FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

TÍTULO TRABAJO

LA LUDOTECA: AMBIENTE DE JUEGO Y APRENDIZAJE

ESTUDIANTE

CLAUDIA PAOLA ZAPATA CARDONA

ASESORA

WENDY DANYANNY PRIETO LADINO

CIUDAD
SEVILLA VALLE DEL CAUCA

2024

CONTENIDO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN 3

JUSTIFICACIÓN 4

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 5

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN 6

OBJETIVOS 7

ANTECEDENTES 7

MARCO TEÓRICO 19

METODOLOGÍA 23

CONCLUSIONES 30

RECOMENDACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES 31

REFERENCIAS 31

ANEXOS 33

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Comunicación, Cultura y Estética

Este proyecto creativo de la instalación de la LUDOTECA ESCOLAR busca fomentar la promoción de la lectura y la escritura en la sede educativa SANTA MARIANA DE JESÚS, donde se trabaja con estudiantes del grado 2o. Se utilizarán diferentes metodologías y estrategias didácticas, para motivar a los estudiantes y fortalecer los procesos creativos, tanto en la producción literaria, como en los diferentes ámbitos de la comunicación. Creando espacios para llevar a cabo, diferentes secuencias diseñadas con el propósito de incentivar el aprendizaje hacia la lectura y trabajar con los lineamientos curriculares establecidos para el grado 2o, y los Derechos Básicos de Aprendizaje.

La intención, es que los estudiantes del grado 2o, conozcan las diferentes tipologías de textos, formatos y finalidades comunicativas, por medio de lecturas de diferentes temas y con diversidad de personajes y espacios. Además, de desarrollar la capacidad creativa por medio de la lúdica, el juego y el arte.

El trabajo transversal en el aula, en las diferentes asignaturas, se busca que el estudiante reconozca la importancia de la lectura para cultivar este hábito e identifique y reconozca espacios que son parte de la imaginación y en algunos casos de su contexto.

Esta línea de investigación va a permitir identificar las habilidades y talentos de los estudiantes, como la capacidad creativa y literaria, que hacen parte de los desempeños que van a desarrollarse durante toda su etapa escolar, con un aprendizaje significativo a partir de la expresión oral, al comunicar sus ideas, preferencias y creaciones, fortaleciendo y dándole la importancia necesaria a la tarea de leer y al reconocimiento de la literatura como indispensable para el proceso escolar.

JUSTIFICACIÓN

La implementación de una LUDOTECA ESCOLAR, cobra relevancia dado que los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como la relación de los niños con la lectura y la escritura, debe estar mediada por procesos lúdicos, con las didácticas sugeridas en el PEI Proyecto Educación Institucional y en los Planes de Área y proyectos transversales, y trabajarlas como herramientas pedagógicas que permitan despertar el interés de los niños por el conocimiento, en un ambiente agradable en el cual los estudiantes puedan explorar sus habilidades de manera divertida y donde el juego se constituya en la base de la adquisición de competencias no sólo en la lectura y la escritura, sino en las diversas áreas del conocimiento de una manera transversal.

Por otra parte, durante los procesos de enseñanza-aprendizaje en la infancia, se emplean actividades que involucren las relaciones sociales, competencias educativas y emocionales, que permiten el alcance de los objetivos propuestos en el transcurso de los diferentes niveles educativos, entre estas una de las más efectivas son aquellas que están mediadas por la lúdica y el juego como mecanismo que propicia las habilidades tanto cognitivas como físicas y emocionales. Por lo anterior, es importante que en los primeros años de escolaridad los niños se acerquen al conocimiento, pensamiento lógico, sus relaciones interpersonales y su psicomotricidad.

Mediante la implementación de una LUDOTECA ESCOLAR, es posible potenciar la psicomotricidad, el pensamiento lógico y la socio afectividad, por lo anterior, la población objetivo del proyecto son los estudiantes del grado 2º de la sede SANTA MARIANA DE JESÚS, los cuales tienen edades entre los 6 y 7 años. Podría ser útil sustenta la justificación desde el lugar de las actividades rectoras – los propósitos del desarrollo y aprendizaje acorde a las Bases Curriculares.

Uno de los objetivos de la propuesta es su carácter social y la importancia que tiene el trabajo cooperativo y el valor de la solidaridad. Enfocándose en el trabajo en equipo y la necesidad de relacionarse con los demás.

Teniendo en cuenta la transversalidad de los temas y la posibilidad de trabajar con distintos textos y recursos, además de contar con la LUDOTECA ESCOLAR., como espacio alternativo para realizar los procesos escolares dentro del aula.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad el quehacer docente requiere nuevas estrategias pedagógicas que permitan aprendizajes significativos en los niños y niñas en sus primeros años de escolaridad. Por otra parte, el aprendizaje y la transversalidad de los temas, permite que los estudiantes construyan sus saberes mediante los lenguajes naturales como lo es el juego.

De otro lado, la educación tiene un rol determinante en el desarrollo integral de los niños, pues en sus primeros años de escolaridad es donde se consolidan procesos determinantes para el aprendizaje como las estrategias de pensamiento, las relaciones interpersonales, la resolución de problemas, entre otros Por lo anterior, se hace necesario transformar los métodos, estrategias y procesos implementados en el aula de clases, de forma que estos correspondan con los intereses y necesidades de los estudiantes.

Es importante también señalar, que, desde un espacio como la ludoteca, es posible propiciar un aprendizaje transversal a todas las áreas del conocimiento, no sólo la lectura y la escritura, sin embargo, cabe anotar que el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, son determinantes en el proceso académico y de aprendizaje, razón por la cual es necesario abordar dichas habilidades de una manera lúdica y atractiva para los estudiantes.

Además de lo anterior, en el grado segundo de la Institución Educativa Sevilla, se ha podido evidenciar que algunos de los estudiantes presentan dificultades en los procesos de lectura y escritura, lo cual crea la necesidad de fortalecer sus competencias educativas, así como sus habilidades cognitivas mediante el juego como herramientas para mejorar sus procesos de desarrollo.

> Al desarrollar sus capacidades cognitivas, lingüísticas, sociales y su autonomía, los niños y las niñas desarrollan confianza y mayor independencia. Dependen menos del adulto y solo piden ayuda cuando la necesitan. La confianza en sí mismos les permite expresar y explicar con naturalidad las decisiones que toman en medio de las experiencias que viven diariamente; es usual escuchar a las niñas y a los niños en estas edades decir “¡quiero hacerlo así!”, pues se muestran seguros y tranquilos frente a lo que asumen. Les gusta colaborar en todo lo que esté a su alcance y se animan a hacer las acciones o tareas de la mejor manera. Bases curriculares p. 94 (2024)

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Colombia viene adelantando acciones que posicionan la educación, como una movilización social, que permite el desarrollo integral de las niñas y niños la Ley 1804 del 2016 de Cero a Siempre reconocen de forma integral, el desarrollo de la niñez desde el periodo de gestación hasta los cinco años, lo cual ha permitido visibilizar los lenguajes naturales, como los son: el juego, el arte, la exploración del medio y la literatura denominadas como las actividades rectoras, las cuales deben garantizarse en cada uno de los territorios donde se encuentre las infancias.

Esta Política Pública reconoce el juego como un lenguaje natural, que permite ubicar al niño y niña como un ser activo, es decir, sujeto parte de la sociedad, que es protagonista de su desarrollo, lo cual está de la mano con lo que se expresa en la Convención internacional de los Derechos del Niño de 1989.

Por otro lado, los niños y las niñas han ido vinculando a las ludotecas dentro de sus dinámicas de vida, logrando ver en este escenario un espacio de encuentro y aprendizaje que reinterpreta la enseñanza en el acto educativo, ya que lenguajes como: el arte, la literatura, los lenguajes expresivos son cruciales para entender y abrir nuevas maneras de conquistar la diversidad de mundos que se tejen a nivel mundial.

Atendiendo a lo anterior, se hace necesario crear una propuesta de intervención disciplinar que permita a la educación básica en sus primeros años construir ambientes educativos, que van más allá de las acciones escolares y que revindiquen a las infancias como actores protagonistas de su desarrollo. A partir de la pregunta de investigación, ¿Cómo la Ludoteca Escolar como un ambiente enriquecido, promueve el desarrollo integral y aporta al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 6 y 7 años?

Por lo anterior, se diseñó un ambiente enriquecido como propuesta de investigación, donde se proyecta un objetivo general y tres específicos los cuales se exponen a continuación:

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar e instalar la LUDOTECA ESCOLAR, que permita el potenciamiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado segundo de la sede Santa Mariana de Jesús de la Institución Educativa Sevilla, con el fin de incentivar la creación literaria.

Objetivos Específicos

1. Diseñar ambientes lúdicos que propicien la participación y desarrollo comunicativo de los niños y niñas grado segundo.
2. Implementar los ambientes lúdicos, dentro del contexto escolar con el fin de construir nuevas estrategias educativas en el escenario escolar.
3. Evaluar el impacto que estos ambientes tienen en el desarrollo integral de los, niños y niñas del grado segundo de la sede Santa Mariana de Jesús de la Institución Educativa Sevilla, con el fin de incentivar la creación literaria

Estos objetivos específicos se plantean con el fin de proporcionar a los estudiantes las herramientas y los recursos necesarios para desenvolverse de manera competente en el ámbito lingüístico, tanto en el ámbito académico como en su vida cotidiana, y para despertar en ellos un interés genuino por el mundo de la lectura, la escritura y la expresión oral.

ANTECEDENTES

Antecedentes internacionales

Entre los principales antecedentes que exploran la importancia del juego en la niñez está **Francesco Tonucci**, quien en su libro titulado “La ciudad de los niños” (2015), expone que no es

cierto que los niños lleguen a la escuela sin saber nada o son como hojas en blanco, por lo cual corresponde a la escuela brindar las primeras enseñanzas. De otra parte, el autor también menciona que los niños tienen un desarrollo más rápido durante sus primeros años de vida y los aprendizajes más importantes ya han sido adquiridos.

Al respecto Tonucci (2015) afirma que:

> Pero ¿cómo se puede explicar un fenómeno tan desconcertante? En los primeros años de vida no hay maestros, no se usan materiales didácticos ni se redactan programas. Entonces, ¿a qué podemos atribuir el mérito de un progreso tan importante? Me parece que no tenemos otra alternativa que atribuirlo a la más significativa actividad de estos primeros años: el juego.(p.37)

Otro de los aspectos fundamentales que señala Tonucci en su texto "La ciudad de los niños" es la importancia del juego libre en el desarrollo de los seres humanos. Sobre lo anterior el autor hace énfasis en que a través del juego libre se desarrolla la autonomía al encontrarnos libres del control y afrontando el riesgo propio, lo cual contribuye a experimentar satisfacción por la resolución de los problemas y el vencimiento de obstáculos. (Tonucci, 2015, p.57)

Desde la perspectiva de Tonucci, niños aprenden jugando y por ello se requiere que las ciudades se conviertan en espacios en los que puedan explorar, relacionarse con su mundo y adquirir habilidades para la vida. Solo es posible adquirirlas mediante la lúdica y el juego, como ya se mencionó dichas habilidades. Durante este tiempo de **juego libre**, los infantes además de relacionarse con otros afianzan la observación y reconocen su entorno.

Ahora bien, debido a que los niños no cuentan en la actualidad con tiempo libre para el juego y en los espacios que se destinan para ello deben estar bajo la vigilancia y restricción de los adultos, se supone que la escuela es el espacio en el cual estudiantes y docentes construyen conocimiento de manera conjunta. Con respecto a la importancia de la escuela y la lúdica en la creación de textos tanto orales como escritos, Tonucci (2015) señala lo siguiente:

> La escuela, al menos así indicaban los buenos pedagogos y los buenos maestros, debía ser el lugar donde las experiencias personales de los alumnos se confrontaban, se elaboraban hasta obtener juntos, alumnos y docentes, nuevos

> conocimientos. Éste es el significado de experiencias didácticas importantes como el «texto libre» y el «texto colectivo» (p.58)

Así, una forma efectiva de propiciar esos espacios de elaboración de textos y de aprendizaje colectivo es instalar una ludoteca en el aula. Sumado a esto, según el autor, el juego en el que los niños establecen sus reglas y pueden contar sus experiencias sin el influjo de los adultos, es donde pueden probar sus habilidades, resolver conflictos y sortear dificultades usando su ingenio y creatividad.

Por otra parte, Tonucci enfatiza que el niño vive a través del juego una experiencia inusual, ya que se enfrenta por sí mismo a la complejidad del mundo, todo esto a través de su curiosidad permanente, con sus nuevos descubrimientos y su asombro ante lo que desconoce. Mediante el juego los niños descubren objetos, se ubican en un espacio y un tiempo que es administrado por ellos mismos y esta es la razón por la que los aprendizajes más importantes de toda la vida ocurren durante los primeros años de existencia.

Como consejo podrías definir qué es el juego o desde dónde tu comprensión para luego dar paso a la conceptualización del juego libre y la importancia de este para los procesos de desarrollo y aprendizaje de las niñas y niños.

En el ámbito internacional otro de los referentes que aporta al propósito del presente trabajo es la investigación de Castro (2021) titulada las ludotecas escolares en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I n°086 Divino niño Jesús Santa María-Huacho. El estudio plantea que El juego es una herramienta pedagógica esencial en la enseñanza de niños de segundo grado, facilitando el aprendizaje y promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes. Según Castro Falero (2021), "el juego es una actividad natural en los niños y una de las formas más efectivas para que aprendan y se desarrollen" (p. 12).

La investigación realizada por Castro Falero (2021) subraya que el juego contribuye significativamente al desarrollo cognitivo de los niños. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden explorar y entender conceptos complejos de manera práctica. Castro Falero menciona que "los juegos educativos permiten a los niños desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas" (p. 24).

Además de los beneficios cognitivos, el juego también es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. La investigación indica que "el juego en grupo enseña a los niños a trabajar en equipo, compartir y comunicarse efectivamente" (Castro Falero, 2021, p. 29). Estas interacciones son fundamentales para el desarrollo de la empatía y la regulación emocional.

El uso del juego en el aula incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes. Castro Falero (2021) destaca que "los niños se sienten más motivados a aprender cuando las actividades educativas son divertidas y están alineadas con sus intereses" (p. 33). Esto resulta en una mayor retención de conocimientos y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

La implementación del juego en el aula puede adoptar diversas formas. Según Castro Falero (2021), "las actividades lúdicas pueden incluir juegos de rol, simulaciones, juegos de mesa educativos y actividades físicas" (p. 40). Estas actividades deben ser cuidadosamente planificadas para alinearse con los objetivos educativos y responder a las necesidades e intereses de los estudiantes.

El tercer antecedente, que sirve como fundamento teórico al presente trabajo es el artículo titulado "Las ludotecas como instituciones educativas: Enfoque sincrónico y diacrónico" de María de Borja i Solé (1994), el cual presenta un análisis exhaustivo sobre el papel de las ludotecas como espacios educativos a lo largo del tiempo y en el contexto actual. Para comprender plenamente este estudio, es fundamental explorar los antecedentes históricos y teóricos que han contribuido al desarrollo y la conceptualización de las ludotecas como instituciones educativas.

El concepto de ludoteca tiene sus raíces en las primeras iniciativas de juego organizado para niños, que surgieron a finales del siglo XIX y principios del XX como respuesta a la necesidad de proporcionar espacios seguros y estimulantes para el juego infantil. Estas primeras ludotecas, aunque rudimentarias en comparación con las actuales, sentaron las bases para la comprensión del juego como un proceso educativo y socializador.

Durante el siglo XX, el movimiento de las ludotecas experimentó un crecimiento significativo, especialmente en Europa occidental y América del Norte, donde se establecieron numerosas ludotecas públicas y privadas como parte de programas de educación infantil y desarrollo

comunitario. Estas instituciones se consolidaron como espacios destinados no solo al entretenimiento, sino también al aprendizaje, la socialización y el desarrollo integral de los niños.

El enfoque sincrónico y diacrónico propuesto por Borja i Solé se fundamenta en una amplia gama de teorías y corrientes pedagógicas que han influido en la concepción y evolución de las ludotecas como instituciones educativas. Entre estas teorías destacan:

Teoría del juego: Inspirada en las ideas de pedagogos como Friedrich Fröbel y Maria Montessori, esta teoría sostiene que el juego es la actividad central en el desarrollo infantil, permitiendo la exploración, la creatividad y el aprendizaje significativo.

Teoría del desarrollo infantil: Basada en las investigaciones de psicólogos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, esta teoría enfatiza la importancia del juego en la construcción del conocimiento y la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Enfoque socio constructivista: Influenciado por las ideas de Vygotsky, este enfoque destaca el papel del entorno social y cultural en el aprendizaje y el desarrollo del niño, subrayando la importancia de las interacciones sociales y el juego simbólico en la construcción del conocimiento.

En el contexto actual, las ludotecas continúan desempeñando un papel fundamental en la educación y el desarrollo de los niños, adaptándose a los cambios sociales, tecnológicos y culturales. La implementación de enfoques pedagógicos innovadores, la integración de recursos digitales y la promoción de la participación de los niños en la planificación y el diseño de las actividades ludotecarias son algunas de las tendencias emergentes en este campo.

En conclusión, el artículo de Borja i Solé sobre las ludotecas como instituciones educativas ofrece una perspectiva amplia y contextualizada sobre el papel del juego en la educación infantil, enriqueciendo el debate académico y proporcionando orientaciones valiosas para la práctica profesional en este ámbito.

Antecedentes nacionales

El juego ha sido reconocido como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños en el ámbito educativo. Según la investigación realizada por Carrillo, Segura, Delgado y Vargas (2019), titulada "De lo invisible a lo posible: Transformación de los espacios de juego de los

niños y niñas de grado primero del Colegio Minuto de Buenos Aires I.E.D. Sede A", el juego no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia pedagógica efectiva que facilita el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Carrillo et al. (2019) destacan que el juego promueve el desarrollo cognitivo al proporcionar un entorno donde los niños pueden explorar y experimentar conceptos académicos de manera práctica y relevante. Según los autores, "a través del juego, los niños desarrollan habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad, fundamentales para su éxito académico" (p. 17).

Además de contribuir al desarrollo cognitivo, el juego también es esencial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Carrillo et al. (2019) señalan que "el juego en grupo facilita la cooperación, el trabajo en equipo y la empatía entre los niños, habilidades que son fundamentales para su desarrollo personal y social" (p. 25). Estas habilidades no solo son importantes en el contexto escolar, sino también en la vida cotidiana de los niños.

El uso del juego en el aula también incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Según Carrillo et al. (2019), "los niños muestran mayor interés y participación en las actividades educativas cuando estas son diseñadas de manera lúdica y alineadas con sus intereses y necesidades" (p. 32). Esta motivación intrínseca no solo mejora la retención de conocimientos, sino que también promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje.

La implementación efectiva del juego en el aula requiere que los educadores diseñen y gestionen espacios de juego que sean tanto educativos como lúdicos. Carrillo et al. (2019) sugieren que "los docentes deben integrar diferentes tipos de juegos que promuevan la exploración, la creatividad y el aprendizaje activo, asegurando que las actividades estén alineadas con los objetivos educativos" (p. 40). Además, es esencial que los educadores reciban apoyo y formación continua para implementar estas estrategias de manera efectiva.

La Corporación juego y niñez, elaborado en el año 2010 y que lleva por título “Ludoteca naves no sólo juguetes”. El texto mencionado, señala que existe una diferencia sutil entre los términos lúdica y juego, dado que, aunque son inherentes el uno al otro, la lúdica hace referencia a una dimensión del ser humano, mientras el juego es la principal manifestación de esta (Montenegro et.al., 2010, p.30)

Acerca del origen de la palabra lúdica, Montenegro et.al. (2010) indican que:

> La palabra lúdica procede del latín ludus y del griego lúdrica, que significa juego, referenciado no únicamente como actividad sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo y conlleva una dinámica particular de relacionarse con el entorno. La actitud lúdica va unida al hacer, al pensar y al sentir. Está ligada a rasgos de la personalidad como el carácter y el temperamento, hace parte del carisma del individuo y se encuentra íntimamente relacionada con las capacidades de liderazgo que poseen ciertos individuos. (p. 30)

De otro lado, el texto plantea que la lúdica se manifiesta en los seres humanos, mediante las actitudes que asumen frente a la vida, frente a su propio ser y frente al contexto que los rodea. No obstante, aunque el juego es la manifestación principal de la dimensión lúdica, no es lo único que la conforma, la lúdica implica además todas las manifestaciones culturales y artísticas que representan y caracterizan a un determinado grupo social y que son expresión de las formas de pensar, sentir y actuar de las personas producto de su historia individual.

Antecedentes del Derecho al Juego: Fundamentos y Legislación

El derecho al juego, aunque pueda parecer una premisa obvia y natural en el desarrollo humano, se encuentra inmerso en una compleja red de regulaciones y enfoques que evidencian su importancia y su subestimación en la esfera de los derechos fundamentales. Este derecho, arraigado en las primeras manifestaciones de vida del ser humano, enfrenta desafíos en su reconocimiento y ejercicio efectivo. Este texto analizará los antecedentes y fundamentos legales del derecho al juego, así como su posicionamiento en el marco de los derechos de la infancia, con especial atención a la legislación colombiana.

Fundamentos del Derecho al Juego

El juego, desde una perspectiva analítico-epistemológica, se erige como una actividad primordial en el desarrollo humano. Sin embargo, su consideración como un derecho fundamental plantea interrogantes sobre las condiciones sociales y culturales que requieren su regulación.

Contrapuesto a derechos básicos como la alimentación o la salud, el derecho al juego se ha relegado a un segundo plano, con una jerarquía desigual en su reconocimiento y atención por parte de adultos y entes gubernamentales.

Legislación Internacional y Nacional

La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas en 1989, marca un hito en el reconocimiento del derecho al juego como un aspecto fundamental del desarrollo infantil. En su artículo 31, la Convención establece el derecho del niño al descanso, al esparcimiento y al juego, equiparándolo en importancia con otros derechos fundamentales. Colombia, ratificando esta Convención mediante la Ley 12 de 1991, asumió el compromiso de garantizar su aplicación, reflejado también en disposiciones específicas de la Constitución Política de 1991.

El reconocimiento legal del derecho al juego implica la corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia en su promoción y garantía. Sin embargo, la realidad muestra una brecha entre el marco normativo y su implementación efectiva. La Ley 724 de 2001, que establece la celebración del Día Nacional de la Niñez y la Recreación en Colombia, refleja un esfuerzo por sensibilizar y comprometer a los distintos actores sociales en la protección y desarrollo integral de los niños y niñas, incluyendo el acceso a espacios de juego y recreación.

En resumen, el derecho al juego emerge como un componente esencial del desarrollo infantil, respaldado por un marco legal tanto a nivel internacional como nacional. Sin embargo, su plena realización requiere de un compromiso activo por parte de la sociedad y las autoridades para garantizar su ejercicio efectivo en todas las etapas de la vida de los niños colombianos.

Cabe mencionar que entre los principales antecedentes está el Plan nacional de lectura y escritura “Leer es mi cuento” (2010-2018) del Ministerio de educación Nacional. En el año 2010, para darle continuidad al Conpes 3222, fue formulado el Plan Nacional de lectura y escritura “Leer es mi cuento”, de manera conjunta entre el Ministerio de educación y el Ministerio de Cultura. El objetivo principal era desarrollar una política integral para aumentar el número de lectores, la cantidad y calidad de las lecturas y hacer de la lectura una herramienta para promover la equidad. Al respecto el documento elaborado por el Ministerio de educación nacional (2021) señala que:

> Desde el Ministerio de Educación Nacional, el Plan se orientó a fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas, a través de la mejora de los niveles de lectura y escritura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) de estudiantes de educación inicial, preescolar, básica y media. (p.19)

En el ámbito internacional, la promoción de la lectura y la escritura ha sido reconocida como una herramienta crucial para el desarrollo educativo y social. Según la UNESCO (2005), la alfabetización no solo mejora las habilidades de comunicación, sino que también contribuye significativamente al empoderamiento individual y al desarrollo comunitario. En este sentido, la creación de planes nacionales para la promoción de la lectura y la escritura responde a una necesidad de fomentar la equidad y la inclusión social.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha identificado la lectura y la escritura como competencias fundamentales para el desarrollo académico de los estudiantes. El objetivo de fomentar estas habilidades se ha visto reflejado en políticas educativas que buscan mejorar los niveles de comprensión lectora y producción textual desde la educación inicial hasta la media (Ministerio de Educación Nacional, 2010). Este enfoque es consistente con estudios que indican que las habilidades de lectura desarrolladas en la infancia temprana tienen un impacto duradero en el éxito académico posterior (Snow, Burns, & Griffin, 1998).

Paralelamente, el Ministerio de Cultura ha enfatizado la importancia de la lectura como un medio para alcanzar la equidad social. La visibilización de la lectura como una herramienta de transformación social es una estrategia que ha sido respaldada por diversas investigaciones, las cuales muestran que el acceso a la lectura de calidad puede reducir las brechas sociales y económicas (Manguel, 1996).

El Plan Nacional de Lectura y Escritura «Leer es mi cuento» también se alineó con la estrategia gubernamental «De cero a siempre», que busca la atención integral a la primera infancia. Esta convergencia de esfuerzos reconoce que las primeras experiencias con la lectura son cruciales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Shonkoff & Phillips, 2000). Al enfocarse en la población infantil de 0 a 6 años, el plan no solo promovió la lectura, sino que también buscó crear un

entorno favorable para el desarrollo integral de los niños, especialmente aquellos de contextos vulnerables.

En resumen, el Plan Nacional de Lectura y Escritura «Leer es mi cuento» (2010-2018) fue una respuesta estratégica a la necesidad de mejorar las competencias de lectura y escritura en Colombia, y se enmarcó dentro de un contexto más amplio de políticas nacionales e internacionales que buscan la equidad y el desarrollo social a través de la educación.

Antecedentes del Enfoque del PNLEO sobre la Lectura, Escritura y Oralidad como Prácticas Sociales y Culturales

El enfoque del Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO) «Leer es mi cuento» (2018-2022) se basa en la comprensión de estas actividades como prácticas sociales y culturales. Esta perspectiva se alinea con desarrollos teóricos en sociología y educación que han resaltado la importancia de considerar el contexto y las interacciones sociales en el proceso de alfabetización.

La visión de la lectura, escritura y oralidad como prácticas sociales y culturales se fundamenta en la teoría de que estas actividades no son meramente técnicas o individuales, sino que están profundamente enraizadas en la vida cotidiana y las experiencias de las personas (Barton & Hamilton, 1998). Según Barton y Hamilton (1998), las prácticas de alfabetización están integradas en las actividades diarias y se desarrollan a través de interacciones sociales, lo que significa que se moldean y adquieren significado a través de la participación en la comunidad.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha reconocido la importancia de este enfoque al desarrollar el PNLEO. Al igual que en otros contextos educativos, se ha observado que la alfabetización no solo implica la adquisición de habilidades técnicas, sino también la capacidad de utilizar la lengua escrita para participar plenamente en la sociedad (Street, 1984). Este enfoque reconoce que los individuos traen consigo sus propias experiencias y conocimientos al proceso de alfabetización, lo que enriquece su capacidad de interactuar con textos y de generar significados a partir de ellos.

Desde la perspectiva de la sociología de la lectura, se ha argumentado que los progresos en lectura y escritura deben ser valorados no solo en términos de habilidades medibles, sino también en términos de la significación personal y social que tienen para los individuos (Kalman, 2004). Judith

Kalman (2004) sostiene que la alfabetización debe ser vista como una práctica culturalmente situada, donde el uso de la lengua escrita va más allá de un enfoque funcionalista y se refiere a las oportunidades de participación en actividades valoradas culturalmente.

Además, el reconocimiento de que la lectura, escritura y oralidad son prácticas sociales y culturales tiene implicaciones importantes para la educación formal. La escuela no solo es un lugar para enseñar habilidades técnicas, sino también un espacio donde los estudiantes pueden desarrollar una relación personal con el lenguaje y los textos. Esto se refleja en la idea de que leer es establecer una relación personal con el texto, interpretar y dialogar con lo leído a partir de la experiencia personal (Freire & Macedo, 1987).

El PNLEO también enfatiza la importancia de ofrecer textos auténticos de la cultura más allá del texto escolar tradicional, reconociendo su papel en el desarrollo personal y social de los estudiantes. Este enfoque se alinea con la visión de que la alfabetización debe capacitar a los individuos para buscar, interpretar y utilizar información en diversas situaciones comunicativas, permitiéndoles participar activamente en la construcción de conocimientos y en el diálogo con su entorno (Heath, 1983).

Antecedentes sobre la Ley General de Educación de Colombia: El Juego y la Lúdica

La Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de 1994) es una normativa integral que regula el sistema educativo del país. Esta ley aborda diversos aspectos fundamentales para el desarrollo educativo de los estudiantes, incluyendo el juego y la lúdica, elementos esenciales para una educación integral. Este apartado se enfocará en los antecedentes relacionados con el juego y la lúdica, examinando su importancia en la formación de los educandos y su inclusión en los diferentes niveles educativos.

Importancia del Juego y la Lúdica en el Desarrollo Integral

El juego y la lúdica son reconocidos como componentes cruciales en el desarrollo integral de los niños, favoreciendo su crecimiento físico, emocional, social e intelectual. Según la Ley 115 de 1994, uno de los fines de la educación es "el pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de

formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos" (Ley 115 de 1994, art. 5, numeral 1).

En el nivel de educación preescolar, la ley enfatiza que la educación debe incluir "actividades lúdicas con otros niños y adultos" y estimular "la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social" (Ley 115 de 1994, art. 16, literales f y g). Este enfoque subraya la importancia del juego como una herramienta pedagógica que contribuye al desarrollo integral del niño, proporcionando un ambiente propicio para la exploración y el aprendizaje significativo.

El Juego y la Lúdica en los Niveles de Educación

La educación básica, comprendida por la primaria y la secundaria, también resalta la relevancia del juego y la lúdica**. La Ley 115 de 1994** establece objetivos específicos para cada ciclo educativo, integrando el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación y el deporte formativo como componentes esenciales. En particular, la ley destaca la necesidad de "fomentar la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico" (Ley 115 de 1994, art. 21, literal i).

Además, el artículo 23 de la misma ley menciona las áreas obligatorias y fundamentales a ofrecer en todos los niveles educativos. Entre ellas se incluye la "educación física, recreación y deportes", consolidando así la idea de que el juego y la lúdica son esenciales para una educación completa y equilibrada. Esta integración no solo fomenta la salud física de los estudiantes, sino que también promueve habilidades sociales y emocionales clave para su desarrollo global.

La Lúdica como Estrategia Pedagógica

Más allá del juego en sí, la lúdica se configura como una estrategia pedagógica fundamental en el sistema educativo colombiano. La ley resalta que la educación debe propiciar "una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico" (Ley 115 de 1994, art. 20, literal a). En este sentido, la lúdica se convierte en una metodología que facilita el aprendizaje creativo y crítico, permitiendo a los estudiantes relacionar los conocimientos adquiridos con su vida cotidiana y entorno social.

La inclusión de la lúdica en los procesos educativos también se alinea con la formación en valores democráticos y de convivencia. Según la ley, uno de los objetivos de la educación es la

formación "en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad" (Ley 115 de 1994, art. 5, numeral 2). La lúdica, al promover actividades grupales y colaborativas, facilita la práctica de estos valores en contextos reales, reforzando así su internalización y aplicación en la vida diaria de los estudiantes.

MARCO TEÓRICO

La Pedagogía de Vygotsky y la Importancia de lo Lúdico

Lev Semyonovich Vygotsky, nacido el 17 de noviembre de 1896 en el Imperio Ruso, es uno de los teóricos más influyentes en el campo de la psicología del desarrollo y la educación. Su teoría sociocultural del desarrollo enfatiza la importancia del entorno social, el lenguaje y la interacción en la adquisición de conocimientos y habilidades (Vygotsky, 2008). A pesar de una vida corta, Vygotsky dejó un legado significativo en el estudio de la psicología infantil y la pedagogía, destacando la función crucial del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Este marco teórico explora las ideas de Vygotsky sobre el juego, su papel en el desarrollo infantil y cómo estas ideas han influido en la educación contemporánea.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural de Vygotsky se centra en la interacción social como motor del desarrollo cognitivo. Según Vygotsky (2008), el aprendizaje y el desarrollo están intrínsecamente ligados a las interacciones con otros, particularmente en el contexto cultural en el que se desenvuelven los individuos. **La "zona de desarrollo próximo" (ZDP)** es uno de sus conceptos más destacados, que define la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz (Morrison, 2005). Este concepto no solo subraya la importancia de la asistencia y la colaboración en el aprendizaje, sino que también apoya la inclusión educativa, sugiriendo que los niños con necesidades educativas especiales pueden beneficiarse significativamente de la integración en entornos de aprendizaje comunes.

Interacción Social y Desarrollo Cognitivo

Para Vygotsky, el desarrollo humano solo puede ser entendido en el contexto de la interacción social. Los instrumentos culturales, como el lenguaje, son internalizados a través de estas interacciones, y son fundamentales para el desarrollo cognitivo (Vygotsky, 2008). La interacción con adultos y compañeros más avanzados permite a los niños adquirir habilidades y conocimientos que serían inaccesibles de otro modo. Este enfoque ha tenido un impacto profundo en las prácticas pedagógicas, fomentando métodos de enseñanza que enfatizan la colaboración y el diálogo.

El Juego en la Teoría de Vygotsky

El juego es una actividad central en la teoría de Vygotsky. Según él, el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino un proceso crucial para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Vygotsky (2000) argumenta que el juego crea una zona de desarrollo próximo en la que los niños operan "por encima" de su nivel de desarrollo habitual, ensayando roles y actividades que imitan el mundo adulto.

Función del Juego en el Desarrollo

Vygotsky considera que el juego permite a los niños desarrollar habilidades de autorregulación y comprensión simbólica. A través del juego, los niños internalizan normas sociales y adquieren capacidades cognitivas superiores (Vygotsky, 2000). Por ejemplo, en los juegos de roles, los niños exploran y practican diferentes comportamientos y reglas sociales, lo que facilita su comprensión de las estructuras y dinámicas sociales.

El juego también se ve como un medio para resolver deseos irrealizables y satisfacer necesidades emocionales. En este sentido, Vygotsky señala que el juego es una actividad en la que los niños transforman y satisfacen sus deseos a través de la imaginación y la simulación (Vygotsky, 2000). Esto no solo desarrolla la creatividad y la imaginación, sino que también proporciona una vía para que los niños enfrenten y procesen sus emociones y experiencias.

Elkonin (1985) amplía esta idea al señalar que el juego es fundamentalmente una actividad social. Argumenta que la naturaleza social del juego infantil refleja la vida social del niño y está orientada por los adultos. A través del juego, los niños aprenden sobre las relaciones sociales, las actividades adultas y las normas culturales (Linaza y Maldonado, 1987).

Ludotecas Escolares y Actividades Lúdicas

Las ludotecas escolares son un recurso fundamental en la educación, proporcionando un espacio dedicado al juego y la recreación que favorece el desarrollo integral de los estudiantes. En este marco teórico, se exploran las bases teóricas sobre las actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades, así como la importancia y características de las ludotecas escolares.

Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo integral del ser humano, especialmente en la niñez. Cuello (1975) define estas actividades como naturalmente felices y esenciales para el desarrollo de la personalidad y la capacidad creativa. Además, como actividad pedagógica, poseen un marcado carácter didáctico y cumplen con elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos.

Amores (1987) amplía esta perspectiva, afirmando que las actividades lúdicas son una recreación amena que facilita el desarrollo de capacidades a través de la participación y afectiva de los estudiantes. Esto transforma el aprendizaje creativo en una experiencia feliz, presente en todas las etapas del proceso de aprendizaje y orientado al desarrollo de habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo. Según Basantes (1998), la lúdica fomenta el desarrollo psico-social y la conformación de la personalidad, integrando placer, gozo, creatividad y conocimiento en una amplia gama de actividades.

Estrella (2000) destaca que una actitud lúdica ante la vida contribuye a un carácter formativo más creativo, permitiendo a los niños divertirse mientras aprenden, lo que mejora la significación de lo aprendido. Esto resalta el valor educativo de los juegos, que no solo enseñan, sino que también refuerzan los conocimientos adquiridos.

Características de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas presentan una serie de características que las hacen valiosas en el contexto educativo. Bautista (1999) describe estas actividades como técnicas participativas de enseñanza que desarrollan en los estudiantes una disciplina común, adecuada toma de decisiones y autodeterminación. Además, no solo propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuyen a la motivación por las asignaturas. Las actividades lúdicas

permiten a los estudiantes tomar decisiones y resolver problemas, fomentando capacidades como la observación, la atención y la creatividad.

Almeyba (1998) resalta que las actividades lúdicas despiertan el interés hacia las asignaturas y provocan la necesidad de tomar decisiones, creando habilidades de trabajo interrelacionado y de colaboración. Estas actividades fortalecen y comprueban los conocimientos adquiridos en clases y aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos, liberando las potencialidades creativas de los estudiantes.

Ludotecas Escolares

Una ludoteca es un espacio público diseñado específicamente para desarrollar actividades lúdicas, orientadas a favorecer y estimular aprendizajes significativos en los niños (Andrade, 2014). Estas ludotecas contribuyen al desarrollo intelectual, psicoafectivo y motriz de los niños, proporcionando un entorno seguro y estimulante. Según Colcha (2016), los espacios lúdicos deben tener en cuenta aspectos como dimensiones, disposición, situación física y funcionalidad para brindar seguridad física y emocional, así como la capacidad de experimentar y explorar.

Las ludotecas no solo guardan juegos y juguetes, sino que también estimulan a los niños y sus familias a jugar, ofreciendo un espacio y juguetes pre-clasificados y propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimiento (Lozada, 1972).

Metodología Ludocreativa

La metodología ludocreativa se vincula con el arte y la expresión, considerando que el arte es parte integral del desarrollo humano y refleja la imaginación y las formas de pensar de las personas (Almeida, 2009). Dinello (2007) sostiene que la expresión creativa es un camino para el reconocimiento de uno mismo, una tentativa de transformar la realidad y una forma de comprender las emociones. Esta metodología permite a los individuos armonizar sus sensibilidades y asumir responsabilidades como ciudadanos.

A este punto me queda la pregunta por el abandono de tu referente inicial sobre el juego es decir Franceso Tonnuci que sería clave en tu marco teórico, en cuanto a la apuesta teórico – metodológica de la ludoteca sería clave profundizar un poco más.

Objetivos de las Ludotecas

Tovar (2014) identifica varios objetivos clave para las ludotecas, entre los que se incluyen: rescatar espacios, medios y tiempo para jugar, reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano, resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura, crear oportunidades para que más niños carenciados tengan acceso a juegos y juguetes, propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas entre adultos y niños, estimular y atender las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos.

Dinello (2003) añade que las ludotecas son espacios de expresión lúdica y creativa para niños, jóvenes y adultos, favoreciendo el desarrollo personal en una dinámica de interacción lúdica. En centros barriales, las ludotecas aglutinan a familias y vecinos, fomentando la alegría de vivir, expresarse y sentir, y proyectar mejoras en las condiciones de vida personal y colectiva.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada al presente trabajo **es la investigación creación, así como la investigación de tipo documental.**

En concordancia con lo que proponen Ballesteros y Beltrán (2018), citados por Madero y Ballesteros (2021), la investigación creación es planteada a partir de su definición como una propuesta en la que el mundo es abordado desde una perspectiva propositiva, transformadora e interconectada obligando a las estructuras a ser más flexibles y modelarse de otras maneras. De otra parte, la investigación-creación es expuesta como una actividad transformadora dado que, no se trata de un ejercicio lineal o cerrado, sino que por el contrario es dinámico. Además, es concebido como un enfoque de tipo interdisciplinar el cual mediante ideas, formas y situaciones genera redes y conexiones que crean nuevos conocimientos. Cabe anotar que, al tratarse de un sistema interactivo, aparecen nuevas relaciones entre las imágenes y las ideas.

Para el caso concreto del presente estudio, la metodología se enmarca en la instalación y adecuación de un espacio denominado LUDOTECA ESCOLAR, el cual cumpla con criterios de adecuación y organización de los materiales, además de que se establezca como un espacio llamativo y de libre aprendizaje, en el que los estudiantes potencien su creatividad y sus habilidades para la creación literaria.

Recursos

Entre los diversos recursos necesarios para las actividades a desarrollar en la ludoteca en el aula, se encuentran materiales como hojas de block, cartulinas, colores, marcadores, crayones, foami, pegamento, cuentos infantiles, títeres elaborados a partir de material reciclado, papel de colores y todo tipo de material que sirva para crear y fomentar la imaginación.

Proceso de creación

La Institución Educativa Sevilla, sede Santa Mariana de Jesús, atiende los niveles de básica primaria con una amplia cobertura, atendiendo una gran parte del área urbana, lo cual es muy significativo para los procesos sociales del municipio de Sevilla. La estrategia pedagógica utilizada es la creación de una LUDOTECA ESCOLAR, manejando una estrategia dinámica, inclusiva y participativa, buscando desarrollar habilidades que mejoren los hábitos lectores y las destrezas en la escritura, por medio de un espacio de creación artística y producción literaria, el cual permite, además mejorar aspectos como las relaciones interpersonales, las emociones de los estudiantes y su capacidad de aprender a través de un escenario donde la literatura y el juego son protagonistas.

La Institución Educativa Sevilla, sede Santa Mariana de Jesús cuenta con los niveles de Grado 0° a Grado 5º. El curso es el de segundo, compuesto por 25 estudiantes -12 niños y 13 niñas- entre los 6 y 7 años, con residencias ubicadas en el sector donde está ubicada la sede.

El Modelo pedagógico de la Institución Educativa Sevilla, es Constructivista. Por medio de LUDOTECA ESCOLAR, se fomenta la lectura y escritura y se fortalece el Proyecto Institucional de Lectura, Escritura y Oralidad Píleo y los proyectos transversales, planes de aula que complementan conceptos y con actividades activas, dinámicas, inclusivas

y participativas las cuales deben ser desarrolladas por los estudiantes buscando aprendizajes significativos.

En la sede Santa Mariana De Jesús, no se cuenta con una biblioteca escolar, de allí que surja la necesidad de crear un espacio que cumpla con esta función. Por lo que se identificó un espacio en el aula del grado 2º, ya que cuenta con un espacio amplio e iluminado, cumpliendo con una de las principales características que debe tener un sitio para complementar los trabajos escolares con los estudiantes.

La propuesta de montaje de la LUDOTECA ESCOLAR surge a partir de la identificación de un espacio en el salón de clases adecuado para la instalación de una ludoteca. También se pretende crear un espacio de aprendizaje transversal en el que mediante el juego y la lúdica los estudiantes del grado 2o, puedan adquirir conocimientos en las áreas usando la creatividad y mediante manifestaciones artísticas como la pintura, la literatura y la música.

De otra parte, para la elaboración de los casilleros que conforman el espacio de la LUDOTECA ESCOLAR, se promovió el uso de materiales reciclados como un ejercicio de reutilización de estos y de fomento de la protección del medio ambiente. Entre los materiales utilizados en el proceso estuvieron cajas de cartón, papel de colores y pegamento. Cada uno de los estudiantes con la ayuda y apoyo de sus padres de familia decoraron y adecuaron los casilleros, además donaron libros y materiales para hacer de la ludoteca un lugar de encuentro y aprendizaje agradable.

En la ludoteca en el aula, los estudiantes también elaboraron títeres con material reciclado, pueden escoger y llevar sus lecturas de manera libre, así como llevar sus juguetes para el momento de juego libre. Existen reglamentos, así como un pacto de aula que regula el comportamiento y manejo de la ludoteca, enmarcado en el respeto de las normas de convivencia, el orden y limpieza del espacio de aprendizaje lúdico y el apoyo mutuo, convirtiendo la ludoteca en el aula en un ejercicio conjunto con los actores de la comunidad educativa.

Una vez recopilados los materiales, se procedió a la organización de la ludoteca dentro del aula. Se designó un espacio específico donde se almacenarán y exhibirán los juegos y libros. También

se diseñan actividades pedagógicas que integran el uso de la ludoteca en el currículo diario. Se establecen horarios específicos para el uso de la ludoteca, permitiendo a los niños interactuar libremente con los materiales durante ciertos periodos del día.

Para lograr el resultado final de implementación e instalación de la ludoteca, fue necesaria la realización de diversas fases las cuales se describen a continuación:

Diagnóstico: En el diagnóstico se realizaron ejercicios de acercamiento a la lectura y la creación literaria en los que se pudo identificar que algunos niños tienen problemas de lectoescritura. Por otra parte, Se ha realizado la observación del grupo y se ha detectado en la indagación en clase que los estudiantes de este nivel, les gusta manifestarse a través del cuerpo y expresar sentimientos con actitudes positivas y notables en los diferentes juegos artísticos.

No obstante, en la producción escrita les gusta crear personajes y finales diversos. Disfrutan escuchar fábulas y son atentos, también les gusta aprender nuevas palabras. Por lo anterior, con el fin de potenciar sus habilidades tanto escritas como orales es necesario crear un espacio de ludoteca en el aula.





Preparación: Durante la preparación con ayuda de los padres de familia y los estudiantes se recolectaron materiales como cajas de cartón, papel de colores, pegamento, tijeras, etc, y se procedió a la construcción de los casilleros, los cuales fueron personalizados de acuerdo con el gusto y creatividad de cada uno.





Instalación: Después de la elaboración de los casilleros, así como la identificación del espacio dentro del aula de clases, se instalaron los casilleros con el respectivo nombre de cada estudiante, además los estudiantes aportaron cuentos y libros de su interés para enriquecer la ludoteca.





Por su parte el texto de la Corporación juego y niñez (2022), plantea lo siguiente acerca del proceso de creación de una ludoteca:

La creación de una ludoteca es un proceso que va más allá de la simple adquisición de muebles, equipos tecnológicos, juegos y juguetes. Implica un ejercicio exhaustivo de planeación y organización que abarca desde la adecuación del espacio hasta la ambientación y equipamiento de este. Este texto académico se basa en las consideraciones clave para el montaje de una ludoteca, tomando como referencia el modelo de Ludotecas NAVES.

Según Frost (2010), "la planificación adecuada es esencial para crear ambientes que apoyen el desarrollo integral de los niños" (p. 45). El modelo de Ludotecas NAVES destaca la importancia de colaborar entre diferentes niveles de gobierno y entidades locales, como municipios y departamentos,

responsables del desarrollo del programa local e institucional. La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) también juega un papel crucial en esta articulación, asegurando que los derechos y necesidades de los niños sean una prioridad.

El diseño del espacio debe responder a las necesidades lúdicas de los niños, permitiendo la interacción con ellos mismos, con los demás y con el entorno. Como señala Olds (2001), "el diseño de espacios para niños debe considerar aspectos funcionales y estéticos que promuevan el desarrollo cognitivo, emocional y social" (p. 27). No se trata solo de crear un espacio visualmente atractivo, sino de dotarlo de sentido y funcionalidad, evitando la infantilización y promoviendo un ambiente que estimule la imaginación y la creatividad.

La ambientación de la ludoteca debe reflejar la cultura local y las manifestaciones estéticas de la región, integrando elementos tradicionales y artísticos. Este enfoque ayuda a evitar modelos estereotipados de decoración y a dar identidad al espacio. Según Greenman (2005), "la ambientación que incorpora elementos culturales locales enriquece la experiencia de los niños y fomenta un sentido de pertenencia" (p. 89). Además, la disposición de los muebles y juguetes debe ser accesible para los niños, facilitando su participación y autónoma en el juego.

El modelo de **Ludotecas NAVES** resalta la importancia de la participación de diversos actores, incluyendo niños, niñas, ludotecarios y jefes de las instituciones. Esta participación es crucial para asegurar que el diseño y la ambientación de la ludoteca respondan a las necesidades y preferencias de los usuarios. Según Hart (1997), "la participación activa de los niños en la planificación de espacios que van a utilizar no solo mejora el diseño, sino que también empodera a los niños y refuerza su sentido de pertenencia" (p. 23).

Una de las metas principales de una ludoteca es facilitar el acceso al juego para todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades especiales. La inclusión debe ser una consideración central en el diseño y la equipación del espacio. Como indica Moore (1986), "los espacios de juego inclusivos no solo benefician a los niños con discapacidades, sino que también promueven valores de empatía y diversidad entre todos los niños" (p. 62).

Los juguetes son instrumentos clave en el juego, facilitando la realización de diversas actividades lúdicas. Según Goldstein (2012), "el juego es fundamental para el desarrollo saludable de

los niños, y los juguetes son herramientas esenciales que permiten a los niños explorar, aprender y comprender el mundo que les rodea" (p. 38). Sin embargo, es importante que los juguetes no se conviertan en el foco principal, sino que sean utilizados para potenciar la creatividad y el disfrute de los niños.

Un aspecto crucial del programa es la participación de la comunidad usuaria en la construcción y selección de parte de la dotación lúdica. Esta participación asegura que los materiales y juguetes respondan a las características y necesidades específicas de las actividades que se llevarán a cabo. Como señala Vygotsky (1978), "la interacción social y la participación activa son esenciales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños" (p. 86). Involucrar a la comunidad en este proceso no solo enriquece la variedad de los materiales disponibles, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y responsabilidad entre los usuarios.

Los juguetes deben seleccionarse y organizarse para responder a las necesidades de desarrollo de los niños, como la actividad, curiosidad, construcción y expresión. Según Piaget (1962), "el juego es una forma de actividad esencial para el desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras en los niños" (p. 123). Por lo tanto, los juguetes deben estar accesibles para los niños, permitiéndoles una apropiación libre y creadora. Esto significa que los niños deben poder acceder y utilizar los juguetes de manera autónoma, promoviendo su creatividad y capacidad de exploración.

Es fundamental que los juguetes sean accesibles para los niños, evitando relegar la responsabilidad de su cuidado únicamente al ludotecario. La accesibilidad fomenta la autonomía de los niños y su capacidad para gestionar su propio entorno de juego. Montessori (1967) enfatiza que "un ambiente preparado que permite a los niños interactuar libremente con los materiales fomenta la independencia y el autoaprendizaje" (p. 45). Además, involucrar a los niños en el cuidado y preservación de los juguetes genera un sentido de pertenencia y responsabilidad hacia la ludoteca y sus recursos.

Desde sus primeros acercamientos a la ludoteca, es crucial inculcar en los niños la actitud de preservación y cuidado de los juguetes. Este sentido de pertenencia no solo ayuda a mantener el orden y la integridad de los materiales, sino que también fortalece la conexión emocional de los niños con el espacio de la ludoteca. Según Erikson (1950), "el sentido de pertenencia y responsabilidad es

fundamental para el desarrollo de una identidad sana y segura en los niños" (p. 92).

CONCLUSIONES

La teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza que el desarrollo cognitivo de los niños es impulsado por la interacción social y el uso de herramientas culturales, entre las cuales el juego ocupa un lugar central. La ludoteca ha demostrado ser un espacio ideal para aplicar estos principios, proporcionando un entorno donde los niños pueden interactuar y aprender a través del juego. Este enfoque ha permitido que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas superiores, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, al operar en su "zona de desarrollo próximo" (ZDP)

Las actividades lúdicas diseñadas en la ludoteca, han facilitado el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Por ejemplo, los juegos educativos han mejorado la capacidad de los estudiantes para resolver problemas matemáticos y comprender conceptos abstractos de manera tangible y práctica. Los estudiantes han mostrado un aumento significativo en las evaluaciones de matemáticas y lectoescritura, demostrando que el aprendizaje lúdico es una metodología efectiva para la enseñanza de conceptos académicos complejos.

El entorno de la ludoteca ha permitido a los estudiantes desarrollar habilidades socioemocionales clave. A través de juegos de roles y actividades grupales, los niños han aprendido a manejar sus emociones, cooperar con sus compañeros y resolver conflictos de manera constructiva. Estos logros se alinean con las teorías de Vygotsky sobre la importancia de la interacción social en el desarrollo emocional, mostrando mejoras notables en la empatía y la comunicación entre los estudiantes.

La ludoteca ha sido un espacio propicio para el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Las actividades lúdicas, que incluyen juegos de construcción, manualidades y narración de cuentos, han permitido a los niños explorar nuevas ideas y expresarse de manera creativa. Esto ha resultado en una mayor capacidad para pensar de manera innovadora y abordar problemas desde múltiples perspectivas, habilidades que son fundamentales para su desarrollo integral.

Uno de los aspectos más destacados de la ludoteca es su capacidad para promover la inclusión y la equidad en el aula. Al proporcionar actividades que se adaptan a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje, la ludoteca ha asegurado que todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales, puedan participar y beneficiarse. Este enfoque inclusivo ha permitido a los niños desarrollar un sentido de pertenencia y autoestima, mejorando su participación y rendimiento académico.

La ludoteca ha promovido la sostenibilidad y la responsabilidad entre los estudiantes. Al enseñarles a cuidar y preservar los materiales de juego, los niños han aprendido importantes valores de respeto y responsabilidad. Esta práctica ha asegurado la durabilidad de los recursos y ha inculcado en los estudiantes un sentido de responsabilidad hacia los bienes comunes, lo que es fundamental para su desarrollo como ciudadanos responsables.

RECOMENDACIONES PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

Futuras investigaciones deberían explorar a mayor profundidad los impactos a largo plazo de la ludoteca en el desarrollo infantil. Sería valioso realizar estudios longitudinales que sigan a los mismos niños a lo largo de su educación primaria para evaluar la persistencia de los beneficios observados. Además, se recomienda investigar las variaciones en la efectividad de la ludoteca en diferentes contextos socioeconómicos y culturales, así como en su implementación en distintos sistemas educativos.

Para finalizar, la ludoteca en el aula se perfila como una estrategia pedagógica integral que no solo apoya el desarrollo académico, sino también el socioemocional y creativo de los niños. Los educadores y responsables de políticas educativas deben considerar su implementación para crear ambientes de aprendizaje más inclusivos, equitativos y estimulantes para todos los estudiantes.

REFERENCIAS

Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). Scaffolding Children's Learning: Vygotsky and Early Childhood Education. NAEYC.

Castro Falero, S. V. (2021). Análisis del impacto de la ludoteca en el desarrollo infantil [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4621/CASTRO%20FALERO,%20Saydi%20Vanesa.pdf?sequence=1

C., Silva, J., Martelo, F., Mejía, E., Legal, R., Máximo, A., Duque, S., & Stelabatti, M. (n.d.). (2010). Ludotecas naves no sólo juguetes. Corporación juego y niñez. content/uploads/2022/02/LUDOTECA-NAVES-NO-S%C3%93LO-JUGUETES.pdf

De Borja i Solé, María. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico. https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/135936

Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego*. URSS.

Erikson, E. H. (1950). Childhood and Society. W. W. Norton & Company.

Frost, J. L. (2010). A History of Children's Play and Play Environments: Toward a Contemporary Child-Saving Movement. Routledge.

Fundación Juego y Niñez. (2019). *El juego: Un asunto serio en la formación de niñas y niños.* https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2019/10/El_Juego_Un_Asunto_Serio_En_La_Formacion_De_Ninas_y_Ninos.pdf

Fundación Juego y Niñez. (2022). *Ludoteca Naves: No sólo juguetes*. https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2022/02/LUDOTECA-NAVES-NO-S%C3%93LO-JUGUETES.pdf

Goldstein, J. (2012). Play in Children's Development, Health and Well-Being. International Play Association.

Greenman, J. (2005). Caring Spaces, Learning Places: Children's Environments That Work. Exchange Press.

Hart, R. (1997). Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care. Earthscan.

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1987). *El juego infantil y su contexto social*. Paidós.

Montessori, M. (1967). The Absorbent Mind. Holt, Rinehart and Winston.

Moore, R. C. (1986). Childhood's Domain: Play and Place in Child Development. MIG Communications.

Morrison, G. S. (2005). Early Childhood Education Today. Pearson.

Olds, A. R. (2001). Child Care Design Guide. McGraw-Hill Professional.

Ortega, J. A. (1991). La perspectiva sociocultural del juego. Paidós.

Ortega, J. A. (1992). Vygotsky y el aprendizaje escolar. Visor.

Paredes, M. (2020). Importancia de la ludoteca en el aula para el desarrollo infantil [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional Universidad Andina Simón Bolívar. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. Norton.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Tonucci, F. (2025). La ciudad de los niños. Editorial Gráo.

Bases curriculares, https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

ANEXOS

Comentado [CM1]: Aconsejo que las imágenes no solo sean adjuntas como anexos de manera que a lo largo de tu trabajo se pueda complementar tu narrativa con una apuesta gráfica. Por ejemplo en el apartado contextual y metodológico son claves.

Como anexo clave estarían los consentimiento de uso de imagen que al revisar el documento no se encuentran.



Proceso de adecuación de la ludoteca



Casilleros elaborados por los estudiantes en compañía de sus padres



Casilleros marcados con los libros de texto usados en las clases



Cada niño tiene su casillero personal



Pacto de aula para el uso de la ludoteca



Actividades de aprendizaje transversal implementadas en la ludoteca


DÍA
NIÑO


BRITTANY
SHAYRA
SARAY



Proceso de elaboración de los casilleros con los estudiantes



Lectura de cuentos

Anexo:

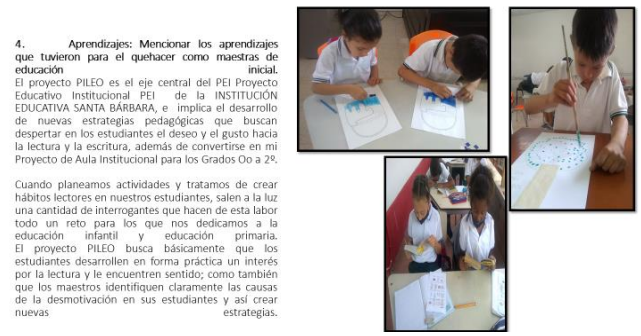
EXPERIENCIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BÁRBARA

Sede Nuestra Señora de Fátima – IE SANTA BÁRBARA Vereda Estación Caicedonia - Municipio de Sevilla Valle

Sede principal centro poblado Corozal – IE SANTA BÁRBARA Municipio Sevilla Valle







En ocasiones nos parece muy difícil acercar a los niños y jóvenes a la lectura, por eso es importante empezar con este hábito desde muy pequeños y llevarlos de la mano en sus primeros pasos hacia la lectura, buscando el desarrollo de las diferentes competencias de una manera interdisciplinaria que servirá de apoyo para comprender mejor los textos en todas las asignaturas.

Fomentar y crear espacios para que empiecen a crear y a fortalecer los hábitos lectores y las competencias interpretativas y de creación literaria.

Por medio de diversas estrategias, se busca promocionar la lectura como una actividad que aporta numerosos beneficios para los estudiantes, contribuyendo a su desarrollo intelectual, emocional, social y cultural. Se intenta que aprendan a apreciar la lectura como fuente de información, de formación y de entretenimiento.
También es importante el rescatar, el dar protagonismo al libro como soporte tradicional de la lectura.

Actividades: DÍA DEL IDIOMA Y DÍA DEL LIBRO
2022 IE SANTA BÁRBARA








TECNOLOGIA
ESPAÑOL
SOCIALES
NATURALES

