SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DEL DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS

Ana Isabel Márquez Rojas
Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez
aimarquez2002@yahoo.com

Recibido: 04/11/2017 Aprobado: 19/09/2018

Resumen

El presente trabajo remite a una sistematización de experiencias de Ludotecas propuestas por la investigadora en el marco de necesidades sociales demandadas por la infancia y la comunidad, Mediante el diseño e implementación de Ludotecas en tres espacios y momentos distintos, se enuncia el derecho vital al ocio y la recreación en el ser humano, como estrategia liberadora y potenciadora de la expresión libre de lo que contiene el alma y el desarrollo de la personalidad. La presente Sistematización de Experiencias relata tres experiencias de Diseño e Implementación de centros de préstamos de juegos y juguetes denominado (Ludoteca) en sus modalidades: Comunitaria, Investigativa e Itinerante. La primera Ludoteca Escolar se creó en el Preescolar Cota 905 en la Ciudad de Caracas con actores sociales familia-escuela-comunidad (1998). La segunda Ludoteca en su modalidad de Investigación e Itinerante en el Núcleo Maracay de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (2007) y la tercera propuesta de Ludoteca Comunitaria, en una zona popular del Estado Carabobo Ricardo Urriera, emprendida con la Dirección de Educación de la Alcaldía de Valencia (2012). Experiencias adscritas a la línea de investigación "Innovación y Transformación de la Práxis Pedagógica en Educación Inicial", de la Especialización en Educación Inicial del Núcleo Regional de Educación Avanzada Valencia de la UNESR. Metodológicamente se orientó desde la perspectiva de La Sistematización. Dentro de los Hallazgos, se considera a Las ludotecas, como un espacio de generación de Conocimiento que potencia la vinculación social entre los actores sociales familia-escuela-comunidad.

Palabras clave: ludoteca, juego, sistematización.

SYSTEMATIZATION OF EXPERIENCES IN THE DESIGN AND IMPLEMENTATION OF LUDOTECAS

Abstract

The present work sends to Ludotecas's systematizing experience proposed by the investigator in the frame of social needs demanded by the infancy and the community, By means of the design and Ludotecas's implementation in three spaces and different moments, the vital right is enunciated to the leisure and the recreation in the human being, as liberating strategy and potenciadora of the free expression of what contains the soul and the development of the personality. The present Systematizing of Experiences (Ludoteca) reports three experiences of Design and Implementation of centers of lendings games and toys named in his modalities: Community, Investigativa and Itinerant. The first Ludoteca Escolar created in Pre-school Level 905 in the City of Caracas with social actors family - escuela-comunidad (1998). The second Ludoteca in his modality of Investigation and Itinerant in the Core Maracay of the National Experimental University Simón Rodríguez (2007) and Ludoteca Comunitaria's third offer, in a popular zone of the State Carabobo Ricardo Urriera, undertaken with the Direction of Education of the Mayoralty of Valencia (2012). Experiences assigned to the line of investigation "Innovation and Transformation of the Práxis Pedagógica in Initial Education", of the Specialization in Initial Education of the Regional Core of Advanced Education Valencia of the UNESR. Methodologically it was orientated from the perspective of The Systematizing. Inside the Findings, The ludotecas are considered, as a space of generation of Knowledge that promotes the social entail between the social actors family - escuela-comunidad.

Key words: ludoteca, game, systematizing.

Introducción

El juego como recurso pedagógico le va a brindar al niño y la niña, la oportunidad de adquirir una serie de conocimientos y destrezas, que desempeñarán un papel fundamental en su desarrollo. Por ello es importante que el ambiente esté diseñado y planificado especialmente, a fin de que éstos puedan explora libremente y se propicien así, aprendizajes significativos que favorezcan su desarrollo integral, ya que el niño/a tendrán la oportunidad de manipular, conocer directamente el juego o juguete construir progresivamente sus funciones mentales superiores, en atención a lo establecido en la teoría Vygotskyana. En este sentido, la situación ideal de aprendizaje ocurre durante el juego, recurso que conduce el desarrollo a lo largo de la rutina diaria, tanto del niño y la niña, como de los mediadores que lo acompañan. "El juego es a la vez un producto y un proceso que genera nuevas actividades de aprendizaje y amplía la Zona de Desarrollo Próximo". (Vygotsky 1979: 21)

Froebel (1989) afirma que "el juego es la expresión más elevada del ser humano, ya que constitutuye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño" (p. 23). Es decir, esta es una actividad que lo acompañará a lo largo de toda su vida y le permitirá consolidar las bases de su personalidad.

Para Borja (2000) "los niños y las niñas en las escuelas, no sólo juegan en los patios o aprenden juegos en los espacios, sino que esta, es su actividad primero y natural". (p. 10)

Al respecto, cabe citar a Rodríguez (1997) "El niño no obligado a cubrir el tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades y compromisos de trabajo tienen que aceptar la vida, la naturaleza, las leyes, los hechos, antes de haberlos manipulados como objetos de dominio, de su sueño, de su poder". Es evidente entonces, como el niño y la niña desde que llegan al mundo se les priva de uno de sus derechos fundamentales, como es el juego, ya que las mismas condiciones del lugar donde interactúan, se lo impiden. Por otra parte, deben enfrentarse igualmente a las condiciones de espacio y ambientes de aprendizajes en las instituciones educativas a las que asisten, caracterizados estos, con las mínimas condiciones para el esparcimiento y la recreación. Aunado al alto índice de violencia estructural que afecta principalmente a los más desprotegidos: la infancia.

La situación sociológica antes descrita, nos reseña un panorama general de las diversas problemáticas socioculturales, a las que se encuentran expuestas la mayoría de la población infantil y entre ellos, los estratos más desfavorecidos del país, situación que amenaza la calidad de vida de estos estratos y por ende del niño y la niña, ya que se violenta su derecho al juego, a disponer de espacios pacíficos y seguros debidamente acondicionados para ello, como las Ludotecas.

Una *ludoteca* (del latín *ludus*, «juego », «juguete» y de la palabra griega *théke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es un espacio donde se realiza algún tipo de actividad para niños con alguna dificultad como de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas.

Dinello, R. (1993) espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría". Borja (citado en Dávila, 1987) señala que la ludoteca podría ser: "el lugar en que el niño puede obtener ju-

guetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil".

Las ludotecas son iniciativas recreativo-culturales que tienen proyección a nivel mundial. Desde las iniciativas anglosajonas hasta las latinoamericanas, existen organismos congregados que mancomunadamente vienen realizando propuestas interesantes que se congregan en la Asociación Nacional Británica de Ludotecas y la Federación Latinoamericana de Ludica y Ludotecas en Colombia.

En América Latina, se tienen las experiencias de Ludotecas en Brasil, (brinkadotekas) México con el apoyo del Instituto de la Infancia; en Costa Rica en los Centros Recreativos "Arco Iris"; en Cuba mediante los círculos Infantiles y en Colombia, las juegotecas organizadas en parques infantiles y centros de bienestar Familiar, también en Uruguay y Argentina. (Zerpa 2008:10)

Las Ludotecas en Venezuela

Tomando en consideración la sistematización realizada por la investigadora Isabel Zerpa (op.cit), en relación a la presencia de Ludotecas en nuestro país, se tiene: La propuesta de creación de Ludotecas para los niños del antiguo Instituto Nacional del Menor (INAM), así como la presentada como propuesta al Museo Jacobo Borges (1996). La Ludoteca para la Escuela Bolivariana Florencio Jiménez en el año (2000). También fue creada en el Instituto Pedagógico de Caracas una Ludoteca con el fin de atender a los niños y niñas que asistían diariamente a esta institución universitaria, y al grupo de infantes del Preescolar del Pedagógico.

Desde 2005, la Socióloga y activista Irama La Rosa, creó en el Barrio el 70 del Valle con una escuela local, habilitar una sala para estos fines en la comunidad. Esta iniciativa fue de gran aceptación por parte de la comunidad y de organismos internacionales, como la Embajada de Finlandia, quien ofreció su colaboración al proyecto y dotó a la Ludoteca de equipos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje y las experiencias de los niños y las niñas.

En el año 2011, la Alcaldía de Chacao ubicada en la Ciudad de Caracas crea una Ludoteca en la Biblioteca Los Palos Grandes a través de Cultura Chacao, este espacio fue creado con el fin de que los niños puedan estar en contacto con la cultura, la creación y la ciudadanía por medio del juego y la lectura.

A continuación se relatan las experiencias coconstruidas intersubjetivamente en torno a las tres experiencias de diseño e implementación de Ludotecas.

Ludoteca Preescolar Cota 905 (Caracas)

Esta Ludoteca comunitaria se creó dentro de la institución educativa en el año (1998), con el apoyo de las maestras y un grupo de cinco (5) madres colaboradoras de la comunidad que diariamente asistían para conocer de cerca la experiencia y comprender en qué consistía, pues en todo momento se conversaba acerca de la importancia de la vinculación y mantenimiento de este espacio en el tiempo, a los fines de proteger el derecho y disfrute al juego de sus hijos/as.

Ludoteca Simón Rodríguez

La segunda experiencia de diseño e implementación de Ludoteca, se realizó dentro de una institución universitaria la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, este centro de préstamo de juegos y juguetes (aun en funcionamiento) fue creada por una demanda colectiva del personal docente, obrero, administrativo de la Universidad, debido a la alta presencia de niños deambulando por las instalaciones. En el año 2003, se diseñó la propuesta junto a un grupo de estudiantes de Educación Inicial, cursantes de las prácticas profesio-

nales y fue en el año 2007, cuando se concretó el sueño de disponer de un pequeño, pero cómodo espacio donde los niños y las niñas tuvieran un oasis de esparcimiento y recreación. Es importante destacar que esta iniciativa de Ludoteca se creó en principio pensando en la atención de la infancia y la comunidad, pero su fin es de investigación. Su radio de acción en interna dentro de la Universidad y también funciona en su modalidad itinerante, es decir en los hospitales y comunidades.

Ludoteca Casa Comunal Ricardo Urriera

Estas experiencias de transformación social coconstruida participativamente, permitieron llevar a cabo la tercera propuesta de Ludoteca en la ciudad de Valencia Parroquia Miguel Peña, en la Casa Comunal año 2012. La creación de esta Ludoteca también se justifica, por cuanto en dicha comunidad se viene observando la alta presencia de niños/as y adolescentes jugando en las avenidas sin ningún sentido de orientación, ni acompañamiento, quedando éstos desatendidos y al margen de cualquier momento de esparcimiento, recreación y aprendizaje, mientras sus padres, o familiares laboran, estudian o participan en sus obligaciones. Esta propuesta de ludoteca, quedó solo en la etapa de diseño, se elaboró un diagnóstico comunitario de su necesidad, se emprendió un proceso de formación de maestras y psicopedagogas, a los fines de comprender su labor en este espacio en su función de ludotecarias y un proceso de donación de juegos y juguetes.

Objetivos de la investigación

General

Sistematizar las experiencias en el diseño e implementación de Ludotecas, con el fin de dar cuenta de las transformaciones sociales emprendidas en diferentes contextos y aportar nuevos saberes pedagógicos.

Objetivos específicos

1.- Reconstruir los hallazgos, problematizaciones vividas en las experiencias de diseño e implementación de Ludotecas.

2.- Proponer estrategias o acciones que aporten a las experiencias de construcción colectivas de ludotecas en diferentes espacios sociales.

3.- Evidenciar y divulgar el rol del docente como profesional de la acción reflexivo en su accionar pedagógico innovador.

Metodología

Desde el punto de vista epistemológico, este estudio tiene un abordaje desde la sistematización de experiencias.

La sistematización de experiencias es una metodología de investigación participativa iniciada por grupos comprometidos con la educación popular en América Latina. Uno de los teóricos principales que ha brindado aportes significativos en el tema es Oscar Jara, quien la define, como:

> La Sistematización es una modalidad investigativa empleada hoy en diversos campos de la acción social, cultural y educativa. Maestros, innovadores, profesionales prácticos y trabajadores comunitarios, acuden hoy a la investigación como estrategia para reconstruir, comprender y transformar sus prácticas. (Jara 1997:3)

La sistematización de experiencias tributa en una reconstrucción ordenada de la experiencia para problematizarla, develar sus nudos críticos; su intencionalidad transformadora contribuye a la generación de conocimientos, saberes y vidas intersubjetivamente. Bernechea, González y Morgan (1998) proponen los siguientes aspectos metodológicos de la sistematización:

1.- Unidad entre sujeto y objeto de conocimiento. El investigador tiene como objetivo primordial

generar nuevos conocimientos sobre su práctica, sobre sí mismo y sobre su acción.

2.- Conocimiento localizado y orientado a la práctica. La teoría está en la práctica. La sistematización busca extraer y evidenciar el conocimiento que se encuentra en la práctica, teorizar y cuestionar de manera contextualizada la práctica social.

3.- Historicidad de la interpretación. Sus objetivos son emancipadores y comprometidos con la transformación de las actitudes, relaciones sociales entre grupos sociales.

4.- Concepción dialéctica de la realidad. La realidad es total, el todo está integrado en las partes, no se puede entender aisladamente, sino en relación al conjunto un proceso histórico, por cuanto la realidad es producto y construcción humana y dinámica antes que estática y por tanto transformable.

Resultados y discusión

Reconstrucción de la experiencia

Momento I: diagnóstico

En este primer momento se realizó una etapa de visitas, a fin de determinar la necesidad existente y manifiesta por este colectivo en cuanto a disponer de un espacio para el esparcimiento y recreación de los niños y niñas de la comunidad. Se realiza un análisis de las Fortalezas, Oportunidades, Amenazas y Debilidades. Ya que en la Instalación de Ludotecas se requiere contar con las condiciones mínimas de espacio, ventilación, saneamiento y distribución. Luego del recorrido, se reestructurar espacios y se acondiciona con las condiciones mínimas para el proyecto de Ludoteca que se tiene previsto. Esta primera etapa de acercamiento permitió socializar el objetivo del proyecto e involucrar a la comunidad en un proyecto social de gran envergadura dirigido a la Infancia, en donde toda la población está llamada a construir colaborativamente para que tenga lugar la concreción de esta iniciativa.

Momento II: ejecución

1.- Dotación de los espacios en las Ludotecas (Proceso de autogestión, jornadas de recolección de juegos y juguetes en la comunidad, donación de recursos didácticos por parte de participantes que cursan la asignatura: Diseño de Recursos para el Aprendizaje en Educación Inicial.

2.- Formación de los actores sociales (docentes, madres, gestores culturales) en su función de Ludotecarias/os

Momento III: evaluación

1.- La necesidad permanente de analizar junto al colectivo comunitario su participación protagónica en el proyecto.

2.- El análisis de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proyecto previsto y su prolongación a través del tiempo.

3.- El imperativo de disponer a tiempo de los recursos económicos por parte de la Alcaldía para la concreción de la Ludoteca en la Casa Comunal.

Conclusiones

Las experiencias antes descritas de propuestas, diseño e implementación de espacios o centros de préstamos de juegos y juguetes (Ludotecas) para la infancia, reflejan el espíritu incansable de sus creadores de hacer más humano el mundo, de crear otros mundos posibles mediante el juego, de poner en el horizonte el juego como posibilidad de cocreación armónica, de vida, paz y vinculación intergeneracional de los niños y niñas del mundo.

Las ludotecas son espacio de encuentro para la convivencia, la paz, la tolerancia, el juego y el juguete como elementos de reflexión, de generación de conocimientos, y activadores de procesos de desarrollo en la infancia, son desde el punto de vista epistemológico, axiológico y teleológico una oportunidad para reflexionar nuestro lugar de enunciación y compromiso social con la población más olvidada, y vital de todo el desarrollo humano: la infancia. La articulación armónica entre los entes gubernamentales Alcaldías y Organizaciones Sociales es fundamental para el logro de los proyectos sociales que se deseen emprender en las comunidades.

Referencias

Borja, M. (2000). *Las ludotecas. Instituciones de juego*. España: Octaedro.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). *Gaceta oficial Nº 36.860 del 30 de diciembre de 1999.*

Barnechea, González y Morgan (1998). "¿Y cómo lo hace? Propuesta de método de sistematización". Taller Permanente de Sistematización-CEAAL-Perú, Lima.

Dávila, E. (1987). *Las ludotecas*. España: Morata

Froebel, F. (1989). *La educación del hombre*. Madrid: Crítica.

Jara, O. (1996). Tres posibilidades de sistematización: comprensión, aprendizaje y teorización. En *Aportes 44*. Dimensión Educativa.

Rodríguez, M. (1997). Ludoteca: una alternativa innovadora para rescatar el derecho de nuestros niños a jugar. *Revista Perspectiva* Nº 12. Escuela parvularia. Universidad Central de Chile.

Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Zerpa, I. (2008). La ludoteca comunitaria. Una alternativa para la promoción de la paz. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela.