

Ludotecas Tepui en Escuelas de la región Guayana

2017-
2018



Table of Contents

1	Introducción	3
2	Antecedentes	3
3	Contexto y enfoque de Ludotecas promovidas por TEPUI	4
3.1	Algo de historia.....	4
3.2	Concepto y enfoque	5
3.3	Beneficios del juego	6
3.4	Propósito(s) de una Ludoteca.....	7
3.5	Ludotecario: elemento clave	7
3.6	Ludotecas y el marco legal en Venezuela	7
4	Iniciando la creación/construcción de la Ludoteca	8
5	Propuesta y aspiración de TEPUI	9
6	Metodología de abordaje	10
7	Agenda (propuesta) para el taller de trabajo	11
8	Referencias Bibliográficas Consultadas.....	12

1 Introducción

La visión de TEPUI con el establecimiento de la Ludoteca está orientada al fortalecimiento de valores de colaboración, responsabilidad, ciudadanía y respeto. Nuestra aspiración es crear la oportunidad para que muchos niños tengan acceso a juguetes y juegos, beneficiándose con las bondades que genera el juego libre, a la vez que se refuerzan los valores antes mencionados.

La propuesta de Ludoteca con el apoyo de los estudiantes es una idea innovadora. La Ludoteca como tal, es un concepto relativamente poco expandido en Venezuela, especialmente el aspecto de préstamo del juguete.

La Ludoteca Escolar se presenta como una experiencia nueva, que permitirá revalorizar el juego, enriquecer el espacio lúdico a partir de la incorporación de juguetes y juegos y alentar a los docentes a sumar propuestas pedagógicas adecuadas a cada grupo en particular. Como organización, a TEPUI nos moviliza a generar nuevos acuerdos, intercambio de ideas y ajustes en la práctica pedagógica, sin perder de vista las particularidades de la escuela, los tiempos y las edades de los niños. La Escuela recibe una serie ordenada de juegos y juguetes brindados por TEPUI con la que es posible planificar, desarrollar y evaluar propuestas lúdicas interesantes y valiosas. Este aporte es especialmente significativo, tanto por la oportunidad que ofrece a los escolares como por ser un reconocimiento implícito del valor del juego para construir conocimientos en la educación preescolar y primaria.

Una Ludoteca como la propuesta, se orienta a promover el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil y actuar, además, como servicio preventivo y de soporte para las familias con hijos pequeños, a través del préstamo de juguetes adecuados que permitan también compartir el juego en el hogar.

En síntesis, la Ludoteca promovida por TEPUI se fundamenta en una estrategia eminentemente lúdica, para que los juegos, los libros, los materiales, los rincones, los juguetes... sean utilizados para favorecer el juego como recurso para el desarrollo del individuo y del grupo, donde el educador observa, facilita, anima y enriquece. Una metodología basada en el juego libre, donde los jugadores tengan la opción de elegir qué, cuándo, cómo, dónde y con quién realizar determinada actividad.

2 Antecedentes

En enero 2017 la organización TEPUI estableció contacto con directiva de la EIB Yocoima (Los Olivos, Puerto Ordaz-estado Bolívar), con el propósito de intercambiar ideas acerca de la iniciativa de nuestra organización no gubernamental de establecer una serie de Ludotecas en esta región, como un aporte al fortalecimiento institucional de los centros educativos al promover y reconocer el rol pedagógico, educativo y socio-cultural que tiene jugar.

Derivado de ello, se estableció un acuerdo entre las partes fijando compromisos y responsabilidades, y se dio inicio a un conjunto de actividades conducentes a la concreción de tal iniciativa en la sede de dicha escuela, todo lo cual deriva en la inauguración de una primera Ludoteca el próximo día 8 de febrero de 2018 en la sede de ese centro educativo.

Esta experiencia pionera en la región nos ha permitido establecer las pautas para futuras Ludotecas promovidas por TEPUI y ahora se pretende ampliar sus bondades incorporando una nueva escuela de Guayana, razón por la cual seguidamente se exponen los siguientes planteamientos para el intercambio y eventual nuevo acuerdo de cooperación interinstitucional.

El propósito de este documento finalmente es precisar el enfoque y estrategia de abordaje, presentar una agenda preliminar de trabajo, así como también exponer ciertas bases conceptuales alrededor del tema Ludoteca.

3 Contexto y enfoque de Ludotecas promovidas por TEPUI

3.1 Algo de historia

Las primeras Ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños con deficiencias y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Angeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

Las primeras Ludotecas tuvieron su inspiración en las ideas de Friedrich Frobel (influyente pedagogo alemán del siglo XIX, creador del kindergarten/jardín de infancia) quien desarrolló conceptos fundamentales tales como la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad. También fue pionero en considerar el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes.

Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación del desarrollo social de los niños y niñas. Y es que numerosas investigaciones han demostrado que juguetes y juegos pueden convertirse en un instrumento de exploración de la realidad, de armonioso desarrollo motor, sensorial, imaginativo, creativo y social del niño.

En la actualidad la creación de Ludotecas está recomendadas por la UNESCO como parte del proceso educativo formal y el no convencional, y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y países nórdicos, hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas ludotecas. Desde la primera década de los años 70 se crearon ludotecas en Francia y España donde estos espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo. En Latinoamérica, las primeras Ludotecas surgen a partir también de los años 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica, y posteriormente a mediados de los 80's se generaron iniciativas de ludotecas en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Honduras y Venezuela. La adscripción de las ludotecas es variada: algunas están vinculadas a los municipios o representaciones zonales/regionales de ministerios de cultura y de educación ya existentes, en otros casos funcionan en bibliotecas infantiles y en escuelas: y existen también ludotecas que funcionan de forma independiente de estructuras públicas o de asociaciones, constituidas como una identidad autónoma.

Hoy día, muchos especialistas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen y valoran como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con

el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre. De esta manera, han surgido a nivel mundial diferentes tipos de Ludotecas: ludotecas fijas, ludotecas itinerantes (circulantes), ludotecas escolares, entre otras.

3.2 Concepto y enfoque

La Ludoteca es un espacio infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. De esta forma, la idea fundamental de la Ludoteca consiste en facilitar el préstamo de juguetes proporcionados por un educador, o persona responsable (ludotecario). La característica principal de la Ludoteca es la acción pedagógica que tiene el juego como metodología y juguetes como recurso esencial de la participación de proyecto educativo, posibilitando y estimulando el juego infantil, ofreciendo a los niños materiales y espacio de juego e indicaciones, apoyo y acompañamiento requerido.

La Ludoteca está considerada como una entidad recreativa-cultural especialmente pensada para los niños, y su misión es contribuir a desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y eventual compañía que se requiere para el juego.

No obstante su etimología (la palabra Ludoteca viene del Latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo), la Ludoteca no debe reducirse a un simple local donde se guarden juegos y juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones.

Las Ludotecas satisfacen principalmente:

1. necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan;
2. estrechar vínculos y lazos de los niños con sus hermanos, y con compañeros y vecinos de edades similares;
3. proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades;
4. posibilidad de disfrutar de juegos y juguetes en familias con limitaciones económicas para adquirirlos;
5. orientación a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos;
6. requerimientos de calidad del juego y del juguete;
7. el control del consumo irracional;
8. el reforzamiento de valores tales como responsabilidad, solidaridad, reciprocidad e intercambio;
9. favorecer el desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño;
10. que jugar sea una realidad cotidiana en la vida del niño.

De acuerdo con su funcionamiento y propósito, la literatura revisada sobre este tema registra que existen distintos tipos de Ludoteca: Comunitaria, Local, Personal, Escolar, Itinerante, Especializadas (terapéutica, de investigación, hospitalaria).

Hoy día el concepto de Ludoteca ha evolucionado desde un simple centro de préstamo de juguetes a un centro infantil de tiempo libre, donde se realiza una animación globalizadora con los niños asistentes y, además, se inician procesos de animación y cambio de actitud en los padres y educadores de la zona de influencia de la Ludoteca. Es decir, la Ludoteca apunta en la actualidad a transformarse en un espacio infantil de tiempo libre donde se realice una oferta lúdica cualitativamente distinta (con actividades globalizadoras y una animación y pedagogía activa partiendo de los centros de interés del niño), a la vez que se convierte en un elemento de dinamización de los cambios de mentalidad, del movimiento de opinión y de los cambios en el sistema educativo y familiar. Más aún, hay ludotecas que han extendiendo su oferta para incorporar opciones lúdicas para adultos.

No todo juguete o juego responde a un concepto sano y equilibrado ni a bondades como las que se han venido describiendo. Por tal razón, para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características, entre las que destacan: que despierte la imaginación y la habilidad del niño; que sea creativo; que sirva para tomar decisiones; que desarrolle la concentración; que sea estético; que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica. Eligiendo juguetes con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental.

Conviene señalar también que la mayoría de los niños, ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego por lo que se necesitan lugares específicos, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen la opción de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego. Por otra parte, a menudo la existencia de la ludoteca implica la existencia de ludotecarios, es decir, de educadores especializados en el juego, que estén en contacto directo con el ámbito familiar. Por ello, no se debe olvidar que al pensar en el desarrollo de una ludoteca hay que pensar también en la preparación del personal adecuado.

3.3 Beneficios del juego

El juego y uso de juguetes es un espacio que aborda elementos clave en el desarrollo de la personalidad tales como:

- La libertad (los niños eligen a qué jugar, cuándo, con quién, con qué reglas...)
- El control (el que juega tiene poder para controlar la situación, las actividades, los personajes, sus características, sobre todo cuando se da un juego espontáneo).
- La imaginación, la magia, la ilusión (las cosas se convierten en lo que los usuarios desean que sean)
- La liberación (el juego permite escapar de la realidad, establecer reglas diferentes, desfogarse de impulsos y sentimientos).
- La diversión (se juega para disfrutar y pasarlo bien)

El reto (muchos juegos consisten en probarnos a nosotros mismos, conseguir hacer algo y hacerlo cada vez mejor o aumentando niveles de dificultad, o bien el reto puede ser competitivo, conseguir un objetivo antes que los demás)

La colaboración (conseguir un objetivo con la ayuda del grupo, el juego se convierte en un poderoso elemento de socialización)

El aprendizaje (mediante el juego los niños imitan las conductas de los adultos y aprenden normas y reglas sociales, los juguetes instructivos enseñan conceptos básicos y desarrollan habilidades manuales.

3.4 Propósito(s) de una Ludoteca

Las Ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades en las que se inserten. Tienen entre otros, los siguientes objetivos:

1. Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar
2. Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes tengan acceso a los juegos y los juguetes.
3. Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano
4. Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura
5. Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños
6. Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos de grupo familiar, de la comunidad, etc.
7. Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias.

El espacio para una Ludoteca puede ser simple. Lo importante es que a través de las instalaciones: los muebles, la decoración, la clasificación y la organización de los juguetes, todos sientan ganas de jugar, compartir, fantasear, soñar, expresarse individualmente y en grupo, o sea, que realmente estimule la creatividad y las prácticas sociales.

3.5 Ludotecario: elemento clave

Algo fundamental a considerar en el proceso de creación, desarrollo y mantenimiento de una Ludoteca es quien trabaja en la ludoteca, el papel del responsable o ludotecario, también conocido como animador, facilitador del juego, recreacionista.

El importante rol que juega el ludotecario supone un proceso de capacitación y adiestramiento paulatinos en relación al juego y a la gestión de juguetes, que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa. Ello implica no sólo formación teórica sino también la realización de actividades prácticas.

Diversos autores afirman que quien va a trabajar en la Ludoteca debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar, tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, difícilmente la ludoteca tendrá éxito.

3.6 Ludotecas y el marco legal en Venezuela

La situación económica y el empobrecimiento de las familias, llevan cada vez más niños pequeños a trabajar, muchas veces a la par de sus estudios, cambiando los juguetes por

elementos de trabajo. La violencia familiar, las alteraciones en las relaciones sociales y el urbanismo desenfrenado, reducen cada vez más los espacios físicos disponibles para los niños, especialmente en las grandes ciudades.

La creación, fomento y desarrollo de Ludotecas encuentran concreción legal en la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA, Caracas, abril 2000), especialmente en sus siguientes contenidos:

Artículo 63. Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

Artículo 64. Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidas a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso.

Parágrafo Primero: El acceso y uso de estos espacios e instalaciones públicas es gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos.

Crear alternativas dinámicas, implementar actividades lúdicas, artísticas, creativas en el contexto escolar y comunitario, resulta imperioso. Y creemos que ello es posible a partir de propuestas realizadas dentro de un nuevo espacio: la Ludoteca. Ella surge como un vehículo de reanimación del juego en el interior de las familias y de animación en la comunidad, promoviendo la comunicación. Una alternativa para ayudar a amenizar los problemas, las dificultades y los conflictos es a través del juego. Si los niños de hoy juegan, van creciendo, compartiendo y aprendiendo entre vivencias y referencias de expresión lúdico creativa, mañana serán adultos que también jugarán con sus hijos.

4 Iniciando la creación/construcción de la Ludoteca

Con el fin de operacionalizar estos conceptos, y basados en los esclarecedores resultados previamente obtenidos en la experiencia que se desarrolla en la escuela Yocoima, se estima conveniente desarrollar un taller de trabajo entre TEPUI y personal clave de la escuela interesada.

En TEPUI vemos este taller como el primer paso formal para el establecimiento conjunto de la Ludoteca, reconociendo que solamente incorporando a la escuela en el proceso de creación se puede llegar a una solución adecuada para la comunidad.

Para asegurar que todos tengamos la misma base para iniciar el proceso creativo, recomendamos a todos los participantes del taller familiarizarse con este documento, con el propósito de alcanzar conjunta y participativamente:

1. Una primera versión consensuada del sistema de gestión y manejo de la Ludoteca en la escuela
2. Elementos conceptuales y metodológicos que describan visión, valores, modalidad de funcionamiento y estrategia de difusión de la Ludoteca
3. Identificación de desafíos y nudos críticos, y propuestas iniciales para resolverlos
4. Establecimiento de compromisos y acuerdos para continuar con el proceso de implementación de la Ludoteca en la escuela
5. Acordar colectivamente un conjunto de recomendaciones de actuación sobre estrategias e instrumentos innovadores para la ejecución de la Ludoteca.

5 Propuesta y aspiración de TEPUI

La disposición de TEPUI se orienta hacia el establecimiento de una nueva Ludoteca escolar en la región Guayana. Asumiendo que la acogida por la comunidad educativa respectiva sea positiva, el establecimiento y funcionamiento de la Ludoteca se ilustra a grandes rasgos en la ilustración siguiente:



El éxito del proyecto depende en gran medida del establecimiento de una alianza estrecha entre TEPUI y la Escuela, y cuyos supuestos básicos se listan a continuación:

¿Qué aporta/compromete la Escuela?

1. Incorporar, respaldar y promover el concepto y enfoque asumido de Ludoteca entre la comunidad de maestros y alumnos, así como con padres y representantes de la población estudiantil.
2. Brindar y mantener en adecuadas condiciones un espacio físico para la Ludoteca.
3. Facilitar las actividades operativas de los responsables para la puesta en marcha de la Ludoteca (Ludotecarios).
4. Velar por el buen funcionamiento e integridad de los bienes, juguetes y mobiliario de la Ludoteca, incluyendo mantenimiento y reparaciones de los juegos, libros y juguetes.
5. Efectuar rendición periódica de juegos y juguetes donados por TEPUI a la Ludoteca.

¿Qué aporta/compromete TEPUI?

1. Introducir el concepto y enfoque de la Ludoteca en la escuela con la activa participación de su comunidad estudiantil, docentes y directivos.
2. Suministrar juguetes y juegos para abastecer la Ludoteca, permaneciendo éstos siendo propiedad de TEPUI.
3. Proponer un modelo para el manejo de la Ludoteca con la cooperación de ludotecarios.
4. Apoyar en la preparación de los ludotecarios para la adecuada gestión de la Ludoteca
5. Brindar inducción a ludotecarios para el mejor uso de los juguetes y juegos.

6 Metodología de abordaje

Durante el referido taller de trabajo, construiremos de forma colectiva y concertadamente, un marco de gestión o “el cómo” funcionará la Ludoteca en la escuela. Para ello, partiremos de:

1. valores y misión institucional de la escuela
2. el intercambio de ideas y experiencia de los participantes
3. el conocimiento que el personal de la escuela dispone de las capacidades del centro educativo
4. desafíos actuales imperantes para el desarrollo de una estrategia lúdica-educativa innovadora

Específicamente nos enfocaremos en contestar las siguientes preguntas:

1. **¿Qué es lo queremos lograr?** Para llegar a una construcción compartida de la **visión de la Ludoteca** en la escuela.
2. **¿Qué tenemos a disposición?** (tanto la escuela como TEPUI) y cuáles son los déficits o flaquezas (lo que no tenemos). Evaluar la oferta institucional (escuela y TEPUI) así como también Identificación de problemas
3. **¿Qué hacer?** Ideas-propuestas para resolver problemas y avanzar en la implementación de la Ludoteca.
4. **¿Cómo hacerlo?** Sistematización de consultas y construcción de consensos.

La metodología a utilizar contempla la ejecución de una actividad grupal motivadora para estructurar un proceso de planeación concertada, en un marco distendido y propicio para el debate, orientado a compartir una serie de reflexiones y de experiencias. Ello supone el análisis y socialización de conceptos y herramientas propias de la planificación participativa con técnicas de trabajo grupal: lluvia de ideas, visualizaciones y reflexiones conducidas.

Este proceso de conversaciones significativas permitirá a los participantes generar ideas, acuerdos, consensos y caminos de acción creativos, en un entorno distendido y afable.

7 Agenda (propuesta) para el taller de trabajo

La agenda para el taller contempla explorar los elementos claves a considerar para la operacionalización de la Ludoteca en la escuela, así:

Hora	Tema	Duración estimada	Contenido
8:00	Presentación del taller y participantes	30'	Quiénes somos, exploración de expectativas, objetivos, alcance, agenda
8:30	Definición de objetivos y visión	20'	¿Por qué/para qué una ludoteca en la escuela?
8:50	¿Cómo funcionaría la ludoteca?	60'	Horario de atención; reglamentación y funcionamiento del préstamo (lapso máximo de préstamo, condiciones de entrega/préstamo de los juguetes, sanciones pedagógicas: por deterioro, pérdida, entrega extemporánea, etc.); inventario, tipo y clasificación de juguetes; espacio disponible: ventajas y desventajas
9:50	Pausa	10'	
10:00	Ludotecarios	60'	Responsabilidades del ludotecario y asistente Ludotecario (estudiantes y adulto); perfil; inducción y preparación de ludotecarios; incentivos y gratificación; temporalidad; sanciones por incumplimiento de funciones; identificación (carnets, chapas, franelas, ...)
11:00	Modelo de interacción de los diferentes actores: ludotecarios, TEPUI, directiva de escuela	30'	Revisar responsabilidades y compromisos entre las diferentes partes

Hora	Tema	Duración estimada	Contenido
11:30	Estrategia de divulgación y socialización de la propuesta	30'	Ante el personal docente y administrativo de la escuela, estudiantes, padres y representantes
12:00	Próximos pasos, balance, conclusiones y evaluación de la jornada	30'	

8 Referencias Bibliográficas Consultadas

- Creación de ludotecas para la educación no convencional en Venezuela. Francis Mayo, en www.ludotecasnoconvencionales.blogspot, agosto 2015
- Ludoteca: un espacio comunitario de recreación. Rosa H. Bautista. Ediciones FunLibre, en www.redcreacion.org/documentos/congreso. Colombia, 2000
- Ludoteca itinerante para niños. Xuxa Ventura, en www.monografias.com, 2011
- European Toys Libraries. Documentation for toy libraries, en <http://www.iacrianca.pt/pt/component/content/article/16/310-european-toy-libraries>. Editado por European Toy Libraries Group (ETL), 2014