

Ludo-Notas

Nº 2

Ciudad Guayana 2018. Estado Bolívar
Boletín informativo de la ludoteca del E.I.B Yocoima



Tepui



ALGUNOS BENEFICIOS “INTANGIBLES” DE LA LUDOTECA EN LA EIB YOCOIMA

A lo largo de la fase de implementación de proyectos, van surgiendo algunos factores que no sólo no fueron identificados en su etapa de diseño, sino que difícilmente podrían ser precisados con anticipación aun por las mentes más especializadas en planeación...pero cuando surgen, de improviso, sin mesura y con una gran carga de significación, nos genera una serie de emociones por lo elocuente del hallazgo: son los denominados beneficios o bondades “intangibles” que genera el desarrollo de una iniciativa y que, no por no haberlos considerado inicialmente, son menos importantes e impactantes que los resultados o metas sí cuantificados (tangibles), establecidos desde el principio.

Hace tan sólo un mes, la asociación civil TEPUI estableció una Ludoteca en la escuela “Yocoima”, ubicada en el sector Los Olivos de Puerto Ordaz en el estado Bolívar-Venezuela, con objetivos, propósito y metas claras, ampliamente compartidas y construidas conjuntamente con docentes y directiva del plantel educativo. No obstante, en este corto lapso en el que aún se realizan ajustes y se analiza concienzudamente las dinámicas de juego con estudiantes y docentes para afinar rutinas y apalancar progresiva pero asertivamente todo el proceso en la cotidianidad escolar en procura de asegurar su sostenibilidad en el tiempo, con criterios de calidad y excelencia del servicio, surgen varias cuestiones que nos llama poderosamente la atención...

1. uno de los ludotecarios (Carlos Yusti), espontáneamente elabora un boletín digital de la Ludoteca con textos e imágenes que facilitará difundir noticias y novedades con relación a ella, acercando -la y a la Ludoteca- a cada vez más cantidad de personas...quizá ello contribuya a replicar la idea y mucha más gente se motive a replicar la experiencia en otras escuelas y comunidades!

2. una profesora universitaria, especialista en juegos (Cecilia Tirapegui) inicia una serie de jornadas formativas dirigidas a los docentes para fortalecer estrategias pedagógicas basadas en juegos y juguetes instruccionales... qué interesante ver cómo este espacio lúdico comienza a

acercar a investigadores, hacedores y promotores en torno a una idea común!

3. la directora del plantel educativo (Vicenta Chaparro) entenece con su imagen registrada en fotos al tomar en sus manos muñecas de la Ludoteca, y expresar que en su infancia no tuvo oportunidad de hacerlo...hasta antiguas carencias se suavizan en la Ludoteca y nos reconforta el alma.

4. una docente (no sé con seguridad si interna o externa a la escuela Yocoima), y que en su tiempo libre realiza tareas dirigidas para escolares, expresó que la Ludoteca la inspiró para recrear en el espacio donde ofrece sus actividades extraescolares, el diseño divertido y relajante de ésta y así hacer más acogedor el espacio donde trabaja... así más niños disfrutarán de un espacio divertido mientras aprenden!

5. aunque no es estrictamente actividad de la Ludoteca, fue colocada una cajita en sus espacios para que los niños pusieran en ella objetos perdidos...y ya comenzaron a “aparecer” en ella cosas extraviadas, como un lápiz, tres billetes de 100 bolívares, y una cadenita...es que al entrar y disfrutar en la Ludoteca la actitud de los usuarios cambia, quién no recuerdan al Metro de Caracas en sus inicios?. Así se fortalecen los valores que tanto empeño tenemos en cultivar en los niños.

6. la madre de uno de los usuarios de la Ludoteca, quien además se desempeña como procesadora de alimentos para el comedor escolar en la propia escuela “Yocoima”, recientemente fue a visitar con gran expectativa y curiosidad el espacio donde una vez por semana su hijo goza jugando, porque “a él no le gusta ir a la escuela, excepto el día que le toca turno a su grado para asistir a la ludoteca”...cómo no aprovechar el maravilloso incentivo que representa jugar, si con ello los niños asisten entusiastas a su salón de clases!

En mi opinión, sobran comentarios...de lo que sí estoy segura es de que conoceremos más historias y anécdotas como las anteriores que darán cuenta de esas llamadas bondades “intangibles”, “impalpables”, y que otorgan siempre, siempre mayor legitimidad, impacto y aprecio por la experiencia que la genera, forjadas al fragor del día a día en la Ludoteca del EIB Yocoima.

Maurelena Remiro G.

Representante de ONG TEPUI en Venezuela



RESPONSABILIDADES DE LOS DOCENTES EN LA LUDOTECA DE LA EIB YOCOIMA

Previo a la visita...

Es deseable que los docentes verifiquen/confirmen a ludotecarios la asistencia del grupo correspondiente (de acuerdo al horario preestablecido).

En atención a edades de usuarios por grupo, sus intereses particulares e incluso el tema o proyecto de aula que esté desarrollando el docente, preseleccionar junto a ludotecarios el tipo de libros, juegos y juguetes disponibles para cada sesión de juego.

Recordar a los niños las normas básicas de utilización de la ludoteca y promover el uso de sus respectivos carnets de identificación de usuarios durante la visita.

Durante la visita...

Mantener el orden en la entrada de su grupo de estudiantes, y estar atento a cualquier acto de indisciplina o desorden durante el horario de juegos

Apoyar a ludotecarios en el registro del grupo al inicio de cada sesión de juegos

Promover la lectura o dramatización de cuentos cortos, previo a la entrega de juegos y juguetes

Cooperar con los ludotecarios a la hora de entrega/



Distribución de libros, juegos y juguetes a los usuarios, así como durante el momento de devolución de los mismos para cierre de jornada

Mantener a su grupo jugando en calma, sin gritos ni disputas, con cada usuario respetando el juego del resto.

Velar por el buen uso de los materiales e instalaciones de la Ludoteca, por parte de sus estudiantes

Asegurar la salida ordenada y tranquila de su grupo de estudiantes de la Ludoteca

Después de la visita...

Asegurarse de que los estudiantes no lleven fuera de la Ludoteca ningún tipo de material que pertenezca a este espacio

Animar a los estudiantes a que expresen oral, escrito o gráficamente el significado de su experiencia en la Ludoteca

Presentar por escrito (Buzón de Sugerencias) cualquier planteamiento o propuesta para el mejoramiento del uso de la Ludoteca

PARA CELEBRAR EL DÍA DEL LIBRO Y EL IDIOMA

Cada 23 de abril se celebra el Día del Libro y del Idioma. Por supuesto es un día simbólico. Al parecer durante el año de 1616 fallecieron Cervantes, Shakespeare y el Inca Garcilaso de la Vega. La coincidencia propicia para conmemorar al libro como objeto y a ese idioma que es el puente para reconocernos en el otro a través del lenguaje.

La celebración de este día fue por decisión espontánea en la Conferencia General de la Unesco, celebrada en París (Francia) en el año 1995, con el fin de rendir homenaje universal a los libros y a los autores.



En la ludoteca hemos organizado un conjunto de actividades como **La vuelta al mundo en 80 libros**. Actividad que consiste en conversar con los niños del mayor número de libros de distintos países. Comenzando con el primer libro impreso en Venezue-



la titulado "**CALENDARIO MANUAL, y Guía Universal de forasteros en Venezuela**" impreso en Caracas, en la imprenta de Gallagher y Lamb en 1810. La autoría se le atribuye a Andrés Bello. Se continuará con los cronistas de indias, Las mil y una noches del siempre extraño Oriente y otros más. Elaboración de **Libros de artista**. Se trata de una obra que conservando algunas características del libro (páginas, palabras, ilustraciones, formato, etc.) va más allá del libro tradicional. Se puede considerar un medio de expresión con parámetros nuevos y bastante diferenciados de la pintura, de la escultura y de obras literarias, pero que las conjuga todas para crear una obra de arte en sí misma. Otra actividad es **¿Quién soy yo?**, en una figura sin rostro y con manos los niños se pintan así mismo y se describen

como persona resaltando sus cualidades y gustos.



Libro de artista realizado con materiales reciclados

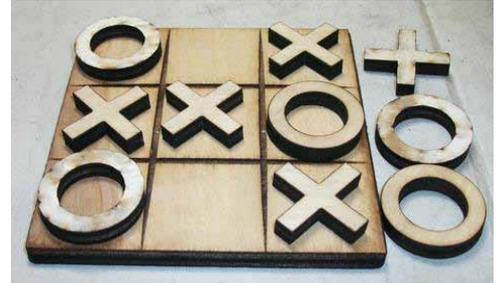
EN FOTOS



JUEGOS

1. La Vieja

Este es el juego más sencillo de la vida. Para practicarlo lo único que hace falta es algo con qué escribir y una superficie donde jugar. Es muy fácil. Se hace una cuadrícula de 3 x 3 donde, junto a un compañero o compañera intentaban entre O's y X's formar una línea recta o diagonal con 3 O's y X's. Quien primero lo logre, ganaba.



3. Perinola

Se puede jugar solo como pasatiempo o luego que te volvieras un experto, competir con tus amigos para ver qué tan diestros eran con la perinola. La mecánica de este juego era conseguir encajar el barrilito de la perinola en la base o mango con el que se sostiene el juguete. Si el barrilito se salía fuera o no encajaba, se pierde.



4. Papagayos

La diversión con un papagayo comienza desde el momento mismo de su construcción. Un par de cañas brava así como papel de seda, papel de bolsa y retazos de tela. También se requiere de un rollo de pabilo extenso. Luego viene lo mejor: ivolar el papagayo!. Se necesita un espacio sin árboles y con mucho viento para elevarlo un poco y dejarlo planear en el aire, para ello se recogía o se le soltaba el pabilo. Hoy ha tener icuidado con los cables, para evitar cualquier percance.



5. Muñecas de trapo

Nuestras primeras muñecas nunca fueron las "Barbies", sino las muñequitas de trapo, esas que probablemente heredamos de nuestras abuelas o nos tocó hacer en el colegio y, la verdad.



UN NUEVO RECAUDADOR PARA EL SULTÁN

anónimo

El sultán estaba desesperado por no encontrar un nuevo recaudador.

– ¿No hay ninguna persona honesta en este país que pueda recaudar los impuestos sin robar dinero? – se lamentó el sultán.

Acto seguido llamó a su consejero más sabio y le explicó el problema.

– Anunciad que buscáis un nuevo recaudador, Alteza – dijo el consejero-

– y dejeme a mí el resto.

Se hizo el anuncio y aquella misma tarde la antecámara del palacio estaba llena de gente. Había hombres gordos con trajes elegantes, hombres delgados

con trajes elegantes y un hombre con un traje vulgar y usado. Los hombres de los trajes elegantes se rieron de él.

– El sultán, por supuesto, no va a seleccionar a un pobre como su recaudador – dijeron todos.

Por fin entró el sabio consejero.

– El sultán os verá a todos en seguida – dijo –

– pero tendréis que pasar de uno en uno por el estrecho corredor que lleva a sus aposentos.



El corredor era oscuro y todos tuvieron que ir palpando con sus manos para encontrar el camino. Por fin, todos se reunieron ante el sultán.

– ¿Qué hago ahora? – susurró el sultán.

– Pedid que bailen todos – dijo el hombre sabio.

Al sultán le pareció extraña aquella medida, pero accedió, y todos los hombres empezaron a bailar.

– Nunca en mi vida he visto unos bailarines tan torpes – dijo el sultán –

– Parece que tienen pies de plomo.

Sólo el hombre pobre pudo saltar mientras bailaba.

– Este hombre es vuestro nuevo recaudador – dijo el hombre sabio-

– Llené el corredor de monedas y joyas y él fue el único que no llenó sus bolsillos con las joyas robadas.

El sultán había encontrado un hombre honrado.

Puede visitar la página
de Tepui en la WEB

<https://tepui.ch/>

Boletín LUDO-NOTAS

Diseño
Carlos Yusti

Fotografías:
Ana María Marín



Escuela E.I.B Yocoima

Tepui

Asociación Civil
Tepui