

Manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá: Acercamiento a un estudio de caso

**Karen Nicole Caballero Quiroga
Mariana Rivera Osuna
Juliana Sofía Rozo López**

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación
Departamento de Psicopedagogía
Licenciatura en Educación Infantil**

Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas en Educación Infantil

Bogotá D.C 2024

Manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá: Acercamiento a un estudio de caso

Karen Nicole Caballero Quiroga

Cód. 2021158010

Mariana Rivera Osuna

Cód. 2021158071

Juliana Sofía Rozo López

Cód. 2021158075

TUTORA

Mónica Gil Cardona

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación

Departamento de Psicopedagogía

Licenciatura en Educación Infantil

Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas en Educación Infantil

Bogotá D.C 2024

DEDICATORIA

Dedicado a las infancias, a los cuidadores y a todas las personas que luchan por garantizar y reconocer el derecho al juego de los niños y niñas de nuestro país.

También a Annie, nuestra cuarta integrante.

AGRADECIMIENTOS

*A nuestras familias, que estuvieron presentes a lo largo de nuestra formación como docentes.
A nuestras hermanas Lina, Sara, Geraldine y Elizabeth por aguantarnos, ser nuestro soporte
y escucharnos cada día y noche hablar sobre nuestro trabajo de grado.*

*A los profesores que dejaron una huella en nuestro sentido crítico y formación docente:
Jenny Pulido y Gabriel Benavides. A nuestra tutora por acompañarnos en el final de nuestra
carrera universitaria.*

*A los niños que día a día nos reconfortaron con un abrazo cuando no podíamos más. A
nuestras compañeras que han sido un apoyo en los momentos más duros.
Y a Eclipse, Maggie, Botitas, Ceniza, Luna y Toby, por ser los más fieles y estar de principio
a fin acompañándonos y animándonos a seguir, los seres que más amamos en este mundo.*

Mil gracias por ser y estar en nuestras vidas

Contenido

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: SITUACIÓN DE INDAGACIÓN	8
<i>1.1. Justificación</i>	8
1.1.1. Nuestros Objetivos	11
<i>Objetivos específicos:</i>	11
<i>1.2. Antecedentes</i>	11
1.2.1. Historicidad de las ludotecas en Bogotá	13
1.2.2. Características del juego y su lugar en las ludotecas	14
1.3. Marco técnico y orientador para las ludotecas en Bogotá	23
CAPÍTULO II: CONTEXTUALIZACIÓN	28
<i>2.1. Características De Las Ludotecas En Colombia</i>	31
2.1.1. Tipologías de ludotecas: (García. R)	33
<i>2.2. CONTEXTUALIZACIÓN LOCAL DE TRES LUDOTECAS DE BOGOTÁ.D.C</i>	33
2.2.1. Biblioteca Pública Virgilio Barco	35
2.2.2. Centro Cultural y Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo	37
2.2.3. El Tunal – Gabriel García Márquez	41
CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO	45
<i>3.1. Juego: El Sentido De La Ludoteca</i>	45
3.1.1. El Juego	45
a) Juego Pre-Simbólico	48
b) Juego Simbólico	50
c) Juego de Construcción	51
d) Juegos con reglas convencionales	51
3.1.2. El Juguete	52
3.1.3. La Ludoteca: Espacio Para El Juguete Y El Juego	55
<i>3.2. Elementos Claves Para Un Entorno De Juego</i>	57
3.2.1. Diseño De Ambientes	57
3.2.2. ¿Qué es un contexto de juego?	59
CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO	60
<i>4.1. Estudio De Caso</i>	61
<i>4.2. Instrumentos</i>	62
4.2.1. La observación	62
4.2.2. Guía de observación	64
<i>4.3. Categorización inductiva y la codificación</i>	69
CAPÍTULO V: ANÁLISIS	70

<i>5.1. ¿Cómo se manifiesta el juego en tres las ludotecas en Bogotá?</i>	71
<i>5.2. ¿Cuáles son las características de los ambientes diseñados en las ludotecas?</i>	82
<i>5.3. Características de las acciones motrices en situación de juego tres ludotecas de Bogotá</i>	99
6. CONCLUSIONES	109
7. Bibliografía	116

INTRODUCCIÓN

Comprender el juego, desde una perspectiva pedagógica y social, como un derecho fundamental y como uno de los campos primordiales para el desarrollo de los niños, permite ver la importancia que tiene este en la vida de cada uno de los seres humanos, pues tiene un potencial inimaginable al favorecer de manera cognitiva, emocional, social y cultural. Las ludotecas cobran sentido, siendo espacios diseñados para garantizar que los niños puedan disfrutar del juego en entornos seguros y enriquecedores donde su creatividad, imaginación y habilidades pueden ser explorados.

El siguiente trabajo investigativo, es un ejercicio de estudio de caso donde se analizan las manifestaciones de juego presentes en tres Ludotecas de carácter público de Bogotá, ubicadas en las bibliotecas públicas Virgilio Barco, Julio Mario Santo Domingo y El Tunal – Gabriel García Márquez. Observando allí las características del juego, los espacios organizados para este y lo que sucede realmente en estas tres ludotecas con respecto al juego, y registrando todo lo observado en un instrumento diseñado por las maestras en formación, teniendo como base lecturas, la guía de observación y el protocolo de análisis.

Para poder realizar este ejercicio se realizaron diferentes lecturas que permitieron a las maestras en formación conocer más a fondo sobre las ludotecas, sus funciones, quienes se encargan de ellas, quienes pueden acceder a estos espacios enriquecidos de juego, así que el revisar los antecedentes de investigaciones y documentos tanto en bibliotecas públicas de Bogotá como en el IDEP, CINDE, Repositorio de UNAL, UPN y Francisco José de Caldas, además de autores brindados por la maestra tutora, fue clave para iniciar el proceso.

Este documento cuenta con 8 capítulos, los cuales están divididos por diferentes apartados. En el primer capítulo denominado Situación de indagación, se encuentra el apartado de justificación, el cual contiene el cómo se eligió la ludoteca y el juego como foco para este ejercicio investigativo, la pregunta de indagación, el objetivo general y los objetivos

específicos; como segundo apartado de este capítulo se encuentran los antecedentes, allí está todo lo relacionado con la búsqueda de documentos, trabajos investigativos, proyectos y demás relacionado con las ludotecas en Colombia que permitiera identificar con mayor claridad el lugar de nuestra pregunta en el escenario de indagación; de manera que se logre reconocer la pertinencia de la pregunta por las manifestaciones de juegos en las ludotecas.

En el segundo capítulo, Contextualización, se encuentra todo lo relacionado con el contexto de la ludoteca, donde apartados como las características y tipos de ludotecas se organizan para darle paso a contextualizar las tres ludotecas visitadas: El Tunal-Gabriel García Márquez, Virgilio Barco y Julio Mario Santo Domingo.

Luego, conceptos tan importantes como el juego, el diseño de ambientes o espacios para el juego, el juguete y la ludoteca misma entran a formar parte del capítulo 3: Marco Teórico. En el capítulo 4 inicia todo el proceso que llevaron a cabo las maestras en formación para poder realizar su ejercicio investigativo: Marco Metodológico, donde encontrará todo lo relacionado al estudio de caso como metodología de investigación, el diseño de la guía de observación y en qué consiste cada parte de dicho instrumento. Seguido por el capítulo 5 compuesto por los análisis realizados a dicho acercamiento de investigación.

CAPÍTULO I: SITUACIÓN DE INDAGACIÓN

1.1. Justificación

Durante nuestras conversaciones en las tutorías relatamos nuestras experiencias sobre los tránsitos en nuestra vivencia escolar en inicial y primaria, y vimos como el juego; siendo una de las actividades rectoras para el trabajo con la primera infancia; no tenía el mismo lugar en la trayectoria educativa propia. Mientras que en preescolar o inicial nuestra memoria traía recuerdos de un ambiente donde el disfrute, la palabra cantada, las expresiones artísticas y los tiempos de juego estaban muy presentes; en la primaria estas se relacionaban con acciones

que hacen los “pequeños” lo que de entrada restaba valor a ubicarlas como actividades no solo valiosas para el desarrollo sino con un alto componente de disfrute que las lleva a ser lenguajes propios a través de los cuales los niños se expresan y comprenden el mundo que les rodea, de hecho, según el MEN (2024) “el camino para crear una "Cultura de la educación inicial" en el marco de la atención integral, es a través de cuatro actividades rectoras: el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio” siendo el juego nuestro foco de interés y como actividad rectora refleja la cultura y la sociedad, mostrando cómo se construyen y desarrollan los entornos y contextos.

A través del juego, “Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad” (MEN, 2024), por ello, podemos considerar el juego como un medio para construir la formación cultural, introduciendo a los niños en la vida social que los rodea. El juego brinda un gran placer al permitir representar la realidad vivida según las propias interpretaciones y al ofrecer la posibilidad de modificar o reinterpretar esa realidad conforme a los deseos del que juega. De esta manera, los niños reflejan en su juego la cultura en la que crecen y se desarrollan, permitiendo así una comprensión más cercana de su realidad.

De igual forma y teniendo en cuenta el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial (2016) lo que los niños hacen para procesar y entender el mundo, así como sus experiencias, sentimientos y emociones, es jugar. El juego actúa como una forma de expresar lo que es difícil de poner en palabras y sirve como un ejercicio para tomar conciencia de aspectos específicos de su realidad social, emocional y afectiva, por lo tanto:

“El juego debe reconocerse como una práctica social que, en sí misma, es un factor de desarrollo, el cual merece un lugar, tiempo, condiciones para su despliegue y unos adultos sensibles con una actitud de acompañamiento, empatía y escucha, en cualquiera de los entornos en que los niños y las niñas habitan y reciben atención” (Durán y Martín, 2016, p. 21)

Podemos considerar al niño como un "actor social" que, a través del juego, refuerza su identidad y autonomía. El juego le permite conectar con su libertad y desarrollar su ser mediante la creatividad y la imaginación, le brinda a los niños y niñas experiencias que contribuyen a su desarrollo integral, potencian el disfrute y la experiencia de vivir la infancia como un momento significativo, una actividad rectora que, al iniciar la Primaria suele perder su continuidad, en consecuencia dejando de lado procesos y actividades que, así como en preescolar, en primaria también podrían fortalecer el desarrollo de los niños y niñas.

El juego entonces empieza a tener un lugar importante en nuestros intereses y al analizar y conocer nuestro lugar de práctica, se toma la decisión de iniciar un trabajo de grado enfocado al juego dado su valor en la vida de los niños y niñas. En nuestras primeras tutorías la profesora Mónica Gil, nos presenta la posibilidad de acercarnos al juego en un contexto que para su juicio representa un campo de acción poco explorado por las y los educadores infantiles; la ludoteca. La pregunta por el juego encontraba un lugar importante y nos parecía interesante preguntarnos por algo que suponíamos obvio: **La presencia del juego en las ludotecas.**

A partir de allí se presentan preguntas como:

- **¿Está presente el juego en las ludotecas?**
- **¿Se juega en las ludotecas?**
- **¿Cuáles son las características del juego que se vive en las**

ludotecas?

- **¿Que hace posible el juego en las ludotecas?**
- **¿Cuáles son las características del acompañamiento del adulto**

en el juego presente en las ludotecas?

Empezamos a configurar una **pregunta central** que orientaría el ejercicio:

¿Cómo se manifiesta el juego en tres ludotecas de Bogotá?

En razón a lo anterior encontramos en el presente ejercicio la posibilidad de profundizar el

estudio sobre el juego en las ludotecas, ampliando nuestras comprensiones y ubicando el juego como una necesidad imperante para la infancia y sobre todo un Derecho fundamental que como sociedad estaríamos llamados a garantizar. Para nuestra experiencia como educadoras infantiles se constituye entonces la ludoteca en un escenario donde encontramos un lugar desde nuestro saber con relación al diseño de ambientes para el juego.

1.1.1. Nuestros Objetivos

Tienen que ver con:

Objetivo General: Identificar y comprender las características y manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá. De cara a fortalecer un saber propio en relación al juego en las ludotecas y nuestro lugar como garantes de este derecho en dicho escenario.

Objetivos específicos:

- Construir y realizar el pilotaje de un instrumento que permita observar el juego y registrar sus características para asumir una postura crítica frente a sus manifestaciones en las tres ludotecas.
- Acercarse a las manifestaciones que adopta el juego en tres ludotecas de Bogotá.
- Identificar las características del ambiente para el juego en tres ludotecas de Bogotá por medio de un instrumento de observación diseñado por el equipo de trabajo.

1.2. Antecedentes

Este ejercicio se basa en una revisión exhaustiva de repositorios pertenecientes a instituciones de educación superior y entidades de investigación con una trayectoria destacada, para analizar las categorías centrales del tema a desarrollar: el juego y las ludotecas en el país. Las instituciones consultadas incluyeron la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la Universidad Nacional de Colombia (UNAL), el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP) y BiblioRed.

La búsqueda abarcó documentos publicados en los últimos 20 años, incluyendo tesis

de posgrados, artículos publicados en revistas anexadas, libros y portales web afines a nuestras categorías de indagación. Sin embargo, uno de los hallazgos más destacados fue la insuficiencia de publicaciones y estudios específicos sobre ludotecas en Colombia. Esto llevó a incorporar referentes de investigaciones realizadas en otros países y en entidades internacionales, las cuales han sido fundamentales para el desarrollo de documentos orientadores sobre ludotecas en el contexto colombiano.

Un ejemplo clave de estas contribuciones es la Corporación Juego y Niñez, que ha elaborado documentos esenciales que conceptualizan y orientan el desarrollo de ludotecas como espacios que garantizan el derecho al juego

Se recoge un total de treinta trabajos que tienen relación con las categorías de búsqueda: las ludotecas y su relación con el juego y orientaciones para la presencia de las ludotecas. Se puede afirmar que de los trabajos consultados se encuentran 11 trabajos en relación con una presencia del juego en las ludotecas, 3 trabajos en relación con las orientaciones, 14 trabajos en relación con las características e historicidad y 2 trabajos que hablan sobre el juego. Es desde este ejercicio que se intenta presentar una mirada inicial sobre el panorama investigativo de las ludotecas y las manifestaciones del juego en ellas.

Se encontraron tres grandes categorías en esta búsqueda: La mayoría de los trabajos giran en torno al interés sobre **la relación del juego y las ludotecas y otro grupo importante sobre los lineamientos y orientaciones al respecto de su estructura y uso**. Las ludotecas tienen una serie de objetivos y posibilidades casi ilimitadas, de ahí su importancia clave en la sociedad actual, además empieza a tomar gran relevancia este escenario como parte del campo de acción que la o el educador infantil tiene por ocupar en su ejercicio profesional.

A partir de la búsqueda se identifican tres tendencias con sus características particulares. La primera de ellas los trabajos que nos ofrecen el devenir histórico de las ludotecas en Bogotá; la segunda Relación del juego con las ludotecas y la tercera la ludoteca

como escenario educativo y cultural.

1.2.1. Historicidad de las ludotecas en Bogotá.

La historia de las ludotecas en Colombia se remonta a mediados del siglo XX, cuando comenzaron a surgir movimientos internacionales que promovían el juego como un derecho fundamental de la infancia y reconocían su importancia en el desarrollo integral de los niños; en el texto “Jugar en la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza” se plantea cómo se dio lugar a las ludotecas y es aquí donde:

Se plantea tres alternativas a la hora de situar al juego en la escuela. La primera consiste en pensar espacios intermedios entre el juego y la escuela, es decir, mirar al juego como una actividad “extracurricular” alejada del aula, pero en el marco escolar. La segunda, la denomina “Re-funcionalización cultural”, y remite a la idea de utilizar los juegos como recursos didácticos, dándoles una función nueva: de esta manera, pasan de ser juegos a ser instrumentos escolares, didácticos; por ejemplo, como cuando algunos educadores emplean juegos de mesa adaptados a determinadas actividades dentro del aula. (*Ramos Martínez, 2010, citado por Sarlé, 2015, pág. 61*)

Por el anterior motivo se plantea la creación de espacios donde el niño pueda jugar, en este contexto, Colombia también empezó a adoptar esta perspectiva y a desarrollar iniciativas para fomentar el juego y el acceso a espacios lúdicos para los niños.

Aunque no se tienen registros exactos sobre las primeras ludotecas en el país, se sabe que a partir de las décadas de 1960 y 1970 comenzaron a surgir ludotecas en diferentes ciudades de Colombia, principalmente en instituciones educativas y comunitarias. Estas ludotecas, en sus inicios, se centraban en proporcionar un espacio donde los niños pudieran jugar libremente y tener acceso a una variedad de juegos y juguetes.

En la década de 1980, con el impulso de los movimientos internacionales a favor de los derechos de la infancia y la promoción del juego como una actividad esencial para el desarrollo,

las ludotecas en Colombia empezaron a recibir más atención y apoyo institucional. Se establecieron programas y proyectos gubernamentales dirigidos a promover la creación y el fortalecimiento de ludotecas en todo el país.

Durante las décadas siguientes, las ludotecas en Colombia continuaron expandiéndose y diversificándose, abarcando una amplia gama de enfoques y modelos. Algunas ludotecas se establecieron en instituciones educativas, como parte de los esfuerzos por integrar el juego en el currículo escolar, mientras que otras surgieron en contextos comunitarios, enfocadas en atender las necesidades de niños y familias en áreas vulnerables.

En el siglo XXI, las ludotecas en Colombia han seguido evolucionando y adaptándose a las cambiantes necesidades de la sociedad. Se han establecido políticas públicas para promover el acceso equitativo a espacios lúdicos y se han desarrollado programas de formación y capacitación para ludotecarios y educadores lúdicos. Además, las ludotecas han ampliado su alcance más allá del juego tradicional, incorporando enfoques innovadores como el juego digital y el juego inclusivo.

1.2.2. Características del juego y su lugar en las ludotecas

Las ludotecas desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil y comunitario, el juego es el corazón de su función por lo cual es importante, ya que, sirve para aprovechar el impulso innato del niño hacia el juego y orientarlo a un desarrollo integral y positivo, evitando que se encause por rumbos diferentes a su finalidad original, es importante resaltar que en las ludotecas hacen un proceso de selección y clasificación de los juguetes de tal manera que estos sean significativos en el momento del juego, existe una intención clara por procurar un escenario que favorezca estas interacciones que abriguen las posibilidades de jugar. En esta categoría se hace evidente que el juego se manifiesta de forma particular a otras interacciones, revela unas características y necesita de unas mediaciones de los objetos, el espacio, el

adulto, la comunicación.

Los textos comparten un enfoque común en la promoción del juego y las ludotecas como espacios de desarrollo integral, a su vez profundizan en la importancia del juego en las ludotecas como un derecho, el papel crucial del ludotecario como mediador del juego demanda un conocimiento de las características esenciales de esta actividad fundamental para la infancia en la sociedad. Comúnmente se piensa que el ludotecario se requiere para el préstamo de juegos y juguetes y la realización de actividades con fines educativos. Sin embargo, como lo menciona el marco político y técnico sobre las ludotecas: "estos espacios también se han convertido en centros privilegiados para la intervención social y el acompañamiento en el juego en poblaciones y sectores que por sus particularidades sociales lo reclaman así" (*SED & CDN, 2007*). Con la llegada de las ludotecas escolares, la cotidianidad se convirtió en una experiencia institucional fundamental para pensarse el juego como un derecho, pues el juego brinda varias posibilidades de desarrollo infantil sobre todo en el desarrollo de la imaginación, el establecimiento de vínculos humanos y la necesidad inherente del placer por jugar y aprender desde el disfrute.

Entre los documentos se encuentra "**Ludo-estaciones: una propuesta de enseñanza de aprendizaje centrada en el juego**", este texto trae a colación los juegos con fines didácticos y define los mismos como "una estrategia pedagógica participativa, orientado a desarrollar procesos de aprendizaje en los estudiantes a través del desarrollo de actividades lúdicas planeadas e intencionadas" (*IDEP, 2016, pág. 237*), no solo teniendo en cuenta una edad o una etapa de desarrollo, sino también caracterizado por estar en función de un contexto cultural. Es en medio de esta cultura que se caracteriza al juego y así mismo repercute en su función y, como menciona Huizinga (1995), "no se trata del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego" (*Huizinga, 1995, citado por Pubill, 2012*).

En este texto es necesario referir el apartado **“Ludotecas NAVES, no solo juguetes”** donde se habla del derecho al juego y la constante negativa que esta necesidad recibe, pues el juego no tiene un lugar para su implementación y ejercicio. Es hasta que en 1998 en Colombia “un grupo de empresarios, gobernantes municipales y departamentales, con el liderazgo de la Presidencia de la República decide emprender el programa de ludotecas con carácter social y orientado a mejorar la calidad de vida de la población infantil más vulnerable” (*Corporación Juego y Niñez, 2009, pág. 9*). Las Ludotecas NAVES van más allá de simples espacios equipados con juguetes atractivos y novedosos. Se transforman en lugares donde se valora la libertad de juego, la participación de los adultos con los niños, la intención clara del profesional que guía y promueve el juego (ludotecario o ludo-educador) y la importancia de coordinar esfuerzos entre los diversos actores involucrados en la infancia de las comunidades donde operan. Estas iniciativas desencadenan en que, desde el 2004, la secretaria de Educación construya un modelo de ludotecas activas escolares sostenibles y de alta calidad en colegios distritales y que para 2007 haya establecido 16 ludotecas en igual cantidad de instituciones educativas, las cuales representan un modelo nacional para la integración del juego y la valoración de la dimensión lúdica en el entorno educativo (*SED & CDN, 2007*).

El documento “Ludotecas NAVES, no solo juguetes” deja ver como a lo largo de la historia el juego y el juguete han estado presentes y esto ha creado la idea de que el juguete y el juego están conectados y dependen el uno del otro, llegando a pensar que no se pueden separar, es así como Juraj Cecetka en 1986 afirma que “el juego es la forma instintiva, espontánea y más típica de actividad de la edad infantil en la cual el niño intensifica, de forma individual y de acuerdo con el desarrollo alcanzado en su edad, sus pensamientos, sentimientos, apetencias e imaginaciones” (*Juraj, 1986, citados por (Corporación Juego y Niñez, 2009, pág.45)*).

A partir de lo anterior, es crucial destacar que el juego ha sido una constante a lo largo

de la historia, manifestándose en diversas épocas. Además, el juego representa una vía mediante la cual los niños pueden exhibir el nivel de desarrollo alcanzado y cómo han internalizado o asimilado la realidad de su entorno.

El juego es una experiencia creativa, que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad. Es una zona de libertad en constante cambio, donde tiene lugar la cultura y se desarrolla la imaginación. Se origina a partir de las relaciones consigo mismo, con el entorno, con el espacio, tiempo y uso de objetos (Pág.32)

Es evidente que hay una referencia al juego cuando se habla de ludotecas, claramente es por su carácter de espacio que privilegia un componente lúdico en su propuesta ya que las ludotecas son espacios diseñados específicamente para facilitar y promover el juego en todas sus formas. Sin embargo, este grupo de trabajo se pregunta por la idea de juego que se materializa en las ludotecas, dado que la ludoteca es multifacética y se centra en proporcionar un entorno seguro y enriquecedor donde niños y adultos puedan participar en actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje, la creatividad, la socialización y el bienestar emocional, pues si bien son espacios pensados para jugar es importante observar y analizar cuáles son esas manifestaciones que tiene el juego en estos espacios públicos que buscan garantizar el goce de este derecho. Esta categoría nos deja con la inquietud como verdaderamente se manifiesta el juego en estos espacios y que tan relevante es.

1.2.2.1. Las ludotecas como escenarios culturales y educativos:

Es importante retomar las palabras de Solé (2000) en su texto “**Las Ludotecas. Instituciones de juegos**” quien comenta que se debe tener en cuenta que las ludotecas siempre mantienen en dialogo con los contextos en que están sumergidos ya sea en la parte social, cultural o educativo. Este texto se retoma dado que los contextos en que los niños se rodean afectan significativamente al crecimiento social, cognitivo, cultural y educativo. Así como en las ludotecas se busca dar igualdad y dar las mismas posibilidades facilitando experiencias

acercando al niño a la cultura mediante el juego.

“Las ludotecas son instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y adolescentes que tienen como primera misión el desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y del juguete. Para ello posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil ofreciendo a los niños tanto los elementos materiales necesarios como las orientaciones, ayudas y compañías que requieren para el juego” (Solé M. d., *Las Ludotecas. Instituciones de juegos, 2000*).

Las ludotecas desde sus proyectos buscan estimular y potencializar el juego y educar a través del juego y el juguete, seleccionando los objetos que posibilitarán la acción de jugar. Ante este punto, el presente ejercicio nos permite comprender que al ludotecario se le demanda la configuración de unos criterios de selección de dicho material; criterios que a nuestro juicio están relacionados con el conocimiento necesario sobre las características del juego, el desarrollo infantil y las propiedades de un ambiente que lo favorezca. Esta selección de objetos se debe considerar en su adecuación a las diferentes edades y características de desarrollo de los niños, priorizando opciones que favorezcan procesos cognitivos, físicos, sociales y emocionales. Esto implica incluir juguetes variados como de tipo: simbólicos (muñecos, cocinitas), constructivos (bloques), de reglas (juegos de mesa) y de procesos psicomotores (pelotas, aros, telas, cajas, entre otros), asegurando que sean de calidad, duraderos y seguros para evitar riesgos. Los juguetes deben respetar la identidad cultural de la comunidad y los valores educativos, incorporando juegos tradicionales y artesanales locales.

Pensando en los espacios bajo los criterios pedagógicos y lúdicos como se muestra en el texto *“El juego en las ludotecas y en los patios escolares: estímulo para el desarrollo de las inteligencias múltiples y de los valores democráticos”* en el texto nos muestra para Solé una clara serie de características que debe tener el juego:

- Posibilidad de jugar o no jugar (no

obligatoriedad).

- Divertirse, pasarlo bien, reír.
- Trato de igualdad (no de subordinación) ... diálogo de igual a igual.
- Ganar y/o perder. Ni ganar ni perder. Conseguirlo en equipo.
- Posibilidad de reproducir, imitar, hacer como los otros

(Como si...).

- Posibilidad de cambiar, inventar, hacer diferente, fabular, imaginar, recrear, innovar...

Estas características permiten infinidad de juegos sin clasificar, sin asignar ni designarlo que hace que nos acojamos e identifiquemos estas características como las propias del juego. Es importante decir que el juego conlleva respetar el ritmo de cada jugador, respetar también los momentos, los tiempos pasivos, el soñar. Si los niños/as y jóvenes se sienten acompañados, respetados en su ritmo y en sus ideas el juego tiene en sí mismo la virtud de dinamizar procesos de pensamiento, esto les permite mejorar su confianza y su autoestima ayudándoles a crecer como seres humanos.

El juego permite acercar a personas y grupos con dificultades de comunicación, y en él se dan condiciones colectivas para favorecer la participación, la influencia recíproca y la comprensión. El juego involucra a la persona entera: sus emociones, su cuerpo, sus inteligencias, su imaginación y creatividad. Posibilita la igualdad de posibilidades, permite entrenar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho se están preparando para ser más dialogantes, creativos y críticos en y con la sociedad.

El juego, con o sin juguetes, en una ludoteca ayuda a crear curiosidad, escoger, escuchar, negociar, compartir y colaborar, es decir, a asimilar acciones y actitudes para

aprender las reglas de la vida. Se dice del juego que no es una actividad productiva, que está fuera de la utilidad entendida como producción, pero no podemos olvidar que es una actividad antropológica, vital, necesaria, con clara dimensión pedagógica. El juego es el lenguaje, es la puerta y el camino por el que entramos en contacto con la cultura y construimos un conocimiento en torno a ella, en el juego se intercambian experiencias e ideas, el juego conlleva una riqueza imaginativa que permite pensar en numerosas alternativas de solución de problemas y de construcción o cambio de reglas y formas de juego.

1.2.2.1. La mediación del adulto en las ludotecas:

Un papel importante que se cumple dentro de la ludoteca es el rol de los ludotecarios o ludo-educadores, ya que, ellos son los encargados de mediar el proceso lúdico y pedagógico que se desarrolla en el espacio, además de interpretar las acciones de los niños para organizar y brindar un espacio que enriquezca su proceso, siendo este una persona con capacidad de escucha, ser innovadores, recursivos, respetuosos y tolerantes entre otras características que los hace una gran compañía que orienta en el paso por la ludoteca.

El ludotecario y/o ludo-educador vive su rol de formador de manera permanente desde su quehacer, basado fundamentalmente en posturas criterios a partir de los cuales se asumen como garantes de derechos. *(Corporación Juego y Niñez, 2022, pág. 24)*

Es interesante ver cómo se asocia el rol del adulto con una actividad educativa presente en las ludotecas, sin embargo, no hay una diferenciación entre el acompañamiento que merece la actividad educativa y el juego mismo. Por tanto, la pregunta sobre el juego en las ludotecas que se plantea este ejercicio tendrá especial relación con las formas de acompañamiento que recibe el juego por parte de los adultos presentes en la ludoteca.

En esta idea del ludotecario como educador el texto de María de Borja (1994) “**Las ludotecas como institución educativa**” indica cómo las ludotecas son instituciones que están

centradas en estimular el juego, lo que vincula directamente la actividad educativa con la necesidad de ubicar este como escenario potente para el desarrollo. Desde este punto se decide distanciarse de la idea de ludotecario únicamente como formador en cuanto a contenidos y redireccionar esta mirada del rol del ludotecario como guía de la actividad lúdica. El rol del ludotecario sigue siendo relevante al ser uno de los principales garantes de los derechos de la infancia, ya que, desde su posición, sus acciones trascienden la labor de ser facilitadores de juego a convertirse en agentes de transformación social.

El rol del ludotecario no se delimita a una o varias acciones, pero si existe una necesidad de profesionales que su formación y función se relacionan a partir del juego.

Si entendemos el juego como una posibilidad y necesidad humana, vital que debe desarrollarse en todas las edades y diversidades; como actividad que cubre la necesidad de diversión, que tiene peso importante en el desarrollo de la cultura de la humanidad -cultura lúdica- y que actualmente tiene, junto a la misión de divertir, de facilitar aprendizajes y con ellos el desarrollo personal y social. *(Corporación Juego y Niñez., 2009, pág. 93)*

Solé plantea en su artículo ***“La figura del ludotecario/a: preparación y funciones”***, la importancia de profesionales del juego como transmisores de la cultura y potenciadores del juego, esto hace que su perfil sea estricto proponiendo ciertas características en cuanto a su formación, especialización y además las funciones que debe desempeñar, en este documento se refiere a este antecedente para visualizar las funciones y el perfil que se tiene en cuenta para las personas que laboran en estas instituciones, puesto que, una de las finalidades del adulto es acercar los niños al juego y así mismo a la cultura, pues como se ha estudiado, el juego es una base principal de la civilización y un reflejo del progreso, la sabiduría, la creatividad e ingenio acumulado por cada una de las sociedades a través de las generaciones.

Con respecto a lo anterior se muestra como un ludotecario no solo tiene habilidades administrativas, también tiene un componente pedagógico y profesional especializado para poder desarrollar el propósito que persigue a las ludotecas. Estas pueden estar vinculadas a Bibliotecas Públicas o, por otro lado, a cajas de compensación y/o empresas privadas que, es importante aclarar, en el rastreo realizado no se accede a esa información, por ende, en el documento no aparece referenciado, sin embargo, esto se puede convertir en un punto de partida para futuros ejercicios.

por lo cual se debe tener en cuenta la ley 1379 de 2010; artículo 2; apartado 8, el cual habla del personal bibliotecario e indica que son “Personas que prestan sus servicios en una biblioteca debido a su formación, competencias y experiencia” (*Ley N°1379, Ley de bibliotecas públicas (15 enero de 2010)*). Lo cual vuelve a los funcionarios personas facilitadores de la cultura pues están formados como un ente social. El rol del adulto

en las ludotecas es multifacético e incluye funciones como facilitador del juego, promotor del aprendizaje, modelo de comportamiento, proveedor de apoyo emocional, supervisor de seguridad y promotor de la participación familiar. Su presencia y participación activa son esenciales para crear una experiencia de juego enriquecedora y significativa para todos los participantes lo que lo hace un actor significativo y también indica y muestra al ludotecario como profesional.

Los ludotecarios ya que cumplen con una cantidad de requisitos que los hace aptos para cumplir con el objetivo del ministerio de cultura y educación el cual especifica que “Las ludotecas son espacios diseñados a la medida del niño y de la niña, donde pueden explorar y aprender a vivir. Lo primordial es que el niño y la niña tengan la posibilidad de jugar de acuerdo con sus deseos e intereses y de esta manera, puedan darse las condiciones más favorables para su formación” (*Alcaldía Mayor de Bogotá, 2004*).

1.3. Marco técnico y orientador para las ludotecas en Bogotá

Los textos de esta categoría comparten un enfoque en el establecimiento de lineamientos y políticas relacionadas con las ludotecas en diferentes contextos. Aunque cada uno puede abordar aspectos específicos y tener diferentes objetivos, comparten ciertas características como establecer lineamientos y políticas relacionadas con las ludotecas. Ya sea en entornos escolares, no escolares o en general, se hace un énfasis en la participación comunitaria, establecimiento y funcionamiento de las ludotecas, esto implica involucrar a diferentes actores como: instituciones educativas, organizaciones de la sociedad civil, padres de familia y la comunidad en general, en la promoción y gestión de las ludotecas.

Los documentos comparten la importancia de promover el juego como un derecho fundamental de la infancia, así como la necesidad de establecer políticas y lineamientos que aseguren la adecuada implementación y funcionamiento de las ludotecas.

Es por eso que se trae a colación los siguientes tres textos *“Ludotecas Escolares: Lineamientos de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y la Adolescencia”*, *“Ludotecas NAVES – no solo juguetes”* y *“Lineamientos Ludotecas en Colombia”*, documentos que ofrecen, aparte de experiencias y de trabajos lúdicos, algunos lineamientos que permitan una adecuada construcción y manejo de las ludotecas en Colombia, teniendo en cuenta que estos espacios deben velar por el derecho al juego¹ establecido por el artículo 31 de la Convención Sobre los Derechos del Niño, el cual dice que:

1. Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y

de esparcimiento.

(UNICEF COMITÉ ESPAÑOL, 2006)

El primero de los documentos, llamado “*Ludotecas Escolares: Lineamientos de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y la Adolescencia*”, propone una política distrital para las ludotecas en el entorno escolar, donde comienza planteando un Marco Normativo Internacional (La Convención de los Derechos de los Niños), Marco Normativo Nacional (Código de Infancia y Adolescencia), para así pasar al Marco Político Distrital, donde reconoce que, a pesar de la existencia de estos documentos legales, no hay una verdadera garantía de derechos para los niños, en este caso, del distrito.

Esta política distrital en torno a la lúdica y el juego propone tres ejes que conformarían la política. El primero de los ejes lo denominan “pedagógico”, ya que reconocen que los niños, las niñas y los adolescentes pueden aprender desde la lúdica y claramente, desde el juego, por lo que propone que se articule lo curricular con lo lúdico “buscando desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas y, fundamentalmente, garantizando el derecho a jugar, para desarrollar un proceso educativo integral” (*Secretaría de Educación y Corporación Juego y Niñez, 2007*).

El segundo eje que plantean en la política es el eje *filosófico*, donde comprenden que la propuesta es algo que se puede cuestionar, evaluar y reestablecer a fin de ofrecer un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, pero, para que esto se dé desde el juego, el maestro debe permitir que los niños aprendan por sí mismos y reconocer que, como sujetos, los educadores también pueden aprender de los demás, en este caso de los niños. El tercer eje que presentan es el eje *político*, este refleja la importancia de los espacios lúdicos para la formación de los niños, niñas y adolescentes como sujetos políticos, como sujetos de

derechos. Proponen que ellos se formen desde los valores favorables para la ciudadanía, como lo es el respeto y el reconocimiento por lo público.

Esta política distrital de lúdica y juego aporta en el trabajo de investigación varios asuntos, como algunos de los términos del marco conceptual, pero se considera como gran aporte los ejes filosófico, pedagógico y político, pues como bien dijo la Secretaría de Educación y la Corporación Juego y Niñez (2007) que las instituciones educativas recojan estos ejes es clave para la implementación de la política para que funcione, proponiendo así las Ludotecas Escolares como escenario que mostraría la realidad de dicha política y, aunque a intensidad es regir estos en el entorno educativo, se pueden tener en cuenta los anteriores ejes en las distintas ludotecas.

El siguiente documento se llama “*Ludotecas NAVES – no solo juguetes*”, donde los capítulos a resalta son: *capítulo III Ludotecas: una posibilidad de desarrollo familiar y comunitario* y el *capítulo IV Algunas consideraciones sobre el montaje de una ludoteca: Entre lo estético y lo pragmático* pues en este apartado mencionan las funciones² de una ludoteca según Josep M^a Alluè, citado por la Corporación Día del Niño (actualmente Corporación Juego y Niñez), donde a la ludoteca se le atribuyen cuatro funciones: La *función educativa*, al reconocer el juego como una oportunidad para el aprendizaje, la ludoteca debe potenciar dichos aprendizajes y permitir que se den con frecuencia estos para un óptimo desarrollo integral. La *función social*, pues comprenden que no todos tienen la oportunidad de contar con los espacios, juguetes e interacciones que ofrece la ludoteca. La *función comunitaria* es un poco más relacionada a que la ludoteca sea un espacio que informe y apoye a la comunidad desde la lúdica. La *función de investigación* reconoce que el juego es muy enriquecedor, tanto para el niño como para quien lo acompaña, al hablar por sí solo, pues como bien dice la Corporación Juego y Niñez:

El juego evidencia una serie de elementos en los comportamientos, en las formas

de relación, en las búsquedas comunes, en los logros personales y grupales y, por supuesto, en la experiencia misma de una ludoteca. Estos elementos pueden ser ámbitos y contenidos de investigación, por lo que los ludotecarios deben estar atentos, observadores, registrar y analizar la información para revisar sus prácticas y mejorar las posteriores (*Corporación Juego y Niñez, 2009, pág. 51*).

Otro asunto por resaltar de este texto es que establece los diferentes tipos de ludotecas, como lo mencionan en el apartado, las modalidades. Las ludotecas NAVES Municipal, Ludoteca NAVES Escolar, Ludoteca NAVES Rodante, Hospitalaria, son las modalidades usadas por NAVES para llegar a niños y familias, pues sea en escuela, barrio, vereda u hospital. Al igual, con gran rigurosidad, establecen unos componentes que favorecen el planteamiento del proyecto, así se aseguran de brindar el mejor servicio.

Dividieron en tres componentes todo su modelo, *Componente Administrativo*, *Componente Técnico* y *Componente de Gestión*. En el primer componente ubicaron todo lo relacionado a la infraestructura, la cual debe ser segura e iluminada, fácil de acceder, con baños separados para niños y para niñas, lejos de las avenidas y lugares que puedan representar un peligro y contar con material, objetos e infraestructura apta para la edad de los niños y niñas; con el diseño, al establecer los lugares que ocuparán los muebles, los objetos y los niños, las niñas y sus familias; el mapeo de archivos, donde se incluye el inventario, la documentación legal, de planeación y el registro de los participantes. El segundo componente se relaciona con la metodología donde la idea es: potenciar la exploración, construir desde la participación y la vivencia, el plan de acción, la evaluación y monitoreo. El último componente, habla de las personas detrás de, quienes se capacitan, se sensibilizan, se incorporan y trabajan en conjunto para brindar los mejores espacios de juego posibles.

Este documento aporta al ejercicio de investigación al ofrecer un panorama de los diferentes estilos o modelos que puede tener una ludoteca, pues puede estar en un punto físico

y estático, como estar recorriendo los diferentes lugares para poder acompañar a los niños que no cuentan con un espacio apto para el juego y para la recreación, abriendo así el panorama y descubriendo que las ludotecas no solo son para ciertos niños, sino que deberían ser para todos. También aportar al mostrar que las ludotecas tienen una organización, unos elementos mínimos que deben configurar la propuesta para alcanzar su principal objetivo lúdico, educativo y social. Al igual que los maestros, deben organizar, preparar espacios y actividades, brindar seguridad y observar a los niños, como bien lo mencionan sus componentes.

El tercer documento de esta categoría, *“Lineamientos Ludotecas en Colombia”*, busca que los niños y niñas puedan disfrutar de espacios de juego muy parecidos, razón por la cual, cuatro instituciones (Corporación Juego y Niñez, IDRD, la Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud de la Gobernación de Antioquía y Mission Enfance), crean la Mesa Técnica de Ludotecas con la cual buscan plantear unos parámetros o lineamientos que rijan las ludotecas para poder brindar el mejor servicio a los niños, niñas y adolescentes, para ello realizaron una investigación en la que, vinculando la historia de las ludotecas, referentes nacionales e internacionales de estos espacios de juego, las experiencias vividas en algunas ludotecas y las respuestas de las personas más interesadas en que se brinde el mejor servicio en estos lugares: los ludotecarios, los padres de familia y los niños, niñas y adolescentes, todo esto para poder plantear los mejores lineamientos según los criterios, gustos y necesidades de las personas partícipes de las ludotecas.

El documento recoge los componentes que rigen los lineamientos: el componente pedagógico, humano y operativo. El componente pedagógico demuestra que las ludotecas buscan permitir el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, pero todo en torno al juego, pues, al entrevistar a niños, ellos reconocen que “juegan por jugar y disfrutar del rato”, pero que, al estar en una ludoteca, aprenden. Con respecto al componente humano, reconoce que el

ludotecario no es alguien encargado de cuidar en el espacio, pues, desde su rol, debe brindar seguridad a los niños, propiciar espacios preparados y con material de la mejor calidad, estar capacitado y, algo interesante, debe realizar una observación y análisis de los juegos de los niños, niñas y adolescentes, pues, al igual que los educadores y educadoras, debe conocer intereses, habilidades y necesidades de las personas con las que se encuentra para su mejor calidad. Finalmente, en el componente operativo se encuentra lo relacionado a los espacios y el material, pues debe ser material de calidad, que sea seguro y permita fácilmente la creatividad, el descubrimiento del mundo e incluso el poder interactuar no solo con los objetos sino con las otras personas partícipes del espacio (los otros niños, los padres de familia y los ludotecarios).

Estos lineamientos favorecen la investigación al dar a conocer referentes teóricos que pueden aportar al trabajo, a los criterios a considerar al catalogar y organizar una ludoteca y brindar esos componentes que rigen los lineamientos, lo que permite comparar también las funciones de un ludotecario o ludo-educador. Además, es uno de los documentos más actualizados de los encontrados, pues los otros son de más de 10 años, mientras este es un poco más reciente.

Finalmente, se observa que en este segmento hay tres documentos bastante enriquecedores, pues los tres empiezan explicando la historia de las ludotecas, toman los referentes teóricos que más han aportado a la investigación y planteamiento de ludotecas, además, resaltan la importancia del juego en el desarrollo del ser humano y cómo la ludoteca aporta a este al ser un espacio que se espera sea garante del derecho al juego.

CAPÍTULO II: CONTEXTUALIZACIÓN

Según la Corporación Juego y Niñez (2015), las ludotecas surgieron como una

necesidad para niños y jóvenes, integrándose al sistema educativo y extendiéndose hasta el hogar como un apoyo. La palabra "ludoteca" proviene del latín "ludus" (juego, juguete o fiesta) y del griego "théke" (caja o lugar para guardar algo), lo que se entiende como un lugar para guardar juguetes o contener el juego. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, una ludoteca es un "centro de recreo donde se guardan juguetes para su uso y préstamo" (RAE, 2024).

Con el tiempo, las ludotecas se han reconocido como espacios pedagógicos que atienden a las familias desde contextos culturales y sociales, adaptándose a las características de los diferentes contextos en los que habitan los niños. La primera ludoteca en Bogotá se inauguró el 22 de abril del año 2000 en el barrio El Codito, Usaquén, bajo el mandato del presidente Andrés Pastrana. Este centro atendía cerca de setecientos niños a la semana, de estratos uno y dos, entre 2 y 12 años. Contaba con diversos ambientes como gimnasio de actividades, mesas de trabajo, libros, y móviles, entre otros. "Los ambientes debían garantizar condiciones de seguridad física y emocional que minimicen riesgos, con mobiliario, juguetes, recursos y materiales adecuados para el desarrollo de los objetivos y actividades" (*corporación Juego y Niñez, 2022*). Además, se mantenían enfoques pedagógicos específicos como creatividad y arte manual, expresiones artísticas y literarias, y ambientes interrelacionados. Este enfoque pedagógico se ha mantenido hasta hoy.

Metodológicamente las ludotecas enfocan su atención en el juego de los niños con participación de su familia, ya que una ludoteca puede incluir mujeres gestantes, madres y/o cuidadores, involucrando así a las familias. A través del juego y la experiencia literaria, se busca potenciar el vínculo familiar y las prácticas de crianza y cuidado.

Con el paso del tiempo, las ludotecas se han convertido en escenarios clave dentro del entorno educativo y social de las comunidades por sus connotaciones lúdicas, educativas y relacionales con las familias y comunidad. Tras la creación de la primera ludoteca, se han

establecido alrededor de 45 ludotecas más en diferentes localidades de Bogotá, estratégicamente ubicadas para la población en condición de vulnerabilidad. La principal entidad gestora es Biblored y el Instituto Distrital de Recreación y Deporte. También existen ludotecas en centros de compensación como Colsubsidio y Compensar, ubicadas en distintas partes de la ciudad.

¿Para qué sirve una ludoteca?: Gozar el derecho a jugar.

La inquietud sobre el propósito de la ludoteca se resuelve en el texto "para qué sirve una ludoteca" de Santos & Salgado (2006), que muestra la Declaración de los Derechos del Niño de la Asamblea General de las Naciones Unidas en el principio 7, párrafo 3: "el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho". Esta declaración resalta la importancia de habilitar espacios para disfrutar del juego y el esfuerzo que los gobiernos deben realizar para incluir el diseño, la planificación y el seguimiento del funcionamiento de las ludotecas en el país. Así, "las ludotecas surgen como un espacio estructurado (características físicas, materiales, juegos, juguetes, monitores...) donde los niños se reúnen a jugar." Este texto también plantea características y funciones que ayudan a definir el propósito de las ludotecas. Se considera la ludoteca un espacio en el que el niño puede disfrutar del juego, interacciones, actividades de desarrollo y la cultura.

El objetivo común de la ludoteca es el disfrute individual y colectivo del juego, donde el acto de jugar sea la prioridad, respetando sus características de libertad, gratuidad, disfrute e improductividad, además de reconocer que el jugar se convierte en un escenario para el acercamiento cultural.

Se hace evidente la importancia del rol adulto llamado: "ludotecario" el cual es fundamental para un entorno lúdico en el cual se fomenta el desarrollo integral de los niños,

este se presenta como favorecedor de escenarios educativos y lúdicos, diseñador y organizador de actividades que educan en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los pequeños, es un observador atento que rediseña las actividades individuales asegurando que todos los niños accedan a los recursos dispuestos.

2.1. Características De Las Ludotecas En Colombia

Retomando los Lineamientos de Ludotecas en Colombia (2017), se puede encontrar que las ludotecas llegaron de los contextos europeos a algunos de los países latinoamericanos pasando por Cuba, Costa Rica, Perú, Argentina, entre otros, posteriormente llegaron a otros como Venezuela, Paraguay, México, Ecuador y Colombia, todo desde sus contextos y realidades, pues no podía desconocerse que la ludoteca cumpliría funciones bastante importantes para las infancias y sociedades de estos lugares (p.23).

Centrando la historia un poco más en Colombia, vemos que las primeras ludotecas en el país surgieron en 1977 con el fin de poder brindar espacios propicios y seguros para los niños de sectores vulnerables, pues como se ha mencionado anteriormente, las ludotecas nacieron para garantizar el derecho al juego y potenciar el desarrollo de quienes la usen. Es así que la ludoteca poco a poco va adquiriendo importancia en el contexto colombiano, con proyectos apoyados y vinculados al ICBF, centrando su interés en menores de 7 años en Antioquía y zonas aledañas, también en la creación de proyectos apoyados por entidades internacionales para poder fortalecer las ludotecas y brindar los mejores servicios para los niños. Según se puede observar en los lineamientos, aunque el fin era apoyar a todo el país, los focos centrales de los proyectos de las ludotecas entre los 80's a los 00's iba para los departamentos de Antioquia y Cundinamarca, en los cuales se logró ver el auge de las ludotecas, por ejemplo, en Cundinamarca, hacia los 00's aumentaron las ludotecas a 93, y en el año 2002 se planteó la Red de Ludotecas.

Al ir cogiendo fuerza el interés por las ludotecas y los espacios de juego, este se fue ampliando a lo largo del país cumpliendo con las funciones de garantizar el juego, la seguridad y el acceso a la cultura.

Es importante resaltar que las ludotecas nacen como espacios dedicados al juego infantil y de esta manera hacer válido el derecho al juego, este derecho se puede ver reflejado en la declaración de los derechos del niño de 1959 la cual indica “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por el educador; sociedad...” (*Concepto y Tipos de Ludotecas. Monroy. A y Sáez, p.1*) es así como se propone crear un lugar o espacio que cumpla con la promoción del juego mediante actividades lúdicas y juguetes promoviendo el desarrollo integral de los niños. En estos espacios se hacen partícipes los niños de todos los estratos socio económicos erradicando las diferencias sociales dentro del espacio.

Dos características importantes de estos lugares son espacios para el préstamo de juguetes y el juego, a su vez debe ser dirigido por un ludotecario que desempeña un papel fundamental en la promoción y facilitador de los procesos de desarrollo de niños y adolescentes a través del juego quienes acompañen a los niños, fomentan el desarrollo social, emocional y cognitivo mediante un enfoque pedagógico intencionado, es importante que esta persona sea cualificada, con formación adecuada y experiencia en trabajo con la infancia y adolescente.

Los ludotecarios actúan como facilitadores y agentes de transformación social, y ayudando a promover el respeto, la convivencia y la inclusión en las actividades lúdicas,” estos profesionales también cumplen la función de observadores y garantes de derechos de los niños” (*Lineamientos Ludotecas en Colombia, 2017*) asegurándose de que el ambiente en las ludotecas sea un entorno seguro y enriquecedor.

Cada tipo de ludoteca juega un papel esencial en el desarrollo infantil y comunitario, adaptándose a las necesidades y contextos específicos de las comunidades en

Bogotá estas se pueden identificar o clasificar en ciertos tipos.

2.1.1. Tipologías de ludotecas:

De acuerdo a lo planteado por García (2022) se encuentran las siguientes:

Escolar: son aquellas ludotecas que se encuentran dentro de las instituciones educativas como colegios, jardines y escuelas cuyo propósito es el desarrollo integral del estudiante.

Publica: son aquellas ludotecas que se encuentran ubicadas en diversas instituciones donde se reúnen la comunidad como: centros recreativos, museos, casas de cultura, bibliotecas entre otras.

Hospitalaria: son aquellas ludotecas que se encuentran dentro de los hospitales siendo parte de la práctica médica también conocida como la ludo-terapia

Las ludotecas no solo son entornos u espacios físicos si no son un elemento educativo, El entorno se concibe como un “tejido invisible” que influye directamente en la educación, proporcionando experiencias, relaciones y una transformación continua de la realidad. Esto resalta la necesidad de diseñar ludotecas que no solo sirvan como espacios para el juego, sino que también fomenten la autonomía, la creatividad y el aprendizaje de los niños, creando un diálogo constante entre el entorno y la acción educativa. La integración del entorno adecuado puede potenciar significativamente las experiencias pedagógicas y emocionales de los niños, estableciendo un equilibrio entre la estructura física y el aprendizaje activo.

2.2. CONTEXTUALIZACIÓN LOCAL DE TRES LUDOTECAS DE BOGOTÁ D.C.

La selección de las tres ludotecas estudiadas en este trabajo de grado se fundamenta principalmente en su carácter público y en el marco institucional que las respalda. Las bibliotecas públicas en Bogotá tienen como objetivo garantizar el acceso libre y equitativo a sus espacios

lúdicos, educativos, culturales y artísticos para toda la población, sin importar su nivel socioeconómico. Este propósito se enmarca en el derecho fundamental de los ciudadanos a la información y a la participación democrática, posicionando a las bibliotecas como centros de igualdad de oportunidades donde todos pueden acceder a libros, recursos digitales, talleres y actividades culturales.

A través de **Biblored**, la red de bibliotecas públicas de Bogotá, se busca ampliar dicho acceso promoviendo la participación activa de los ciudadanos en la vida pública y social. Además, la elección de estas bibliotecas se debe también a su ubicación estratégica, pues nuestro objetivo es realizar un estudio en diversas localidades de la ciudad que representaran diferentes contextos sociales. Por ejemplo, la **Biblioteca Virgilio Barco** está situada en el occidente de la ciudad, la **Biblioteca Julio Mario Santo Domingo** en el noroccidente y la **Biblioteca Gabriel García Márquez** en el sur de Bogotá.

Aspectos comunes en las tres bibliotecas que hacen parte del estudio de caso:

1. Reglas para el Uso del Espacio: Al entrar a las ludotecas se encuentra un lugar designado para dejar los zapatos, una serie de reglas para el uso de los espacios y materiales entre las que encontramos:



Ilustración 1. Zapatero y reglas de la Ludoteca (Fotografía propia, tomada el 19 de julio 2024.)

- a. Acompañamiento permanente de un adulto.
- b. Presentar un documento de identificación a los funcionarios de la biblioteca para el préstamo de materiales.
- c. Organizar los juegos que se utilicen.

- d. Organizar objetos personales
- e. No consumir alimentos dentro de la ludoteca.

2. Programación:

Es un interés de cada ludoteca desarrollar una agenda programada para ofrecer un abanico amplio de posibilidades para los niños y jóvenes, al igual que para sus familias. Es así que encontramos como aspectos comunes que:

- a. Talleres programados por NIDOS¹
- b. Educación Ambiental: huertas
- c. Lecturas y experiencias desde la gestación
- d. Origami
- e. Experiencias artísticas



Ilustración 3. Programación Talleres ofrecidos por la Biblioteca Virgilio Barco (Fotografía propia, tomada el 19 de julio de 2024)



Ilustración 2. Programación Talleres ofrecidos por la Biblioteca El Tunal (Fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

2.2.1. Biblioteca Pública Virgilio Barco



Ilustración 4. Biblioteca Virgilio Barco. Fuente: <https://images.app.goo.gl/9Tx2x5veckpsDed8>

La Biblioteca Virgilio Barco, ubicada en Av. La Esmeralda #57 - 60, Teusaquillo, Bogotá, Colombia, es una de las bibliotecas más emblemáticas y modernas de la ciudad. Inaugurada en 2001, esta biblioteca es parte de una serie de iniciativas destinadas a transformar el paisaje cultural y educativo de Bogotá y a fomentar el acceso a la cultura y el conocimiento. El edificio se encuentra en un área que ha sido

¹ El Programa Nidos - Arte en Primera Infancia, lanzado en 2013, es una iniciativa innovadora en Colombia que busca garantizar los derechos culturales y el desarrollo integral de los niños menores de 6 años y sus familias" (IDARTES, 2024)

revitalizada en parte gracias a la presencia de la biblioteca, sirviendo como un catalizador para el desarrollo urbano y social en la zona. Este entorno destaca la importancia de las bibliotecas no solo como centros, de información, sino como motores de cambio en sus comunidades. La Biblioteca Virgilio Barco es una manifestación del esfuerzo por integrar la cultura y el conocimiento en la vida cotidiana de los ciudadanos. Su importancia va más allá de sus funciones tradicionales como centro de préstamo de libros, destacándose como un pilar en el desarrollo cultural y social de Bogotá, ofreciendo espacios para la infancia, uno de estos siendo la ludoteca, diseñada para fomentar el aprendizaje lúdico y el desarrollo infantil

La ludoteca cuenta con varias características como:

Diseño Espacioso y Acogedor: La ludoteca cuenta con un diseño que estimula la creatividad y el juego, ofreciendo un ambiente seguro y estimulante para los niños; cuenta con varios cojines y pufs donde los niños pueden sentarse. Además, cuenta con un rompecabezas de espuma para armar en el suelo y acolcharlo para los más pequeños.

El espacio está organizado para facilitar actividades tanto individuales como grupales, estas últimas se llevan a cabo en la Bebeteca, la cual queda ubicada bajando las escaleras internas que llevan a un piso más abajo, es allí donde se realizan los talleres del gripo NIDOS, además su diseño está adaptado para ser accesible para diferentes edades: de 0 a 17 años. Aunque en su mayoría el espacio lo usan niños de 0 a 6 años y madres gestantes.

Materiales Didácticos y Recreativos: La ludoteca está equipada con una variedad de materiales educativos y recreativos, incluyendo juegos de construcción, rompecabezas, libros infantiles, y juguetes didácticos, que no se encuentran a la vista, pero estos recursos



Ilustración 5. Interior Ludoteca
(Fotografía propia, tomada el 19 de julio de 2024)

están seleccionados para promover habilidades cognitivas motoras y sociales en los niños.

Por medio de estos talleres el programa de NIDOS y BiblioRed promueven un desarrollo temprano, fomentando el desarrollo del lenguaje y el amor por la lectura, la alfabetización y las habilidades cognitivas en los primeros años de vida. También involucra a las familias, proveen a los padres y cuidadores con estrategias y recursos para apoyar el desarrollo lector en el hogar, no solo durante la realización de los talleres sino facilitando su acceso a diferentes recursos como materiales de lecturas o actividades educativas independientemente de su origen o situación socioeconómica.

Integración con el Entorno de la Biblioteca: La ludoteca está estratégicamente ubicada dentro de la Biblioteca Virgilio Barco, facilitando el acceso a otras áreas del centro. La proximidad a otras secciones permite una integración fluida entre el aprendizaje y el juego.

2.2.2. Centro Cultural y Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo



Ilustración 6. Entrada Centro Cultural y Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo (Fotografía propia, tomada el 06 de agosto de 2024)

En la Avenida Calle 170 # 67-51, en el barrio San José de Bavaria, desde mayo del 2010, se encuentra ubicado el Centro Cultural y **Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo** en la localidad de Suba, entre el parque San José de Bavaria y el super mercado de la cadena

Jumbo calle 170, esto gracias al convenio entre la Alcaldía Mayor de Bogotá y el sector privado (*Red Distrital de Bibliotecas Públicas de Bogotá, s.f.*).

Este lugar cuenta con diferentes espacios que permiten un acercamiento a la cultura desde diferentes manifestaciones artísticas, culturales y sociales, pues cuenta con dos teatros (Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo y Teatro Estudio), salas de talleres, salas de exposición y la mega biblioteca. Dentro de este gran lugar, en el primer piso, se encuentra

la sala infantil, la cual cuenta con diferentes espacios para que los niños se conviertan en los protagonistas y puedan disfrutar de distintas manifestaciones culturales.



Ilustración 7. La sala infantil (Fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

En la entrada a la zona infantil se encuentra un afiche en el cual está lo que las personas de la sala infantil denominan “Reglamento de servicio” en la cual se encuentran las reglas más generales de este espacio destinado a los pequeños de la familia: los bebés y niños.

Al lado de la entrada se encuentra el pasillo que lleva a la Bebeteca² (espacio de juego para bebés de 0 a 3 años), sala de talleres (espacio dispuesto para talleres realizados con niños de 0 a 5 años) y la ludoteca (espacio de juego para niños de 4 a 8 años).

Ludoteca (4 a 8 años)

La ludoteca hace parte de la sala infantil, allí los niños de 4 a 8 años se convierten en los protagonistas del momento por medio del juego y otras actividades lúdicas propuestas más que todo por ellos, esto no quiere decir que la ludoteca sea un espacio para dejar al niño e irse a realizar otras actividades, pues el adulto, participe o no del juego del niño, siempre debe estar presente tal y como se mencionan en el reglamento de servicios y en el reglamento para el uso de la ludoteca.

² En lo observado se pudo encontrar que la Bebeteca, al igual que la ludoteca, busca garantizar el juego a través de la disposición de objetos que industrialmente se fabrican para este fin. Sin embargo, en el rastreo documental no se amplía este concepto.

encuentran en los estantes contra la pared.

De reglas: Muchos de los juegos ubicados en esta categoría se encuentran bajo llave, por lo que, si se desean usar, hay que solicitarlos a la persona que esté acompañando la ludoteca con un documento o algo que identifique a quién quiere aprovecharlo. Aquí está el parkes, jenga, ajedrez, cartas. Algunos como el dominó se encuentran en los estantes juntos a los otros juegos de ensamblaje.

Algunos de los elementos que no se mencionan en la clasificación de los juegos de la ludoteca, pero que se encuentran allí son: libros de literatura infantil, mesas y sillas. Aunque en la sala infantil está la biblioteca, dentro de la ludoteca hay un estante contra la ventana que conserva algunos libros a disposición de los niños, los cuales pueden sentarse a leer sobre las sillas que se encuentran allí mismo y apoyar los textos sobre las mesas. Aun así, esa no es la única función de las sillas y mesas, estas también están a disposición de quien desee jugar con los juegos de mesa, de azar, con la casita y otros juguetes.

Programación

La ludoteca Julio Mario Santo Domingo cuenta con un horario algo más reducido que el del resto de los espacios del Centro Cultural y Biblioteca Pública, pues la Biblioteca, al igual que las otras de carácter público, funciona de martes a sábado de 8 am a 8 pm y domingos de 10 am a 5 pm. Pero la bebeteca y la ludoteca funcionan de martes a sábado de 10 am a 6 pm, y los domingos de 10 am a 4 pm.

Pero algo muy interesante es que estos espacios son para encontrarse de manera libre con los elementos dispuestos ya sea en la biblioteca, bebeteca o ludoteca, donde no hay un adulto interviniendo ni proponiendo alguna actividad, lectura o juego, para eso se encuentra el espacio denominado “Sala de talleres”, lugar donde actividades como Leo con mi bebé, Tu cuerpo en Movimiento [Dirigidos a primera infancia (0 a 5 años)], Laboratorio de hipótesis, Pequeños artistas y Teatro para la infancia [Dirigidos a Infancia (6 a 12 años)] se realizan ya sea en la zona de lectura de la



Ilustración 9. QR Prográmate (Fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

sala infantil o en la sala de talleres según se requiera el espacio.

En la entrada a la Biblioteca Pública, en la entrada a la Sala Infantil y en la Ludoteca se encuentra un afiche con un código QR para escanear con el celular, este abrirá la página de BiblioRed directamente en la pestaña de Prográmate, allí se pueden consultar dichos talleres.

La sala de talleres

Este espacio ubicado al finalizar el pasillo de Bebeteca, Ludoteca y Sala de Talleres, permanece cerrado a menos que se vaya a realizar un taller o actividad con los niños y niñas. En ocasiones las actividades son con aforo limitado, otras veces es con cupo libre. Este lugar cuenta con mesas y sillas, las cuales están ubicadas contra las paredes para darle espacio a las colchonetas. En el suelo hay un cuadrado formado por colchonetas, las cuales permiten comodidad y libertad de movimiento para las distintas actividades y talleres propuestos por la Sala Infantil del Centro Cultural y Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo.

2.2.3. El Tunal – Gabriel García Márquez

La **Ludoteca del Tunal**, ubicada en el Parque Metropolitano El Tunal en la localidad de Tunjuelito, Bogotá, es un espacio emblemático dedicado al juego y al desarrollo integral de

los niños. Inaugurada el 20 de noviembre de 1999, esta ludoteca forma parte de una serie de iniciativas distritales diseñadas para promover el derecho al juego y ofrecer espacios seguros y educativos para la infancia en la ciudad.

Ubicación:



Ilustración 10. Biblioteca Gabriel García Márquez desde el aire.

En la localidad de **Tunjuelito**, al sur de Bogotá. En el Parque Metropolitano El Tunal está la biblioteca Gabriel García Márquez, específicamente en la Calle 48B Sur # 22A-80, localidad de Tunjuelito, Bogotá, Colombia. Dentro de sus

instalaciones se puede encontrar la ludoteca.

Este parque es uno de los principales centros recreativos del sur de la ciudad, y la ludoteca se encuentra dentro de sus instalaciones, ofreciendo un espacio de juego y recreación para los niños y sus familias en esta área.

Población: La ludoteca está estratégicamente ubicada dentro de este parque, haciendo accesible su oferta lúdica a una gran cantidad de niños y familias de la localidad de Tunjuelito y zonas aledañas como Ciudad Bolívar, Usme y Rafael Uribe Uribe. Se proyecta para atender a niños y jóvenes de estratos socioeconómicos medios y bajos. Su objetivo es ofrecer un espacio accesible para las familias de la comunidad, proporcionando oportunidades recreativas y educativas a aquellos que puedan tener menos recursos. Esto contribuye a promover la equidad y el desarrollo integral de todos los menores, independientemente de su nivel económico.

Instalaciones:

Zona niños 2- 5 años: Este espacio se caracteriza por ser un espacio seguro y acogedor donde se presta para el juego libre y estructurado.

Ambientación



Ilustración 11. Fachada casa ludoteca El Tunal (fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

Fachada: en esta zona se puede encontrar un espacio que caracteriza una casa con lo que puede describirse como una fachada en la entrada.

Interior: al ingresar en la parte izquierda se encuentran mobiliarios como:

cocina, nevera, lavadora entre otros

muebles diseñados especialmente para

niños de estas edades en materiales de madera, metal, plástico, entre otros. En sus paredes con pintura se puede observar un estante de condimentos, materas, utensilios de cocina y un reloj. Esta ambientación da la ilusión de una cocina, en las ventanas se encuentran dos cortinas desde



Ilustración 12. Interior casita ludoteca El Tunal (Fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

donde se puede ver a la calle donde constantemente pasan las personas y los diferentes medios de transporte. En la parte derecha se encuentran tres sillas, dos de ellas son de único puesto y la otra es de dos puestos, también se pueden ver una mesa baja dando la ilusión de

una sala en una altura adecuada se percibe un tv [con una imagen de niños leyendo], en sus paredes con pinturas se puede observar dos cuadros, una materia, una estructura con objetos. En este espacio los objetos están diseñados y adaptados en un tamaño adecuado para facilitar el acceso e independencia.

Objetos: En este espacio podemos encontrar diferentes objetos y materiales entre ellos figuras de alimentos, piezas de madera, canastas, ollas, entre otros.

Zona niños 0-12 años:

Al ingresar a esta zona encontramos en la entrada a mano derecha el espacio del ludotecario el cual tiene a su disposición un computador en el que anota la cantidad de personas que entran y que objetos utiliza, en su espacio también tiene un cajón con llave en el que guarda las piezas y objetos más pequeños y así se permite tener control sobre ellos, al lado están los objetos de aprendizaje muchos son materiales que enseñan matemáticas, ciencias naturales entre otros, luego hay un estante con objetos de madera entre ellos hay rompecabezas, tableros para juegos de mesa [ajedrez, damas, cranium, bingo entre otros] , tetris 3d, domino, caja de matemáticas, diferentes tipos de ábacos, también en este estante se encontraba un xilófono, un tren. Una tablade equilibrio, material sensorial para los más pequeños [cubos, cajas con figuras, entre otros], bolos, de diferentes tamaños.

En la pared de frente a la entrada se encuentra una rana, un estante con libros sensoriales de tela, peluches y pelotas. Encima de este estante se encuentra un televisor con su DVD y un amplificador de sonido en la esquina que da al lado de un gran ventanal se encuentra una caja con bloques para armar, al lado hay dos caballetes para pintar, dos tableros



Ilustración 13. Interior ludoteca Tunal (Fotografía propia, tomada el 08 de agosto de 2024)

y debajo de los tableros dos mesas pequeñas.

El suelo está recubierto con un tapete de seguridad en el centro se ubican 4 colchonetas y a cada lado de las colchonetas hay tres mesas con 3 asientos, en sus paredes hay dibujos de ciudades con un parque de atracciones en el techo hay colgados diferentes tipos de aviones de diferentes épocas.

CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO

Es importante abordar las categorías que soportan a nivel teórico este ejercicio, por tanto, este capítulo expone lo referente al juego, el juguete, la ludoteca como escenario que los vincula, el diseño de ambientes y los contextos de juego.

3.1. Juego: El Sentido De La Ludoteca

Ya que el juego entra a ser parte de la ludoteca, es importante comprender el amplio término “juego”, además de algunos elementos que posibilitan este “el juguete”, y como ambos hacen parte de la ludoteca.

3.1.1. El Juego

Según la Corporación Juego y Niñez (2019), llegar a definir el juego puede ser algo complicado, pues esto depende no solo del término juego, sino también de la percepción de la persona que se encuentre observándolo o viviéndolo puesto que “la sola palabra ‘jugar’ se entiende de modo diferente de acuerdo con el lugar desde el cual se hace la pregunta o el lugar desde el cual cada uno se juega su respuesta” (p. 22).

Por eso mismo, proponen que este se analice desde diferentes campos, ya que cada uno de estos ofrece una mirada del juego. Por ejemplo, el enfoque antropológico el cual comprende el juego como elemento central de la cultura y del hombre, pues para algunos autores, el juego solo representa la cultura, también la forja; desde el enfoque

psicológico lo reconocen como algo formativo del ser humano, que prepara al niño para que sea adulto, sobre todo en la parte comportamental: los valores; al observarlo desde un enfoque social el juego se convierte en un regulador conductual, pues se comprende que el juego, aunque es libre y espontáneo, es reglamentado³, lo cual quiere decir que deben cumplirse unas reglas establecidas para jugar.

Pero más allá de estos campos o enfoques, es interesante conocer lo que algunos autores mencionan frente al juego, como Roberto García (2022), quien define el juego como una actividad libre, espontánea y universal, mencionado anteriormente, pues, sin importar su origen, su contexto, tiempo, espacio o época, el ser humano juega. O como Huizinga (*citado por Caillois, 1986*) quien menciona que, según su tesis, el juego “es una acción libre ejecutada ‘como sí’ y situada fuera de la vida corriente, pero que [...] puede absorber por completo al jugador” (p. 28). Sático (2006, *citado por Corporación Juego y Niñez, 2019*), denomina el juego como la “fórmula perfecta” para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta todo lo que mencionan estos autores y enfoques que analizan el juego desde diferentes pensamientos y perspectivas, esto permite notar que el juego no es solo algo por hacer para divertirse y ya, sino que este posibilita presentar el mundo que rodea a quien juegue, es por eso que el juego pasa de ser considerado como una actividad del día a día, a convertirse en una actividad rectora⁴, como lo es considerado para la primera infancia, e incluso en un derecho⁵.

Estas definiciones permiten ver que, aunque existan diferentes enfoques,

³ Caillois en el texto “Los juegos y el hombre” de 1986, menciona que hay unas características que hacen al juego, juego. Por ejemplo, que este es libre, por lo que el jugador puede entrar y salir del juego cuando lo desee, por ende, no se puede obligar a jugar; también es separado, ya que este cuenta con un momento y un espacio para el juego, separando todo lo demás y reglamentado.

⁴ El arte, la literatura, el juego y la exploración del medio son las cuatro actividades rectoras que posibilitan el aprendizaje, razón por la cual son primordiales en la primera infancia.

⁵ Según la Convención de los Derechos del Niño de 1989, en el artículo 31 de este, el juego es declarado un derecho, junto a la recreación y la cultura, indicando que cualquier Estado que acoja esta convención, debe acoger el juego como derecho.

diferentes autores y diferentes maneras de interpretar el término ‘juego’, este tiene unos asuntos claves, unas características que lo convierten en juego y no en otra cosa. Lo cual permite retomar a Caillois (1986), él menciona que existen unas características del juego, basado en Huizinga, con las cuales, curiosamente, se puede encontrar que hay una relación entre los enfoques que propone la Corporación Juego y Niñez para comprender el juego desde diferentes perspectivas, y las características del juego que propone Caillois orientado por otros autores, ya que cada enfoque (antropológico, filosófico, psicológico, entre otros) menciona que el juego es libre, que contiene unas reglas y unos momentos para jugar.

Ahora bien, otro tema importante que hace parte del juego es que existen diferentes tipos de este, por lo cual diferentes autores lo clasifican según las características y particularidades de cada juego. Roberto Felix García retoma varios autores para su artículo “Juego, clasificación y ludotecas”, entre los cuales se encuentra Botarav (*citado por García, 2022*) quien clasifica los juegos en verbales, imitativos y mágicos, de iniciación, juegos de azar, juegos rituales y mágicos, juegos de simulacro; o Senet (1911, *citado por García, 2022*), quien guiado por lo que postula Queyrat, clasifica los juegos en tres categorías: Juegos por vía de herencia, Juegos por imitación y Juegos por imaginación.

Con lo anterior se puede ver que el juego es más que una actividad, que una “pérdida de tiempo”, es un momento, es una vivencia que favorece al niño al permitirle ser y aprender, pues como bien han dicho varios autores "El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega" (*Garvey, citado por MEN, 2024.*), esto demuestra que el jugar, aunque es algo libre, placentero y divertido, potencia constantemente al aprendizaje del ser humano, es por eso que la Corporación Juego y Niñez (2009) plantea en el texto “Ludotecas NAVES – no solo juguetes” unas funciones propias del juego, en las cuales se evidencia que este aporta en el aprendizaje y desarrollo de quien juegue. La función social, creativa, corporal y comunicativa son algunas de las que mencionan en el documento, las cuales

estiman que el juego le permite al niño convivir con el otro, aprender a compartir, fortalecer normas y valores desde su función social; la función creativa permite crear desde nuevas habilidades hasta historias basadas en surrealidad, recreando así su contexto; adicionalmente, el niño descubre su entorno por medio del movimiento, por lo que el juego le proporciona la oportunidad de conocer sus capacidades y habilidades motrices, al mismo tiempo de cómo usarlas para alcanzar sus objetivos desde la función motriz-corporal; y con la función comunicativa descubre más habilidades para comunicarse desde lo oral y desde el gesto, logrando expresar desde el juego.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado en este apartado, se puede llegar a la conclusión de que el juego no es cualquier cosa que se da porque sí, aunque es libre, espontáneo, variado y es una actividad que podemos decir que es separada de otras, el juego es placentero, satisfactorio y educativo, potencia el desarrollo, la libertad y la creatividad del ser humano, por lo que se puede comprender que el jugar no es perder el tiempo, como algunos llegan a creer, sino todo lo contrario, pues jugar es la mejor manera de aprovechar la vida misma.

Por lo que se encuentra todo un sentido en proponer espacios, tiempos, expertos, mobiliario y propósitos específicos para invitar y provocar intencionadamente el juego sin que este pierda sus principales características; en ello las ludotecas se convierten en espacios para vincular el juego en la vida cotidiana de la ciudad.

Ahora bien, es importante señalar que el juego cuenta con diferentes tipos, clasificaciones o categorías, algunas de ellas son:

a) Juego Pre-Simbólico

“El pre simbólico, como su nombre expresa, es un tipo de juego previo a la adquisición de la función simbólica y, por tanto, a la aparición del juego simbólico como

tal” (*Abad y Ruiz de Velasco, 2011, pág. 47*), este se caracteriza por reconocer y descifrar la simbología que expresa el niño a través del cuerpo esto por medio del uso que le da a los espacios y a los objetos. Algunas de las primeras demostraciones de juegos pre simbólicos serían juegos como: llenar y vaciar, aparecer y desaparecer, construir y destruir, de hecho, según Freud (1920, citado por *Abad y Ruiz de Velasco, 2011*) “a través del juego, el niño podía elaborar la separación sin conflicto” si tenemos en cuenta la dualidad entre presencia y ausencia, siendo esto de gran relevancia al momento de ayudar a los niños a elaborar una separación con sus vínculos afectivos, en la mayoría de casos, la madre, además para desarrollar una función simbólica es necesario vivir experiencias de pérdida, separación o ausencia no de manera traumática, todo lo contrario, de manera armónica, con placer y seguridad, dos conceptos que brinda el juego. El juego pre simbólico permite al niño construir conciencia de sí mismo, pues, comprende que existe un “otro” como referente., por ejemplo, “para que el juego se produzca, el niño ha tenido que adquirir experiencias de confiabilidad con sus referentes afectivos” (*Winnicott, 2006, citado por Abad y Ruiz de Velasco, pág. 52*), de este modo se prepara al niño para experimentar un mundo subjetivo y objetivo.

Según *Abad y Ruiz de Velasco (2011)* “el juego pre simbólico aparece cuando hay un acarencia que se llena jugando” (*pág. 53*), esto quiere decir que, cuando el niño aprende a separarse y gestionar mejor la espera de alguna manera está creciendo de manera simbólica, pues, siente seguridad y confianza al actuar, construir, buscar e inventar por sí mismo, avanzando de esta manera a un mundo desconocido. De esta manera la presencia del juego presimbólico en ludotecas de la ciudad tiene una gran relevancia en el desarrollo integral de los niños que allí asisten. Nuestra observación se basa entonces en la idea de presenciar juegos “que demuestran que el niño disfruta, se implica, piensa, elabora su juego, crea y comunica sus ideas” (*Velasco & Abad, 2011, pág. 53*), siguiendo esta idea, algunos

de los juegos pre simbólicos para tener en cuenta son: jugar a destruir, juegos de placer sensoriomotor, jugar a involucrase, jugar a esconderse, jugar a ser perseguido, jugar a llenar y vaciar y reunir y separar,entre otros.

b) Juego Simbólico

Abad y Ruiz de Velasco (2022) en la conferencia dirigida por la Universidad Pedagógica Nacional sobre el juego simbólico, dicen que “los niños usan la realidad en el juego junto con un imaginario simbólico [...] pues el juego tiene componentes de la realidad, pero también permite imaginar mundos posibles”.

Una referencia, un ejemplo, una guía, en muchos casos el adulto, impulsa movimientos y acciones en el niño con el fin de poder conquistar el mundo. Tal y como lo permiten ver Abady Ruiz de Velasco (2011) al decir que el niño busca subirse a las sillas, mesas, estantes y otros espacios que le permitan ser más alto, donde el juego y el placer se encuentran en conquistar la altura, en querer alcanzar a su punto de referencia; el adulto. Estar a la misma altura es estar en igualdad de condiciones, es un ‘Ahora yo también tengo poder porque estamos iguales’. Es así que el juego simbólico incluye elementos propios de querer ser, de querer alcanzar y lograr, de convertirse en aquello que ellos quieren para comprender y dominar el mundo.

Sarlé (2016), en el texto “la inclusión del juego en las salas de educación infantil: espontaneidad o regulación”, menciona un juego que hace parte del juego simbólico: el juego de roles o juego dramático, en el cual la ficción, la imaginación y el plantearse otros mundos posibles entran a ser parte fundamental del juego, es ampliar y explorar lo que nos rodea por medio del juego y los elementos que hacen parte de este, siendo posibilitados por los juguetes, los disfraces, las voces del jugador o los jugadores y la imaginación que permitan asumir diferentes roles, ya sea representando desde la ficción algo de su

cotidianidad (jugando a la familia, al mercado, a la escuela, a la peluquería, entre otros), o algo visto en la televisión o propiamente de su imaginación (cuando juegan a los superhéroes, a los monstruos o a otros seres fantásticos).

Sarlé (2016) también menciona que el juego de roles cuenta con diferentes variables en el juego como: La cantidad de personas que se encuentran en el juego, pues puede ser desde un solo jugador a ser un grupo de muchos jugadores, y el desarrollo de la historia que, bien puede ser dialogado por los jugadores antes de o bien se fue conformando a lo largo del juego.

c) **Juego de Construcción.**

Las fichas de construcción, los legos, piezas de madera o de ajuste, y algunos otros posibilitan el juego de construcción, el cual básicamente consiste en construir algo, en que esa casa que habitados sea reflejada en una pequeña estructura creada por los niños, en que, de ficha en ficha, se va construyendo una torre que va creciendo y creciendo. Pues como bien dice Sarlé (2016) “los niños manipulan los objetos probando posiciones en el espacio o el equilibrio, repitiendo una y otra vez las mismas acciones de dominio. Aparecen así torres cada vez más altas o caminos que recorren superficies diversas y se extienden por toda la sala”. (p. 22)

Sarlé también menciona que los objetos presentes en este juego deben estar dispuestos, debe pensarse el espacio para que se del juego de construcción, donde la exploración, el probar, cambiar y transformar está más que presente (p. 23). Por lo cual el juego de construcción podría decirse que es una gran posibilidad para reconocer y representar, para crear e imaginar.

d) **Juegos con reglas convencionales**

Uno de los juegos más variados es el juego reglamentado, pues existen unas

consignas que hacen parte de este, así juegos como: Los juegos de mesa (dominó, juegos de cartas, juegos con dados, loterías, bingo), los juegos tradicionales (rayuela, veo veo), juegos deportivos (fútbol, baloncesto) (Sarlé, 2016). Es así que los juegos con reglas tradicionales existen con unas reglas base para ser jugados, las cuales son dominadas por una persona que transmite estas para quien desee jugar y no conozca cómo se hace, pero en muchas ocasiones, una vez dominadas las reglas, estas “pueden sufrir ciertas transformaciones o cambios para facilitar el juego” (Sarlé, 2001, citada por Sarlé 2016).

3.1.2. El Jugete

El juego al ser algo tan variado puede realizarse con o sin objetos, cuando se usan estos objetos, dependiendo el tipo de juego, pueden llegar a incluirse de una manera espontánea y real que llegan a ser denominados “juguetes”. Pero ¿qué son los juguetes? Si se le pregunta a un niño sobre el tema, normalmente piensan en esos objetos diseñados por la industria del comercio que puede hacer varias acciones como caminar, bailar, hablar y moverse para hacer más “atractivo” el juego, pero la realidad es que el juguete es mucho más que eso, pues según la Corporación Juego y Niñez (2009) el juguete es “una herramienta” la cual cobra vida solo con el juego, lo cual indica que los juguetes no necesariamente son esos elementos estéticamente diseñados por las grandes empresas que se venden en las tiendas, esto teniendo en cuenta lo que menciona Angela Ridaó (2008) acerca de que, incluso en un comienzo, los juguetes eran construidos por los mismos jugadores: los niños.

Un objeto cotidiano llega a las manos del infante quien, con algunas transformaciones y algo de imaginación, pasa de ser ese objeto del diario vivir para convertirse en parte de un espontáneo y natural juego cambiando su significado en el mundo cumpliendo ahora el rol de juguete, pues “Las apariciones de los objetos reales se trastocan en múltiples mutaciones de acuerdo con lo que el niño imagina e inventa en ese

momento” (Ridao, 2008 (Caillois, 1986), p. 1).

Pero estos objetos que tenían otra funcionalidad y, por un momento, pasaban a ser juguetes no eran [ni son] los únicos juguetes, pues algunos objetos, desde su creación, eran diseñados para cumplir esta función tan importante en el juego. Sin necesidad de mucha elaboración y sofisticación, algunos padres, e incluso los mismos niños, creaban juguetes.

Según Martha Glanzer (2005), el juguete es “un elemento socio-cultural en el que se reconocen importantes valores formativos, que desempeña un indiscutible rol didáctico de por sí, y que llega a los niños y niñas por otras vías que no son las del establecimiento escolar” (p. 1), al igual que María de Borja (1994) quien comenta que el juguete es “un objeto hecho expresamente para jugar. [...] En casi todas las sociedades cumple una función didáctica dentro del juego infantil” (p. 44). Así mismo lo reconoce la Corporación Juego y Niñez (2009) al decir que el juguete es “un símbolo para los niños y las niñas, y como símbolo permite crear y representar situaciones e incluso otros objetos” (p. 40). Lo anterior permite entender al juguete como una representación del contexto del niño, de su cultura y aquello que lo rodea, permitiéndole así comprender su entorno al recrear lo que ve y hacer una relación entre lo que vive, lo que observa e incluso imagina.

Ahora bien, el juguete al ser algo tan enriquecedor y representativo de la cultura en el juego, refleja la realidad, la costumbre, los intereses e incluso la imaginación de quienes juegan, lo cual da paso a la creación, los niveles y las clasificaciones que hay frente a los juguetes. Empezando por Angela Ridao (2008) quien menciona que, así como ha avanzado y modernizado la tecnología, lo mismo ha sucedido con los objetos, en este caso con los juguetes, por lo cual considera que estos se han transformado con el pasar del tiempo, citando a Jaulin R. (1981, citado por Ridao, 2008), comenta que, para el juguete, hay que considerar dos estadios tecnológicos: el industrial y el racionalizado.

Cuando se menciona el juguete industrial, Ridao (2008) lo identifica como ese juguete que se mantiene en la tradición, conservando la idea tradicional del juguete y modernizando solo el modo de fabricación más no su estructura, permitiendo así que cada cultura, según sus intereses y su contexto, elabore sus juguetes; en cambio el juguete racionalizado es con un diseño más universal, más global, por lo que no tiene en cuenta el contexto de cada lugar, sino algo más generalizado, teniendo en cuenta más los saberes que pueden llegar a proporcionar los expertos de las ciencias de la infancia, de la pedagogía, aun así, lo más importante es que, sin importar esto, el juguete hace parte del juego, ya sea juguete global o cultural.

Borja, en el texto “Los Juguetes en el marco de las Ludotecas” (1994), menciona que los juguetes existen para divertir al niño, para estimularlo e incluso para aportar en el desarrollo integral del infante, así mismo, considera que estos pueden llegar a catalogarse en tres niveles según su creación y función: Juguete-instrumento, Juguete-producto industrial terminado y Juguete-creado por las niñas y los niños a partir de elementos sencillos.

En los juguetes instrumento, como su nombre lo indica, cataloga esos juguetes que pueden considerarse tradicionales; los aros, las pelotas y las muñecas son algunos de los objetos que hacen parte de este, ya que se consideran “objetos poco condicionantes”, por lo cual se consideran facilitadores de la imaginación y espontaneidad del juego. Los juguetes de producto industrial son esos juguetes que le permiten al niño ser parte de su época, son esos juguetes que la industria crea de forma estética y llamativa para los niños y niñas. Con respecto a los juguetes creados por los niños y niñas, es interesante lo que menciona Borja, pues aquí el juego o la actividad lúdica, en ocasiones es la misma construcción del juguete que, posteriormente, será usado para otros juegos, pues “el verdadero juego, actividad, placer, está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo” (p. 44).

Con esta variedad tan enriquecida de juguetes puede decirse que el juguete es parte

importante para el juego, razón por la cual un solo tipo de juguete no es posible, ya que el juego es tan enriquecedor en los diversos procesos de los niños, es por eso que así mismo hay gran variedad de juguetes, pues estos permiten que haya diferentes interacciones. Lamentablemente hay algo que no debe desconocerse, pues no es un secreto que en muchas ocasiones por diferentes factores, hay algunos niños y niñas que no cuentan con algunos juguetes y objetos que permitan diversidad de juegos, y aunque pueden crear sus propios juguetes con aquello que tienen a su alrededor, el poder encontrarse con diferente variedad de juguetes es enriquecedor para ellos, es por eso que, a fin de poder brindarles estos juguetes a esos niños y niñas que no tienen la posibilidad de adquirirlos y poder aportar a que se cumpla el derecho al juego y la recreación, las ludotecas se convierten en un lugar propio del juego y del juguete.

3.1.3. La Ludoteca: Espacio Para El Juguete Y El Juego

Finalmente, se evidencia que existe una relación entre el juego y el juguete, la cual va más allá de que el juguete se use para jugar y que el juego le de vida al juguete. Ambos, al ser representantes de la cultura, tienen una gran importancia en el desarrollo del niño, aportando a su reconocimiento y exploración del mundo, todo esto desde la seguridad y la confianza que ofrecen, por lo que, a fin de garantizar que se dé esto, aparece un espacio físico que le permita formarse, convivir y divertirse desde el préstamo de juguetes y de escenarios para el juego: la ludoteca.

Como se ha dado a conocer con anterioridad, la ludoteca tiene unos objetivos claros como los que menciona Roberto García (2020), entre los cuales se encuentra: “estimular el desarrollo cognitivo, motor y socioafectivo de los niños [...] facilitar las relaciones sociales entre los niños a través del juego en grupo [...] garantizar el derecho al juego a los niños, niñas y adolescentes”. Esto a raíz de diferentes problemáticas a las que se ha enfrentado la sociedad relacionadas al juego, donde niños no cuentan con espacios, elementos y juguetes

para jugar, ya sea por las condiciones de la zona, de las personas o de la economía del lugar⁶. Es por eso que las ludotecas, a fin de cumplir con estos y otros objetivos de carácter social y formativo, se organizan para brindar espacios y materiales físicos para el juego. Por lo cual es importante que dichos espacios sean amplios, ambientados, con gran variedad de objetos y de juguetes que potencien, junto a los ludotecarios⁷, el juego.

Un aspecto clave dentro de estas ludotecas es la inclusión de juguetes que sean propios de la cultura local, ya que estos no solo cumplen la función de juego, sino que también son vehículos de aprendizaje cultural. Los juguetes tradicionales, como los trompos, baleros, muñecas de trapo y otros objetos artesanales, permiten que los niños conecten con sus raíces culturales y conozcan las tradiciones de su comunidad. Estos juguetes, lejos de ser objetos de entretenimiento, sirven como herramientas para la transmisión de conocimientos y valores que se han ido gestando a lo largo del tiempo en diversas regiones del país. La integración de estos juguetes en las ludotecas, como señala la Corporación Juego y Niñez (2009), tiene un impacto positivo, pues “los juguetes simbólicos y representativos son esenciales para que los niños puedan transformarlos y darles vida, reflejando sus propias realidades y culturas” (p. 40). Así, estos juguetes no solo brindan diversión, sino que también permiten que los niños se apropien de ellos, favoreciendo la exploración de su entorno y su identidad cultural.

A raíz de esto, los niños y niñas podrán complementar su formación, ya que el juego permite que el niño potencie lo que la Corporación Juego y Niñez define como competencias. La empatía, la autorregulación, el manejo de emociones, de reglas y de

⁶ La Corporación Juego y Niñez en el texto “Ludotecas NAVES – no solo juguetes” del año 2009, reconoce algunas de las problemáticas mencionadas, razón por la cual inician con el proyecto de Ludotecas NAVES, a fin de mitigar estas y poder cumplir con la garantía de derechos de los niños y niñas.

⁷ En los Lineamientos de Ludotecas en Colombia (2017) dice que los ludotecarios o ludo educadores deben, no solo encargarse del préstamo del espacio y objetos para el juego, sino también pensarse en cómo potenciar estos juegos, que sea “conocedor del juego”, que pueda proponer juegos y dinámicas, que escuche a los niños y que entienda sus necesidades, intereses y derechos, que los motive a descubrir el mundo entre muchas otras funciones (p. 48).

conflictos son algunas de las competencias que puede fomentar la ludoteca al ser un espacio de interacción social desde el juego al ofrecer tanto espacios como objetos compartidos. Todo esto surge a raíz del juguete y del juego en sí, ya que el juguete brinda la oportunidad de aprender estas y muchas otras cosas más y así mismo potenciar el juego, permitiendo que los niños y niñas recreen y representen su realidad, ya sea con los juguetes o sin ellos.

Algo a tener en consideración frente al juguete es que, como se mencionó anteriormente, este es variado, existen diferentes maneras de crearlo y existen diferentes objetos que potencian el juego. Es por eso que en el proyecto Ludotecas NAVES, la Corporación Juego y Niñez (2009) afirman que “no es primordial que en una ludoteca — cualquiera que ella sea— haya juguetes espectacularmente diseñados y de última tecnología, pero sí es importante que tenga, por ejemplo, unos elementos simbólicos, representativos, motivadores... provocadores” (p. 40). Así que lo más primordial en las ludotecas es que los juguetes sean objetos significativos y simbólicos, básicamente objetos que el niño pueda transformarlos y otorgarles el adjetivo de juguete. En este sentido, los juguetes propios de la cultura local cumplen un papel vital, pues permiten a los niños jugar con elementos que los conectan con su historia y su comunidad, mientras desarrollan su creatividad y capacidad de adaptación.

3.2. Elementos Claves Para Un Entorno De Juego

No se podría abordar una discusión sobre el juego sin hacer referencia los componentes de un ambiente que lo favorezca, las características de los objetos, los tiempos y la transformación de los espacios.

3.2.1. Diseño De Ambientes

El ambiente donde se desarrolla el juego tiene un impacto significativo en la experienciay el disfrute de los participantes. Es fundamental diseñar y adaptar el espacio de

manera que fomente la creatividad, la seguridad y el confort, por ende, hablar de espacios de juego va mucho más allá de simplemente seguir un manual para crear el lugar perfecto. La creación de estos entornos es un proceso complejo y multifacético. La definición de "jugar" varía considerablemente dependiendo del campo de estudio, el contexto, el autor y la cultura, lo que implica que los espacios diseñados para este también deben adaptarse y transformarse según las necesidades que rodean a los niños y adultos. Desde los planteamientos de Durán y Martín (2016), quienes definen el diseño de ambientes como “un encuentro con-sentido entre niños y maestros...implica una escucha sensible de lo que el niño dice, hace, imagina y juega; en el que se da una intervención indirecta del docente al pensar cómo diseñar los ambientes en función de los niños” (p. 65).

Considerando lo que mencionan las autoras, es importante entender que un ambiente no solo se diseña en función de aspectos físicos, sino también reconociendo intereses, expectativas y potencialidades. De esta manera, se acuerda un diseño que integre tanto las propuestas del maestro como las acciones del niño, “así cuando se diseñan espacios para la infancia a partir de lo existente, hay necesariamente una transformación y un proceso de adaptación” (Durán & Martín, 2016). De esta manera, el ambiente preciso habla de comunidades de aprendizaje, nuestra idea de infancia, construcción de relaciones, flexibilidad en el diseño, aprendizaje activo, colaboración, uso de espacios de circulación para el aprendizaje, rol del docente, el mobiliario, los materiales, la cultura, la interacción con el entorno y, sobre todo, un sentido, un propósito.

Teniendo en cuenta la idea de Durán y Martín (2016) de que “el ambiente es el protagonista, dice, habla, provoca y el adulto con su presencia reconoce, anima, sostiene afectivamente las exploraciones y juegos de los niños y niñas” (p. 66), podemos decir que el ambiente también puede ser tenido en cuenta como otro actor importante además del rol del adulto y la presencia del niño, entendemos que el ambiente no es una simple decoración, sino

una articulación entre una estructura física y unas acciones. Precisamente el diseño de ambientes invita a la acción, interacción, y resaltamos el papel del niño no como un receptor pasivo de información visual o auditiva sino como un sujeto que participa de manera completa en las actividades, experimentando cada momento de manera plena a través de sus múltiples sentidos e integridad y “cada uno, niño y niña, puedan encontrar su lugar con bien-estar; así, como los maestros también tienen que encontrar su ser y estar” (*Durán & Martín, 2016*).

3.2.2. ¿Qué es un contexto de juego?

En los ambientes se proponen espacios que buscan crear entornos acogedores y amables a través de la atracción estética. Se le da un valor al placer visual que genera en los niños y su deseo de apropiarse de esos espacios y como propone Abad y Ruíz (2014) “ofrecer un espacio que permita <<entrar en juego>> a través de diferentes modos de interpretación e interpelación (p. 11), cuando los niños se acercan a este tipo de ambientes se observan, escuchan y huelen. El asombro los invade, se sientan y miran, se llenan de entusiasmo y comienzan a anticipar ideas de juego y proyectos de creación.

Para el niño, según Abad (2006) el espacio posee una serie de connotaciones educativas y culturales muy significativas, ya que influye en los comportamientos y las relaciones, vínculos e interacciones entre los niños y los adultos. Por esta razón, la calidad del espacio no se determina solo por aspectos como accesibilidad, seguridad y bienestar, sino también por sus características topológicas, estéticas y simbólicas. Teniendo esto en cuenta, la ludoteca puede configurarse como un espacio que ofrece diversas posibilidades, reconociendo la relación entre el niño, el entorno y los objetos. El juego actúa como mediador, satisfaciendo la necesidad del niño de experimentar nuevas vivencias y reinventar su sentido de pertenencia en un espacio que, a través del juego creativo, puede transformar su realidad.

El juego se configura en un espacio simbólico, es decir, “nace de la experiencia vivida por el niño cuando se siente envuelto y contenido... como un espacio de seguridad,

creando el necesario sentimiento de pertenencia a un lugar” (Abad, 2006, p. 10). Por ejemplo, en el contexto de una ludoteca, el niño puede explorar todos los espacios que se disponen: un hueco, un rincón, una escalera, debajo de una mesa, entre otros. También puede interactuar con diversos objetos como: colchonetas, juegos de mesa, juguetes, disfraces, etc. Estos espacios combinan elementos de encuentro, afectividad, tiempo y escucha, permitiendo que los niños se apropien de una realidad que les pertenece, por lo que si el niño entra a un espacio de juego entra en una realidad paralela que se forma a través de la actividad simbólica, confirmando la idea de Abad en la que afirma que “el juego puede ser la mejor estrategia para la comprensión del espacio” (2006, p. 12).

CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO

En el presente estudio, se adopta una perspectiva cualitativa como enfoque principal para analizar las manifestaciones del juego en tres ludotecas públicas de Bogotá. Este enfoque permite comprender fenómenos complejos en su contexto natural, proporcionando una visión profunda y detallada de las interacciones y dinámicas presentes en los espacios lúdicos seleccionados.

La metodología central empleada es el estudio de caso, una estrategia ideal para investigar fenómenos específicos de manera exhaustiva, considerando las particularidades y singularidades de cada ludoteca. Este método facilita el análisis contextualizado, generando conocimientos significativos que trascienden lo meramente descriptivo y apuntan a comprender las relaciones entre el juego, el entorno y las prácticas pedagógicas observadas.

En este capítulo, se describen los instrumentos diseñados para la recolección de información, destacando la observación participante y el uso de una guía de observación estructurada. Estos instrumentos fueron desarrollados a partir de una revisión teórica rigurosa y sometidos a un proceso de pilotaje, asegurando su pertinencia y efectividad en el contexto

de la investigación. La observación permitió registrar datos cualitativos sobre las dinámicas de juego, los ambientes diseñados para su desarrollo y las interacciones entre los niños y los adultos presentes.

Para el análisis de la información, se emplearon procedimientos de **categorización inductiva y codificación**. Estas técnicas permitieron identificar patrones, características y particularidades en las manifestaciones del juego, así como en las configuraciones espaciales y pedagógicas de las ludotecas estudiadas. Este enfoque analítico, basado en la interpretación sistemática de los datos, garantizó una comprensión profunda y fundamentada de los fenómenos observados.

4.1. Estudio De Caso

Teniendo en cuenta que la pregunta va dirigida hacia el observar lo que sucede en las ludotecas, se consideró que el estudio de caso sería la mejor opción para realizar el presente trabajo de grado, colocando como objeto de estudio los juegos surgidos en las ludotecas públicas de las bibliotecas El Tunal-Gabriel García Márquez, Julio Mario Santo Domingo y Virgilio Barco. Considerando que el estudio de caso es un término usado para definir una estrategia investigativa que busca comprender un fenómeno que se vea en un contexto real, teniendo en cuenta siempre las interacciones, el entorno y lo que sucede en este.

Según Stake (2010) la investigación con metodología de estudio de caso puede ser de manera cuantitativa o cualitativa, donde ambos, estudiando el proceso, uno desde la causa – efecto (cuantitativo) y el otro enfocándose de manera social en lo que ocurre en el entorno seleccionado, donde está más que presente el interés por comprender al otro sin tanta estadística, permite adentrarse en el contexto, teniendo en cuenta la diversidad de contextos por las distintas variables presentadas allí. Por lo cual, una de las primeras cosas que hay que

hacer al momento de comenzar un estudio de caso es elegir el caso a observar, comprender y analizar, y la idea es que esto a analizar sea una constante, una recurrencia, algo que se vea más de una vez en el contexto.

Al elegir el caso a estudiar, se pasa a lo que Stake (2010) menciona como organización de la recogida de datos, en este ejercicio inicia por la base para realizar el ejercicio investigativo: los antecedentes, que en el caso de las maestras en formación, permite comprender el cómo los espacios están pensados para el juego, qué tanto se conoce del tema y darles las bases para tener su propia concepción de las ludotecas, abriendo más el panorama que tenían frente a estos espacios, básicamente los antecedentes son: “Una gran proporción de datos se basan en la impresión, se recogen de modo informal en los primeros contactos del investigador con el caso” (p. 51).

Una vez organizada la información obtenida, resulta fundamental contar con un plan adecuado para registrar las observaciones en el contexto de estudio; de acuerdo con Stake (2010) el plan de recolección de datos buscó garantizar que el proceso contribuya al alcance de los objetivos planteados y el acercamiento a la comprensión de las manifestaciones de juego en las ludotecas. En el caso de este ejercicio investigativo, las maestras en formación por medio del instrumento diseñado [la guía de observación], interpretan la información en busca de las recurrencias que se puedan encontrar en las observaciones realizadas en las ludotecas, no solo desde lo leído para poder desarrollar el presente trabajo, sino también desde lo que han dialogado a lo largo de la carrera sobre el juego, el brindar espacios para este y la intención que hay detrás para posibilitar el juego.

4.2. Instrumentos

4.2.1. La observación

La observación, como método de recolección de información en este estudio de

caso, se convirtió en una herramienta clave para obtener una comprensión profunda y detallada del juego y su dinámica en el contexto de la ludoteca.

Este enfoque permitió un análisis más riguroso, facilitando la identificación de patrones y características relevantes que enriquecen el estudio junto con el instrumento de la guía de observación pues estos dos al ponerse en dialogo resultan útiles para “describir textualmente y analizar el fenómeno social a partir de sus rasgos determinantes, según sean percibidos por los miembros de la situación estudiada” (*Bonilla & Rodríguez, 2005, p. 62*). Estos instrumentos proporcionan información cualitativa, ofreciendo descripciones detalladas sobre la situación, las personas, movimientos e interacciones que se pretenden analizar o estudiar.

De este modo, se llevó a cabo una primera observación grupal utilizando una guía preliminar que fue desarrollada por el equipo de trabajo. Cada miembro del equipo, de forma independiente, diligenció y registró sus observaciones. Sin embargo, en este primer acercamiento se notó que la guía no lograba categorizar de manera ordenada y adecuada lo que se estaba observando. Al retomar las palabras de Stake (*1998*): “todos los investigadores tienen un gran privilegio y una gran obligación: el privilegio de atender aquello que se considera digno de atención, y la obligación de sacar conclusiones de aquellas opciones que son significativas para colegas...” (p. 53), es así como para realizar la observación de buena manera se replanteó el instrumento de diligenciamiento.

Como menciona Stake (*1998*): “el investigador debe disponer de un sistema de almacenamiento de datos” (p. 56). Con el formato adecuado y aprobado por la tutora, cada integrante del equipo realizó su observación en una ludoteca. En una primera instancia, se observó el espacio de la ludoteca, y en una segunda instancia, se asistió a uno de los talleres ofrecidos. Las observaciones se registraron de manera detallada en tres categorías planteadas en la guía de observación.

4.2.2. Guía de observación

Así se usa la observación directa como técnica principal para recopilar información sobre las interacciones entre niños, ludotecarios y el entorno de la ludoteca. Esta técnica permite captar de manera detallada las dinámicas de juego y el uso de los espacios disponibles. La observación se realiza de manera estructurada, con un enfoque particular en la interacción y relación de los niños con el juego, los recursos lúdicos.

A raíz de esto, se propone una guía de observación basada en el texto “Guía para la observación de Parámetros Psicomotores” de Pilar Arnaíz y María José Bolarín (2000) con la cual se podría llevar un registro de los movimientos, las acciones y los juegos realizados por los niños, los cuidadores y, si es el caso, los ludotecarios.

Información general:

Nombre ludoteca:			
Dirección:		Fecha y hora:	
Rango edad:		Observador:	
Contexto de la observación:			

C

Ilustración 14. Datos generales Guía de observación (Creación propia)

En este apartado de la guía se ponen los datos generales de la ludoteca, la fecha, la persona que hace el registro y el rango de edad de los niños que están siendo observados en el espacio.

Aspecto Motor:

ASPECTO MOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balances	
		Giros	
		Caídas	
		Desplazamientos	

		Saltar	
		Subir	
		Otros	
	CUERPO	Posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado

Arnáiz & Bolarín (2000) mencionan que, “*el aspecto neuro motor*: proporciona información sobre las posibilidades de movimiento que tiene nuestro cuerpo respecto a él mismo, los objetos y el espacio” (pág. 65). En este segmento de la guía se describen las acciones sobre el movimiento del niño, considerando que en el movimiento se ven producciones, manifestaciones, gestos, posibilidades motrices, entre otras; que nos permite ver sus alcances en cuanto a las bases de la expresividad motriz.

En la guía se emboza el primer nivel de expresividad denominado “movimiento” el cual hace referencia a la sensación interna del cuerpo como lo es: la rotación, la caída, el equilibrio, la conquista por la altura, saltar, andar y correr, empujar, etc. Esto con el fin de poner por escrito lo que se observa en los niños de 0- a 12 años que habitan las ludotecas. Pues como se sabe el movimiento hace referencia a la postura y tono muscular que se emplea para ejecutar un ejercicio u o postura puesto que el movimiento es un núcleo central del desarrollo psicomotor

del niño el cual es vital ya que de este depende la adaptación al medio, consolidación de las capacidades y una parte importante de la comunicación.

Es sustancial partir desde la importancia del movimiento, pues este es el que posibilita la exploración y comprensión del mundo de la persona que lo habita es así que desde el momento que se adquiere la marcha se desprende una autonomía e independencia para reconocer el medio físico y social, pero hay ciertos movimientos que generan sensación de placer y displacer.

Ambientes:

		OBSERVACIONES		
	AMBIENTE	OBJETOS	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	
			¿Cómo los apropia?	
		ESPACIO	¿Qué tipos de espacios habita?	
			¿Como está dispuesto el espacio?	

Este apartado busca registrar como el niño se relaciona con el ambiente y los objetos, que la ludoteca dispone para el juego pues como se sabe el espacio es “uno de los aspectos más significativos a considerar en el trabajo con niños” (Duran y Martín, 2016. P,67) ya que el espacio proporciona o se convierte en un dispositivo que permite que de manera libre el niño explore los objetos y espacios a través del movimiento y de manera autónoma los transformar y apropia.

En la guía se clasifico en dos secciones espacios y objetos:

Espacios:

pues cuando al niño se le proporciona un ambiente el aprende la noción de espacio y determina “el conocimiento y la diferenciación de su “yo” corporal respecto al mundo que lo

rodea” (Arnáiz & Bolarín (2000) p, 11) esto siendo de gran importancia para que el niño con esta información la interprete y asuma el espacio vivido y cree las nociones propias de como desenvolverse en él.

Se plantearon dos preguntas:

¿Qué tipos de espacio habita?: en esta sección se registra las preferencias internas de cada uno de los niños registrados en las guías.

¿cómo está dispuesto el espacio?: en esta sección se registra como el ludotecario o tallerista disponen el espacio o ambiente para provocar y suscitar el juego en las ludotecas.

Objetos:

El niño busca conocer su mundo por medio de la exploración y al “entrar en contacto con los objetos del mundo exterior y con sus cualidades de color, tamaño” (Arnáiz & Bolarín, 2000, p.75) se puede observar cómo los utiliza y apropia dándonos una idea de en qué etapa del desarrollo se encuentra.

Se plantearon dos preguntas:

¿Qué tipos de objetos utiliza?: con este apartado nos permite ver las preferencias de los niños al momento de desenvolverse en la ludoteca como dicen Arnáiz & Bolarín (2000), esto “*nos informa acerca del conocimiento, control y dominio que el niño tiene de los objetos*” (p76).

¿Como los utiliza?: en este apartado se puede registrar como lo utiliza, el control del cuerpo sobre el objeto y el conocimiento que tiene acerca del objeto según sus conocimientos pues como dice Arnáiz & Bolarín (2000) esto nos indica su nivel madurativo y el desarrollo neurológico.

Aspecto Lúdico:

ASPECTO LÚDICO	TIPOS DE JUEGO	OBSERVACIONES	
		Juego <u>pre-simbólico</u>	
		Juego simbólico	
		Juego de construcción	
		Juegos de azar	
		Juegos de mesa	
		Juego libre	
		Juego corporal	
		Otros	

+

ACTITUD ANTE EL JUEGO	OBSERVACIONES	
	Propone juegos	
	Lidera el juego	
	Acepta el juego del otro	
Juega solo		

El juego abarca las infancias como realidades diversas y está estrechamente vinculado con lo colectivo. Es en el juego donde se crean reglas propias y se desprende de visiones que limitansu verdadero propósito. Este propósito no es simplemente perder el tiempo, ser improductivo o carecer de una intención clara, como a veces se suele juzgar, de hecho, la presente guía de observación destaca la importancia de los distintos tipos de juegos que pueden surgir en espacios comunes y cotidianos, como en este caso: la ludoteca. Cada tipo de juego observadotiene una intencionalidad y relevancia en las diversas etapas de la infancia. Estos juegos pueden reflejar avances psicomotores en los niños y teniendo en cuenta el rango de edad.

Teniendo en cuenta la idea de Eslava, Tejada y Hoyuelos (2005) una crisis dentro del juego es cuando “los reducimos a una ley de oferta y demanda... cuando no conocemos el

lugar en el que ese juego se ubicará... perdemos la posibilidad de descubrir a dónde nos llevaría un proceso más creativo” (pág. 123), esto significa que, al reducir los juegos a meras repeticiones de estereotipos reduciría a los juegos de su valor original y de la vitalidad que aportan sus diversas formas y variaciones. Por ende, decidimos colocar una gran variedad de tipologías de juego que se podrían presentar en las ludotecas, estas se analizaron desde el juego Pre- Simbólico hasta el juego Simbólico, los juegos de construcción, juegos de mesa, juegos de azar, juego corporal, juego libre, entre otros. Ahora se precisará cada una de estas tipologías.

4.3. Categorización inductiva y la codificación

Para darle sentido a las guías de observación realizadas se analizarán datos de tal manera que se organizará codificando y luego por categoría inductiva con la intención de descomponer la situación y tener diferentes puntos de vista de la misma con el fin de estudiarlo y analizarlo.

En un primer momento se categorizan los datos y se les da un lugar a los resultados obtenidos, lo cual lleva a descomponer la información definiendo la unidad, esta unidad “permite no perder de vista el contenido original” (p, 134) este proceso se hará de manera inductiva para que las categorías que emerjan se deriven de los datos que se presentan de manera frecuente u/o recurrentes en las guías de observación.

Es así como mediante un protocolo de análisis se extrajeron las recurrencias obtenidas de las guías de observación, al identificar los patrones u/o recurrencias se fraccionó en tres categorías principales:

- 1) Manifestaciones del juego.
- 2) Características de los ambientes diseñados.

3) Características de las acciones motrices en las tres ludotecas.

Una vez se categoriza se empieza la lectura y relectura de los fragmentos seleccionados, así se hacen subcategorías seleccionando datos similares para darle respuesta a la pregunta central de este trabajo, en medio de este ejercicio se empieza a arrojar las siguientes categorías por medio de las interpretaciones de las maestras en formación en compañía de la tutora.

En el siguiente gráfico se muestra de manera más detallada como se realizó la interpretación que dio lugar al análisis:



Ilustración 15. Pasos para realizar el análisis (Creación propia)

Dichos pasos se ven contemplados en los anexos. Los anexos 1-6 son las respectivas guías de observación organizadas y diligenciadas por las maestras en formación, los anexos 7-9 contienen los protocolos de análisis diligenciados según lo encontrado en las guías de observación.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS

Al momento de revisar las guías de observación de las 3 ludotecas, se logró encontrar que existían algunas recurrencias en lo observado en las ludotecas, por lo cual el análisis que se encuentra a continuación está dividido en tres categorías, mostrando esas recurrencias que se observaron en los espacios de juego.

5.1. ¿Cómo se manifiesta el juego en tres las ludotecas en Bogotá?

El juego en las ludotecas se presenta como el elemento central de estos espacios, los cuales han sido diseñados específicamente para acoger a niños y sus familias, creando un entorno lúdico mediante el uso de juegos, juguetes y otros elementos.

Este apartado recoge una clasificación y categorización de los juegos observados, con el objetivo de analizar su naturaleza, la forma en que se presentan y el papel que juegan en la dinámica de estos espacios lúdicos.

- a. Juego pre- simbólico:
- b. Juego simbólico:
- c. Juegos con reglas convencionales:
- d. Juegos de azar:
- e. Juego libre o espontáneo

a. Juego pre-simbólico:

El juego pre-simbólico se observa antes de que los niños adquieran la capacidad de dotar de un sentido simbólico a objetos o acciones. Aunque las acciones tienen un sentido, no es de naturaleza simbólica. Sin embargo, estas acciones están impregnadas de simbología, la cual se expresa a través del cuerpo y de las interacciones del niño con el espacio y los objetos. Es muy común entre los más pequeños en las ludotecas y se manifiesta en actividades donde manipulan objetos sin asignarles un significado simbólico, como cuando lanzan pelotas o utilizan aros y juguetes. Aunque no implica representación simbólica, este tipo de juego es esencial para su desarrollo, ya que les permite experimentar el entorno físico de manera directa. Esto lo hemos podido observar claramente en la guía de observación G2-2.

“placer de desordenar, tomar los objetos dispuestos. Durante el taller, el niño toma los objetos dispuestos en las telas como; las pelotas, los aros, el algodón, los libros y los peluches. La dialéctica de ordenar-desordenar, agrupar-dispersar, hacer-deshacer.”(G2—2 P4)

Como se vio en el párrafo anterior el niño siente la satisfacción a través del "hacer- deshacer", reflejando una necesidad interna de probar los límites de su entorno y su capacidad para influir en él. Este acto de orden y desorden es, en sí mismo, un reflejo de la dualidad que experimentan los niños en esta etapa temprana de su vida, donde aún no existe una clara distinción entre la realidad y la fantasía. Al realizar estas acciones, los niños sienten un control sobre el espacio que los rodea, lo que contribuye a su sentido de identidad y subjetividad. Como plantea Winnicott (2006, citado por Abad y Ruiz de Velasco, 2011) para que se produzca el juego, el niño ha de adquirir experiencias de confiabilidad.

Con el juego pre-simbólico los niños comienzan a construir una comprensión básica del mundo que los rodea, lo que les ayuda a estructurar su pensamiento de forma progresiva. Aunque no hay representación simbólica directa, estas interacciones con el entorno facilitan el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, como la coordinación mano-ojo y la experimentación causa-efecto (por ejemplo, al lanzar una pelota y ver cómo cae). Además, el juego pre-simbólico es una primera forma de comunicación, donde el niño expresa su curiosidad, su capacidad de manipulación y su experimentación con el entorno.

Como se ha observado tanto en este caso como en otros registrados en las guías de observación, el juego pre-simbólico está latente en las ludotecas. Este tipo de juego es fundamental para la construcción de la identidad del niño y su definición como sujeto. Se caracteriza por el constante tránsito entre la dualidad de presencia y ausencia, o de unión y separación, lo que explica la gran satisfacción que el niño experimenta durante

el juego pre- simbólico. Un ejemplo de esto se puede notar en la guía de observación G1-2.

manipulación de materiales como las piezas de madera y las hojas de texturas, donde el niño interactúa con ellos sin asignarles un valor imaginario.

Además, cuando imita las acciones de su cuidador, como abrir y cerrar las manos, lo hace sin transformar esa acción en una representación simbólica, sino replicando lo que ve. (G1-2 P7)

En las distintas guías de observación se hace presente los juegos pre-simbólicos que se acercan a la visión de Abad y Ruiz de Velasco (2011) quienes plantean que este tipo de juegos “demuestran que el niño disfruta, se implica, piensa, elabora su juego, crea y comunica sus ideas” (pág. 53), lo que pone de manifiesto la importancia de generar estos espacios en donde se desarrolla el juego. A través del juego pre-simbólico, el niño no solo explora su entorno y lo experimenta de manera directa, sino que también comienza a estructurar su mundo interno, lo que sienta las bases para su posterior capacidad de dotar de significado simbólico a los objetos y situaciones. Este tipo de juego, aunque aparentemente simple, constituye una fase crucial en la maduración del pensamiento, la creatividad y la comunicación, permitiendo que el niño se relacione de manera más profunda con el espacio, los objetos y las personas que lo rodean.

Este tipo de juegos cumple un papel fundamental en el desarrollo infantil dentro de las ludotecas, pues promueve la exploración por medio de la manipulación del espacio y los objetos. Este juego permite que los más pequeños experimenten el mundo físico sin las limitaciones de asignarle un significado abstracto, lo que les da una libertad esencial para su desarrollo.

Gracias a que las ludotecas posibilitan ambientes para el desarrollo de experiencias, junto con los objetos y materiales como pelotas, aros, piezas de madera y libros blandos, los cuales los niños pueden tocar, lanzar, agrupar o dispersar sin la necesidad de otorgarles una función simbólica específica. Según las observaciones mencionadas (G2-2 y G1-2), los niños

manipulan los objetos de manera intuitiva, generando interacciones basadas en acciones simples, como desordenar, mover o imitar gestos sin intenciones simbólicas. Esta actividad no solo satisface su curiosidad, sino que también fortalece sus capacidades motoras y la comprensión espacial.

El juego pre-simbólico facilita que los niños se adentren en una relación activa con los espacios lúdicos, contribuyendo a la creación de dinámicas en las que el espacio es un escenario abierto a la exploración y la experimentación. En las ludotecas, este tipo de juego es fundamental para generar una atmósfera de libre interacción, donde el adulto no dirige las acciones infantiles y, por el contrario, respeta las características propias del juego. Esto fomenta un entorno donde se prioriza el descubrimiento y la autoexploración, pues aquí priorizan más la interacción con el objeto de manera exploratoria en vez de simbólica.

En las observaciones realizadas, se menciona que los niños interactúan con objetos sin atribuirles un valor imaginario, lo que subraya la importancia de los espacios lúdicos en los que las experiencias sensoriales y físicas son las protagonistas. Al proporcionar un entorno seguro y estimulante, las ludotecas permiten que los niños exploren libremente, experimenten con los objetos y, de manera natural, avancen hacia la capacidad de simbolizar sus experiencias, lo que será fundamental en su desarrollo posterior.

b. Juego simbólico:

El juego simbólico es uno de los tipos de juego más predominantes en las ludotecas observadas, y su presencia constante refleja su relevancia en la dinámica de estos espacios lúdicos. A través de este tipo de juego permite a los niños representar y recrear situaciones de la cotidianidad o sus imaginarios, lo que facilita la exploración de sus propios pensamientos, emociones y relaciones con el mundo que los rodea. Los niños se sumergen en juegos dramáticos y asumen diversos roles. Un ejemplo de este tipo de juego se puede encontrar en la

guía G3-2 P6

En una ocasión propusieron jugar al barco, donde fueron piratas por unos pocos minutos, haciendo juego de roles, lo mismo sucedió en un momento que salieron del fuerte y, estando fuera, se dieron cuenta que este se estaba cayendo, el hermano mayor se puso en el rol de héroe y empezó a decir “Noo, hay que salvar los juguetees, losjuguetees” y corre, entra saltando al fuerte y lo arregla. (G3-2 P6)

Como se vio anterior mente los niños por medio de sus imaginarios, simulan ser piratas y héroes, transformando un fuerte en un elemento o estructura que está a punto de colapsar y puede lastimar a quienes se encuentran al interior generando una narrativa de rescate en el que los niños asumen un rol de protector para con los objetos que han animado; el juego simbólico aparece espontáneamente y es catalizado por los materiales y objetos disponibles en las ludotecas. Por medio de los materiales le permite asumir, representan rolesy situaciones de la vida cotidiana y/o imaginarias, esta posibilidad de como el niño apropia los objetos y lo transforma en pro del juego se puede notar en otra oportunidad que se pudo registrar en la guía G1-1 P14.

El niño simula ser un cocinero. Utiliza ollas, un sartén y otros utensilios de cocinapara "preparar" comida imaginaria, respondiendo de forma creativa a la interacción del cuidador, que le pide "pasta" y "jugo" (G1-1 P14.)

Estos ejemplos ilustran cómo el juego simbólico les permite a los niños apropiarse de los objetos y darles un significado acorde a las situaciones que desean recrear. Los niños utilizan estos elementos para dar vida a narrativas en las que asumen distintos roles, como el de cocinero, héroe o pirata. Este tipo de juego se desarrolla de manera fluida, sin la intervención directa de los adultos, permitiendo que los niños gestionen sus propias

reglas, situaciones y soluciones, lo que favorece el desarrollo de su autonomía y capacidad para resolver problemas.

Es caracterizado por situaciones ficticias, permite a los niños adoptar papeles de otras personas, imitar sus acciones y establecer las relaciones asociadas con esos roles. A través del juego simbólico, los niños no solo expresan el conocimiento que tienen de esos roles, sino que también exploran y comprenden tanto su mundo interno como el externo. Las guías de observación muestran que este tipo de juego es variado, con una notable presencia y duración en las sesiones de juego, lo que subraya su importancia en el desarrollo de los niños. El juego simbólico es fundamental en las ludotecas porque les permite a los niños representar situaciones reales, explorar su entorno y desarrollar su creatividad de manera espontánea y enriquecedora.

Para Abad y Ruiz de Velasco (2011) el juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el niño tiene que aprender a vivir, Huizinga dice que la cultura surge en forma de juego y que, al principio, la cultura se juega en su definición sobre el juego, creemos recoger la idea fundamental de lo que es juego simbólico y de lo que constituye su identidad. (p. 98)

En el marco de las ludotecas se ofrece a los niños un espacio para explorar su imaginación y creatividad de manera libre y espontánea, al interpretar los diferentes roles, donde los niños también imitan acciones y comportamientos observados en su vida diaria, desarrollando la capacidad de aprender y comprender las normas sociales que rigen las interacciones. Este tipo de juego promueve el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que los niños deben verbalizar sus pensamientos y negociaciones dentro del juego, lo que mejora su capacidad para expresarse y entender a los demás. Además, el juego simbólico fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, especialmente cuando los niños participan en juegos dramáticos o de roles conjuntos, como el ejemplo del rescate del

fuerte que se observa en la guía G3-2 P6.

El juego simbólico no es una forma de entretenimiento en las ludotecas, sino una expresión fundamental del repertorio simbólico de cada niño desde el cual expresa sus idearios de mundo, y comunica al adulto el carácter integral de sus vivencias. Su importancia radica en que permite a los niños comprender sobre el mundo que los rodea, experimentar diversas emociones, asumir roles sociales y desarrollar habilidades cognitivas y emocionales esenciales para su crecimiento.

c. Juegos con reglas convencionales:

Una característica del juego con reglas convencionales es que suele aparecer de forma tardía en los niños. Estos juegos, que en su mayoría son juegos de mesa, como el dominó o los juegos de cartas, incluyen instrucciones claras que los jugadores deben seguir. También abarcan juegos tradicionales como la rayuela, el chicle o el yermis, donde las normas están bien definidas. Además, dentro de esta categoría se incluyen los juegos de actividad física o de base deportiva, que requieren coordinación y respeto por las reglas, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. (*Ministerio de Educación Argentina, 2011*)

En las ludotecas se pueden observar diferentes tipos de juegos de mesa. Un juego bien diseñado permite jugar "lo mismo" repetidamente, sin aburrir al jugador, ya que en cada ocasión presenta un desafío nuevo y diferente. Este tipo de juegos son muy utilizados para jugar en compañía, en el marco de las ludotecas se tiene la oportunidad de disponer de diferentes clases de juegos de mesa que permite que los niños desarrollen habilidades cognitivas como la estrategia, la planificación, resolución de conflictos, entre otras. En la observación realizada en las diferentes ludotecas se pudo notar como esta clase de juego son utilizados mayoritariamente por los niños de 7 años en adelante, en las guías pudimos

ver algunos de estos juegos como en la guía G1-1 P15.

“el juego de mesa Jenga, donde junto a su cuidador disfrutaban de una actividad que requiere destreza y concentración. El juego se convierte en una dinámica de turnos que provoca risas y emociones mientras intentan sacar las piezas sin derribar la torre” (G1-1 P15.)

En este tipo de casos el juego puede variar Las reglas pueden sufrir ciertas transformaciones o cambios para facilitar el juego. (*Sarlé, 2001*), ya que como se muestra en este caso de manera autónoma el niño decide según sus habilidades cual es la ficha que es más fácil de sacar, aunque este juego tiene sus variaciones al ponerle un dado para complejizar. En otro momento se pudo ver el uso de estos juegos (G1-1 P13)

[...] como el triqui y el juego de escalera. Este niño muestra un interés especial por los juegos que combinan estrategia y competencia. Tanto el triqui como el juego de escalera proporcionan un marco para comprender las reglas, pensar en su próxima jugada y celebrar sus logros. (G1-1 P13)

La interacción en este tipo de juegos es fundamental para el desarrollo social de los niños, ya que les permite aprender a colaborar, negociar y resolver conflictos. Al tener que coordinar sus acciones con las de otros, como señala el documento Juego y Educación Inicial del Ministerio de Educación Argentina (2011), los niños desarrollan habilidades esenciales para la convivencia, tales como la empatía, el respeto por los turnos y las opiniones ajenas, y la capacidad de llegar a acuerdos. Además, esta interacción promueve la buena comunicación, ya que los niños deben expresar sus ideas y comprender las de los demás para seguir las reglas del juego. En este proceso, los pequeños se ven obligados a pensar de manera lógica y coherente, fortaleciendo no solo sus habilidades de lenguaje, sino

también su capacidad de resolución de problemas en un entorno social.

Las ludotecas posibilitan el trabajo en equipo que surge de estos juegos les enseña a los niños a depender unos de otros para alcanzar un objetivo común, lo que fomenta el sentido de pertenencia y colaboración. Estas experiencias sociales tempranas son cruciales para el desarrollo de competencias socioemocionales, como la gestión de emociones, la paciencia y la tolerancia a la frustración, todas habilidades clave para una interacción social saludable en el futuro.

d. Juegos de azar:

Caillois (1986), se refiere a aquellos juegos en los que el resultado depende completamente o en su mayoría del azar es así como en la mayoría de esos juegos no importaría la habilidad o el esfuerzo de los jugadores. El jugador no tiene control absoluto sobre el resultado, ya que está determinado por la suerte o factores externos. Las ludotecas contribuyendo a la formación de un ambiente lúdico en el que tanto la habilidad como la suerte se entrelazan para crear experiencias de juego diversas. Estos juegos ofrecen a los niños la oportunidad de explorar el papel del azar, emoción, sorpresa e incertidumbre en el juego. Varios ejemplos de estos juegos incluyen la ruleta, los dados o la lotería y en el caso de las observaciones en las ludotecas se ve en la guía G1-1 P14.

En el caso de los niños, al jugar bolos o el juego de la rana, el éxito depende de la habilidad de los niños al lanzar, pero también hay un componente de azar, ya que los movimientos precisos o pequeños errores pueden alterar significativamente los resultados. (G1-1 P14.)

El juego de azar se presenta en la interacción lúdica de los niños, principalmente a través de juegos como los bolos, el triqui y el juego de la rana. Donde el resultado puede variar hasta el último momento en la forma en cómo se ejecuta el movimiento al momento

de jugar. El lanzamiento puede parecer perfecto, pero la fuerza, el ángulo o incluso pequeñas variaciones en el entorno pueden influir significativamente en el éxito o victoria de este. Este componente de azar permite que incluso los niños con menos habilidad puedan experimentar momentos de victoria, lo que refuerza la inclusión y la igualdad dentro de la dinámica del juego.

Pero también hay un componente de habilidad, ya que los movimientos precisos o pequeños errores pueden alterar significativamente los resultados. Este aspecto de "suerte" forma parte natural de su disfrute y la emoción de derribar los pinos o encestar un aro en el tablero. Otro caso que se vivió en la ludoteca fue en la guía G1-1 P14.

Durante el “Juego de Jenga, donde los niños participan al sacar cuidadosamente las piezas con la expectativa de que la torre no colapse. Aquí, hay una mezcla de habilidad y azar, ya que un pequeño movimiento puede desestabilizar toda la estructura. La incertidumbre en cada turno añade emoción al juego.” (G1-1 P14.)

En este juego se combina la habilidad con el elemento azar, porque, aunque los niños pueden tener la habilidad de sacar cuidadosamente las piezas, algún rasgo de azar puede interponerse y poner en duda cuando colapsara la torre. Esta mezcla de habilidad y azar fomenta la emoción del juego, ya que cada turno introduce un riesgo que añade intensidad y suspenso.

El azar también está presente en juegos como el Juego de la Escalera. En este tipo de juego, la suerte o el azar juega un papel fundamental, ya que el avance de los jugadores por el tablero depende completamente del resultado del dado y de la casilla en que la ficha caiga que hará que ascienda o descienda por el tablero. Aunque el juego sigue reglas claras, el progreso está determinado principalmente por el azar del lanzamiento, lo que añade un elemento de emoción e incertidumbre para los participantes y esto se puede

notar en la guía G1-1 P7.

escalera El niño#4: disfruta este juego y sigue las reglas con entusiasmo, lanzando el dado y avanzando conforme a las instrucciones. Se le ve muy feliz al tomar la delantera, y el juego continúa hasta que finalmente gana, celebrando con alegría su victoria sobre el cuidador (G1-1 P7)

Según Caillois, en estos juegos el jugador se somete a las reglas del destino o la fortuna, aceptando la incertidumbre de ganar o perder sin que el mérito personal determine el desenlace. Este tipo de juego permite que los jugadores estén en gran medida en igualdad de condiciones, permitiendo que cualquier jugador pueda ganar, lo que aumenta la diversión donde lo más importante es el compartir y no solo el ganar. El juego de azar simboliza la aceptación de lo impredecible y la renuncia a intentar manipular el resultado.

e. Juego libre o espontáneo

El juego libre según Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco (2012) es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, donde los niños deciden el cómo, cuándo y con que jugar, sin alguna forma de intervención directa estructurada por algún adulto, esto promueve no solo la autonomía de los niños, sino también su capacidad para tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente. en las guías de observación se pudo notar diferentes formas de juego libre en la guía G3-2P6.

“Al finalizar el taller, por iniciativa de la niña de 2 años, el empezar a correr por las colchonetas nuevamente se convirtió en un “juego del lobo” o “las atrapadas” o el jugara “ser perseguido”, dónde ella pasó de correr porque sí a correr para huir de ser atrapada. La niña de 4 años se involucró en el juego, huyendo junto a su compañera del momento de un ser que las persigue: el papá. Esto con el fin de

que el papá no se llevara aun a la niña de 2 años, quien deseaba quedarse un rato más en el espacio.” (G3-2P6.)

En el ejemplo descrito, se muestra como este juego es iniciado principalmente por la niña de dos años y seguido por la niña de 4 años sin la intervención directa del adulto en forma de instrucción o guía, este juego se convierte en un espacio donde los niños exploran sus propios intereses, experimentan con su entorno y objetos creando sus propias reglas y dinámicas de interacción. el padre participa como “perseguidor”, pero su intervención no dirige el juego, sino que se integra de manera fluida y respetuosa dentro de la dinámica creada por las niñas; lo que permite a los niños actuar de manera espontánea y natural. En el caso específico descrito se creó un lazo social y emocional en el proceso.

Como vimos anteriormente el juego posibilita de manera natural las interrelacionales, “toda acción lúdica, significa la fundación de tramas interrelacionales, y, por lo mismo, constituye un ámbito de relación hacia el “otro” (*López Quintás, 1998 citado por Abad.j (2008)*). Y esto se muestra directamente en este caso en particular ya que las niñas se conocieron en este taller y generaron un lazo entorno a este juego apropiándose del espacio y jugando de manera libre sin estructurar dándole sentido al juego por medio de su cuerpo.

5.2. ¿Cuáles son las características de los ambientes diseñados en las ludotecas?

A lo largo de las observaciones se puede ver que los espacios se encuentran organizados y dispuestos para los niños y niñas que ingresan tanto a las ludotecas como a las salas o espacios para los talleres, lo cual quiere decir que son espacios pensados o diseñados para que los niños interactúen desde diversas actividades, movimientos y juego. Es por eso que, estos escenarios propuestos por las zonas o salas infantiles de las bibliotecas públicas cuentan con diferentes elementos que permiten disfrutar e interactuar

desde las actividades lúdicas y el juego.

Características del Ambiente de las Ludotecas

a. Transformables.

Teniendo en cuenta que las ludotecas son espacios diseñados en pro de la lúdica y el juego y que por eso mismo ofrecen un entorno estructurado, pero flexible que permite a los niños interactuar con diferentes objetos y materiales, la presente categoría hace referencia a que los elementos dispuestos en estos espacios van más allá de estar simplemente expuestos, pues las ludotecas son espacios que permiten una constante interacción con el espacio, con los elementos. En otras palabras, las ludotecas son entornos transformables, son lugares donde los niños pueden jugar, explorar e interactuar, permitiendo en ocasiones que ellos modifiquen el entorno según sus interés y necesidades lúdicas. A través de la manipulación de los elementos, los niños crean nuevos significados y contextos, transformando el espacio en un mundo propio donde se experimentan diversos roles y situaciones.

Con todo lo mencionado anteriormente podemos decir que el espacio, aunque es organizado y dirigido por los adultos, es habitado por los niños. Y estos espacios son explorados y posteriormente usados para el juego, involucrando algo primordial: los sentidos.

Habita un espacio cerrado pero definidos, es decir, elige un lugar específico para realizar su exploración, estos espacios se caracterizan por ser visibles, lo estimulan y motivan a observar, tocar, oler, probar los objetos que allí se disponen.

También los habitó con su voz; gritaba cuando algo le emocionaba, con la mirada, encontraba focos de interés, gestos, los cuales reflejaban gusto o disgusto al tocar o probar un objeto con la boca. (G2_1, pág. 3)

Entonces el espacio habitado por los niños se convierte no solo en un lugar, sino también en un conocerse, descubrir quién es, qué cosas puede hacer (sus habilidades, destrezas) y sobre todo conocer y comprender el mundo desde diferentes maneras, todo esto desde algo que varios autores han caracterizado del juego: el placer.

Fue la pista donde correr en círculos se convirtió en el momento placentero de las niñas, fue el espacio limitado donde ellas estuvieron jugando y moviéndose. La niña de 4 años convirtió el espacio de las colchonetas en una pista donde debía saltar una por una, sin repetir color. [...] Además, tenían claro que la colchoneta era el límite, por lo que fuera lo que fuera que hicieran, lo hacían siempre en los límites de la colchoneta. (G3_2, pág. 4)

El juego surge de manera placentera gracias a la disposición del espacio, pero algo importante para que se dé esto es permitiendo que sea el niño el que se apropie del espacio, tal como lo mencionan Abad y Ruíz de Velazco (2014) “Los educadores diseñan y organizan la intencionalidad del espacio de juego, conscientes de que su rol es proponer y el de los niños es disponer” (p. 12). Lo anterior permite resaltar que, aunque el espacio sea organizado por los adultos, el verdadero potencial se da cuando son los niños lo que habitan, usan y en ocasiones transforman este.

Habitan la zona dónde se encuentra el gimnasio infantil, transformando la organización de los elementos en el mismo espacio: la esquina de la ludoteca. Pero sin temor y sin restricción, usan más espacios, pues ellos al jugar con la pelota grande a lanzarla y atraparla, ya no solo usan la esquina, también usan una parte del centro de la ludoteca. (G3_1, pág. 4)

Los elementos de gimnasia infantil se convierten en escaleras, las colchonetas en paredes y todo junto en un fuerte, siendo un espacio que constantemente es organizado por el hermano mayor, además es el espacio de reglas, donde el hermano mayor pide que se cumplan unas normas establecidas para mantener la paz, el orden y en pie el refugio. (G3_1, pág. 3)

Los espacios entonces ya no solo permiten interactuar con los objetos allí presentes, sino con la imaginación propia de los niños, brindándoles elementos que se pueden transformar como en el caso de las colchonetas y elementos del gimnasio infantil que se convirtieron en un fuerte (G3_1), como en el caso de la guía G1_1.

En la zona especial para niños de 2 a 5 años, un niño se encuentra solo en la cocina, con las ollas sobre la estufa, moviendo una sartén como si estuviera cocinando algo. (G1_1, pág. 4)

Aquí los elementos propios de una cocina se encuentran en versión juguete, permitiendo al niño recrear algo que ha visto en su realidad y llevarlo al juego por medio de los objetos que representan algo en su cotidianidad. Esta relación de juego y realidad puede verse en lo que Piaget (1974) menciona al destacar el que por medio del juego los niños representan situaciones observadas en su cotidiano, tal como se evidenció en la interacción con la cocina de juguete o en otro fragmento de la misma G1_1, pues un niño interactúa con los bolos según las reglas y según su conocimiento frente a estos.

Toma los bolos y los manipula, luego los acomoda en forma de triángulo, colocando una de las esquinas en dirección a donde está su cuidador con la pelota en mano. La niña abre el espacio moviendo un poco las mesas que interrumpen el paso de la pelota hacia los bolos. (G1_1, pág. 5).

Es esencial entender que los objetos, ya sean muchos o pocos, deben fomentar tanto la exploración como el juego en estos espacios. En este sentido, es fundamental que

los niños sean los protagonistas de su propio juego, mientras que los adultos presentes desempeñan un rol de apoyo, facilitando y observando el proceso sin imponer restricciones innecesarias. De este modo, el espacio debe estar diseñado para que el niño pueda actuar con libertad, al mismo tiempo que se le ofrece la posibilidad de interactuar con su entorno y desarrollar sus propias ideas y habilidades.

b. Intervenidos por el adulto

Una de las cosas que se lograron evidenciar en las ludotecas visitadas y observadas, es que algunos de los espacios propios de allí fueron intervenidos o preparados por los adultos, donde las instalaciones eran organizadas para las actividades dirigidas, como es en el caso de las ludotecas itinerantes donde se realizaron los respectivos talleres. Pero también se puede observar cómo estos espacios permiten no solo el rol del adulto como el encargado de disponer el espacio, sino como lo que está allí permite relacionarse entre pares y entre niños-adultos. Como se muestra en este apartado de la guía G3_2, son pocos los elementos que se encuentran allí siendo parte de la experiencia, pero estos enriquecen la actividad y permiten una exploración de los movimientos, del cuerpo y el espacio. La vivencia surge en el límite de las colchonetas. Las acciones, los juegos y momentos fueron incluidas en el taller “Tu cuerpo en movimiento”, donde uno de los movimientos planteados por una de las niñas abre paso a la imitación del otro, por lo que los adultos hacen el mismo movimiento. Pero los elementos que se encuentran allí sean muchos o pocos, permiten a los niños explorar el mundo que los rodea.

La muñeca de trapo fue una propuesta traída por la tallerista, con la cual mostraría algunos de los movimientos que realizarían los adultos con los niños, le dio voz a la muñeca, al igual que un nombre, Rebeca dialogaba con los niños que se encontraban allí, les dio el espacio para saludarse y presentarse, pasando a hablar

con cada uno de ellos. Esta muñeca llamó la atención de los niños, en especial de la niña de 2 años quien, en un momento, decide acercarse a la tallerista y coge a Rebeca, llevándola al lado de su papá. (G3_2, pág. 4)

Esto lleva a tocar ahora otro punto importante y es que los objetos llegan a ser fundamentales en el juego y en la vida misma al momento de darle un significado, así como Sandra Durán (2019) menciona en el texto *Los rostros y las huellas del juego* que:

El papel de los objetos en el juego es una cuestión que ha tomado gran fuerza en la investigación, pues el objeto por sí mismo no es lo fundamental, sino todo lo que lo rodea, por ejemplo, quienes lo diseñan y su intencionalidad, las exploraciones y conquistas que se suscitan en el juego y las interacciones que surgen a partir de los objetos. (p. 74)

Las personas a cargo de la sala infantil organizan un espacio en el cual realizan diferentes actividades para los niños dependiendo sus edades, en las cuales, aunque son actividades diferentes, tienen un elemento en común: las colchonetas. Las colchonetas, siendo objetos que podrían ser considerados como simples, juegan un papel importante cuando se trata de experiencias de exploración y juego. Con la disposición que le han dado los talleristas, estas se convierten en parte del espacio ya sea como un suelo blando o como un cómodo lugar para sentarse, tal y como se puede observar en la guía G1_2 y G3_2.

El espacio es una habitación cuadrada, con varias colchonetas y en sus paredes hay unos estantes con diferentes elementos como pc, material o cajones cerrados para diferentes actividades o talleres en uno de esos están dispuestos los objetos que se están pensados para esta actividad, además hay dos tipos de luces que se mueven por todo el espacio el cual es del agrado del niño interactuando con los tonos y la sombra que este proyecta. (G1_2, pág. 4)

El espacio dispuesto fue la sala de talleres, allí se encontraban unas colchonetas cuadradas que formaban un cuadrado más grande. Las mesas estaban acomodadas contra las paredes para darle el espacio al movimiento del cuerpo.

(G3_2, pág. 4)

Al ser colocadas en el suelo, las colchonetas permiten a los niños desplazarse dentro del límite que marcan estas. Allí, el espacio fue modificado, organizado y acomodado para poder así llevar a cabo las actividades pensadas para los niños y niñas, tal como se ve en el espacio dispuesto para el taller registrado en la guía de observación G2_1.

Es así como el material dispuesto por el adulto, en el caso de los talleres, tiene una intensión seguida de unas indicaciones dadas por la persona, tal como un maestro organiza el espacio realizando una planeación. Y es que estas planeaciones no son específicamente lo que debe suceder en el espacio, sino la base, la guía para que se lleve a cabo una intervención, pues, así como el adulto propone, los niños también lo pueden hacer, tal como lo dijeron Abad y Ruíz de Velazco (2014) la “coreografía espontánea”, entendiendo esta como el generar una variedad de interpretaciones del espacio y los objetos encontrados allí, situación que sucede tanto en las ludotecas como en los talleres tal como en la guía G3_2, en la cual el espacio dispuesto por el adulto en un cuadrado de colchonetas para sentarse y realizar la actividad, la niña de 4 años convierte este espacio en una pista donde el salto de colchoneta en colchoneta se convierte en una interpretación del espacio, ya que, como bien se menciona en la guía:

Las colchonetas fueron el elemento central del taller, desde el momento de entrar hasta el momento de irse. (G3_2, pág. 4)

Pero los adultos, conscientes de que el espacio que organizaron no solo es para ser transformado por los niños, sino que hay una intención y una dinámica atrás de esto, dan algunas pautas al iniciar las actividades y dialogan con unas indicaciones para utilizar

el material allí dispuesto, proponiendo que, aparte de usarlo al gusto de uno, también tener otras interacciones y así mismo darles otro sentido a estos objetos.

Luego les pide que pinten sus manos y las pongan en los diferentes papeles mientras el niño y su cuidadora siguen la instrucción el interpreta una canción [canto alegre] el niño al sentir la textura de la pintura empieza a llorar y ya no quiere estar en la actividad saliéndose del espacio. (G1_2, pág. 4)

Los demás espacios que habitó ya fueron de manera involuntaria ya que la cuidadora lo guiaba para que pudiera vivir otra experiencia, por ejemplo, poniendo las telas sobre su cabeza al ritmo de la música del violín. (G2_1, pág. 3)

Ahora bien, ¿qué la diferencia de otros espacios? Pues en los mismos Lineamientos de Ludotecas en Colombia (2017) mencionan que el espacio no es solo lo físico, sino que también “está constituido por una elección consiente de espacios, formas relacionales, vacíos, llenos, materiales, texturas, colores, luces, sombras, olores” (p. 40), por lo que las ludotecas “crean un mundo diferente de emociones, acciones y sensaciones que son vividas por parte de quien juega, en los cuales los objetos son acomodados por la acción del jugador” (p.40).

c. Exploratorios

En este apartado se busca dar cuenta de cómo las diferentes propuestas del espacio permiten que el niño pueda interactuar con lo encontrado en la ludoteca, ya que estos espacios vinculan la creatividad e imaginación, el juego y el explorar por medio de los objetos allí dispuestos y de sus capacidades, conociéndose así a sí mismo y al mundo que lo rodea.

Algo clave a tener en cuenta es que la exploración del espacio depende de la seguridad y la comodidad que sienta el niño, pues siempre debe haber un lugar al cual

volver cuando no se sientan seguros, un espacio donde el abrazo, la palabra e incluso la mirada le hagan sentir al niño que puede explorar el espacio, que puede coger los objetos allí presentes.

Habitan casi todo el espacio de las colchonetas, se sienten en un espacio cómodo y seguro, por lo que corren por todo el lugar, sin la necesidad de que el adulto le acompañe detrás de ella. (G3_2, pág. 4)

En ocasiones lo hacen primero sentados en los brazos del adulto, o estando cerca de ellos, observando con la mirada el lugar en el que se encuentra, poco a poco, ya sea por iniciativa propia o por invitación del adulto, el interés por los objetos allí presentes llama su atención, normalmente los que tiene más cercanos son los primeros que decide explorar, tal y como sucede en el taller “Lecturas y cantos para bebés” realizado en la Virgilio Barco donde:

El niño muestre preferencias al elegir los espacios que habita, en este caso, su espacio de exploración más cercano, donde se encontraban objetos como el algodón, las hojas y los aros y pelotas. (G2_1, pág. 3)

O en el juego realizado en la ludoteca de este mismo lugar:

Por otro lado, apropia objetos como la pelota por medio del tacto, la tiene y la lanza lo que expresa una sensación de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio. A los juegos de mesa nombrados anteriormente los apropia dándoles su uso común, usa los objetos como lo que son sin darles un uso diferente al que fue creado originalmente. (G2_2, p. 3)

Al ir cogiendo confianza en el espacio, el interés por otros elementos empieza a surgir, explorando más ampliamente el lugar, algunos lo hacen solos, otros en compañía del adulto, en el taller “Lecturas y cantos para bebés” realizado en la Virgilio Barco, permiten ver dicha afirmación.

Los apropia de diferentes maneras; los tiene, por ejemplo, posee el libro para sentir su pasta dura más no para darle su uso común que es leer, no juega con este, solo lo explora; toca: ejercita el sentido del tacto, palpa los objetos naturales (hojas reales) y objetos cotidianos (tela, algodón, fomi escarchado, papel celofán y papel crepé); reconoce algunos objetos, gracias a sus saberes previos, por ejemplo el uso de la pelota y los aros de plástico, juega con ellos como se hace comúnmente, lanzándolos y recogéndolos o en el caso de los aros introduciendo y sacando su cabeza por en medio de este., eta actividad está dotada de cierta intencionalidad, a diferencia de la simple actividad de tocar objetos. (G2_1, pág. 2)

Los niños van explorando y reconociendo otros más que se encuentran en el espacio, puede que al comienzo se interesen por unos y al final elijan otros, o que exploren varios objetos y regresen a uno de los primeros que observaron, e incluso puede llegar a llamarles la atención un objeto que es usado por otros, como es el caso encontrado en la guía de observación G1_1, pues en la ludoteca El Tunal, la rana convoca el interés de un niño:

El niño observaba a la niña #3 mientras jugaba a los bolos. Cuando ellas se retiran, él camina hacia donde la niña dejó los bolos, los saca y los coloca en el mismo orden que vio anteriormente, imponiendo reglas como que, por ser más pequeño, debía jugar desde una posición más avanzada. (G1_1, pág. 6)

Y es interesante ponerse a pensar en los distintos usos que se le puede llegar a dar a un objeto, como por ejemplo el uso cotidiano donde la cultura se ve inmersa en el símbolo que se le da estos, así como lo presentan Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velazco (2014) al decir que el encuentro con los otros permite no solo interactuar con el espacio, los objetos y las personas, sino trascender el ámbito sensorial y fomentar la capacidad de

entendimiento y de relación creativa con el mundo (p. 12). Es así como la guía 3_1 llega a mostrar una manera interesante cómo los objetos son usados de otra forma:

Durante su estadía en la ludoteca, los hermanos utilizaron los juegos de ejercicio (colchonetas y elementos del gimnasio infantil) para construir el fuerte.

Dentro del fuerte colocaron dos casitas de juguete, el laberinto de complejidad y los carritos de juguete.

Además, usaron dos pelotas grandes durante el juego, siendo una de ellas motivo de disputas y desacuerdos que terminaron en la decisión de terminar el juego e irse. (G3_1, pág. 3)

d. Diversos

Las ludotecas Julio Mario Santo Domingo, Virgilio Barco y Gabriel García Márquez se encuentran divididas en sectores con el fin de atender las necesidades de los usuarios según edades, intereses y capacidades, los cuales están ordenados y diseñados para poder satisfacer estos, así como puede verse en las guías de observación.

Para iniciar, es importante resaltar que estos espacios se encuentran divididos por sectores, la parte correspondiente a la primera infancia e infancia se denomina sala o zona infantil, dentro de las salas infantiles se encuentran: la biblioteca infantil y la zona de lectura, la bebeteca (si cuentan con esta) y la ludoteca, como se menciona en el apartado de contextualización. Pero los espacios se encuentran separados, no solo entre la zona de lectura y la zona de juego y actividades, sino que también está dividido por rangos de edades, tanto las actividades como los espacios dispuestos tal cómo se pudo observar en el fragmento anteriormente mencionado de la guía de observación de la Julio Mario Santo Domingo.

La ludoteca se encuentra dentro de la zona infantil de la biblioteca Julio Mario Santo Domingo, en este espacio se encuentra la bebeteca para niños de 0 a 3 años, la ludoteca para niños de 4 a o 8 años y la sala de talleres, en la cual se hacen actividades para la primera infancia e infancia. (G3_1, p. 4)

O como bien se menciona en la guía realizada en la ludoteca de El Tunal – Gabriel García Márquez, donde dice que:

En el espacio para niños de 0 a 12 años se encuentran estantes contra las paredes que contiene; juguetes sensoriales, juguetes educativos, juguetes de mesa, libros entre otros. En la mitad del espacio hay cuatro colchonetas pegadas en el suelo. contra una de las paredes están dispuestos tableros y atril para pintar también hay caballitos de palo. (G1_1, pág. 7)

Como se mencionó anteriormente, los espacios se encuentran estructurados de forma segmentada en función de las edades de los niños, esto en concordancia con el desarrollo cognitivo, comunicativo, social y físico. Es así que Piaget (1975) se vuelve relevante en este apartado, pues con su teoría de las etapas del desarrollo: sensoriomotora (0-2 años), preoperacional (2-7 años), operaciones simples (7-12 años) y operaciones concretas (a partir de los 12 años), pues estas permiten ver los procesos en los cuales los niños se van desarrollando. Las primeras dos etapas son las más necesarias a resaltar por el rango de edad en el cual se realizaron las observaciones. La sensoriomotora es donde el niño descubre el mundo por medio de la interacción física con su entorno, razón por la cual, los objetos se vuelven esenciales a ser una forma de presentarle el mundo al niño. En la preoperacional es en la que el niño va dando significado al mundo, permitiendo conocer al otro, entendiendo que este existe así no esté presente, por lo cual puede entrar a representar roles, interpretar desde el juego y significar lo que sucede.

Lo anterior muestra que es importante tener en cuenta que los niños se encuentran en diferentes procesos, por lo que hay que favorecer por medio de los espacios su desarrollo, así que los objetos que se presenten en las ludotecas deberían de cumplir con algunas características que permitan una amplia exploración para potenciar el desarrollo, tales como los objetos naturales (elementos como hojas, semillas, palos, frutos, entre otros), los objetos desestructurados (elementos como telas, cajas, cartón, frascos, entre otros) y los juguetes industrializados (elementos creados por la industria para el juego de los niños). Los dos primeros se vieron más que todo en los talleres realizados por las salas infantiles y el último se ha visto más en las ludotecas organizadas para el juego libre.

Es importante resaltar que la bebeteca Julio Mario Santo Domingo, al ser un espacio para niños de 0 a 3 años, al momento de realizar la observación en la ludoteca, se observó que los elementos allí presentes eran los conocidos juguetes industrializados, por lo cual la exploración estaba un poco más limitada ya que estos objetos traen un diseño propio para ciertos juegos y en ocasiones es difícil poder usarlo de formas distintas a las ya establecidas para ese artefacto.

Como bien se ha podido observar es que, tanto las ludotecas como las salas organizadas para los talleres, cuentan con una serie de materiales según la propuesta organizada por las personas de la sala infantil. Es así como salen a relucir lo que los Lineamientos de Ludotecas en Colombia denominan Mobiliarios. Uno de los mobiliarios lo denominan mobiliario para el descanso en los cuales catalogan los cojines, rellenos, útiles para el descanso y las colchonetas (*p. 58*). Estas últimas fueron parte del espacio de los talleres, en especial en el taller “Tu cuerpo en Movimiento” en donde las colchonetas fueron el objeto central, pues en estas se llevó a cabo la actividad.

El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unas mesas alrededor pegadas en las paredes, luces azules y música. (G3_2, pág. 1)

O en la guía de observación G1_2 del taller “Cantos y cuentos”, en la que la colchoneta no era el elemento central del espacio:

El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unos Stan alrededor pegados en las paredes en uno de ellos estaban los implementos de la actividad [lupas, cuentos, pintura, espejos y papel), luces azules y música relajante. (G1_2, pág. 1)

Es así como van apareciendo otros objetos según la actividad, pues en el taller “Lecturas y cantos para bebés” las colchonetas fueron el verdadero espacio de descanso, ya que el interés y el desarrollo de la actividad se centraba en las telas y los objetos dispuestos por el espacio:

El niño hace uso de objetos como: tela de colores, algodón, bolas de hidrogel, copos de nieve hecho en material de fomi escarchado, libros, peluches en forma de tiburón, pelotas y aros de plástico, hojas naturales, papel celofán y papel crepé. Hace uso de objetos naturales y cotidianos. (G2_1, pág. 2)

Ahora bien, estos espacios están organizados según la intención de la experiencia del taller, donde hay un objetivo claro, en las ludotecas no hay una intención más allá del juego mismo, donde no hay una intervención o planeación de la persona a cargo del espacio, sino que se disponen los elementos que hay dentro de esta. Allí los niños, y en ocasiones los adultos que lo acompañan son los que se apropian del espacio y establecen el juego según los elementos que encuentren allí.

Utiliza materiales no estructurados de procedencia industrial como: los conos. Materiales de su vida cotidiana como: la tela y usa materiales estructurados

como: juego de mesa, en este caso, específicamente, scrabble y monopoli. (G2_2, pág. 2)

Cada ludoteca cuenta con materiales y juegos, algunos con más elementos que otros, pero algo a resaltar, como bien se menciona en la guía de observación G3_1, es que en la ludoteca casi no están presentes unos objetos que, desde la formación como maestras, han demostrado la riqueza que tiene en el desarrollo integral de los niños: los objetos naturales y desestructurados, pues estos elementos son importantes al permitir una adquisición de conocimientos, permitiendo la imaginación, la creatividad, la resolución de problemas, destreza motora, entre otras más (*Ruiz de Velasco y Abad, 2022, citado por Rodrigo y Gómez, 2023*).

En la ludoteca no se observan objetos naturales (objetos de la naturaleza como hojas, semillas, palos y demás) o desestructurados (cajas, cartón, telas), lo que proponen son más objetos diseñados por el ser humano para los niños y niñas que se encuentran en el comercio (juguetes, casitas, caballos de palo, aros, juegos de mesa, entre otros). (G3_1, pág. 3)

Sin embargo, en los talleres se encuentran más estos elementos, y los que se encuentran en las ludotecas permiten diferentes juegos y encuentros con otros, incluidos los adultos.

Se entiende que el adulto, en este caso, las personas encargadas de la sala infantil, de la ludoteca y la sala de talleres, organiza el espacio, dispone unos elementos o materiales, ya sea para uso libre en la ludoteca o para desarrollar actividades en la sala de talleres, como puede observarse en el siguiente fragmento.

Se disponen unos elementos con un sentido específico, en este caso, realizar una exploración de objetos por medio de la estimulación visual de objetos de diferentes tipos y texturas y musical: el violín. Como este era el instrumento

central, la artista que guía la actividad presenta un lugar con tres telas largas puestas en el suelo, cada tela representa una nota musical del violín, los niños juntos con sus padres y/o cuidadores se ubicaban en una de las telas. La primera tela tiene sobre ella: algodón, hojas naturales y libros, la segunda tela: bolas pequeñas de hidrogel aros y pelotas de plástico y papel seda, la última tela: copos de nieve con fomi escarchado, telas, peluches con forma de tiburón y papel crepé. Las colchonetas estaban ubicadas alrededor, en círculo. (G2_1, pág. 3)

e. Ritualizados

Para terminar la categoría de análisis de ambientes, se considera importante resaltar que los espacios cuentan con una reglamentación y con unos rituales que permiten situarse en el espacio y ser parte de las experiencias que suceden allí.

Se puede ver que en dos de las tres ludotecas visitadas hay varios elementos de juego como los mencionados en la guía G3_1, pero en la guía G2_2 vemos que la ludoteca no cuenta con los elementos mencionados en las otras ludotecas, donde los caballos, los laberintos complejos, los rompecabezas y otros elementos más hacen presencia.

A pesar de que el espacio es delimitado y pequeño cuenta con un zapatero en la entrada donde el niño dejó sus zapatos, cuenta con sillas de maderas largas que ocupan la parte izquierda del lugar, al lado de dichas sillas hay una caja grande con un rompecabezas de algodón que se puede armar para acolchonar el suelo, en la parte superior se encuentran los puff y los cojines. En la parte derecha hay unas escaleras que dirigen a la Bebeteca, pero está prohibido el paso por lo que una puerta pequeña la separa.

En el centro, que fue donde el niño estuvo todo el tiempo se encuentra un piso de madera liso, este tenía la tela estirada alrededor del espacio y los conos puestos de manera desorganizada. (G2_2, pág. 3)

Lo cual quiere decir que, aunque cuente con un espacio denominado ludoteca, no cuenta con tantos elementos como las otras dos, pero cuenta con los juegos de mesa que, al igual que en las otras dos ludotecas, se encuentran guardadas y por ende deben ser solicitadas por los acudientes a las personas de la sala infantil.

Algo que si queda claro desde un comienzo es que estos espacios deben garantizar que se dé un espacio seguro, tranquilo y cómodo para la exploración y el juego, pues “los ambientes deben garantizar unas condiciones de seguridad física y emocional que minimicen riesgos, eso quiere decir, contar con el mobiliario, los juguetes, los recursos y los materiales adecuados para el desarrollo de los objetivos y las actividades” (p.40), pero esta no puede ser garantizada si no se siguen las indicaciones del lugar, por lo cual cosas tan importantes como las recomendaciones del uso del espacio entra aquí.

En el caso de las ludotecas observadas, se puede encontrar que estos espacios cuentan con unas recomendaciones a seguir, y una de las que tienen en común estas es que las tres cuentan con algo a la entrada de los espacios: el zapatero.

Para ingresar a cualquiera de estos espacios hay que dejar maletas en unos casilleros, afuera de la bebeteca y ludoteca hay un zapatero en el cual se deben dejar los zapatos, pues hay que ingresar descalzos, en la entrada se encuentran las reglas para el uso de la ludoteca. Al entrar a la ludoteca lo primero que uno encuentra es el escritorio de la persona encargada del espacio, en este escritorio se encuentran también el listado de los diferentes objetos con los que cuentan y algunas indicaciones. (G3_1, pág. 4)

Quitarse los zapatos es parte importante, pues esto no solo permite cuidar mejor los elementos que allí se encuentran, sino asegurarse de no lastimarse o lastimar a otros cuando se está en los espacios ya que actividades como los saltos, rodar por el espacio y el uso de las colchonetas pasando por ellas una y otra vez pueden surgir en estos lugares. Otra de las

recomendaciones a seguir es siempre estar acompañado por un adulto, quien debe siempre estar pendiente del bienestar del niño.

5.3. Acciones motrices en situación de juego en tres ludotecas de Bogotá

El movimiento en el juego es fundamental no solo para el placer en el niño sino también para denotar un desarrollo físico y social de quienes juegan. A través del movimiento se observan habilidades motoras como balanceos, giros, saltos, caídas, desplazamientos, posturas corporales, entre otros. Además, el juego activo promueve la interacción social, permitiendo a los niños a desenvolverse corporalmente por medio sus interacciones con pares u otras veces con cuidadores o cuidadoras, aprenden a trabajar en equipo, resolver conflictos y construir relaciones. En este sentido:

“Observar cómo el niño utiliza su cuerpo, lo orienta, descubre su eficiencia motriz y postura, cómo se relaciona con el mundo de los objetos, cómo se relaciona con el mundo de los demás, etc. es esencial para entender su expresividad motriz, pudiéndose determinar su desarrollo evolutivo y madurativo” (*Arnáiz & Bolarín , 1996, pág. 64*).

Durante las observaciones realizadas en las ludotecas de El Tunal, la Virgilio Barco y la Julio Mario Santo Domingo se observa específicamente las manifestaciones motrices o el aspecto motor en las interacciones de los niños durante su visita a las ludotecas. De dichas observaciones se obtuvieron las siguientes interpretaciones, teniendo en cuenta que se analiza la recurrencia de las tres ludotecas:

d) El placer de moverse: Balanceo, caídas y desplazamiento

Balacearse es una de las acciones vistas en las ludotecas El Tunal y la Virgilio Barco,

así: Niño #3: Estaba jugando a los bolos con su madre. Mientras esperaba su turno, sonreía y se balanceaba de un lado a otro, como si estuviera bailando, mientras observaba cómo su madre lanzaba la esfera

Se observa balanceos mientras está sentado de adelante hacia atrás sobre su propio eje mientras escucha las indicaciones del tallerista **(G1-2, pág. 1)**.

El niño realiza un movimiento de ir y de venir en el espacio en diferentes posiciones; cuando está caminando y por momentos se queda quieto para tratar de recuperar el equilibrio de nuevo y también al estar sentado sin que haya desplazamiento para así evitar que pierda el equilibrio y se caiga hacia los lados o hacia atrás. Los balanceos son provocados por el propio cuerpo, es decir, realiza un movimiento coordinado y rítmico para mantenerse sentado con su espalda erguida **(G2-1, Pág.1)**.

En las tres situaciones se presenta el placer que produce la acción de balancearse sin desplazamiento, si tenemos en cuenta lo que menciona Arnáiz & Bolarín, el primer nivel de expresividad “son las sensaciones internas del cuerpo que se proyectan en la motricidad a lo largo de toda la vida” (1996, pág. 66), uno de estos movimientos es el balanceo y de acuerdo a las observaciones este movimiento estaba muy presente en acciones desarrolladas por niños menores de dos años, de hecho en las tres situaciones los balanceos son provocados por el mismo cuerpo, en los casos del niño #1 y el niño de la situación #3, ambos están en el rango de edad de entre 1 a 2 años, en estos casos el niño empieza a balancearse desde el momento en que está sentado con su espalda erguida sin caerse a los lados y sin ayuda de ningún adulto. En el caso de la niña #2, el niño #3 y el niño de la situación #2, los cuales tienen entre 8 y 9 años, dominan su balanceo y para mantener el equilibrio de pie en su propio eje sin desplazarse es algo que realizan sin problema y de

forma natural, en todos los casos a espera de, espera de una instrucción, de su turno en el juego o mientras piensa una respuesta a un ejercicio matemático.

Entre tanto en las Ludotecas: Virgilio Barco y Julio Mario Santo Domingo y se presentaron las siguientes situaciones relacionadas con la acción de balancearse:

Luego de un rato jugando con su hermano, el niño de 5 años coge la pelota grande, la entra al fuerte y decide acostarse boca abajo sobre este, en un momento, se empuja suavemente con sus pies, empezando a balancearse de adelante a atrás, al gustarle la sensación, abraza el balón con sus brazos, acomoda bien las piernas sobre la pelota y vuelve a repetir el balanceo varias veces, cada vez con más impulso, con más fuerza mientras su hermano se encuentra diciéndole que no lo haga para no dañar el fuerte, así que el hermano menor se detiene y se queda recargado en la pelota manteniendo la posición inicial (recostado boca abajo sobre la pelota, con la cabeza levantada, los brazos cruzados debajo del pecho y pies apoyados en el suelo).

Luego de un momento vuelve a balancearse una y otra vez, por lo que el hermano mayor lo detiene y le dice que si quiere jugar con la pelota, que lo haga fuera del fuerte, pues tienen que ser cuidadosos con la estructura que forma el fuerte para no derrumbarse y con las cosas dentro.

El hermano menor dice que está bien, pero a los pocos minutos vuelve a balancearse con bastante fuerza, por lo que el balanceo le permite desplazarse por el espacio, lo cual lleva al hermano mayor recordarle una regla establecida por él “la pelota se puede usar fuera del fuerte, adentro no”.

El hermano menor decide seguir balanceándose con la pelota, por lo que empieza una disputa entre los hermanos (**G3-1, pág.1**).

Así como se hallaron balanceos sin desplazamiento, en estas situaciones se dieron con desplazamiento, en las dos situaciones los niños ya son mayores de 5 años, de hecho, en las situaciones hay un elemento que delimita el cómo equilibrarse, aunque el objeto no sea el mismo la acción es parecida, por ejemplos si tenemos en cuenta la idea de que:

“los balanceos pueden ser creados por el propio cuerpo (estereotipas, autoestimulatorios), realizados con otra persona (balanceo-sueño), o con un objeto que lo permite, siendo de amplitud limitada” (*Arnáiz & Bolarín, 1996, pág. 70*).

En este caso hubo un objeto que dispuso el balanceo: la tela en el suelo y la pelota grande dentro del fuerte, en la situación #2 hay un abanico más grande de desenvolvimiento corporal; usa piernas, torso, brazos manos y pies para mantener el equilibrio, mientras que en la situación #1 se enfatiza la postura; espalda recta y mirada al frente. Algo en común que también es importante resaltar es que las dos situaciones reflejan que un movimiento puede ser el paso a lo que un autor destacado aborda como “reglas de juego”, Lev Vygotsky menciona que el juego es una actividad que permite al niño desarrollar habilidades sociales, en este caso, el balancearse sobre la pelota dentro del fuerte puede tener como efecto que este se derrumbe, lo que genera una discusión sobre qué reglas tener en cuenta durante el juego, los niños usan su habilidad comunicativa para llegar a acuerdos.

d) Caídas involuntarias que generan placer.

Se presentaron las siguientes situaciones: El niño acomoda las colchonetas que hacen de paredes del fuerte y arcos del gimnasio infantil que hacen de escaleras, al pasar por estas “escaleras” se cae al piso, por lo que se ríe, se levanta y sigue caminando y hundiéndose entre los objetos del gimnasio infantil, al causarle placer el caer sobre las colchonetas y cosas del gimnasio, invita al hermano menor a vivir la misma sensación, por lo que le da la mano para que salga del fuerte, acomoda los arcos del gimnasio infantil y se paran frente

a las “escaleras”, se toman de la mano y empiezan a caminar pasando sobre estas y se caen, causándoles placer y risa. Se levantan y siguen pasando hasta entrar al fuerte (**G3-1, pág. 2**).

Se presentaron algunas caídas al estar saltando de colchoneta en colchoneta en ambas niñas, pero se levantaban y volvían a saltar, cada vez que trataban de saltar muy alto, al llegar a las colchonetas se caían.

En una parte del taller se propuso apoyarse en un solo pie y mantener el equilibrio para mover el pie que se mantenía en el aire de forma circular, allí la niña de 4 años trató de hacer el movimiento, pero se desestabilizó, cayéndose al suelo, volvió a levantarse, pero le gustó la sensación de caerse, por lo que levantaba el pie y se movía para caerse nuevamente, repitiendo la acción una y otra vez. Hasta que le indicaron que tratara de hacerlo sosteniéndose de un adulto: su prima (**G3-2, pág.2**).

Según Arnáiz y Bolarín (1996) existe un segundo nivel de expresividad motriz, el cual definen citando a Aucouturier quien afirma que, “es en este nivel donde el niño añade al placer/displacer de las sensaciones internas, el placer (o ausencia) de las sensaciones visuales, de encontrarse en la mirada del otro”. Algo en común que tienen las tres situaciones, a pesar de la diferencia de edad, es que, después de la caída no había un sentimiento de tristeza, por el contrario, los niños volvían a levantarse y repetían el movimiento, sentían una sensación placentera, reían. Esto sugiere que se sienten seguros y que ya han experimentado la caída anteriores veces, en ese sentido, “el placer de hacer caer sólo se podrá vivir si se ha superado el miedo a la caída” (Arnáiz & Bolarín , 1996, pág. 67).

En las tres situaciones las caídas representan una reactivación de todas las experiencias de placer o desagrado que el niño ha vivido, esto aplica más que todo a la situación #2 y #3 ya que aquí el juego o el taller provoca una reacción involuntaria que el

niño encuentra tan agradable que la repite, estas rupturas tónicas generan intensas liberaciones emocionales que conducen a una reducción de la tensión. Como resultado, el movimiento se vuelve más fluido, libre y armonioso. De hecho, la situación #1 y #4 muestra cómo este tipo de caídas reactualiza las sensaciones vividas en su proceso vivido al adquirir la habilidad de caminar, a pesar de que

las primeras veces llore o se asuste ante la pérdida del equilibrio el vivirlo varias veces lo ayuda a aprender que no es peligroso y le permita experimentar de más formas dicha sensación. Por ejemplo, hacer la caída como parte del juego que se esté llevando a cabo como ocurrió en la situación #2. Las tres situaciones resaltan cómo los niños procesan sus experiencias y desarrollan sus habilidades para regular sus emociones.

d) Desplazamientos.

El niño camina dando pasos durante las actividades de más calma. Reconocimiento del espacio caminando sobre la tela, juego de pelotas y juego de roles (**G2-2, pág. 1**).

Las tres situaciones que se presentan tienen en común que el niño o la niña se desplaza, no solo desplazarse en lo que refiere al movimiento simultáneo de dos o más partes del cuerpo o para “que el niño pueda descubrir y asimilar las diversas orientaciones y relaciones espaciales” (*Arnáiz & Bolarín , 1996, pág. 73*). el niño o la niña se desplaza con un objetivo: la exploración. El niño es curioso, el niño se cuestiona y le da uso a su capacidad corporal para movilizarse en un espacio, un espacio donde explora con todos sus sentidos, por ejemplo, la situación #1 y #3 despliega la exploración de objetos, el niño se mueve en el espacio y observa, toca, interactúa, etc. El niño no solo crea una noción del lugar también “proporciona su propio cuerpo para poder percibir el espacio vivido. Así, primero se inicia la abstracción del espacio exteroceptivo, y después se llega a la noción de distancia y

orientación de los objetos respecto al "yo" y de un objeto respecto a otro" (*Arnáiz & Bolarín , 1996, pág. 73*).

Las tres situaciones evidencian que el niño utiliza todo su cuerpo para jugar y, a través de estos desplazamientos, interactúa con los objetos del entorno y explora sus características perceptivas como color, tamaño, forma, peso, textura y volumen. Observar cómo el niño emplea los objetos y cómo se relaciona con otros, ya sean niños o adultos.

“de esta manera, nos muestra si los objetos que utiliza están de acuerdo o no a su edad, si son adecuados al juego que realiza, cuáles son sus objetos preferidos, su forma de utilizarlos y de compartir o no con los otros” (*Arnáiz & Bolarín , 1996, pág. 75*).

d) Lenguaje corporal y gestual.

Durante la observación de las tres Ludotecas encontramos que el niño se expresaba no solo de manera oral sino también por medio del cuerpo y sus gestos, las situaciones se presentan a continuación: El niño no usa el lenguaje verbal así que se comunica corporalmente durante el taller: expresa inquietud al quedarse sentado en la colchoneta al iniciar la actividad. Durante el desarrollo de esta empieza a gatear por el espacio dispuesto, esto denota curiosidad. Refleja alegría cuando juega con los objetos y lo hace de manera repetitiva, o cuando realiza las actividades con música (bailar con el acompañante al ritmo del violín) suelta carcajadas y sonrisas. Cuando expresa miedo es cuando pierde de vista a su abuelita y empieza a ver hacia todos los lados, cuando la observa a lo lejos sigue explorando los objetos con total tranquilidad **(G2-1)**. Cuando el tallerista le pregunta sobre lo que ve en el espejo, el niño responde con curiosidad. Baja la parte inferior de su ojo, se acerca al espejo, observa atentamente y repite las palabras que escucha. Estos gestos reflejan un estado de atención y compromiso con la actividad. La manera en que encoge los hombros y abre las manos cuando no está seguro, muestra una mezcla de duda y ganas de comprender mejor lo que está observando. Aquí su lenguaje corporal es relajado y dispuesto a aprender. Con el avance de la actividad, cuando el

tallerista introduce la lupa, el niño muestra fascinación y entusiasmo. Mueve sus manos de manera activa y explora su cuerpo con interés. Al señalar con su dedo y preguntar: “¿Esto qué es?”, revela su asombro y curiosidad. El hecho de cerrar y abrir las manos imitando a su cuidador demuestra que está comprometido en la actividad y disfrutando del descubrimiento. Su lenguaje corporal en este momento indica un estado de diversión, exploración y aprendizaje.

Cuando el tallerista introduce la pintura y le pide al niño que pinte sus manos, su respuesta corporal cambia drásticamente. Al sentir la textura de la pintura, comienza a llorar. Este llanto y el hecho de salir del espacio reflejan claramente que algo en esa sensación física le resulta incómodo o abrumador. En este punto, su lenguaje corporal expresa incomodidad, rechazo y la necesidad de escapar de una experiencia sensorial que no le agrada (**G1-2, pág.7**).

La relación con los demás durante el juego se traduce también en la comunicación y en especial en la expresión verbal y física. La aparición, desarrollo y utilización del lenguaje (en todos sus ámbitos) está estrechamente relacionada con la pertinencia de promover y disponer espacios de juego en las ludotecas así se provocan las diversas conductas motrices y la elaboración de las relaciones con el mundo de los demás. El lenguaje corporal y verbal contribuyen, pues, de manera fundamental en el desarrollo del niño, al permitir numerosos intercambios con el mundo del adulto y el de sus pares, como menciona Arnáiz (1996), “la relación con los demás es una muestra de la actitud y la expresión corporal. Las alteraciones de la relación tienen unas manifestaciones tónicas y posturales que pueden ser pasajeras, pero que pueden convertirse en estados permanentes” (pág. 77).

Otra forma en que la ludoteca posibilita estos ambientes de exploración es en el diseño de espacios para que los niños apropien los objetos y el espacio que se dispone para

ellos, permitiendo que su creatividad se desarrolle y experimentando de forma autónoma, pues al no ser algo dirigido fomenta que los niños tomen decisiones y resuelvan problemas por sí mismos en la guía G2-2 P5 se puede ver un ejemplo de esto:

“en un primer momento observa los objetos dispuestos en la tela #1, se desplaza con cautela y toma con sus manos el algodón, lo observa, siente su textura y después de un rato lo bota, repite esta acción 3 veces hasta que observa unos libros, gatea hasta ellos y toma uno que llama su atención se llama “cosas verdes” de Idana Rodríguez, el niño lo palpa, lo abre, pasa las hojas y observa las imágenes que allí aparecen: Orugas, hojas.” (G2-2 P5)

Como se vio en la situación anterior el niño de manera natural y de forma libre explora el espacio y se desenvuelve en él, escogiendo y apropiándose de los elementos que más llama la atención adquiriendo autonomía y descubriendo el mundo que los rodea. Es así como concordamos con Abad (2008) cuando plantea que con el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos y en el momento que se juega el niño tiene la visión el mundo en su poder es así como el decide cómo transformar y/o utilizar los espacios en que habita los objetos.

Es importante resaltar que, mediante el movimiento, el niño comienza a explorar su propio cuerpo, reconociendo tanto sus capacidades como sus limitaciones como vemos en la situación #2. Si tenemos en cuenta la situación #1, a pesar de que no se manifiesta un juego podemos analizar que esta etapa (0 a 2 años) es crucial para que el niño forme su

identidad como persona e individuo; la motricidad le brinda experiencias con su entorno físico y social que contribuyen a su crecimiento independiente y también tiene un valor importante pues será el puente para futuras experiencias lúdicas o de juego. Ahora bien, la ludoteca

privilegia este tipo de expresiones y acciones motrices en el sentido de fomentar que los niños y niñas puedan explorar el espacio de juego de manera autónoma, a diferencia de otros espacios donde se realiza la misma acción, pero de manera guiada y limitada. Por otro lado, el entorno de la ludoteca está diseñado para permitirles moverse con comodidad, experimentar con diversos materiales y jugar de forma libre y creativa además de contar con espacios amplios y seguros donde los niños pueden moverse sin peligro. Esto les permite correr, saltar, desplazarse y explorar diferentes zonas de juego de acuerdo con sus intereses además de ofrecer juguetes y materiales accesibles, de forma que los niños puedan acceder a ellos de manera libre y autónoma, lo que fomenta el movimiento, la interacción y la toma de decisiones.

Cumpliendo con la idea de que la ludoteca debe ser concebido como:

“algo expansible, abierto, capaz de proyectarse en un vasto número de posibilidades, es decir, flexible, en cuanto a su extensión [...] un espacio pensado en clave de cambios fáciles, poco costosos, para que pueda adaptarse a la variedad de situaciones espacio de la ludoteca que ha de permitir que se puedan llevar a cabo diversas actividades para atender las necesidades de los niños, las niñas y los adolescentes”.

(Corporación Juego y Niñez, 2017, p.40)

La libertad de movimiento también está orientada al desarrollo de habilidades motoras a través de juegos que implican correr, trepar, lanzar, empujar o arrastrar, los niños desarrollan tanto su motricidad gruesa como fina. A diferencia de otros espacios como un parque o en algunos casos, la escuela, en las ludotecas suelen ofrecer actividades que permiten una variedad de movimientos, como juegos de construcción, actividades al aire libre, dinámicas que involucren bailar, saltar o incluso actividades como la lectura o la pintura, donde el movimiento puede ser más sutil pero igualmente libre. La libertad de movimiento también está asociada al fomento de la autonomía, ya que permite a los niños tomar decisiones sobre

cómo y con qué jugar. Esto les da el control sobre su tiempo de juego y les ayuda a desarrollar su confianza y habilidades sociales al interactuar con otros niños. Dicha libertad no solo se refiere a la capacidad de desplazarse, sino también a la posibilidad de interactuar con diferentes texturas, sonidos, colores, y elementos que favorezcan el desarrollo sensorial del niño. Al moverse por diferentes ambientes, los niños exploran el mundo de manera más rica y profunda.

En resumen, en la ludoteca se busca un entorno que permita a los niños explorar, experimentar y jugar libremente, promoviendo tanto su desarrollo físico como cognitivo y social a través de la movilidad y la autonomía en un espacio seguro y estimulante.

6. CONCLUSIONES

Sobre el ambiente

Teniendo en cuenta que las ludotecas son espacios esenciales que promueven el derecho al juego y contribuyen significativamente al desarrollo integral del niño podemos concluir que respecto a las tres ludotecas analizadas se da el préstamo de espacios en los cuales se ve reflejado que, con la intervención del adulto, se propician diversos espacios que promueven el juego: la ludoteca física permanente y las ludotecas itinerantes donde se realizan actividades lúdicas programadas.

Los ambientes diseñados en las tres ludotecas tienen un impacto directo en las formas de interacción y en la calidad del juego que los niños experimentan, estos ofrecen y disponen no solo un espacio físico para el juego sino también unos objetos que propician el mismo como objetos industrializados, estructurados y desestructurados, entre otros, con los que los niños experimentan permitiendo así un vínculo entre espacio, objeto, juguete y niño.

Considerando que las tres Ludotecas visitadas pertenecen a la Red de Bibliotecas Públicas del país y que la idea original de su creación es promover no solo el juego, sino también la inclusión social, al ofrecer espacios accesibles para los niños de diferentes contextos, se puede decir que las tres ludotecas cumplen con lo establecido en los Lineamientos de Ludotecas de Colombia: acercar a niños de diferentes estratos sociales al juego y la cultura y darles la oportunidad de visitar un espacio diferente a su contexto y entornocotidiano.

El diseño del espacio lúdico y la organización de actividades en ludotecas, como las asociadas a la Sala Infantil de la Julio Mario Santo Domingo y a IDARTES en el caso del Tunal y la Virgilio Barco, tienen un gran potencial para fomentar el desarrollo de habilidades motoras y sociales en los niños. Sin embargo, al ser estos espacios y actividades predeterminados, a menudo limitan la espontaneidad del juego al enfocarse en el cumplimiento de instrucciones específicas propuestas por el tallerista. Aunque en los talleres se observaban momentos de juego libre, en ocasiones estos eran interrumpidos para redirigir la atención de los niños hacia el logro de los objetivos establecidos.

Sobre el juego

En el marco de los Lineamientos de Ludotecas de Colombia, el juego es el eje central y es el núcleo en torno al cual giran las actividades de las ludotecas. Estos espacios están diseñados para acoger a niños y familias, promoviendo un ambiente lúdico que facilita el desarrollo infantil a través de la interacción con juegos y juguetes, permitiendo a los niños expresar su realidad, contribuyendo a su desarrollo emocional y social.

Este trabajo toma distancia de los juicios de valor que podrían afirmar que existe o no el juego en las ludotecas, efectivamente en la ludoteca hay algunos objetos dispuestos para favorecer el juego, en algunas situaciones las relaciones con el espacio, los juguetes o

los objetos de la ludoteca favorecen interacciones que terminan en situaciones de juego, pero no en todos los casos se ve como la ludoteca acompaña el mismo, ya que muchas veces la interacción fue iniciada por un adulto acompañante (cuidador) y seguida por el niño; en nuestra experiencia en escenarios de práctica también podemos relacionar esta situación, existen escenarios que proveen ambientes para el juego, sin embargo, la observación como lugar de acompañamiento es importante para identificar la pertinencia de esos ambientes para jugar, con acompañar el juego no pretendemos que se dirija, más bien, que la persona a cargo de la ludoteca pueda observar interactuar con las familias y niños para potenciar el juego y valorar la pertinencia de los objetos y la disposición de los mismos para así cumplir con el rol del ludotecario.

En las ludotecas el juego se manifiesta desde diversos tipos, con mayor frecuencia el **Juego pre-simbólico**: Común entre los niños más pequeños, se caracterizó por la manipulación de objetos, la exploración del entorno físico y el reflejo de las capacidades motoras de los niños y niñas, respecto al **Juego simbólico**: Los niños recrea situaciones de la vida cotidiana o imaginaria, asumiendo roles como cocineros, héroes o piratas. Este tipo de juego es clave para el desarrollo de la creatividad, el lenguaje y las habilidades sociales. Respecto a los **Juegos con reglas convencionales & Juegos de azar**: Se involucraron juegos de mesa y actividades con reglas preestablecidas, como el dominó o el Jenga, que fomentan la estrategia, la cooperación y la resolución de problemas, estos también combinan habilidades y suerte ya que el azar juega un papel importante en algunos, como los bolos y la rana, lo que introduce un componente de incertidumbre y emoción constante. Por último, el **Juego libre espontáneo**: Promovido por la autonomía, ya que los niños elegían cómo y con qué jugar sin intervención directa de los adultos. Este tipo de juego facilitó la exploración del espacio y los objetos, desarrollando la creatividad y la toma de decisiones.

Esta experimentación proporcionaba un espacio seguro para los niños, adquiriendo habilidades importantes para la vida como la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Esta última idea nos permite destacar la importancia del juego en las ludotecas ya que estimula la capacidad de los niños para resolver problemas de manera colaborativa y autónoma. A través del juego, los niños desarrollaron habilidades sociales fundamentales como la negociación y la empatía.

Las observaciones permitieron constatar que las ludotecas son espacios fundamentales para hacer efectivo el derecho del niño al juego, proporcionando un entorno adecuado y diseñado específicamente para fomentar su desarrollo integral. A través de estas instalaciones, los niños tienen la oportunidad de jugar, explorar, aprender y socializar en un ambiente seguro y estimulante. Este enfoque no solo cumple con las necesidades lúdicas esenciales de la infancia, sino que también refleja el compromiso de las ludotecas con los objetivos iniciales de su creación: ser un recurso clave para promover el bienestar y el desarrollo pleno de los niños mediante el juego.

Sobre el movimiento

Sobre la importancia del juego y el movimiento este se basa en que desempeñan un papel esencial en el desarrollo infantil, ya que a través de ellos los niños no solo disfrutan, sino que también expanden sus habilidades de manera significativa. Estas actividades permiten vivencias motrices fundamentales, como el equilibrio, el desplazamiento y la caída, que favorecen la conciencia y apropiación de su cuerpo en relación con el espacio, los objetos y las personas.

El movimiento libre, espontáneo permite a los niños explorar su capacidad de equilibrio y desafío físico, la superación del miedo que representan estos movimientos en los primeros años de vida, contribuye a la adquisición de confianza en sus habilidades

motoras y a una mayor fluidez en sus movimientos además de aportar a su desarrollo físico y emocional. Basándonos en las guías de observación también concluimos que a medida que los niños crecen, estos movimientos se vuelven más controlados y van formando parte de su repertorio motor básico, es decir, van adquiriendo mayor confianza en sus habilidades motoras y a una mayor fluidez en sus movimientos.

Con relación a las posturas de los niños, ya sea en tensión o relajación concluimos que están directamente ligadas a sus emociones y a su interacción con el entorno. Un niño en un ambiente seguro tiende a adoptar posturas más relajadas, lo que favorece su curiosidad y exploración, mientras que el estrés o la inseguridad se reflejan en tensiones corporales. El movimiento es un lenguaje infantil que suele pasar desapercibido, ubicarlo en este escenario que garantiza un derecho tan importante abre posibilidades de existencia a su vivencia a la vez que potencia su importancia en la vida infantil y en los escenarios que se abren para sus interacciones con la vida adulta y el ejercicio de su ciudadanía.

Sobre el papel del adulto

El rol del adulto en las ludotecas es fundamental, especialmente el del funcionario o ludotecario, quien, idealmente, debería ser una persona con formación en áreas relacionadas con la infancia, la educación, la recreación y/o el deporte. Su propósito principal es fomentar y promover el juego mediante la adecuada disposición del espacio, los juguetes y las actividades. Sin embargo, en nuestras observaciones, constatamos que este perfil no siempre está presente. En su lugar, encontramos funcionarios con formación en gestión bibliotecaria, quienes, aunque organizan el espacio para recibir a los niños, no lo hacen con un propósito claramente definido. Además, en las sesiones fuera del marco de

los talleres, observamos que las personas a cargo se limitaban a facilitar el acceso a los objetos y juguetes, sin involucrarse activamente con los niños ni participar en sus dinámicas de juego.

En cuanto a los talleres se ve como los talleristas en sus intervenciones tienen una intencionalidad con el fin de promover u alcanzar un objetivo propuesto por la sala infantil e IDARTES. Es así que los talleristas que se encuentran en las ludotecas proponen espacios de interacción donde los niños de diferentes estratos pueden hacer uso de estos, además de posibilitar un espacio lúdico.

resaltar que el papel del adulto es fundamental para que el juego tiene relevancia en tanto diseña ambientes para el juego, organiza, estructura y transforma los espacios para provocar vivencias sobre el juego, la literatura y en algunas situaciones el movimiento.

Observando las situaciones mencionadas, se puede destacar que, en su mayoría, los familiares que acompañan las experiencias se disponen corporalmente para facilitar la vivencia del juego. Esto permite que se presenten diversas situaciones, entre las que se pueden identificar dos roles principales de los cuidadores: 1. El cuidador como base segura, pues al tener su presencia, el niño se siente confiado para explorar el entorno, sabiendo que puede regresar al cuidador cuando lo necesite. Esto les brinda seguridad para desenvolverse en el espacio, sabiendo que están protegidos. Y 2. El cuidador como parte del juego ya que en algunas de las observaciones realizadas, el cuidador permite que el niño lidere el juego, siguiéndolo en sus dinámicas. El cuidador se adapta a las decisiones del niño y facilita que el juego continúe de acuerdo con sus iniciativas, promoviendo la continuidad de este y el disfrute.

Sobre el papel como maestras

Para culminar este trabajo de grado queremos decir que este nos permitió ver la

importancia de los escenarios posibilitadores del juego en el desarrollo de los niños, pues como maestras en formación y como personas parte de una sociedad, debemos velar por el derecho al juego, la recreación y la cultura de los niños.

En la investigación se pudo hacer un reconocimiento de los juegos que son más utilizados por los niños que recurren a estas ludotecas, esto nos permite repensar la importancia del espacio, los objetos, juguetes y el movimiento en unión con el juego, consideramos que para que este pueda desarrollarse de manera plena, es indispensable la presencia de estos componentes, ya que contribuyen a enriquecer la experiencia lúdica y favorecen el desarrollo del mismo.

Este trabajo nos proyecta, en el marco de la licenciatura, hacia la exploración de nuevos campos alternativos para nuestro desarrollo profesional. Desde estos ámbitos, podemos aportar nuestro conocimiento para diseñar y ofrecer espacios que faciliten un acceso más amplio y enriquecedor al juego para los niños. Asimismo, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones enfocadas

Este trabajo nos proyecta, en el marco de la licenciatura, hacia la exploración de nuevos campos alternativos que fortalezcan nuestro desarrollo profesional. Desde estos escenarios, podemos contribuir con nuestro conocimiento al diseño y creación de espacios que amplíen y enriquezcan el acceso de los niños al juego, además de posibilitar la aplicación de metodologías similares en diversos contextos. Asimismo, este estudio establece una base sólida para futuras investigaciones centradas en las ludotecas y su impacto en el desarrollo infantil.

Finalmente, este proyecto reafirma la importancia de formar docentes sensibles al papel del juego en la infancia y capacitados para diseñar ambientes educativos que

promuevan el desarrollo integral.

7. Bibliografía

- A., & Sáez, G. (2011). Concepto y Tipos de Ludotecas. *efdeportes.com*.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2011). El juego presimbólico. En *El juego simbólico* (págs. 45-87). España: GRAÓ.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2022). El juego simbólico. Bogotá D.C., Colombia.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2014). Contexto de simbolización y juego. *Aula de infantil*, 11-15.
- Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. & Secretaría de Educación del Distrito. (2016). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito*.
- Arnaís Sanchez, P., & Bolarín Martínez, M. J. (2000). Guía para la observación de parámetros psicomotores. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 63-85.
- Bonilla Castro, E., & Rodríguez Sehk, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos*. Bogotá D.C.:Norma.
- Borja I Solé, M. d. (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 43-64.
- Borja I Solé, M. d. (2000). *Las ludotecas. Instituciones de juegos*. España: OCTAEDRO, S.L.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica (México).
- Corporación Juego y Niñez. (2009). *Ludotecas NAVES - no solo juguetes*. Bogotá D.C.
- Corporación Juego y Niñez. (2017). *Lineamientos Ludotecas Colombia*. Bogotá D.C.
- Corporación Juego y Niñez. (2019). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y niñas*. Bogotá D.C.: Editorial Politécnico Gran Colombiano.
- Durán, S. M. (2019). *Los rostros y las huellas del juego*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Durán Chiappe, S. M., & Martin Cardinal, M. C. (2016). Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. *Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 85-96.
- Enrique Jiménez, A. M., & Barrio Fraile, E. (s.f.). Guía para implementar el método de estudio de caso en proyectos de investigación.
- Eslava, C., Tejada, M., & Hoyuelos, A. (2005). Los territorios de juego de la infancia. En *Territorios de la infancia: Diálogos entre arquitectura y pedagogía* (págs. 119-142). España: GRAÓ.
- García Chuquillanqui, R. F. (2022). Juego, clasificación y ludotecas. *Revista Científica de Educación Inicial*, 43-50.
- Glanzer, M. (2005). Los juguetes: material lúdico-didáctico autónomo. 1-14.
- IDARTES. (2024). *¿Qué es Nidos? / Nidos*. Obtenido de Arte para la primera infancia.: <https://nidos.gov.co/sobre-nidos>
- IDEP, Alcaldía Mayor de Bogotá. (2017). Ludoestaciones: una propuesta de enseñanza de aprendizaje centrada en el juego. En *Sistematización de experiencias de acompañamiento in situ 2016* (págs. 231-248). Bogotá D.C.
- MEN. (2 de septiembre de 2024). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. Obtenido de Ministerio de Educación Inicial: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primera-infancia-y-de-la-educacion-inicial>
- Ministerio de Cultura. (2010). *Ley de Bibliotecas Públicas*. Bogotá D.C. Monroy.
- Ministerio de Educación Argentina (2011). 3. *La mediación del maestro según los*

- tipos de juego*. Juego y Educación Inicial. Pág. 41-57.
- Real Academia de la Lengua Española [RAE]. (2023). *Diccionario de la lengua española*. Obtenidode ludoteca | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE.: <https://dle.rae.es/ludoteca?m=form>
- Ridao, A. (2008). El lenguaje secreto de los juguetes. 1-.
- Santos, A., & Salgado, J. A. (2006). Para que sirve una ludoteca. En *Psicología Educativa* (págs.123-132).
- Sarlé, P. (2016). La inclusión del juego en las salas de educación infantil: espontaneidad o regulación. *RELAdeI*, 17-28.
- Secretaria de Educación y Corporación Juego y Niñez. (2007). *Ludotecas Escolares. Lineamientos de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y Adolescencia*. Bogotá D.C.
- Stake, R. E. (2010). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones MORATA.
- Triglia, A. (2024, September 11). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *Psicología y Mente*. Retrieved October 19, 2024, from <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- UNICEF COMITÉ ESPAÑOL. (2006). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO (1989)*. Madrid.

ANEXOS



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre ludoteca:	Gabriel García Márquez		
Dirección:	Cl. 48b Sur #21-13, Bogotá	Fecha y hora:	5/08/24 – 4:15 - 8:00 pm
Rango edad:	Niño #1: 2 años Niño #2: 9 años Niño #3: 7 años Niño #4: 8 años	Observador:	Karen Nicole Caballero Quiroga

Contexto de la observación:

Al momento de iniciar la observación, eran aproximadamente las 4:15 p.m. Se observó primero la zona destinada a los niños de 2 a 5 años, en la cual solo se encontraba el **Niño #1**, un niño de aproximadamente dos años que no hablaba con palabras, pero sí con su cuerpo. Se movía por el espacio con mucha armonía, disfrutando de su autonomía, ya que todo estaba diseñado especialmente para él. En este espacio, jugaba con los objetos dispuestos bajo la atenta mirada de su padre.

El segundo espacio observado fue la zona destinada a los niños de 0 a 12 años, donde se encontraban los siguientes:

Niña #2: Una niña de alrededor de nueve años que estaba en la ludoteca junto a su padre, sentados en una de las mesas cercanas a la entrada. Estaban usando un objeto o material educativo de matemáticas para practicar suma, resta, multiplicación y división. Esta interacción propone más una actividad educativa que juego o actividad libre.

Niña #3: Una niña de aproximadamente ocho años que recorría el lugar en busca de algo que le llamara la atención, mientras su cuidador la seguía por el espacio con el propósito de acompañarla u/o cuidarla, atento a sus movimientos.

Después de unos minutos en el espacio, llegaron más niños:

Niño #4: Un niño de 8 años que llegó a la instalación, la recorrió y pidió permiso para utilizar los objetos disponibles en el lugar.

Niño #1: El mismo niño observado anteriormente, llegó a este espacio, recorriéndolo mientras su cuidador lo seguía de cerca.

El ludotecario, al ingresar cada persona, ofrecía indicaciones en caso de que necesitaran algo y pedía la edad de los niños que ingresaban. Aparte de esta interacción, no se presentaba otra, ya que se limitaba a facilitar los objetos, organizarlos y registrar tanto los objetos que se tomaban como la cantidad de personas que entraban en el espacio.

ASPECTO PSICOMOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	<p>Niño #1: Le pide a su padre que le alcance unos bolos que no puede alcanzar por sí mismo. Mientras su padre se los pasa, el niño se balancea sobre su propio eje, moviendo la punta de los pies hacia adelante y regresando a su postura original. Detiene este movimiento cuando su padre le entrega los bolos y, a partir de ese momento, se concentra en manipular los objetos, interrumpiendo la actividad que estaba realizando previamente.</p> <p>Niña #2: cuando la observadora ingreso ya estaba en la ludoteca junto con su padre en una de las mesas dispuestas en ese momento balanceaba sus pies de lado a lado mientras su padre hacia preguntas de matemáticas.</p> <p>Niño #3: Estaba jugando a los bolos con su madre. Mientras esperaba su turno, sonreía y se balanceaba de un lado a otro, como si estuviera bailando, mientras observaba cómo su madre lanzaba la bola. Después caminó en dirección a la bola para recogerla y poder jugar, interrumpiendo así los movimientos que hacía con su cuerpo.</p>
		Giros	No se registran
		Caída	Niño #1: Mientras caminaba y exploraba el espacio con una pelota en las manos, el niño dio un paso en falso, lo que provocó que resbalara y cayera al suelo de manera involuntaria. Sin embargo, se levantó rápidamente, como si nada hubiera ocurrido, y continuó con la actividad que estaba realizando previamente.
		Desplazamientos	<p>Niño #1: Se desplaza por el área especial para niños de 2 a 5 años, interactuando con el espacio y los objetos que se encuentran allí. Al entrar en la zona compartida con los niños mayores, explora el lugar observando los objetos, siempre de la mano de su padre.</p> <p>Niño #3: Se mueve por el espacio observando los objetos y elige aquellos que más le interesan o llaman su atención. Entre estos objetos se encontraban algunos sensoriales, que le permitieron sentir diferentes texturas y explorar. Posteriormente, tomó los bolos, con los cuales interactuó más tiempo, jugando un rato con ellos. Finalmente, se dedicó a manipular un juego lúdico de matemáticas en compañía de su madre.</p> <p>Niño #4: Se desplaza por el espacio observando los objetos, tocándolos y tomando aquellos que más le atraían o llamaba su atención. Entre estos estaban el Tetris y el cubo 3D y un juego de encajar piezas para construir, todo bajo la supervisión de su cuidador.</p>
		Saltar	No se registran
		Subir	No se registran
		Otros	Con respecto al adulto:

		<p>Ludotecario: en todo momento se mantuvo en la silla del computador proporcionando los objetos de los juegos que se encontraban guardados (fichas, dados, cartas, entre otro) sin ninguna participación que llevara o incitara al juego.</p> <p>acudiente niño #1: se mantenía en movimiento siguiendo al niño y acercando los objetos que el le indicaba.</p> <p>Acudiente niña #2: se mantuvo sentado y ocasionalmente se levantaba a cambiar de juego.</p> <p>Acudiente niña #3: al ingresar dejo que la niña escogiera el juego (bolos), y luego se sentó junto con ella</p>
CUERPO: Relación del cuerpo con el espacio		<p style="text-align: center;">OBSERVACIONES</p> <p style="text-align: center;">Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado</p>
AMBIENTE	OBSERVACIONES	
	<p>Niña #2: Durante toda la observación, se mantuvo sentada con un tono muscular hipotónico, su mirada fija en su padre, esperando indicaciones. Interactuaban con un material de mesa llamado "Caja de Matemáticas", que ofrecía cuatro actividades: suma, resta, multiplicación y división (anexo 3).</p> <p>Niño #1: Se encontraba en constante movimiento, con posturas que cambiaban a cada momento, mostrándose muy animado. Caminaba, corría, saltaba y empujaba objetos para explorar su entorno. Además, interactuaba de manera continua con los objetos [ollas de plástico, cucharas, frutas de plástico, entre otros] : los tomaba, los observaba, los lanzaba y buscaba formas de usarlos, mientras también miraba a su cuidador en busca de aprobación. Su cuidador seguía sus pasos de cerca, atento a cualquier indicación para continuar el recorrido. El niño cambiaba de postura con facilidad, alternando entre estar de pie, en cuclillas, sentado y de rodillas, mostrando una gran capacidad para mantener distintas posiciones, con un tono muscular que alternaba entre tensión y relajación.</p> <p>Niño #3: Se movía constantemente por el espacio, observando los objetos y materiales dispuestos. Al estar de pie, cambiaba de postura para acercarse a los diferentes puntos que le permitían acceder a los materiales. Al jugar con los bolos, ajustaba su postura para coordinar el movimiento de mano y ojo, derribando los bolos al otro extremo del espacio. Cuando se sentó, su cuerpo se mostraba tenso, ya que su cuidador ahora estaba buscando el siguiente juego que iban a compartir.</p> <p>Niño #4: También estaba en constante movimiento, detallando los objetos, materiales y juguetes que encontraba en el espacio. Se le veía calmado al escoger el material que más le interesaba, en este caso, el Tetris 3D. Después de explorar y manipular el material, intentó armarlo en varias ocasiones. Al no lograrlo, lo devolvió a su lugar. Su cuerpo cambiaba de postura en cortos periodos de tiempo, pasando de estar de pie mientras observaba los objetos, a estar sentado cuando los exploraba en los estantes o en la mesa, adoptando posiciones que le permitían acceder a los materiales. Además, disfrutaba de desafiarse físicamente al mantener el equilibrio sobre un balancín.</p>	

		<p>OBJETOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales educativos que se pueden encontrar: • Triviador • Caja de matemáticas • Tetris 3d • Pensamiento matemático • • Juego de reglas • Ajedrez • Sudoku • Smart Games IQ Fit • Rompecabezas <p>Entre otros</p> <ul style="list-style-type: none"> • El material sensorial llos cuales son utilizados por los más pequeños. • Libros sensoriales. • Juguetes de construcción • Juguetes: • Pelotas • Carros • Peluches • caballos • Juguetes tradicionales: • Rana • 	<p>¿Qué tipos y cuáles utiliza?</p> <p>¿Cómo los apropia?</p>	<p>Los juguetes que usan los niños, en su mayoría son educativos son impulsados mayormente por sus cuidadores que los acompañan para mejorar sus conocimientos en dichos campos.</p> <p>Niño #1: juguetes simbólicos [ollas, cucharas, canastas, comida de plástico, entre otros], xilófono, laberinto complejo, pelota [tirar, recoger, patear, entre otros] y libros.</p> <p>Niña #2: utiliza caja de matemáticas [suma, resta, multiplicación, división], tetris 3d, ábacos, y jenga.</p> <p>Niña #3: bolos, rana, ábaco y jenga.</p> <p>Niño #4: tetris 3d, bolos, rana [juego tradicional de tirar aros], escalerita, triquis.</p> <p>Niño #1: En la zona especial para niños de 2 a 5 años, un niño se encuentra solo en la cocina, con las ollas sobre la estufa, moviendo una sartén como si estuviera cocinando algo. Desde una ventana cercana, donde puede verlo, el cuidador le dice: "Una pasta, por favor". El niño sonríe, toma un plato en una mano y, con la otra, la sartén que había estado moviendo. Finge verter el contenido imaginario en el plato, luego camina hacia el cuidador y le entrega el plato. Extendiendo su mano, el cuidador mete la suya en el bolsillo trasero de su pantalón y le entrega un billete imaginario, mientras dice: "¿Y el jugo?". El niño se ríe, corre hacia la licuadora, imita el sonido de la máquina y luego sirve el jugo imaginario en un vaso, entregándoselo al cuidador.</p> <p>En la zona para los niños más grandes, un niño recorre el espacio y agarra un xilófono. Se sienta en el suelo y lo deja caer desde unos centímetros de altura, haciendo un sonido que llama su atención. Golpea el xilófono con la mano, pero no le gusta el sonido que produce, por lo que lo levanta y lo deja caer nuevamente. Fascinado por el ruido, repite la acción, dejando caer el xilófono desde diferentes alturas. Esta actividad es interrumpida por su cuidador, quien le quita el xilófono y lo lleva a la mesa, donde ya hay varios juguetes dispuestos: un rompecabezas, un juguete sensorial multifunción para encontrar figuras y meterlas en los huecos, fichas para trasladar de un lado a otro, un libro sensorial y una pelota. El niño no pasa mucho tiempo manipulando el juguete sensorial, ya que no quiere agarrar las fichas e insertarlas, aunque el cuidador insiste en que debe hacerlo. Tras unos minutos, el cuidador le ofrece el libro de figuras y le indica cómo se llama cada una. El niño lo observa con atención. Finalmente, el cuidador le da una pelota de peluche. El niño la palpa y se recuesta sobre ella. Luego, baja de la mesa y empieza a recorrer el lugar con la pelota en la mano. En un momento, se resbala y cae, mirando fijamente a su cuidador, quien solo lo observa y le dice: "Levántate". El niño se pone de pie y empieza a lanzar la pelota hacia su cuidador, iniciando un juego de atrapar la pelota mientras recorren una parte del espacio donde no había nadie.</p>
--	--	--	---	---

			<p>El cuidador le dice: "Haz un gol", y el niño coloca la pelota en el suelo y la patea. Después, se dirige al área donde hay cuatro colchonetas, se sienta y, con un gesto de la mano, invita al cuidador a sentarse con él. El cuidador toma un libro sobre una granja, se sienta junto al niño y comienza a leerle.</p> <p>Niño #2: La niña utiliza el tablero matemático y responde a las preguntas que su cuidador le plantea, como "¿cuánto es 4×5?". De manera rápida, responde "20", a lo que su padre le dice "muy bien", mientras ella sonríe al mirarlo. En caso de equivocarse, el cuidador la observa de manera reprobatoria y repite la pregunta: "¿cuánto es 7×5?". La niña, con voz baja y contando con los dedos, responde con una sonrisa insegura: "¿25?". El cuidador, en tono firme, dice: "35", y la niña repite la respuesta en voz baja. esta acción se repite con diferentes operaciones como la suma, la resta, la multiplicación y división lo cual hace que este juego se prolongue por alrededor de 2 horas</p> <p>Después, el cuidador le entrega un cubo de Tetris desarmado. La niña observa las piezas, las toma y empieza a unirlas con la intención de volver a armar el cubo. La actividad le toma su tiempo, y en un momento comenta: "Esta pieza debe ir aquí". Su cuidador la corrige con un "sí, esa va ahí". Más tarde, el cuidador le ayuda a completar el cubo y juntos logran volver a armarlo como estaba al principio.</p> <p>Luego, el cuidador trae dos ábacos, uno para él y otro para la niña, y le dice: "Vamos a jugar a hacer números". Le explica dónde van las unidades, decenas, centenas, unidades de mil, decenas de mil y centenas de mil, mostrándole cómo representarlos en el ábaco. Comienza a decir números para que ambos los representen, dándole ventaja a la niña. Al finalizar, le explica si lo tiene correcto o no.</p> <p>Antes de que la observadora se fuera, la niña sugiere jugar Jenga, a lo que el cuidador accede. Ambos arman la torre y la niña, muy feliz y animada, empieza a sacar las piezas con mucho cuidado de no derribarla. Cuando es el turno del cuidador, se ríe y sopla, esperando que la torre caiga. La niña ríe cada vez que la torre tiembla y cuenta los rectángulos que va sacando. Así continúan hasta que, en el turno del cuidador, la torre finalmente cae, provocando que la niña suelte una carcajada abierta.</p> <p>Niño #3: Toma los bolos y los manipula, luego los acomoda en forma de triángulo, colocando una de las esquinas en dirección a donde está su cuidador con la pelota en mano. La niña abre el espacio moviendo un poco las mesas que interrumpen el paso de la pelota hacia los bolos. Junto con el cuidador acuerdan desde dónde lanzarán la pelota. Para iniciar, la niña lanza la pelota y derriba cuatro pinos, celebrando su éxito. Mientras espera que su cuidador lance, se balancea sobre su propio eje, observando atentamente cómo la pelota se dirige hacia los bolos, y</p>
--	--	--	---

			<p>festeja cada vez que su oponente derriba menos cantidad de pinos. Este juego se repite en varias ocasiones.</p> <p>Luego, se dirigen al juego de la rana, donde participan por turnos lanzando aros para sumar más puntos. La niña celebra cada vez que encesta un aro y se frustra cuando se sale del tablero. Este juego no dura mucho, ya que la niña decide retirarse, y su cuidador la acompaña a la mesa. Allí, le lleva un ábaco y le indica números para que ella los represente en el ábaco. La niña se muestra feliz cada vez que acierta en las posiciones y pide ayuda o explicaciones cuando no lo logra. Este juego se extiende por al menos 45 minutos, tras los cuales la niña le pregunta a su cuidador si pueden jugar Jenga. Juntos lo arman rápidamente y, entre risas, empiezan a sacar las fichas por turnos. Se le ve muy feliz durante este juego, lo que lleva a repetirlo varias veces antes de retirarse del lugar.</p> <p>Niño #4: Al ingresar al espacio, el niño observa los juguetes a su alrededor y toma el tetrís de mesa. Este juego consiste en formar un cuadrado donde las piezas tienen huecos que deben encajar con los palos del tablero. Pasa un buen rato armando y desarmando las piezas, hasta que llega a un punto en el que quiere rendirse. Sin embargo, su cuidador le indica que solo podrá dejar el juego en el estante cuando lo resuelva. El niño, entonces, pide ayuda y juntos intentan armarlo, aunque les toma bastante tiempo. Finalmente, el cuidador decide dejar el tetrís en su lugar, tras varios intentos fallidos.</p> <p>Durante todo este tiempo, el niño observaba a la niña #3 mientras jugaba a los bolos. Cuando ellas se retiran, él camina hacia donde la niña dejó los bolos, los saca y los coloca en el mismo orden que vio anteriormente, imponiendo reglas como que, por ser más pequeño, debía jugar desde una posición más avanzada. El cuidador accede y comienzan el juego. En un gesto competitivo, el cuidador empieza a registrar quién tumba más bolos. En cada turno, el niño cuenta cuántos bolos tumbaron y pide que le confirmen si ha contado bien. Se muestra feliz, moviéndose activamente de un lado a otro mientras recorre el espacio.</p> <p>Tras varios turnos, el niño propone jugar a "la rana". En este juego, el espacio es más limitado, por lo que ambos se ubican de tal manera que puedan lanzar sin problema. Sin embargo, después de dos turnos, el niño parece perder interés y busca otro juego que le llame más la atención. Encuentra un triqui (tres en raya), lo toma y se sienta en la mesa más cercana con su cuidador. Empiezan a jugar, y es evidente que al niño le gusta este juego; a pesar de estar sentado, se mueve en la silla mientras observa el tablero con dedicación, pensando en su siguiente jugada. Después de varias rondas, deja el triqui en el estante y toma un juego de "escalera".</p>
--	--	--	---

				<p>El niño disfruta este juego y sigue las reglas con entusiasmo, lanzando el dado y avanzando conforme a las instrucciones. Se le ve muy feliz al tomar la delantera, y el juego continúa hasta que finalmente gana, celebrando con alegría su victoria sobre el cuidador. Al terminar la partida, el cuidador le dice que está cansado y que ya no jugará más. El niño, entonces, deja el tablero de escalera en su lugar y toma un palanquín de equilibrio, sobre el que se sube para practicar su equilibrio.</p> <p>Después, se dirige a las colchonetas con dos ábacos y le invita a su cuidador a sentarse. Ya acomodados en las colchonetas, el niño propone una competencia: “El primero que coloque todas las fichas en su lugar gana”. Ambos se disponen a competir y en la primera ronda gana el cuidador, mientras que en la siguiente ronda ganan alternadamente. Ambos muestran disfrute y gozan del momento compartido. La observadora se retira del lugar.</p>
		ESPACIO	<p>¿Qué tipos de espacios habita?</p>	<p>Niño #1: habita el espacio especial para infantes de 2-5 años haciendo uso de los objetos que allí se encuentran y disponiendo de ellos, también se desenvuelve en el otro espacio al caminarlo y apropiarse de los diferentes lugares que se tiene haciendo uso de ellos.</p> <p>Niño #2: habita la mesa y se mantiene en ella sin apartarse recorriendo con su mirada el lugar.</p> <p>Niño #3: habita las mesas y recorre el espacio en busca de objetos para manipular, trata de reestructurar el espacio para facilitar sus juegos moviendo las mesas que puedan impedir su paso.</p> <p>Niño #4: habita diferentes mesas, recorre el lugar busca objetos utiliza los estantes y se acomoda en las colchonetas.</p>
			<p>¿Como está dispuesto el espacio?</p>	<p>La ludoteca se encuentra en un espacio dentro de la biblioteca tunal antes de llegar a este lugar se puede ver como esta intervenido por y para niños dando paso a la imaginación y la sensibilización del arte pues en sus paredes se pueden ver muestras de los niños la ludoteca dragones de reciclaje al llegar a la ludoteca se puede ver la sala de lectura infantil dando una ubicación dedicada a los niños en sus diferentes formas.</p> <p>Al llegar se pueden ver dos espacios uno enfrente del otro el primero es la Zona exclusiva para niños de 2-5 años en el cual se puede ver un espacio ambientado como una casa con cocina, sala y fachada dentro del espacio todos los mobiliarios están adaptados para proporcionar autonomía y sea fácil y tenga accesibilidad a los objetos dispuestos, entre los objetos podemos encontrar cocina, ollas, platos, licuadora, sala, mesa, entre otras. (anexo 1) en el espacio para niños de 0 a 12 años se encuentran estantes contra las paredes que contiene; juguetes sensoriales, juguetes educativos, juguetes de mesa, libros entre otros. En la mitad del espacio</p>

			hay cuatro colchonetas pegadas en el suelo. contra una de las paredes están dispuestos tableros y atril para pintar también hay caballitos de palo.
INTERACCIONES	RELACIÓN CON EL ADULTO	OBSERVACIONES	
		Como manifiesta su aceptación	<p>Niño #1: El niño muestra que acepta la interacción con el adulto de diversas maneras en ambas situaciones. En la primera, donde el niño está en la zona de 2 a 5 años, responde positivamente cuando el cuidador le pide una "pasta". Sonríe y actúa según lo solicitado, preparando la comida imaginaria y entregándola en un plato. Luego, cuando el cuidador le pide un jugo, el niño imita el sonido de la licuadora y sirve el jugo imaginario, mostrando su aceptación activa de la interacción y su compromiso con el juego simbólico que propone el adulto.</p> <p>En la segunda situación, en la zona para los niños más grandes, el niño también acepta la interacción con el cuidador de varias formas. Cuando se le ofrece un libro de figuras, lo observa con atención, mostrando interés en lo que el adulto le enseña. Además, aunque inicialmente no quiere manipular el juguete sensorial, acepta las indicaciones del cuidador y luego sigue sus instrucciones con el ábaco. El niño participa activamente en el juego cuando el cuidador le da una pelota y lo invita a lanzarla. A medida que el juego avanza, el niño pateo la pelota siguiendo la sugerencia de "hacer un gol", lo que refleja una clara disposición a continuar la interacción.</p> <p>Finalmente, el niño no solo acepta la interacción, sino que la inicia cuando invita al cuidador a sentarse con él en las colchonetas. Esta acción muestra que disfruta de la compañía del adulto y quiere prolongar la actividad conjunta, en este caso, compartiendo un momento de lectura. En ambas situaciones, el niño muestra su receptividad a la interacción con el cuidador al seguir indicaciones, participar activamente en los juegos y, en ocasiones, tomar la iniciativa para continuar la interacción.</p> <p>Niño #2 La niña demuestra que acepta la interacción con el adulto de diversas maneras a lo largo de las actividades. Durante el uso del tablero matemático, responde rápidamente a las preguntas planteadas por su cuidador, lo que indica que está comprometida con la tarea y dispuesta a interactuar. Incluso cuando se equivoca y el cuidador la corrige de manera firme, la niña continúa participando, repitiendo la respuesta correcta en voz baja. Esto demuestra su aceptación de la guía del adulto y su deseo de seguir involucrada en la actividad, a pesar de las correcciones.</p> <p>En la actividad con el cubo de Tetris, la niña participa activamente, expresando en voz alta sus pensamientos al decir: "Esta pieza debe ir aquí", lo que refleja su apertura a la colaboración. Cuando el cuidador la corrige, acepta la ayuda y sigue armando el cubo con él. Esta interacción muestra su disposición a recibir retroalimentación y a trabajar conjuntamente con el adulto.</p> <p>Durante el uso del ábaco, la niña sigue las instrucciones del cuidador sobre cómo colocar las unidades, decenas y centenas. Está interesada en hacerlo bien, ya que pide confirmación sobre si lo ha hecho correctamente, lo que demuestra que está atenta a la explicación y dispuesta a aprender a través de la interacción con el adulto.</p> <p>Finalmente, en el juego de Jenga, la niña toma la iniciativa al proponer la actividad, mostrando su deseo de compartir un momento lúdico con el cuidador. A lo largo del juego, se ríe y participa con</p>

			<p>entusiasmo, lo que refleja que está disfrutando de la interacción. Además, su respuesta alegre cuando la torre tiembla o cae indica que acepta el carácter competitivo y divertido del juego, fortaleciendo su compromiso con la interacción.</p> <p>Niño # 3: La niña muestra que acepta la interacción con el adulto a través de su participación activa en las actividades, como en el juego de los bolos, donde colabora en organizar y lanzar la pelota, celebrando los aciertos y prestando atención al turno del cuidador. En el juego de la rana, aunque se frustra cuando falla, continúa participando y disfrutando del juego. Al usar el ábaco, se muestra dispuesta a aprender, pidiendo ayuda cuando lo necesita y mostrando felicidad al acertar. Finalmente, en el juego de Jenga, ella inicia la interacción, demostrando su deseo de continuar compartiendo actividades con el adulto y disfrutando del tiempo juntos.</p> <p>Niño #4: el niño muestra su aceptación En el juego del tetris, aunque en un momento el niño desea rendirse, acepta la indicación del cuidador de continuar hasta resolver el desafío. Durante el juego de los bolos, el niño observa cómo jugaba la niña #3 e imita su comportamiento, organizando los bolos de la misma manera. Al contar los bolos derribados y pedir confirmación sobre si lo ha hecho bien, el niño demuestra que valora la participación del adulto y busca su aprobación, lo que refuerza su aceptación de la interacción.</p> <p>En el triqui, el niño se sienta a jugar con el cuidador, mostrando entusiasmo y concentración. Su movimiento constante en la silla y su atención en el tablero reflejan que está plenamente comprometido con el juego y disfrutando de la interacción compartida. Finalmente, al proponer la actividad con los ábacos, el niño invita al cuidador a sentarse con él, lo que indica que no solo acepta la interacción, sino que también la inicia y disfruta.</p>
		<p>Lo invita a hacer parte de sus acciones</p>	<p>Los niños invitan al adulto a formar parte de sus acciones de diversas maneras, utilizando el juego, la observación y la interacción como vehículos para incluir al cuidador en sus actividades</p> <p>Niño #1: El niño en la zona especial para niños de 2 a 5 años invita al adulto a participar en su juego simbólico, como cuando está en la cocina simulando cocinar. Al escuchar la petición del cuidador de preparar una "pasta", responde con una sonrisa y sigue las instrucciones, entregando el plato imaginario y, luego, el jugo. Este intercambio lúdico refleja una aceptación mutua del juego, en el que el niño integra al adulto al seguir sus indicaciones y compartir el resultado de sus acciones.</p> <p>Posteriormente, en el área de los niños más grandes, el niño acepta la participación del adulto cuando el cuidador le quita el xilófono y lo guía hacia otras actividades, como el uso de juguetes sensoriales y el libro de figuras. Finalmente, invita de manera no verbal al cuidador a unirse al juego de la pelota, extendiendo la mano para lanzársela, iniciando un juego de atrapar. Más tarde, con un gesto de la mano, invita explícitamente al cuidador a sentarse con él en las colchonetas y compartir un momento de lectura.</p> <p>Niño #2: La niña, al usar el tablero matemático, invita al adulto a participar de su aprendizaje respondiendo rápidamente a las preguntas y aceptando las correcciones. Su forma de incluir al</p>

		<p>cuidador en la actividad es a través de la aceptación de su guía y la búsqueda de validación cuando necesita ayuda con las respuestas. De manera similar, mientras arman el cubo de Tetris, la niña pide ayuda cuando no puede resolverlo, mostrando que confía en el adulto y lo involucra activamente en el proceso de resolución.</p> <p>Más adelante, con el ábaco, acepta las explicaciones del cuidador y se muestra feliz cuando acierta, fortaleciendo la interacción educativa. La niña también invita al cuidador a participar en un juego más informal, proponiendo jugar Jenga, donde ambos se divierten juntos, lo que refleja su deseo de continuar compartiendo actividades lúdicas con el adulto.</p> <p>Niño #3: El niño que juega a los bolos involucra al adulto al establecer las reglas del juego e invitarlo a participar bajo sus condiciones, como permitirle jugar desde una posición más avanzada por ser más pequeño. Esta propuesta de reglas muestra su intención de interactuar de manera competitiva con el adulto, quien accede a sus términos. Luego, durante el juego de la rana, sigue participando junto al cuidador y comparte su alegría o frustración según el resultado, invitando así al adulto a ser parte de su experiencia emocional.</p> <p>En el uso del ábaco, la niña invita al cuidador a interactuar al pedir ayuda o explicaciones cuando no acierta en las posiciones, mostrando que acepta y busca su apoyo.</p> <p>Niño #4: El niño invita al adulto a formar parte de sus actividades desde el comienzo, al aceptar la indicación del cuidador de continuar armando el tetris hasta completarlo. Al pedir ayuda, involucra activamente al adulto en el proceso, creando un momento colaborativo. Posteriormente, al imitar el juego de los bolos que había observado previamente, establece reglas y verifica los resultados con el cuidador, lo que refleja su iniciativa para interactuar de manera competitiva.</p> <p>Más adelante, en el juego de "la escalera", el niño muestra entusiasmo en compartir el juego con el cuidador, disfrutando del progreso y la victoria, y celebrando con el adulto. Finalmente, en las colchonetas, invita directamente al adulto a unirse a una competencia con los ábacos, proponiendo un desafío lúdico que fortalece la conexión a través del juego compartido.</p>	<p>cuidador en la actividad es a través de la aceptación de su guía y la búsqueda de validación cuando necesita ayuda con las respuestas. De manera similar, mientras arman el cubo de Tetris, la niña pide ayuda cuando no puede resolverlo, mostrando que confía en el adulto y lo involucra activamente en el proceso de resolución.</p> <p>Más adelante, con el ábaco, acepta las explicaciones del cuidador y se muestra feliz cuando acierta, fortaleciendo la interacción educativa. La niña también invita al cuidador a participar en un juego más informal, proponiendo jugar Jenga, donde ambos se divierten juntos, lo que refleja su deseo de continuar compartiendo actividades lúdicas con el adulto.</p> <p>Niño #3: El niño que juega a los bolos involucra al adulto al establecer las reglas del juego e invitarlo a participar bajo sus condiciones, como permitirle jugar desde una posición más avanzada por ser más pequeño. Esta propuesta de reglas muestra su intención de interactuar de manera competitiva con el adulto, quien accede a sus términos. Luego, durante el juego de la rana, sigue participando junto al cuidador y comparte su alegría o frustración según el resultado, invitando así al adulto a ser parte de su experiencia emocional.</p> <p>En el uso del ábaco, la niña invita al cuidador a interactuar al pedir ayuda o explicaciones cuando no acierta en las posiciones, mostrando que acepta y busca su apoyo.</p> <p>Niño #4: El niño invita al adulto a formar parte de sus actividades desde el comienzo, al aceptar la indicación del cuidador de continuar armando el tetris hasta completarlo. Al pedir ayuda, involucra activamente al adulto en el proceso, creando un momento colaborativo. Posteriormente, al imitar el juego de los bolos que había observado previamente, establece reglas y verifica los resultados con el cuidador, lo que refleja su iniciativa para interactuar de manera competitiva.</p> <p>Más adelante, en el juego de "la escalera", el niño muestra entusiasmo en compartir el juego con el cuidador, disfrutando del progreso y la victoria, y celebrando con el adulto. Finalmente, en las colchonetas, invita directamente al adulto a unirse a una competencia con los ábacos, proponiendo un desafío lúdico que fortalece la conexión a través del juego compartido.</p>
	<p>Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto</p>	<p>En los diferentes casos los niños adoptan diferentes roles en relación con las acciones del adulto, alternando entre seguir indicaciones, tomar la iniciativa o dirigir las acciones del adulto.</p> <p>Niño #1: Espera indicaciones: En algunos momentos, el niño responde a las solicitudes del adulto, como cuando el cuidador le pide que le sirva "pasta" y "jugo", y el niño obedece y sigue el juego. Toma la iniciativa: En otros momentos, el niño también toma la iniciativa, como cuando decide correr hacia la licuadora e imitar el sonido para preparar el jugo imaginario. Además, inicia el juego de lanzar la pelota y, posteriormente, se dirige hacia las colchonetas e invita al cuidador a sentarse con él. Dirige las acciones del adulto: El niño invita y guía al cuidador en varias ocasiones, como cuando lo involucra en su juego simbólico de la cocina o cuando lo llama a sentarse junto a él en las colchonetas.</p> <p>Niño #2: Espera indicaciones: La niña espera las preguntas matemáticas del cuidador y sigue las correcciones que él le da. También sigue las instrucciones cuando el cuidador le da el cubo de Tetris</p>	<p>En los diferentes casos los niños adoptan diferentes roles en relación con las acciones del adulto, alternando entre seguir indicaciones, tomar la iniciativa o dirigir las acciones del adulto.</p> <p>Niño #1: Espera indicaciones: En algunos momentos, el niño responde a las solicitudes del adulto, como cuando el cuidador le pide que le sirva "pasta" y "jugo", y el niño obedece y sigue el juego. Toma la iniciativa: En otros momentos, el niño también toma la iniciativa, como cuando decide correr hacia la licuadora e imitar el sonido para preparar el jugo imaginario. Además, inicia el juego de lanzar la pelota y, posteriormente, se dirige hacia las colchonetas e invita al cuidador a sentarse con él. Dirige las acciones del adulto: El niño invita y guía al cuidador en varias ocasiones, como cuando lo involucra en su juego simbólico de la cocina o cuando lo llama a sentarse junto a él en las colchonetas.</p> <p>Niño #2: Espera indicaciones: La niña espera las preguntas matemáticas del cuidador y sigue las correcciones que él le da. También sigue las instrucciones cuando el cuidador le da el cubo de Tetris</p>

			<p>o le enseña a usar el ábaco. Toma la iniciativa: A pesar de seguir las indicaciones del cuidador, la niña también toma la iniciativa en el juego de Jenga, sugiriendo jugarlo y mostrando entusiasmo en continuar varias rondas. Dirige las acciones del adulto: Aunque en este caso la niña sigue más las indicaciones, ella sugiere el juego de Jenga y lo dirige parcialmente al invitar al adulto a participar.</p> <p>Niño #3: Espera indicaciones: En ciertos momentos, el niño sigue las indicaciones del cuidador, como cuando acuerdan las reglas del juego de bolos o cuando el cuidador le da instrucciones sobre cómo representar números en el ábaco. Toma la iniciativa: El niño es muy activo en tomar la iniciativa. Por ejemplo, decide mover las mesas para facilitar el juego de bolos y cambia de actividad al proponer el juego de "la rana". También sugiere el triqui y el juego de "escalera". Dirige las acciones del adulto: El niño toma la delantera al ajustar las reglas de los juegos, como cuando decide jugar desde una posición más avanzada en los bolos, o cuando establece la competencia en el ábaco.</p> <p>Niño #4: Espera indicaciones: En ciertos momentos, el niño sigue las indicaciones del cuidador, como cuando se le indica que solo podrá dejar el juego de Tetris después de resolverlo. También sigue las reglas impuestas en los juegos. Toma la iniciativa: El niño toma la iniciativa cuando decide copiar el juego de bolos que observó previamente y al cambiar de juego cuando pierde el interés en "la rana". Dirige las acciones del adulto: Similar a otros niños, este niño también dirige al adulto en varios momentos, como al proponer la competencia con los ábacos en las colchonetas y guiando el desarrollo del juego de bolos.</p>
		Otros	el ludotecario estaba atento en el computador y a las personas que entran también él es el que facilita los juguetes que no se encuentran en acceso como las fichas de la escalera, los aros de la rana entre otros.
		OBSERVACIONES	
RELACIÓN CON SUS PARES	De qué manera se relaciona con los otros	Aunque los niños están compartiendo el mismo espacio, parecen estar enfocados en actividades individuales o en interacción con los adultos que los acompañan, más que en establecer interacciones entre ellos.	
	De qué manera se ve reflejado el juego	No se registra	
	Que objetos median en esa relación	No se registra	
		OBSERVACIONES	
COMUNICACIÓN	GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	<p>Niño #1: Mientras juega en la cocina, su lenguaje corporal refleja entusiasmo y satisfacción, ya que sonríe y participa activamente en el juego simbólico de cocinar y servir a su cuidador. Al correr hacia la licuadora e imitar sonidos, se evidencia su diversión y compromiso con la actividad. Su postura relajada y movimientos espontáneos expresan un sentido de independencia y disfrute.</p> <p>Niño #2: La niña muestra una mezcla de seguridad y duda a través de sus gestos corporales, en especial cuando responde rápidamente a las operaciones</p>

				<p>matemáticas y sonrío al recibir aprobación de su cuidador. Sin embargo, cuando se equivoca y responde en voz baja mientras cuenta con los dedos, su lenguaje corporal transmite inseguridad y nerviosismo. La repetición prolongada de este ejercicio podría causar cierto cansancio o aburrimiento, pero el alivio llega al jugar con el cubo de Tetris y el Jenga, donde sus movimientos cuidadosos y sonrientes demuestran disfrute, concentración y felicidad.</p> <p>Niño #3: Sus gestos enérgicos y constantes, como moverse sobre su propio eje mientras espera que su cuidador tire la pelota, indican emoción y alegría. Cuando juega al triqui y la escalera, su cuerpo expresa concentración e interés; el movimiento constante en la silla y su actitud competitiva demuestran que está comprometido con las actividades. La celebración corporal al ganar el juego de la escalera resalta su alegría y sentido de logro.</p> <p>Niño #4: Al principio, cuando lucha con el tetris de mesa, su postura parece denotar frustración, queriendo rendirse. Sin embargo, al proponer reglas y dirigir el juego de los bolos, su lenguaje corporal cambia, mostrando más control y confianza. Su competitividad y el dinamismo con los bolos y la rana demuestran entusiasmo y deseo de participación. Más tarde, al jugar con el ábaco en las colchonetas, su cuerpo refleja disfrute y relajación mientras participa en la competencia con su cuidador.</p>
		ORAL	¿Expresa de manera verbal sus emociones?	No se registra
MANIFESTACIONES DEL JUEGO	TIPOS DE JUEGOS OBSERVADOS	OBSERVACIONES		
		Juego pre-simbólico	<p>Niño #1: se presenta la exploración de objetos y acciones sin que necesariamente representen algo distinto a lo que son, observamos este tipo de juego cuando manipula objetos como la sartén y el plato en la cocina de juguete. Aunque está realizando una actividad de simulación ("cocinando" para su cuidador), las acciones están centradas en la manipulación de objetos y la experimentación de acciones. permitiendo al niño disfrutar de la repetición y del placer de manipular objetos como ollas, platos, y sartenes.</p> <p>Niño #3: acomoda los bolos en forma de triángulo, imponiendo reglas simples y celebrando cada acción como un evento aislado, sin que haya un desarrollo narrativo que unifique las acciones bajo una temática o historia más compleja.</p>	
		Juego simbólico	<p>Niño #1: En la zona especial para niños de 2 a 5 años, el juego simbólico se manifiesta claramente cuando el niño simula ser un cocinero. Utiliza ollas, una sartén y otros utensilios de cocina para "preparar" comida imaginaria, respondiendo de forma creativa a la interacción del cuidador, que le</p>	

			<p>pide "pasta" y "jugo". Este tipo de juego implica una representación simbólica de la realidad, donde los objetos (ollas, sartén, platos) son sustitutos de los alimentos que prepara. Además, el cuidador refuerza este juego al participar en el intercambio de roles (cliente y cocinero), añadiendo el elemento de pago con billetes imaginarios.</p> <p>Niño #2: En este caso, el cuidador y la niña participan en un juego estructurado, pero su interacción alegre y el enfoque en el cuidado con el que ambos sacan las piezas imita el tipo de juego simbólico donde la niña interpreta la dinámica como un reto y una forma de socialización a través del humor y la colaboración.</p> <p>Niño #3: Este niño se involucra en un juego simbólico al recrear una actividad competitiva con los bolos, imitando un juego deportivo real. También establece reglas propias, como jugar desde una posición más avanzada por ser más pequeño, lo que demuestra su capacidad de simbolizar y adaptar situaciones de la vida real a su propio contexto de juego. De manera similar, en el juego de "la rana", utiliza el espacio limitado para crear un escenario donde lanza aros, otra forma de representación simbólica de un juego estructurado.</p> <p>Niño #4: El niño, al observar a la niña #3 jugando a los bolos, recrea la misma actividad, lo que es otro ejemplo de juego simbólico. Imita las acciones que vio previamente, organizando los bolos en un triángulo y lanzando la pelota. Este tipo de juego le permite comprender reglas sociales, experimentar roles y participar en actividades que reflejan el comportamiento de los adultos o de otros niños. También al practicar el equilibrio sobre el palanquín está representando un reto físico similar a los que se pueden encontrar en la patineta.</p>
		Juegos de azar	<p>se muestra en el momento en que los niños al jugar bolos o el juego de la rana, el éxito depende de la habilidad de los niños al lanzar, pero también hay un componente de azar, ya que los movimientos precisos o pequeños errores pueden alterar significativamente los resultados.</p> <p>Otro momento en que se muestra en el Juego de Jenga, donde los niños participan al sacar cuidadosamente las piezas con la expectativa de que la torre no colapse. Aquí, hay una mezcla de habilidad y azar, ya que un pequeño movimiento puede desestabilizar toda la estructura. La incertidumbre en cada turno añade emoción al juego.</p> <p>el Juego de Escalera, que el Niño #4 juega con su cuidador. En este tipo de juego, la suerte está en el resultado del dado, que determina el avance por el tablero. Aunque sigue reglas claras, el resultado depende principalmente del azar del lanzamiento del dado.</p>
		Juegos de mesa	<p>Niño #2, se presenta el juego de mesa Jenga, donde junto a su cuidador disfrutan de una actividad que requiere destreza y concentración. El juego se convierte en una dinámica de turnos que provoca risas y emociones mientras intentan sacar las piezas sin derribar la torre. Esto refuerza habilidades motoras finas y fomenta el trabajo en equipo.</p> <p>Niño #4 interactúa con varios juegos de mesa, como el triqui (tres en raya) y el juego de escalera. Este niño muestra un interés especial por los juegos que combinan estrategia y competencia. Tanto el triqui como el juego de escalera le proporcionan un marco para comprender el sentido de las reglas,</p>

			pensar en su próxima jugada y celebrar sus logros, lo que contribuye al desarrollo cognitivo y emocional.
		Otras manifestaciones de la atmosfera lúdica.	No se registra.
		Lidera el juego	<p>Niño #1: En la zona de la cocina, el niño lidera el juego de simulación, tomando la sartén, sirviendo la comida imaginaria y luego preparando el jugo, todo a partir de la interacción y sugerencias del cuidador. El cuidador sigue el flujo del juego que propone el niño, respondiendo a las acciones que él inicia, pero sin imponer cómo debe desarrollarse el juego.</p> <p>Niño #2: En este caso, la niña lidera la actividad a partir de su interés en las matemáticas y los juguetes. Aunque el cuidador plantea preguntas y la guía, es evidente que la niña tiene un rol activo en el proceso. Posteriormente, cuando sugiere jugar Jenga, la niña toma la iniciativa, mostrando su entusiasmo y dirigiendo el juego a través de sus movimientos cuidadosos para no tumbar la torre.</p> <p>Niño #3: El niño lidera el juego de los bolos al organizar el espacio, establecer reglas para el juego y participar activamente en la competición con su cuidador. También muestra su autonomía al decidir cuándo cambiar de actividad, pasando de los bolos a la rana y luego al triqui, sin que el cuidador le imponga una dinámica. Además, es él quien propone las competencias con el ábaco, marcando el ritmo y el propósito del juego.</p> <p>Niño #4: A pesar de que en un momento parece frustrarse con el tetris, el niño marca el ritmo del juego, tomando decisiones sobre los juguetes que desea utilizar. Aunque su cuidador lo anima a continuar, el niño gestiona el tiempo que dedica a cada actividad, pasando del tetris a los bolos y luego al triqui. En todo momento, el niño lidera la forma en que interactúa con los objetos y decide las actividades que realiza.</p>
		Propone juegos	<p>Niño #3: Se propone juegos de forma activa. Primero, organiza los bolos para empezar una partida con su cuidador, mostrando iniciativa al ajustar el espacio moviendo mesas que obstruyen el paso de la pelota. También propone cambiar de juego cuando decide pasar de los bolos al juego de "la rana", y más tarde introduce otra actividad, el triqui (tres en raya). Posteriormente, propone jugar al juego de escaleras y, finalmente, una competencia con los ábacos en las colchonetas.</p> <p>Niño #4: Aunque inicialmente se frustra con el juego del Tetris, es evidente que observa lo que ocurre a su alrededor y, al ver cómo la niña #3 jugaba a los bolos, decide replicar ese juego por su cuenta, proponiendo una versión adaptada en la que establece reglas nuevas, como jugar desde una posición más avanzada.</p>
		OBSERVACIONES	Se puede observar como el juego se presenta de diferentes maneras y este genera un disfrute en sus diferentes presentaciones.

	ACTITUD ANTE EL JUEGO	Acepta el juego del otro	
		Actitud Creativa e Imaginativa:	<p>Niño #1: Demuestra una imaginación activa al fingir cocinar, El cuidador, al participar en el juego imaginario, refuerza esta creatividad al solicitarle comida y jugo, haciendo que el niño se sienta inmerso en su rol inventado. Esta interacción evidencia su alta capacidad de simbolización.</p> <p>Niño #2: Su creatividad se manifiesta en la forma en que resuelve problemas y se enfrenta a desafíos. Su deseo de jugar Jenga muestra su interés en juegos que requieren destrezas motoras finas y planificación, evidenciando un equilibrio entre el aprendizaje y el juego.</p> <p>Niño #3 y Niño #4 exhiben actitudes creativas tanto en la manipulación de juguetes como en la reorganización del espacio para facilitar su experiencia de juego. Mientras el Niño #3 disfruta de los juegos de bolos y rana, adaptando las reglas para su conveniencia, el Niño #4 recurre a la observación y la imitación para recrear lo que ve. Ambos buscan constantemente nuevos retos, reorganizando objetos y experimentando con las dinámicas de los juegos.</p>
		Propone juegos	No se presenta
		Acepta el juego del otro	Niño #4: muestra una actitud colaborativa al resolver el cubo de Tetris con la ayuda del cuidador, trabajando juntos para lograr el objetivo.
		Propone juegos	El Niño #4 demuestra una actitud exploratoria mientras manipula el tetris de mesa y observa a la Niña #3 jugando a los bolos, lo que lo lleva a imitar su juego.
		Lidera el juego	Niño #3 lidera el juego de bolos, imponiendo reglas y organizando el espacio para facilitar el juego.
Anotaciones:			

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre ludoteca:	Biblioteca Pública El Tunal Gabriel García Márquez		
Dirección:	Cl. 48b Sur #21-13, Bogotá	Fecha y hora:	Jueves 03 de octubre de 2024 – 3:00 pm a 5:00 pm taller
Rango edad:	0-5 años actividad Niño 3 años	Observador:	Karen Nicole Caballero Quiroga
Contexto de la observación:			
<p>La observación se realizó la sala de talleres.</p> <p>Sala de talleres: “Taller lecturas y cantos para bebés” Información sobre el taller Lectura para bebés es un espacio para la primera infancia que busca acercar a niñas y niños menores de cinco años a la oralidad, a los libros y a la interpretación de palabras, imágenes, sonidos, movimientos, colores, texturas y emociones desde los primeros meses de vida.</p> <p>En el taller al momento de iniciar la sesión se encontraban 3 niños [un niño de alrededor de 4 meses de edad, un niño de 2 años los dos hermanos y un niño de 3 años] la sesión empezó dando apertura a lo que se iba hacer y acabó de unos minutos él bebe empezó a llorar y se retiraron dos de los niños es así que solo se hizo la observación de el niño de tres años</p> <p>El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unos Stan alrededor pegados en las paredes en uno de ellos estaban los implementos de la actividad [lupas, cuentos, pintura, espejos y papel) , luces azules y música relajante.</p>			
ASPECTO PSICOMOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	Se observa balanceos mientras está sentado de adelante hacia atrás sobre su propio eje mientras escucha las indicaciones del tallerista disfrutando del movimiento, a lo largo de la sesión su cuerpo se mueve de manera voluntaria e involuntaria estando de pie y observando los puntos que estaban dispuestos en el espacio, mientras le pintan las manos de lado a lado,

		Giros	No se registran
		Caída	Se resbalo mientras buscaba los puntos en el espacio su reacción fue de miedo y se puso a llorar y busco a su cuidador.
		Desplazamientos	Taller: se desplaza recorriendo el lugar en busca de puntos, mientras cambia su posición: sentado, arrodillado, saltando, gateando entre otros.
		Saltar	mientras corría por el espacio saltaba, para alcanzar los puntos que estaban más altos también como forma de caballito de dos en dos alternando las piernas.
		Subir	Cuando la llora su cuidador lo toma en brazos y sube en su pecho calmándose. Además, cuando veía un punto en la altura pedía subir en brazos de su cuidador para observarlo de cerca.
		Otros	Con respecto al adulto: tallerista: el tallerista se desplaza por el espacio dando las indicaciones mientras sigue el juego que hace el Niño saltando para avanzar, corriendo y respondiendo a las indicaciones del niño.
	CUERPO: Relación del cuerpo con el espacio	posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado En el espacio su cuerpo cambiaba de posturas para alcanzar puntos que estaban dispuestos en diferentes lugares y alturas lo que permitía que el cuerpo se desplazara y tomara diferentes posturas como: arrodillarse, ponerse en puntas, acostarse entre otros.
	AMBIENTE	OBSERVACIONES	

		OBJETOS <ul style="list-style-type: none"> • Espejos • Pintura • Papel • lupas • Piezas de madera • libros 	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	<p>En el espacio había en un estante libros, pintura, espejos, diferentes tipos de papel con texturas, lupas</p> <p>Utiliza todos los elementos dispuestos</p>
			¿Cómo los apropia?	<p>El niño atiende a las indicaciones del tallerista para empezar él les pide a los familiares que tomen un espejo y lean un cuento corto que se encuentra en la parte trasera del mismo en este momento el niño escucha de manera atenta la voz de su cuidador y hace pausas para preguntar y mirar el dibujo que se encuentra en el respaldo del espejo, el cuento habla sobre la fábula del conejo y la tortuga.</p> <p>Tallerista: ¿que ven dentro de sus ojos? - señala sus dos ojos</p> <p>Niño: se observa y con una de sus manos baja la parte inferior del ojo y se acerca luego hace lo mismo con el otro ojo, abriendo sus manos y encogiéndose de hombros dice- ¿ojos?</p> <p>Tallerista: si, muy bien pero que forma vez-</p> <p>Cuidador: ¿te acuerdas qué ya habíamos visto esta figura en el jardín?</p> <p>Niño: cuadrado?</p> <p>Cuidador: no la otra la- hace la figura con sus manos</p> <p>Niño: circulo – se observa de nuevo en el espejo</p> <p>Cuidador: muy bien – aplaude y abraza al niño.</p> <p>el tallerista sigue la dinámica pidiendo que revise diferentes partes de la cara [nariz, boca, cejas, cachetes, cuello y pelo] así prosigue. El niño se mira a través del espejo con atención siguiendo atentamente la parte que el tallerista propone. Luego el tallerista pide que tomen una lupa y con esta revisen sus manos desde más cerca, el niño encantado con el efecto de la lupa miraba para todos lados y se concentraba en cada parte de su cuerpo y el de su cuidador e indicaba señalando con su otro dedo los detalles que va encontrando a lo que su cuidador intenta darle un nombre que el repite</p> <p>Niño: ¿Esto qué es?</p> <p>Cuidador: Son las coyunturas</p> <p>Niño: ¿Coyunturas?</p> <p>Cuidador: Sí, para que puedas abrir y cerrar las manos</p> <p>Niño cierra y abre sus manos como lo hacía su cuidador.</p> <p>Luego el tallerista inicia la actividad de búsqueda de puntos, estos anteriores están ocultos y dispuestos en el espacio en diferentes lugares y alturas, el tallerista indica que con ayuda de la lupa deben encontrar puntos, el niño pone atención y sigue las indicaciones de esta manera emprende su búsqueda de puntos con la</p>

				<p>lupa en su mano y cerca de su ojo recorre el espacio en compañía de su cuidador que de vez en cuando intercede mostrando o haciendo alguna señal para que el niño que está cerca de un punto y no lo nota se devuelva y lo encuentre durante esta actividad el niño se mantiene en movimiento por el espacio. La actividad se prolonga por al menos 40 min. hasta que el niño pierde el interés.</p> <p>el tallerista les da espacio para explorar el material [hojas de texturas, pintura, las piezas de madera] luego les pide que pinten sus manos y las pongan en los diferentes papeles mientras el niño y su cuidadora siguen la instrucción el interpreta una canción [canto alegre] el niño al sentir la textura de la pintura empieza a llorar y ya no quiere estar en la actividad saliéndose del espacio.</p>
		ESPACIO	¿Qué tipos de espacios habita?	El niño recorre el espacio dispuesto para la actividad apropiándose de las alturas y el área que está en su alcance.
			¿Como está dispuesto el espacio?	El espacio es una habitación cuadrada, con varias colchonetas y en sus paredes hay unos estantes con diferentes elementos como pc, material o cajones cerrados para diferentes actividades o talleres en uno de esos Stan están dispuestos los objetos que se están pensados para esta actividad, además hay dos tipos de luces que se mueven por todo el espacio el cual es del agrado del niño interactuando con los tonos y la sombra que este proyecta.
		OBSERVACIONES		
INTERACCIONES	RELACIÓN CON EL ADULTO	Como manifiesta su aceptación	<p>El niño manifiesta que acepta la intervención del adulto a lo largo de las actividades al mostrar atención y seguir las indicaciones. Escucha atentamente cuando su cuidador le lee el cuento de la fábula del conejo y la tortuga, haciendo pausas para preguntar y observar el dibujo, lo que refleja su compromiso con la actividad. Al responder preguntas del tallerista sobre los ojos y recordar la figura del "círculo" con la ayuda del cuidador, demuestra su disposición a aprender a través de la guía del adulto.</p> <p>Durante la dinámica con el espejo, el niño sigue las instrucciones del tallerista, observando las diferentes partes de su cara, lo que evidencia su aceptación de las indicaciones. Con la lupa, explora su cuerpo y el de su cuidador, señalando detalles y repitiendo lo que el cuidador le explica, lo que indica su interés en aprender y su aceptación de la guía verbal.</p> <p>En la búsqueda de puntos por el espacio, sigue las indicaciones del tallerista, participando activamente en la actividad, lo que refuerza su compromiso con la intervención. Sin embargo, cuando la actividad de pintar las manos le resulta incómoda, comienza a llorar y se retira, lo que refleja que, aunque</p>	

			<p>generalmente acepta la intervención del adulto, también expresa sus límites cuando algo no le resulta agradable.</p>
		<p>Lo invita a hacer parte de sus acciones</p>	<p>El niño invita al adulto a ser parte de la actividad de manera natural y a través de varias formas de interacción. Desde el inicio, cuando el cuidador le lee el cuento, el niño escucha atentamente y hace pausas para preguntar sobre lo que está viendo en el espejo. Estas preguntas invitan al cuidador a participar activamente, ya que el niño busca confirmación y apoyo para comprender mejor lo que está explorando, como cuando pregunta sobre la forma de los ojos y sigue las indicaciones del tallerista y su cuidador.</p> <p>Además, cuando el tallerista introduce la lupa para observar de cerca las manos, el niño se emociona con el efecto de la lupa y comienza a compartir sus descubrimientos señalando los detalles que encuentra en su cuerpo y en el del cuidador. Con cada hallazgo, pide la colaboración del adulto, preguntando "¿esto qué es?", y el cuidador le proporciona la información que el niño repite, lo que crea una interacción donde el niño incluye al adulto en su proceso de aprendizaje.</p> <p>Cuando el niño comienza a imitar el movimiento de abrir y cerrar las manos como lo hace su cuidador, está nuevamente invitando al adulto a participar en la actividad, al replicar lo que observa y buscar la validación del adulto. Durante la exploración de los puntos de colores en el espacio, sigue las indicaciones del tallerista, pero también depende de la guía y el apoyo del cuidador para completar la tarea.</p> <p>Finalmente, cuando el tallerista introduce las hojas de textura y la pintura, el niño y el cuidador continúan trabajando juntos, siguiendo las instrucciones del tallerista. Sin embargo, al sentir la textura de la pintura, el niño muestra su incomodidad emocional al llorar, lo que indica que busca consuelo y apoyo del adulto para manejar su frustración, invitando al cuidador a ayudarlo a salir de la actividad.</p>
		<p>Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto</p>	<p>El niño espera indicaciones con atención. Escucha la voz de su cuidador mientras este lee el cuento de la fábula del conejo y la tortuga, haciendo pausas para observar el dibujo y hacer preguntas. Luego, sigue las instrucciones del tallerista al mirarse en el espejo y observar cada parte de su rostro, como los ojos, las cejas y la nariz. En todo momento, el niño se asegura de seguir la dinámica que el tallerista propone, mostrando su disposición para escuchar y cumplir las indicaciones.</p> <p>El niño toma la iniciativa en varios momentos. Por ejemplo, al observar sus ojos en el espejo, se inclina hacia adelante para verlos más de cerca y hace preguntas sobre lo que ve, lo que refleja su curiosidad y su deseo de aprender. Más tarde, cuando le entregan una lupa, el niño explora activamente cada parte de su cuerpo y del cuerpo del cuidador, señalando detalles y comentando lo que encuentra. Su</p>

			<p>exploración no depende únicamente de las instrucciones, sino que nace de su propia curiosidad, lo que lo lleva a participar de manera más activa en el taller.</p> <p>El niño dirige las acciones del adulto a través de sus preguntas y su curiosidad. Al descubrir las "coyunturas" de sus manos, repite la palabra enseñada por su cuidador y comienza a cerrar y abrir sus manos de la misma manera que él, guiando la interacción entre ambos. Además, cuando busca puntos de diferentes tamaños y colores por el espacio, invita al adulto a participar al señalar con su dedo los puntos que encuentra y pedirle que lo alce para alcanzar los puntos que están más altos, manteniendo una interacción constante con el cuidador mientras ambos exploran el entorno.</p>	
		Otros	El cuidador cumple su función como base segura aportándole al niño los elementos para que él pueda explorar el espacio en el que se encuentra.	
	RELACIÓN CON SUS PARES	OBSERVACIONES		
		De qué manera se relaciona con los otros	No se registra	
		De qué manera se ve reflejado el juego	No se registra	
	Que objetos median en esa relación	No se registra		
COMUNICACIÓN	OBSERVACIONES			
	GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	<p>Cuando el tallerista le pregunta sobre lo que ve en el espejo, el niño responde con curiosidad. Baja la parte inferior de su ojo, se acerca al espejo, observa atentamente y repite las palabras que escucha. Estos gestos reflejan un estado de atención y compromiso con la actividad. La manera en que encoge los hombros y abre las manos cuando no está seguro, muestra una mezcla de duda y ganas de comprender mejor lo que está observando. Aquí su lenguaje corporal es relajado y dispuesto a aprender.</p> <p>Con el avance de la actividad, cuando el tallerista introduce la lupa, el niño muestra fascinación y entusiasmo. Mueve sus manos de manera activa y explora su cuerpo con interés. Al señalar con su dedo y preguntar "¿esto qué es?", revela su asombro y curiosidad. El hecho de cerrar y abrir las manos imitando a su cuidador demuestra que está comprometido en la actividad y disfrutando del</p>	

				<p>descubrimiento. Su lenguaje corporal en este momento indica un estado de diversión, exploración y aprendizaje.</p> <p>Sin embargo, hacia el final, cuando el tallerista introduce la pintura y le pide al niño que pinte sus manos, su respuesta corporal cambia drásticamente. Al sentir la textura de la pintura, comienza a llorar. Este llanto y el hecho de salir del espacio reflejan claramente que algo en esa sensación física le resulta incómodo o abrumador. En este punto, su lenguaje corporal expresa incomodidad, rechazo y la necesidad de escapar de una experiencia sensorial que no le agrada.</p>
		ORAL	¿Expresa de manera verbal sus emociones?	<p>El niño expresa verbalmente sus emociones de forma limitada pero significativa durante la actividad. Al principio, muestra curiosidad e interés preguntando "¿ojos?" y "¿esto qué es?", evidenciando su deseo de entender lo que observa y experimenta. En momentos de duda, como cuando confunde las formas al decir "cuadrado" en lugar de "círculo", verbaliza su confusión de manera inocente, mientras su lenguaje corporal refuerza esa incertidumbre. Sin embargo, cuando la actividad se torna incómoda, como al sentir la textura de la pintura en sus manos, el niño deja de hablar y manifiesta su frustración y rechazo a través del llanto y su decisión de abandonar el espacio. Este cambio refleja cómo, en situaciones de mayor incomodidad, el niño recurre más a su expresión corporal que a la verbal.</p>
MANIFESTACIONES DEL JUEGO	TIPOS DE JUEGOS OBSERVADOS	OBSERVACIONES		
		Juego pre-simbólico	Se presenta cuando el niño utiliza objetos como el espejo y la lupa para explorar su cuerpo de manera directa, sin atribuirles un significado. También se observa en la manipulación de materiales como las piezas de madera y las hojas de texturas, donde el niño interactúa con ellos sin asignarles un valor imaginario. Además, cuando imita las acciones de su cuidador, como abrir y cerrar las manos, lo hace sin transformar esa acción en una representación simbólica, sino replicando lo que ve. Este tipo de juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que sienta las bases para el posterior surgimiento del juego simbólico.	
		Juego simbólico	No se registra	
		Juegos de azar	No se registra	
		Juegos de mesa	No se registra	

		Juego corporal	El juego corporal es evidente en la forma en que los niños exploran el espacio de la ludoteca. Los niños se desplazan por el lugar, corren, saltan, se arrodillan, se acuestan y alcanzan objetos en diferentes alturas. Estas acciones reflejan el placer y la libertad del movimiento, permitiendo que los niños descubran su entorno a través de su cuerpo. Por ejemplo, un niño fue observado saltando para alcanzar puntos altos en el espacio y desplazándose de manera exploratoria para buscar objetos sensoriales.
		Otras manifestaciones de la atmosfera lúdica.	Exploración: El niño se muestra interesado y curioso durante la actividad, observando con atención su cuerpo en el espejo y utilizando la lupa para explorar sus manos y las de su cuidador. La propuesta del tallerista de explorar texturas y colores, junto con la manipulación de pintura, fomenta una atmósfera lúdica centrada en el juego sensorial. Aunque la pintura genera una reacción negativa en el niño (llanto), hasta ese momento la actividad había sido un espacio de disfrute sensorial. Esta curiosidad refleja una atmósfera lúdica que estimula el descubrimiento y la experimentación.
		Juego libre	Se puede hablar de juego libre en el momento en que el tallerista deja a libre elección como buscar los puntos que están dispuestos en el espacio y el niño decide como buscarlos, también cuando deja que el niño explore el material que trae [libros, piezas de madera, pintura, papel] y los apropie con el uso.
		OBSERVACIONES	En el taller a pesar de ser de cuentos y cantos lo que más se incentiva es el movimiento en el tiempo y espacio además del reconocimiento y apropiación de su cuerpo
	ACTITUD ANTE EL JUEGO	Acepta el juego del otro	
		Lidera el juego	El niño no lidera el juego de forma plena, ya que sigue una estructura dirigida por los adultos, pero sí participa activamente y tiene momentos de autonomía dentro del juego.
		Propone juegos	No se presenta
		Acepta el juego del otro	El niño acepta y sigue el juego del adulto (en este caso, tanto del tallerista como del cuidador) durante gran parte de la actividad. El niño escucha con atención las indicaciones del tallerista, mira las partes de su cara en el espejo, usa la lupa para observar detalles de su cuerpo, y repite las palabras que le enseña a su cuidador. Esto indica que está aceptando y participando en el juego propuesto por los adultos.
		Juega solo	No se presenta
		Otros	El niño muestra una actitud curiosa y atenta, especialmente durante las actividades, Sigue las indicaciones del tallerista interactúa con el cuidador y repite lo que se le enseña, lo que indica un interés genuino en participar y aprender

Anotaciones:	En esta observación pudimos notar como en este día en particular no llegaron casi niños y la actividad tuvo que acabar antes de tiempo ya que el único niño en la sala dejo la actividad o taller al salirse incomodo por la sensación de la pintura, además pudimos observar como el tallerista repensaba su taller a medida que el niño perdía el interés para que este pudiera hacer parte activa de cada momento.
--------------	---

Nombre ludoteca:	Ludoteca Biblioteca Virgilio Barco		
Dirección:	Av. Cra. 60 #57 - 60, Teusaquillo, Bogotá	Fecha y hora:	25 de Julio / 10-11:30 A.M
Rango edad de la población observada	Niño de 1 año y 5 meses	Observador:	Mariana Rivera Osuna
ASPECTO PSICOMOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	El niño realiza un movimiento de ir y de venir en el espacio en diferentes posiciones; cuando está caminando y por momentos se queda quieto para tratar de recuperar el equilibrio de nuevo y también al estar sentado sin que haya desplazamiento para así evitar que pierda el equilibrio y se caiga hacia los lados o hacia atrás. Los balanceos son provocados por el propio cuerpo, es decir, realiza un movimiento coordinado y rítmico para mantenerse sentado con su espalda erguida.
		Giros	No se evidencian giros durante todo el taller ya que el mismo no propone este movimiento. Tampoco se da de manera voluntaria.
		Caídas	El niño al estar adquiriendo la habilidad de caminar manifiesta el placer de andar y de caminar rápido hasta llegar desnivelar el cuerpo bajo el efecto de su peso. Al llevar poco tiempo de empezar a caminar cuando pasaba por las colchonetas que se disponían en la ludoteca tenía algunas caídas, sin embargo, después de estas no lloraba, de hecho, encontraba una emoción gratificante al perder el equilibrio de manera involuntaria y “dejarse caer”, al instante se pone de pie y sigue explorando el espacio.
		Desplazamientos	Al inicio del taller el niño no se desplaza por el espacio, se limita a observar la ludoteca y lo que allí se dispone mientras está sentado sobre una colchoneta. después del ritual de bienvenida, él se desplaza apoyando sus manos y rodillas en el suelo, con las piernas flexionadas a la estación más cercana de exploración. Al final recorre todo el espacio con más confianza dando pasos y desplazándose con más velocidad y seguridad.
		Saltar	No se evidencian saltos.
		Subir	El movimiento de subir no se presenta de manera autónoma ya que es la cuidadora quien pasa al niño de un sitio o lugar a otro superior o más alto con ayuda, debido a una actividad de movimiento espejo dirigida por la artista que la dirige; esta se basaba en tocar una nota del violín, entre más aguda los padres debían levantar a sus hijos y entre más grave la nota debían bajarlos hasta quedar en una posición de cuclillas.

		Otros		
	CUERPO	Posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado	
		<p>Al iniciar la actividad evidencia su capacidad de mantener diferentes posiciones en diferentes tonos de acción en la que se logran observar una actividad motriz voluntaria; por ejemplo, al inicio del taller está sentado, tiene un tono tenso ya que no conoce el lugar, pero logra sentarse de manera autónoma y mantener su espalda recta sin caerse a los lados así su cuerpo esté en reposo. Sus células nerviosas están en actividad para mantener la postura y expresar sus cargas emocionales por medio de gestos, como llorar frente a lo desconocido. A través de su tono se expresan multitud de elementos afectivos, después de llorar la cuidadora comienza a disponerle objetos como algodón y telas para que sienta su textura, cuando Joshua se siente más tranquilo cambia su posición de estar sentado a ir en gatas en un tono relajado, curioso por seguir tocando los objetos que allí se disponen, pero esta vez de manera autónoma. Su modo particular de habitar su cuerpo y de manifestarse en el mundo varía según su emocionalidad.</p> <p>Las posturas que realiza durante todo el taller son; de pie, en la que el niño alcanza la verticalidad y la posibilidad de mantenerse de pie, asegurando los primeros intentos de marcha; sentado, poyado y descansando sobre las nalgas, sin perder el equilibrio. Estas dos posiciones van variando en su tonalidad, entre tensionado y relajado, en la que cual su distensión voluntaria del tono muscular es acompañada de una sensación de reposo o por el contrario de intranquilidad.</p>		
OBSERVACIONES				
	AMBIENTE	OBJETOS	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	El niño hace uso de objetos como: tela de colores, algodón, bolas de hidrogel, copos de nieve hecho en material de fomi escarchado, libros, peluches en forma de tiburón, pelotas y aros de plástico, hojas naturales, papel celofán y papel crepé. Hace uso de objetos naturales y cotidianos.
			¿Cómo los apropia?	Los apropia de diferentes maneras; los tiene, por ejemplo, posee el libro para sentir su pasta dura más no para darle su uso común que es leer, no juega con este, solo lo explora; toca: ejercita el sentido del tacto, palpa los objetos naturales (hojas reales) y objetos cotidianos (tela, algodón, fomi escarchado, papel celofán y papel crepé); reconoce algunos objetos, gracias a sus saberes previos, por ejemplo el uso de la pelota y los aros de plástico, juega con ellos como se hace comúnmente, lanzándolos y recogidos o en el caso de los aros introduciendo y sacando su cabeza por en medio de este., eta actividad está dotada de cierta intencionalidad, a diferencia de la

				simple actividad de tocar objetos; lanza: arroja un objeto al espacio con uno o ambos brazos, en este caso el algodón y la pelota con esta última presentó un difícil abandono: se le dificultó cesar la actividad de arrojarla.
		ESPACIO	¿Qué tipos de espacios habita?	Al ser una ludoteca el niño habita un espacio cerrado pero definidos, es decir, elige un lugar específico para realizar su exploración, estos espacios se caracterizan por ser visibles, lo estimulan y motivan a observar, tocar, oler, probar los objetos que allí se disponen. El niño muestra preferencias al elegir los espacios que habita, en este caso, su espacio de exploración más cercano, donde se encontraban objetos como el algodón, las hojas y los aros y pelotas. Los demás espacios que habitó ya fueron de manera involuntaria ya que la cuidadora lo guiaba para que pudiera vivir otra experiencia, por ejemplo, poniendo las telas sobre su cabeza al ritmo de la música del violín. él no solo ocupó los espacios de manera física como lo expliqué anteriormente. También los habitó con su voz; gritaba cuando algo le emocionaba, con la mirada, encontraba focos de interés, gestos, los cuales reflejaban gusto o disgusto al tocar o probar un objeto con la boca.
			¿Cómo está dispuesto el espacio?	Como la ludoteca está dispuesta para realizar un taller, se disponen unos elementos con un sentido en específico, en este caso, realizar una exploración de objetos por medio de la estimulación visual de objetos de diferentes tipos y texturas y musical: el violín. Como este era el instrumento central, la artista que guía la actividad presenta un lugar con tres telas largas puestas en el suelo, cada tela representa una nota musical del violín, los niños juntos con sus padres y/o cuidadores se ubicaban en una de las telas. La primera tela tiene sobre ella: algodón, hojas naturales y libros, la segunda tela: bolas pequeñas de hidrogel aros y pelotas de plástico y papel seda, la última tela: copos de nieve con fomi escarchado, telas, peluches con forma de tiburón y papel crepé. Las colchonetas estaban ubicadas alrededor, en círculo.
INTERACCIONES	RELACIÓN CON EL ADULTO	OBSERVACIONES		
		Como manifiesta su aceptación	El niño muestra el conocimiento del otro, en este caso su cuidadora, las maestras en formación, los niños y más tarde los adultos. el se vincula a personas concretas de manera que tiene la capacidad de formar relaciones, con su cuidadora su relación es más directa ya que es su espacio seguro y con las maestras en formación de aceptación ya que ellas también y juegan y guían algunas veces su exploración.	

		Lo invita a hacer parte de sus acciones	<p>En el proceso de socialización del niño me da a saber el grado de su autonomía e independencia con respecto al juego. En un primer momento juega e interactúa con el adulto, sin relacionarse con los demás. El niño recibe voluntariamente y bien la presencia del adulto. Lo busca y lo mira cada vez que se le pierde de su campo de visión.</p> <p>En un segundo momento juega solo, sin relacionarse con otro niño, ni con el adulto, realiza una exploración libre del lugar, no se le dan indicaciones.</p>		
		Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto	<p>El niño demanda la atención del adulto mediante acciones que no respetan las normas de la sesión, por ejemplo, en el saludo del inicio de la actividad no repetía los movimientos que realiza la artista, en cambio, llamaba la atención de su cuidadora para seguir jugando con los objetos que disponía.</p> <p>El niño colabora con el adulto, en el sentido que acepta las invitaciones a explorar otros elementos y juega con él.</p> <p>También se presentan relaciones independientes, el niño se mueve por la ludoteca con total autonomía, cautivado por los objetos que observa.</p>		
		Otros			
	RELACIÓN CON SUS PARES	OBSERVACIONES			
		De qué manera se relaciona con los otros	No mantiene relación con sus pares, solo con su cuidadora y la maestra en formación.		
		De qué manera se ve reflejado el juego	No registra.		
		Que objetos median en esa relación	No registra.		
	OBSERVACIONES				
	Comunicación:	GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	El niño no usa el lenguaje verbal así que se comunica corporalmente durante el taller: expresa inquietud al quedarse sentado en la colchoneta al iniciar la actividad, durante el desarrollo de la misma empieza a gatear por el espacio dispuesto, esto denota curiosidad. Refleja alegría cuando juega con los objetos y lo hace de manera repetitiva, o cuando realiza las actividades con música (bailar con el acompañante al ritmo del violín) suelta carcajadas y sonrisas. Cuando expresa miedo es cuando pierde de vista a su abuelita y empieza a ver hacia todos los lados, cuando la observa a lo lejos sigue explorando los objetos con total tranquilidad.	
		ORAL	¿Expresa de manera verbal	No se expresa de manera verbal, pero sí de manera gestual, por medio se sonidos que hace con la boca expresa emoción o tristeza por medio del	

			<p>sus emociones?</p>	<p>llanto, este llanto se presentó al iniciar la actividad ya que era un lugar desconocido para él, su emocionalidad cambiaba cuando se acercaba a su lugar seguro (en este caso su abuela o la maestra en formación).</p>	
<p>MANIFESTACIONES DEL JUEGO</p>	<p>PRESENCIA DEL JUEGO</p>	<p>OBSERVACIONES</p>			
		<p>Juego pre-simbólico</p>	<p>El juego pre-simbólico se presenta en el placer de desordenar, tomar los objetos dispuestos. Durante el taller, el niño toma los objetos dispuestos en las telas como; las pelotas, los aros, el algodón, los libros y los peluches. La dialéctica de ordenar-desordenar, agrupar-dispersar, hacer-deshacer, son actividades relacionadas con el placer de pensar y se pueden interpretar como las primeras actividades cognitivas. También se presenta el juego de lanzar y traer; como es el caso de la pelota. Unas veces la lanzaba él solo, pero otras la acompañante jugaba con él realizando la misma acción.</p>		
		<p>Juego simbólico</p>	<p>No se registra.</p>		
		<p>Juego de construcción</p>	<p>No se registra.</p>		
		<p>Juegos de azar</p>	<p>No se registra</p>		
		<p>Juegos de mesa</p>	<p>No se registra.</p>		
		<p>Juego espontáneo</p>	<p>No se registra.</p>		
		<p>Juego corporal</p>	<p>El niño juega con todo su cuerpo, mediante manipulaciones, construcciones, desplazamientos, etc., entra en contacto con los objetos del mundo exterior y con sus cualidades perceptivas de color tamaño, forma, peso, textura, volumen, etc.</p> <p>A pesar de que el niño no manifiesta verbalmente lo que realiza o las preguntas que se hace él en un primer momento observa los objetos dispuestos en la tela #1, se desplaza con cautela y toma con sus manos el algodón, lo observa, siente su textura y después de un rato lo bota, repite esta acción 3 veces hasta que observa unos libros, gatea hasta ellos y toma uno que llama su atención se llama “cosas verdes” de Idana Rodríguez, el niño lo palpa, lo abre, pasa las hojas y observa las imágenes que allí aparecen: Orugas, hojas... pero el niño se detiene cierra el libro y se lo entrega a su cuidadora, porque observa unos aros de colores en la tela #2, se dirige hacia allí, toma los aros, le llama la atención sus colores vibrantes: naranjas y verdes, además de su forma y peso ligero, observa el espacio vacío en la mitad del círculo, introduce uno de sus brazos y con el otro sostiene el aro, después de repetir esta acción regresa gateando a la colchoneta donde estaba sentado en un principio junto con 2 aros, se sienta y le muestra a su cuidadora cómo introduce la cabeza por el aro y lo saca, cuando junta sus dos manos para sacar el aro de su cabeza suelta una carcajada, lo hace en repetidas ocasiones. La acción es interrumpida cuando su cuidadora y maestra en formación lo llevan a</p>		

			explorar la tela #3, el niño deja de lado los aros y toma dos pelotas de plástico con colores neón: rosa y verde donde inicia el juego pre-simbólico.
		Otras manifestaciones de la atmosfera lúdica	
	ACTITUD ANTE EL JUEGO	OBSERVACIONES	
		Propone juegos	Propone un juego por medio de sus gestos y acciones: jugar a la pelota, ya que la lanzaba a su cuidadora y esperaba a que ella se la regresara, esta acción se repitió varias veces pues era placentero para el niño. La acción se interrumpía cuando algo más cautivaba la atención del niño y se quedaba explorando como las telas y un peluche.
		Lidera el juego	No registra.
		Acepta el juego del otro	No registra.
		Juega solo	Durante gran parte del taller el niño juega, juega con su cuidadora y con la maestra en formación.
otros			
Anotaciones:			

Nombre ludoteca:	Ludoteca Biblioteca Virgilio Barco		
Dirección:	Av. Cra. 60 No. 57 - 60, Teusaquillo, Bogotá	Fecha y hora:	11 de octubre/9am-12am
Rango edad de la población observada	Niño de 8 años	Observador:	Mariana Rivera Osuna
			Contexto de la actividad: Debido a la falta de un ludotecario o ludotecaria dentro de la ludoteca, la maestra en formación intervino en algunos momentos del espacio para ofrecer un espacio de juego y movimiento con su primo de 8 años de edad.
ASPECTO PSICOMOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	Durante el desarrollo de la actividad la maestra en formación puso una tela larga en el piso que rodeaba la ludoteca, la idea era que él caminara sobre la misma y fuera reconociendo el espacio e ir diciendo qué encontraba allí, por lo que el niño realiza un movimiento de ir y de venir sobre la tela, no solo en una posición (quedando estático) sino que para este caso había un balanceo con desplazamiento, provocados por el propio cuerpo y debido a la tela siendo de amplitud limitada.
		Giros	Al momento de cerrar la actividad la maestra en formación colocó música (canciones de minecraft) por lo que el niño realizó movimientos verticales sobre el cuerpo en su mismo eje con desplazamiento hacia los lados al ritmo de la música.
		Caídas	Durante la actividad no se presenta un desnivel del cuerpo o pérdida del equilibrio de manera involuntaria ya que el niño controla su balanceo. Hay momentos donde se presentan caídas, de manera voluntaria, porque para el niño es placentero, esto ocurre durante la segunda parte del desarrollo de la actividad en la que el niño atrapa y tira una pelota sin dejarla caer, el niño cae al piso, toma la pelota, se levanta y la lanza de nuevo a la maestra en formación.
		Desplazamientos	El niño camina dando pasos durante las actividades de más calma; reconocimiento del espacio caminando sobre la tela, juego de pelotas y juego de roles. El niño se mueve o desplaza con velocidad en la última parte del desarrollo de la actividad que es ir de un lado a otro esquivando unos conos dispuestos por la maestra en formación a lo largo de la ludoteca. El placer de andar y el placer de correr, de correr lo más rápido posible hasta llegar al vértigo y la caída es una reactualización de sensaciones vividas en la adquisición de la marcha.

		Saltar	El niño encuentra placer al saltar sobre lo duro, para saltar repercute en todo su cuerpo, en este caso, durante el juego de roles en la que la maestra en formación le pidió imitar los sonidos y el movimiento que hacían diferentes animales como la rana y el gorila, para realizar este movimiento en el que está implicado un despegue del cuerpo del suelo, realizado por uno o ambos pies, quedando éste suspendido en el aire y volviendo luego a tocar el suelo.	
		Subir	Durante la observación no se presenta este movimiento.	
		Otros	Presenta volteretas, en específico, vueltas ligeras dadas en el suelo, cuando baila al ritmo de la música.	
		Posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado	
	CUERPO	<p>El niño realiza movimientos bien coordinados, evita la interrupción del movimiento antes de empezarlo. Combina movimientos coordinados y armónicos que denotan un control elevado sobre el cuerpo. Su cuerpo se mueve rápido y es hábil ejecutándolos; al momento de correr y esquivar obstáculos. Durante el juego de los animales su tono muscular muestra la capacidad de mantener una posición de acción, que puede observarse a través de su actividad motriz voluntaria.</p> <p>Las posturas que más repite su cuerpo es estar de pie; durante la actividad corporal, sentado; durante los juegos de mesas y de rodillas; en caso de cansarse sentado en los juegos de mesa. Estas posturas siempre son abiertas indicando una apertura corporal en la cual sus extremidades son fácilmente extendidas, permitiendo al niño controlar sus gestos y acciones. Otra parte de la actividad se mantuvo en equilibrio, tiene la capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que desea; al inicio de la actividad cuando reconocía el espacio. Finalmente, durante el baile denotaba un tono muscular relajado y elástico, mostraba una distensión voluntaria del tono muscular acompañada de una sensación de reposo, además de demostrar su capacidad de movilizar una articulación hasta la máxima amplitud de sus movimientos durante la realización de las actividades físicas anteriormente nombradas.</p>		
OBSERVACIONES				
	AMBIENTE	OBJETOS	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	Utiliza materiales no estructurados de procedencia industrial como: los conos. Materiales de su vida cotidiana como: la tela y usa materiales estructurados como: juego de mesa, en este caso, específicamente, scrabble y monopoli.

			¿Cómo los apropia?	<p>Durante el desarrollo de la actividad los hace por medio de la observación, fija su mirada en los objetos más no los explora, ya que para su edad sabe el funcionamiento de cada uno de ellos, lo que ocurrió en el caso de la tela y los conos. Por otro lado, apropia objetos como la pelota por medio del tacto, la tiene y la lanza lo que expresa una sensación de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio. A los juegos de mesa nombrados anteriormente los apropia dándoles su uso común, usa los objetos como lo que son sin darles un uso diferente al que fue creado originalmente.</p> <p>El uso que le da a cada uno de los objetos es hábil: tiene destreza y agilidad para correr y al mismo tiempo esquivar los conos, además de tener equilibrio para caminar la tela. Algunas veces les da un uso agresivo a los objetos como en el juego de la pelota al lanzarla muy fuerte o en el juego de monopoli, lanza los dados muy fuertes porque tiene un sentimiento de perder o fracasar.</p>
		ESPACIO	¿Qué tipos de espacios habita?	<p>El niño habita espacios abiertos y definidos, específicamente el centro de la ludoteca, donde solo hay piso plano, ya que allí fueron dispuestos los objetos, por su parte no habitó otro espacio diferente, nunca se sentó en las sillas de madera ni los cojines o exploró el rompecabezas de espuma guardado en una caja, la excepción fue cuando jugó los juegos de mesa, se sentó en un puff porque visiblemente fue lo primero que le interesó. Además, al ser una Ludoteca no tan grande habitó un espacio muy delimitado.</p> <p>Por momentos sale de la ludoteca, pero solo para elegir qué juego de mesa le gustaría jugar ya que la ludoteca de la Virgilio Barco no tiene ningún juego a la vista.</p>
			¿Como está dispuesto el espacio?	<p>A pesar de que el espacio es delimitado y pequeño cuenta con un zapatero en la entrada donde el niño dejó sus zapatos, cuenta con sillas de maderas largas que ocupan la parte izquierda del lugar, al lado de dichas sillas hay una caja grande con un rompecabezas de algodón que se puede armar para acolchonar el suelo, en la parte superior se encuentran los puff y los cojines. En la parte derecha hay unas escaleras que dirigen a la Bebeteca, pero está prohibido el paso por lo que una puerta pequeña la separa.</p> <p>En el centro, que fue donde el niño estuvo todo el tiempo se encuentra un piso de madera liso, este tenía la tela estirada alrededor del espacio y los conos puestos de manera desorganizada.</p>
ASPECTO AFECTIVO	RELACIÓN CON EL ADULTO	OBSERVACIONES		
		Como manifiesta su aceptación	Ya que la maestra en formación es la prima del niño su aceptación es completa, de hecho, tiene un vínculo afectivo y un apego seguro con ella. Provoca simpatía e interés, a la vez que	

			los sentimientos de decepción frustración por lo que manifiesta su seguridad al expresarse de las dos formas sin miedo a ser juzgado. Además, hay un respeto mutuo entre niño y adulta.	
		Lo invita a hacer parte de sus acciones	Durante todo el taller el niño muestra una relación de colaboración, demostrada por medio de su actitud y expresión corporal. Siempre muestra aceptación y seguridad, nunca refleja rechazo o ansiedad.	
		Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto	El niño espera indicaciones, desde el principio, antes de llegar a la Ludoteca con la pregunta constante –“¿qué vamos a hacer?”-. El niño toma la iniciativa de realizar algo diferente pero dentro del contexto de la información e instrucción que le dio la maestra en formación. Por ejemplo, al momento de jugar a lanzar a la pelota y no dejarla caer el niño propone que se realice una competencia con puntos, lo mismo ocurre al momento de esquivar los conos, él toma la iniciativa de decirle a la maestra en formación que hagan una cera juntos y contabilizar el tiempo de quien los esquiva más rápido en ida y vuelta. Al momento de jugar con los juegos de mesa dirigió por un momento el juego de scrabble ya que la maestra dijo –“solo se pueden formar palabras hacia la derecha porque de esa forma se leen y así son las reglas”- a lo que el niño respondió –“pero también podemos leerlas, al contrario, tú y yo sabremos qué se lee- “, de esa forma el niño propuso nuevas reglas para hacer del juego más ameno y la maestra en formación las aceptó.	
		Otros		
		OBSERVACIONES		
	RELACIÓN CON SUS PARES	De qué manera se relaciona con los otros	Durante el tiempo que estuvimos en el lugar no se relacionó con ningún niño de su rango de edad, de hecho, era el único niño que le estaba dando uso a la Ludoteca ya que otro par de niños con aproximadamente 4 o 5 años venían en compañía de sus padres y habitaban la sala de lectura y la biblioteca infantil.	
		De qué manera se ve reflejado el juego	No registra.	
		Que objetos median en esa relación	No registra.	
		OBSERVACIONES		
	Comunicación:	GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	Sí, corporalmente el niño se desenvuelve muy bien, maneja una motricidad fina y aguda bien desarrollada. Puedo notar que lo que más le gusta son las actividades de correr, pasar obstáculos, que lo desafían físicamente.

		ORAL	¿Expresa de manera verbal sus emociones?	No todo el tiempo, el niño es muy callado, es extrovertido, no expresa de manera oral si le está gustando la actividad o no, pero por sus gestos intuyo que le divierte moverse y salir de su rutina, suelta carcajadas cuando gana en las actividades de competencia. También es muy sereno al momento de jugar los juegos de mesa, demuestra una gran habilidad de lógica y paciencia durante estos juegos. Pude notar que se sentía aburrido cuando empezaba a bostezar o preguntar si ya nos íbamos a ir del lugar por lo que terminé mi observación allí.
ASPECTO LÚDICO	PRESENCIA DEL JUEGO	OBSERVACIONES		
		Juego pre-simbólico		
		Juego simbólico	No registra.	
		Juego de construcción	No registra	
		Juegos de azar	No registra.	
		Juegos de mesa	Después de hacer la actividad de movimiento nos dirigimos a información, allí nos entregaron una cartilla con todos los juegos de mesa que tenían disponibles, el niño eligió scrabble por un interés personal ya que lo había visto por internet y eligió monopoli por un interés personal. Al momento de jugar scrabble di cuenta de que el niño es muy estratégico e inteligente, no le tomaba más de 3 0 5 minutos encontrar una palabra y formar una nueva con una ya existente. Esto refleja su capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones. Además, demostró sus habilidades matemáticas y lingüísticas ya que al momento de sumar los puntos que daba cada palabra el niño lo hace completamente solo y no necesita la ayuda de la maestra en formación y por otro lado tiene un amplio abanico de palabras y vocabulario que él mismo dijo aprendió en su colegio. Al pasar al juego del monopoli noté que se le dificulta regular sus emociones, sobre todo la frustración o pérdida.	
		Juego espontáneo	No registra.	
		Juego corporal		
Otras manifestaciones	No registra.			

		de la atmosfera lúdica	
	ACTITUD ANTE EL JUEGO	OBSERVACIONES	
		Propone juegos	No propone, sigue las indicaciones de la maestra en formación.
		Lidera el juego	No registra.
		Acepta el juego del otro	No registra.
		Juega solo	En ningún momento el niño juega solo o se ve motivado a iniciar un juego de manera libre y propia.
		otros	
Anotaciones:			

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre ludoteca:	BIBLIOTECA JULIO MARIO SANTO DOMINGO		
Dirección:	Cl. 170 #67-51	Fecha y hora:	Jueves 08 de agosto de 2024 – 2:30 pm a 4:00 pm
Rango edad:	5 - 7 años	Observador:	Juliana Sofía Rozo López
Contexto de la observación:			
Al momento de ingresar a la ludoteca se encontraban dos niños jugando en la zona del gimnasio infantil, ya tenían instalada una estructura a la que denominaron refugio y fuerte. Los niños son hermanos, el mayor tiene 7 años y el menor 5 años. Acompañados por su cuidador y por la persona a cargo de la ludoteca. No se encuentran más personas en el sitio, por lo cual la observación se realiza solo con estos dos niños.			
ASPECTO PSICOMOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	<p>Luego de un rato jugando con su hermano, el niño de 5 años coge la pelota grande, la entra al fuerte y decide acostarse boca abajo sobre este, en un momento, se empuja suavemente con sus pies, empezando a balancearse de adelante a atrás, al gustarle la sensación, abraza el balón con sus brazos, acomoda bien las piernas sobre la pelota y vuelve a repetir el balanceo varias veces, cada vez con más impulso, con más fuerza mientras su hermano se encuentra diciéndole que no lo haga para no dañar el fuerte, así que el hermano menor se detiene y se queda recargado en la pelota manteniendo la posición inicial (recostado boca abajo sobre la pelota, con la cabeza levantada, los brazos cruzados debajo del pecho y pies apoyados en el suelo).</p> <p>Luego de un momento vuelve a balancearse una y otra vez, por lo que el hermano mayor lo detiene y le dice que si quiere jugar con la pelota, que lo haga fuera del fuerte, pues tienen que ser cuidadosos con la estructura que forma el fuerte para no derrumbarse y con las cosas dentro. El hermano menor dice que está bien, pero a los pocos minutos vuelve a balancearse con bastante fuerza, por lo que el balanceo le permite desplazarse por el espacio, lo cual lleva al hermano mayor a recordarle una regla establecida por él “la pelota se puede usar fuera del fuerte, adentro no”.</p> <p>El hermano menor decide seguir balanceándose con la pelota, por lo que empieza una disputa entre los hermanos.</p>

		Giros	No se evidencian giros durante el juego y las diferentes acciones que realizan.
		Caídas	Una de las primeras acciones que se observaron fueron unas caídas que causaban satisfacción en ambos niños, pues el hermano mayor había salido del fuerte cuando empezó la observación, pues quiere arreglar las colchonetas que mantienen en pie el refugio. Acomoda las colchonetas que hacen de paredes del fuerte y arcos del gimnasio infantil que hacen de escaleras, al pasar por estas “escaleras” se cae al piso, por lo que se ríe, se levanta y sigue caminando y hundiéndose entre los objetos del gimnasio infantil, al causarle placer el caer sobre las colchonetas y cosas del gimnasio, invita al hermano menor a vivir la misma sensación, por lo que le da la mano para que salga del fuerte, acomoda los arcos del gimnasio infantil y se paran frente a las “escaleras”, se toman de la mano y empiezan a caminar pasando sobre estas y se caen, causándoles placer y risa. Se levantan y siguen pasando hasta entrar al fuerte.
		Desplazamientos	A lo largo de la observación se puede evidenciar que realizan diferentes desplazamientos según el espacio en el que se encuentren. Dentro del fuerte: les gusta mantenerse al nivel del fuerte, por lo cual, los hermanos, si desean desplazarse lo hacen más que todo gateando, cuando desean salir de este, gatean hasta e tubo que tienen como entrada, se levantan, se suben a este y caminan o saltan para salir del fuerte. Fuera del fuerte: caminan para poder desplazarse y traer las cosas que desean traer, más que todo el hermano menor, quien deseaba entrar más cosas al fuerte. En un momento el hermano mayor empieza a lanzar la pelota grande y el hermano menor corre detrás de esta para volver a llevarla al fuerte, acción que repitieron unas dos veces más “Santi, ve por ella...” dice el hermano mayor antes de lanzar la pelota grande hacia el centro de la ludoteca.
		Saltar	Cómo tenían un tubo que indicaba la entrada y salida del fuerte, los hermanos plantearon que, al pararse en este para entrar al refugio, debían saltar hacia delante y entrar al fuerte, cosa que no hicieron en todas las ocasiones. El menor salta mucho de la emoción cuando el hermano mayor le iba a lanzar la pelota, el hermano menor saltaba emocionado en el mismo lugar, esperando con emoción que el hermano le lanzara la pelota para ir por ella.
		Subir	Los hermanos suben los arcos del gimnasio infantil que plantearon como “escaleras” para poder entrar al fuerte, al caerse, tratan de subir la estructura. Al querer salir del fuerte, como se encuentran gateando para estar a la altura de las paredes de este, se sostienen de un tubo del gimnasio infantil que colocaron como entrada y salida del fuerte, se arrodillan, acomodan los brazos sobre este y se impulsan con su cuerpo, subiendo piernas y pies hasta quedar encima del tubo, se ponen de pie y salen del refugio.

		Otros	Al llegar a la ludoteca, solo había dos niños en la ludoteca quienes se encontraban jugando ya, por lo que la observación no comenzó al inicio del juego, ya se encontraba construido el fuerte al momento de realizar la observación, pero se puede deducir por la actitud de los hermanos frente al juego y las acciones de los adultos ¹ que tanto la idea de construir el fuerte, como de los juegos y movimientos realizados por los hermanos, fueron propuestos y organizados por los mismos niños, sin intervención del adulto.		
	CUERPO	Posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado		
		Los hermanos se encuentran la mayor parte del tiempo dentro del fuerte construido por ellos, al estar en este espacio permanecen sentados o acostados, si en algún momento deciden jugar con los juguetes que hay dentro se ponen de rodillas. Al momento de salir de su refugio, se mantienen de pie, pues se desplazan caminando fuera del fuerte.			
	AMBIENTE	OBSERVACIONES			
		OBJETOS	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	En la ludoteca no se observan objetos naturales (objetos de la naturaleza como hojas, semillas, palos y demás) o desestructurados (cajas, cartón, telas), lo que proponen son más objetos diseñador por el ser humano para los niños y niñas que se encuentran en el comercio (juguetes, casitas, caballos de palo, aros, juegos de mesa, entre otros). Durante su estadía en la ludoteca, los hermanos utilizaron los juegos de ejercicio ² (colchonetas y elementos del gimnasio infantil) para construir el fuerte. Dentro del fuerte colocaron dos casitas de juguete, el laberinto de complejidad y los carritos de juguete. Además, usaron dos pelotas grandes durante el juego, siendo una de ellas motivo de disputas y desacuerdos que terminaron en la decisión de terminar el juego e irse.	
¿Cómo los apropia?	Los elementos de gimnasia infantil se convierten en escaleras, las colchonetas en paredes y todo junto en un fuerte, siendo un espacio que constantemente es organizado por el hermano mayor, además es el espacio de reglas, donde el hermano mayor pide que se cumplan unas normas establecidas para mantener la paz, el orden y en pie el refugio.				

¹ En esta observación se encuentra el acudiente de los niños, el cual estaba en una de las mesas leyendo un cuento que al parecer habían sacado prestado de la biblioteca y también mirando el celular mientras los hermanos estaban jugando al otro lado de la ludoteca. También se encontraba la persona encargada de la ludoteca, quien estaba sentada en su puesto, frente al computador llenando los datos necesarios en un Excel para hacer el control de uso de la ludoteca.

² En la ludoteca Julio Mario Santo Domingo, presentan un afiche denominado "Clasificación de juegos ludoteca" en la cual clasifican los juguetes y objetos de juego en cuatro categorías: simbólicos (lo relacionado a la tienda, cocina, instrumentos, caballos de madera, herramientas), de reglas (juegos de mesa), ejercicio (gimnasio infantil, balones, ula ula) y ensamblaje (Ábacos, cubos rubik, concéntrese, laberintos, rompecabezas, arma todo, enhebrados).

			<p>El laberinto de complejidad, las casas de juguete y los carritos se convierten en personajes importantes que deben ser protegidos por el fuerte, adicionalmente hacen parte de los diferentes juegos que surgen dentro de este, por ejemplo, cuando desean jugar solos, usan estos, más que todo el laberinto y los carros, este último también fue usado por el hermano menor como objeto para jugar a lanzar y atrapar, con respecto a las casitas de juguete, estas se encuentran dentro del fuerte pero no son usados en el juego.</p> <p>La pelota se convierte en un elemento divertido, el cual es lanzado dentro y fuera del refugio por el hermano mayor mientras el menor corre contento de un lado al otro para alcanzar la pelota, después de un rato pasa a ser un objeto de balanceo, el menor se acuesta encima de esta y se balancea de adelante a atrás.</p>
		ESPACIO	<p>¿Qué tipos de espacios habita?</p> <p>La ludoteca permite que los niños y niñas jueguen y usen lo que encuentran en este espacio para jugar y lo hacen de manera libre, por lo cual el niño o niña que entre puede usar y estar en el espacio que desee con los objetos que desee. Los hermanos, probablemente debido a su entusiasmo y energía, habitan la zona donde se encuentra el gimnasio infantil, transformando la organización de los elementos en el mismo espacio: la esquina de la ludoteca.</p> <p>Pero sin temor y sin restricción, usan más espacios, pues ellos al jugar con la pelota grande a lanzarla y atraparla, ya no solo usan la esquina, también usan una parte del centro de la ludoteca.</p> <p>Normalmente se debe colocar todo de nuevo en su sitio y organizar el espacio usado, pero debido a que el juego terminó por decisión del cuidador al ver tantas disputas entre los hermanos, salieron de prisa sin haber organizado todo nuevamente.</p>
			<p>¿Como está dispuesto el espacio?</p> <p>La ludoteca se encuentra dentro de la zona infantil de la biblioteca Julio Mario Santo Domingo, en este espacio se encuentra la bebeteca para niños de 0 a 3 años, la ludoteca para niños de 4 a 8 años y la sala de talleres, en la cual se hacen actividades de lectura para bebés.</p> <p>Para ingresar a cualquiera de estos espacios hay que dejar maletas en unos casilleros, afuera de la bebeteca y ludoteca hay un zapatero en el cual se deben dejar los zapatos, pues hay que ingresar descalzos, en la entrada se encuentran las reglas para el uso de la ludoteca. Al entrar a la ludoteca lo primero que uno encuentra es el escritorio de la persona encargada del espacio, en este escritorio se encuentran también el listado de los diferentes objetos con los que cuentan y algunas indicaciones.</p> <p>Al lado de este se encuentran los muebles donde se guardan todos los juegos de mesa, los cuales deben ser solicitados con un documento de identidad para poder usarlos. Luego se encuentra la ventana donde están ubicados los caballos de palo, los aros, la zona de libros, las cocinitas y la zona de herramientas. En la siguiente pared se encuentra el concétrese de dinosaurios, en la esquina el</p>

			gimnasio infantil y pegadas en la pared tres de las reglas más importantes de la ludoteca. En la siguiente pared están los estantes que tienen todos los juguetes, los laberintos complejos, los cubos Rubik, los rompecabezas, entre otros.
ASPECTO AFECTIVO	RELACIÓN CON EL ADULTO	OBSERVACIONES	
		Como manifiesta su aceptación	Durante la observación del juego se pudo ver que los hermanos se sienten cómodos con la presencia de otros, pues siguen con el juego sin importar que otros los estén mirando, sonríen a otros, se enfocan en su juego y no en los adultos que están con ellos.
		Lo invita a hacer parte de sus acciones	El adulto se encuentra acompañando a los niños desde la distancia, no interviene en el juego ni en las acciones de los hermanos, los niños no muestran la necesidad de que un adulto los acompañe, pues juegan entre ellos. Los únicos momentos en los que interviene el adulto, en este caso el cuidador, es cuando el hermano mayor recibe un golpe por parte del hermano menor y el mayor solicita al menor que se disculpe, y como él no lo hace, el mayor mira a su acompañante y le pide que intervenga. Lo mismo sucede al terminar el juego, pues por las disputas que surgen por no lograr llegar a acuerdos para jugar en el fuerte, el adulto decide intervenir y terminar con la hora de juego, diciéndoles que se van para su hogar.
		Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto	
		Otros	La persona a cargo de la ludoteca no interactúa, no juega y no propone juegos a los niños que se encuentran en el lugar, así que las acciones son propias de los niños, sin intervenciones del adulto.
	RELACIÓN CON SUS PARES	OBSERVACIONES	
		De qué manera se relaciona con los otros	Se evidencia que los hermanos son sociables, juegan en conjunto y saben compartir con el otro. El menor en ocasiones se emociona con su juego y lastima al mayor. El mayor aclara las reglas para poder jugar en el fuerte.
		De qué manera se ve reflejado el juego	El juego se ve reflejado en muchas ocasiones, pues el jugar a lanzar y atrapar, de construcción y el hecho de formar un fuerte hacen parte del juego, el esconderse en el fuerte para que los demás no lo vena y entrar en personajes, todo en conjunto.
		Que objetos median en esa relación	Pelotas grandes, el fuerte formado por el material del gimnasio infantil (colchonetas, tubos, arcos).
		OBSERVACIONES	

	COMUNICACIÓN	GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	El menor muestra mucha satisfacción y placer al jugar. El mayor sonríe constantemente hasta que los juegos del menor se ponen violentos y muestra su inconformismo poniéndose serio e incluso llorando.
		ORAL	¿Expresa de manera verbal sus emociones?	Ellos ríen constantemente, mantiene comunicación. El mayor le pide al menor mantenerse fuera del fuerte mientras acomoda todo nuevamente. El hermano mayor le dice claramente al menor que “así no se juega” cuando sucede un altercado. También le dice que no le gusta que juegue con la pelota tumbando todo lo del fuerte.
MANIFESTACIONES DEL JUEGO	TIPOS DE JUEGO	OBSERVACIONES		
		Juego pre-simbólico	<p>Lanzar – atrapar:</p> <p>El hermano mayor estando dentro del fuerte, coge la pelota grande y le dice al hermano menor “cógela” y la lanza al centro de la ludoteca, el hermano menor muy emocionado corre detrás de ella, la coge y vuelve corriendo al fuerte y se la entrega al hermano, quien vuelve y la lanza. Luego de un par de veces más, el hermano menor entra al fuerte y el hermano mayor sale para acomodar unas colchonetas, en ese momento, el de 5 años decide imitar lo que estaba haciendo anteriormente el mayor [lanzar un objeto], cambiando los roles, pero con la diferencia de que coge un objeto más duro y pequeño que la pelota: un carrito de juguete. El niño coge el carrito y le dice a su hermano “cógelo” y le lanza el carrito al rostro de él ¿, generando llanto por el dolor causado por el golpe.</p> <p>El fuerte:</p> <p>La construcción de un fuerte, un nicho, un refugio o una casita hace parte de lo pre-simbólico, pues esto representa seguridad, confianza y tranquilidad para explorar el mundo, pues este espacio les brinda la seguridad de que pueden salir al mundo y tener a dónde volver cuando no se sientan seguros. En este caso, el que los niños hicieran el fuerte les permitió crear juegos fuera y dentro de este</p>	
		Juego simbólico	<p>Juego de roles:</p> <p>En una ocasión propusieron jugar al barco, donde fueron piratas por unos pocos minutos, haciendo juego de roles, lo mismo sucedió en un momento que salieron del fuerte y, estando fuera, se dieron cuenta que este se estaba cayendo, el hermano mayor se puso en el rol de héroe y empezó a decir “Noo, hay que salvar los juguetees, los juguetees” y corre, entra saltando al fuerte y lo arregla.</p>	
		Juego de construcción		

		Juegos de azar	
		Juegos de mesa	
		Juego libre	
		Juego corporal	
		Otros	
	ACTITUD ANTE EL JUEGO	OBSERVACIONES	
		Propone juegos	El hermano mayor propone la mayoría de los juegos, pues él es el que propuso el lanzar-atrapar con la pelota, el fuerte, entre otros.
		Lidera el juego	El hermano mayor desde un comienzo pone reglas para el uso del fuerte y los recuerda constantemente, además de proponer los juegos y ser la voz en el juego.
		Acepta el juego del otro	En ocasiones aceptan el juego del otro, pero por momentos cada uno prefería usar de diferente manera los objetos.
		Juega solo	Al no gustar el juego del otro, cada uno juega solo, el menor con la pelota y el mayor con las casitas de juguete y el laberinto complejo.
Otros			
Anotaciones:	<p>Luego de observar el juego, se tuvo una conversación con la persona a cargo de la ludoteca, quien comenta que estudió un tecnólogo en gestión bibliotecaria, cuyas funciones en la ludoteca de Julio Mario Santo Domingo son registrar el uso de juguetes, cantidad de niños y de adultos que ingresan al día, mantener ordenada la ludoteca y asegurarse de que cumplan las reglas.</p> <p>No hay actividades, talleres, ni juego dirigido en la ludoteca.</p> <p>Hay bebeteca (0 a 3 años) y ludoteca (4 a 8 años).</p>		



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre ludoteca:	JULIO MARIO SANTO DOMINGO		
Dirección:	Avenida Calle 170 # 67-51	Fecha y hora:	Miércoles 02 de octubre de 2024 – 3:00 pm a 5:00 pm
Rango edad:	0-4 años	Observador:	Juliana Sofía Rozo López – Profesora Mónica Gil
Contexto de la observación:			
<p>Sala de talleres: Allí se realizó un taller llamado “Tu cuerpo en movimiento” dirigido a la primera infancia [0-5 años]. En este taller se encontraba una persona a cargo de la actividad, cuatro niños [una bebé de 2 meses, un niño de aproximadamente 1 año, una niña de aproximadamente 2 años y una niña de 4 años] y cuatro acudientes [uno por niño], la bebé de 2 meses y la niña de 4 años son hermanas, estuvieron con la mamá y una prima que es mayor de edad, la cual realizó partes de la experiencia con la niña de 4 años, la niña de 2 años estaba con su papá, y el niño de 1 año venía con su mamá. El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unas mesas alrededor pegadas en las paredes, luces azules y música. El día era lluvioso, la cual pudo ser una razón por la que había pocos niños en la actividad. La observación se realizó con la niña de 2 años y la niña de 4 años, pues el de 1 año se fue muy pronto del taller porque no se sentía cómodo en el espacio y se puso a llorar, saliendo con su mamá y dejando el taller.</p>			
ASPECTO MOTOR	MOVIMIENTO	Tipos/Calidad	OBSERVACIONES
		Balanceos	<p>En uno de los momentos del taller, el adulto debía sentarse y, en sus piernas, se debían sentar las niñas [aquí ya no se encontraba el niño de 1 año en el espacio], la idea era que el adulto guiara a la niña para que juntos hicieran movimientos en U, iniciando del lado derecho, llevando el cuerpo hacia delante y moviéndolo hacia el lado izquierdo, finalizando el movimiento enderezando la espalda y volviendo a hacer el recorrido con el cuerpo hasta llegar al lado derecho.</p> <p>La niña de 4 años estaba jugando con la niña de dos años, cuando la prima y la persona que dirigía el taller le dijeron que se acercara para hacer el movimiento, ella se sentó al principio delante de su prima, le indicaron que se subiera en las piernas de ella y que cruzara sus piernas, luego iniciaron el movimiento, pero la niña se movía muy eufóricamente, entonces la tallerista le indicó al adulto que para que la niña hiciera el movimiento en U, la guiara con el dedo mientras, al mismo tiempo, hacían el movimiento, así que la prima la sostuvo con la mano izquierda y, con la mano derecha, le fue indicando hacía donde mover el torso, así iniciaron nuevamente el movimiento, esta vez de manera más controlada, logrando realizar los movimientos en U.</p>

			<p>La niña de aproximadamente 2 años seguía corriendo por el espacio, la llamaron para que hiciera lo mismo con su papá, pero ella no quiso hacerlo.</p>
		Giros	<p>Uno de los movimientos propuestos por la persona encargada del taller fue que los adultos se sentaran y los niños se acostaran en sobre las colchonetas boca arriba, colocando los pies sobre su acompañante, luego de interactuar un rato y de que todos se presentaran, hicieron un ejercicio, el adulto debía coger las piernas del niño, juntarlas y hacer movimientos circulares lentamente, se hicieron aproximadamente 10 movimientos y luego se repitió el movimiento cambiando de dirección [Así lo realizaron los cuatro adultos con los niños y la bebé].</p> <p>Otro de los movimientos realizados durante el taller fue propuesto por la niña de 4 años, quien, manteniéndose de pie, se acomodó con las piernas abiertas, puso ambos brazos apuntando hacia la misma dirección y girando su torso hacia este mismo lado, esto para tomar impulso y poder girar sobre sus pies, movimiento que repitió unas cuantas veces más y que los demás imitaron.</p>
		Caídas	<p>Se presentaron algunas caídas al estar saltando de colchoneta en colchoneta en ambas niñas, pero se levantaban y volvían a saltar, cada vez que trataban de saltar muy alto, al llegar a las colchonetas se caían.</p> <p>En una parte del taller se propuso apoyarse en un solo pie y mantener el equilibrio para mover el pie que se mantenía en el aire de forma circular, allí la niña de 4 años trató de hacer el movimiento, pero se desestabilizó, cayéndose al suelo, volvió a levantarse, pero le gustó la sensación de caerse, por lo que levantaba el pie y se movía para caerse nuevamente, repitiendo la acción una y otra vez. Hasta que le indicaron que tratara de hacerlo sosteniéndose de un adulto: su prima.</p>
		Desplazamientos	<p>La niña de 4 años se desplazaba por todo el espacio saltando de una colchoneta a otra, la niña de 2 años le seguía en los saltos, pero luego de un rato empezó a correr por el espacio de las colchonetas, la niña más grande la sigue, juntas se desplazan por el espacio corriendo y saltando, alternando entre ambos desplazamientos.</p> <p>Durante el taller “Tu cuerpo en movimiento”, la niña de 2 años caminaba por el espacio, al igual que la niña de 4 años, mientras los adultos y la bebé de dos meses se mantenían en el mismo lugar.</p>
		Saltar	<p>Al ingresar al espacio de la sala de talleres, se encontraba un niño de aproximadamente un año con su mamá, cuando llegó la niña de 4 años con su hermana de 2 meses, su mamá y su prima. Le dijeron a la niña que se quitara los zapatos y que podía ir y divertirse, en ese momento ingresó la niña de aproximadamente 2 años, así que las dos, solo con la mirada, se invitaron a la otra saltar en las colchonetas. La niña de 4 años saltaba colchoneta por colchoneta, y corría para avisar a sus cuidadoras lo que estaba haciendo, y volvía a las colchonetas corriendo para saltar nuevamente una por una, juntaba los dos pies y saltaba tratando de no caer en la misma colchoneta sino en la siguiente, a veces caía de pie y a veces caía sentada, se volvía a levantar y seguía saltando con sus dos pies juntos. La empezó a seguir la niña de 2 años, quien saltaba detrás de ella con algo más de rapidez y emoción, con los pies un poco más separados y apoyando primero uno y luego el otro.</p>

		Subir	<p>En un momento de la actividad, la encargada del taller pidió a los adultos acostarse boca arriba, los niños debían sentarse encima de la zona del estómago de su acudiente y este último debía levantarse haciendo la posición del puente, elevando la espalda manteniendo a la niña sobre el estómago por unos 10 segundos, luego bajar y nuevamente subir un par de veces más. Las dos niñas estaban corriendo por el espacio mientras se acostaban los adultos, en ese momento las llamaron, por la emoción de correr no estaban prestando atención a la indicación, entonces cuando la niña de cuatro años llegó a donde su prima se acostó al lado imitándola, en ese momento le dijeron que se hiciera encima de su prima, por lo cual se acostó formando una cruz con ambos cuerpos, ahí se le indicó que subiera todo su cuerpo sobre su familiar, se acostó, apoyando la espalda sobre las piernas de su prima y subió los pies apoyándolos en el tórax de ella. Iniciaron el levantamiento, la prima la sostuvo para asegurarse de que no se cayera la niña mientras elevaba la parte baja de su espalda del suelo, la niña de 4 años decidió, en vez de mantenerse de manera vertical, recostarse sobre las piernas de su cuidadora mientras se mantenía en el aire, quedando acostada mirando al techo. Mientras tanto la niña de 2 años estaba corriendo y luego de un rato hizo lo propuesto por la tallerista.</p> <p>Luego de repetir el ejercicio un par de veces más, cambiaron la posición, los adultos debían recoger sus piernas contra el pecho y acomodar a las niñas sobre estas para poder elevarlas en el aire, allí la prima y la mamá de la niña de cuatro años cambiaron de lugar, la prima se quedaría con la bebé de 2 meses y la mamá haría el movimiento con ella.</p>
		Otros	
	CUERPO	Posturas	OBSERVACIONES Sentado, de rodillas, a pata coja, en equilibrio, acostado
<p>A lo largo del taller se mantuvieron diferentes posturas, desde estar sentadas con las piernas cruzadas hasta de pie saltando por el aire.</p> <p>Ambas niñas estuvieron acostadas en los momentos de calma, cuando el ejercicio consistía en recostarse y levantar alguna parte del cuerpo, o cuando se dedicaban a observar un pequeño ser que les había compañía: la bebé de 2 meses. La niña de 2 años estaba encantada con la bebé, y como al iniciar la bebé estaba acostada en la colchoneta, la niña de 2 años se acostó boca abajo y, manteniendo la cabeza levantada, observaba a la pequeña compañera de la otra niña, mientras tanto la niña de 4 años, al ver la admiración de la otra niña por su hermanita, se acostó al lado y también contempló a la pequeña.</p> <p>Otra de las posturas que mantuvieron fue la de sentadas, la niña mayor a veces se sentaba cruzando las piernas, sentándose más veces que la niña de 2 años, pues le gustaba más recorrer el espacio. Ambas niñas en ocasiones se ponían de rodillas y se sentaban sobre sus piernas, así lo hicieron en las últimas interacciones con la bebé de 2 meses.</p> <p>Se mantuvieron de pie la mayor parte del taller, ambas corrieron, caminaron, saltaron y se quedaron paradas con las piernas separadas preparadas para salir corriendo. La niña de 4 años trató de mantener el equilibrio apoyándose en un pie según la indicación del ejercicio.</p>			
AMBIENTE	OBSERVACIONES		

		OBJETOS	¿Qué tipos y cuáles utiliza?	<p>Aunque en este espacio el foco es el cuerpo, objetos como el proyector de sonido, la luz ultravioleta, las colchonetas y una amiga de trapo, hicieron parte importante de la experiencia.</p> <p>El proyector de sonido (parlante): Este fue utilizado por el niño de aproximadamente 1 año.</p> <p>La luz ultravioleta: Fue parte de la ambientación del lugar, pero se convirtió en algo llamativo para la bebé de 2 meses, quien se quedó mirando desde la distancia los reflejos de la luz azul.</p> <p>Las colchonetas: Estas fueron usadas por todas las personas presentes en el espacio.</p> <p>La muñeca de trapo: Aparece un personaje, ella entra para ser la “hija” de la tallerista.</p>
¿Cómo los apropia?	<p>El niño 1 año se ve atraído por el espacio, por lo que gatea por el lugar, en un momento se sale del límite de las colchonetas y llega hasta el parlante, allí se queda mirándolo y empieza a tocarlo, incluso de agarra de este y lo usa como soporte para mantenerse de pie, pero le gusta interactuar más estando sentado sobre las rodillas.</p> <p>La bebé de 2 meses la mayor parte del tiempo estuvo acostada sobre las colchonetas, en un momento del taller, estaba con su prima mientras la mamá hacía un ejercicio con la hermana mayor cuando observó, desde la distancia, la luz de color azul que venía de la pared a su izquierda, se quedó contemplando la luz sin mirar nada más por un rato.</p> <p>Las colchonetas fueron el elemento central del taller, desde el momento de entrar hasta el momento de irse. Fue la pista donde correr en círculos se convirtió en el momento placentero de las niñas, fue el espacio limitado donde ellas estuvieron jugando y moviéndose. La niña de 4 años convirtió el espacio de las colchonetas en una pista donde debía saltar una por una, sin repetir color. También fue el espacio del cual no querían salir, convirtiendo el cierre también en un juego al correr sobre las colchonetas para huir. Además, tenían claro que la colchoneta era el límite, por lo que fuera lo que fuera que hicieran, lo hacían siempre en los límites de la colchoneta.</p> <p>La muñeca de trapo fue una propuesta traída por la tallerista, con la cual mostraría algunos de los movimientos que realizarían los adultos con los niños, le dio voz a la muñeca, al igual que un nombre, Rebeca dialogaba con los niños que se encontraban allí, les dio el espacio para saludarse y presentarse, pasando a hablar con cada uno de ellos. Esta muñeca llamó la atención de los niños, en especial de la niña de 2 años quien, en un momento, decide acercarse a la tallerista y coge a Rebeca, llevándola al lado de su papá.</p>			

		ESPACIO	¿Qué tipos de espacios habita?	Habitan casi todo el espacio de las colchonetas, se sienten en un espacio cómodo y seguro, por lo que corren por todo el lugar, sin la necesidad de que el adulto le acompañe detrás de ella.
			¿Como está dispuesto el espacio?	El espacio dispuesto fue la sala de talleres, allí se encontraban unas colchonetas cuadradas que formaban un cuadrado más grande. Las mesas estaban acomodadas contra las paredes para darle el espacio al movimiento del cuerpo.
ASPECTO AFECTIVO	RELACIÓN CON EL ADULTO	OBSERVACIONES		
		Como manifiesta su aceptación	<p>Desde el momento que ingresaron la niña de 2 años y la niña de 4, se notó que no les incomoda la presencia de otros, se acercan a los adultos sin problema, saludan y hablan con ellos.</p> <p>La niña de 2 años se acerca con facilidad y confianza a la persona que dirige el taller, camina, corre y juega por todo el lugar, incluso se apoya en otros adultos para sus juegos.</p> <p>Lo mismo sucede con la niña de 4 años, muestra que se siente cómoda con las personas que se encuentran a su alrededor en este espacio, responde a las preguntas que le hace el adulto, abraza a su mamá y a su prima, se acerca a los otros adultos y habla con ellos, e incluso ve que la niña de 2 años está jugando a ser atrapada con su papá y ella se integra en el juego, corriendo también de él.</p>	
		Lo invita a hacer parte de sus acciones	La niña de 4 años	
		Espera indicaciones, toma la iniciativa, dirige las acciones del adulto	<p>Al ingresar al lugar la niña de 4 años estaba muy emocionada, ella ingresó al espacio y vio las colchonetas, saludó a la señora que se encontraba en el lugar y esperó a que su mamá y su prima le dijeran que hacer, ahí le indicaron que debía quitarse los zapatos, lo cual hizo, luego se quedó mirando las colchonetas, y se volteó a mirar a su prima con cara de ¿Qué hago ahora?, ¿Puedo ir a las colchonetas o debo quedarme aquí? La prima, sin que le dijera nada la niña, le indicó que podía divertirse, que fuera a las colchonetas, sin más, la niña se fue a jugar, había entendido que el espacio era para que lo usara a su gusto, así que empezó a saltar de colchoneta en colchoneta mientras la mamá y la prima registraban a las cuatro, la bebé de 2 meses, la niña y ellas dos.</p> <p>La niña de 2 años llegó muy emocionada, ella ya se había quitado los zapatos antes, entonces llegó directo a jugar en las colchonetas con la niña de 4 años.</p> <p>Juntas disfrutaron del espacio, en ocasiones escuchaban la indicación, y en ocasiones los adultos las llamaban para hacer el ejercicio o movimiento.</p>	
		Otros		
		OBSERVACIONES		

	RELACIÓN CON SUS PARES	De qué manera se relaciona con los otros	Las dos niñas son mucho de acercarse a las personas, se involucran en las cosas y proponen movimientos y acciones. A la niña de 2 años le llama la atención la bebé de 2 meses, por lo que se acerca y decide acariciarla como muy seguramente hacen con ella en la casa, le consintió la cara y la observó con admiración, se acercaba a los adultos para esconderse de su padre y miraba a la niña de 4 años mientras jugaban a saltar y moverse.		
		De qué manera se ve reflejado el juego			
		Que objetos median en esa relación	En este caso el cuerpo fue el encargado de permitir las interacciones entre las niñas, imitando movimientos, saltando por el espacio y corriendo sobre las colchonetas fue lo que les permitió jugar y conectar.		
	COMUNICACIÓN	OBSERVACIONES			
		GESTICULAR	¿Expresa corporalmente cómo se siente?	En un momento, se chocaron ambas niñas, la niña de 4 años intentó contenerse, pero volteó a ver a sus familiares y corrió a los brazos de su madre y se puso a llorar indicando que le había dolido el golpe. Se ríen mientras corren, mientras saltan y mientras hacen los movimientos que propone la encargada del taller, mostrando la satisfacción que les produce estar en ese espacio.	
		ORAL	¿Expresa de manera verbal sus emociones?	Al terminar el taller, se le preguntó a la niña si le había gustado la sorpresa [pues la habían llevado de sorpresa al taller, ella solo sabía que iba a ir a la biblioteca, no sabía a qué iba] a lo cual dijo que sí, que estaba muy feliz y que se había divertido mucho.	
ASPECTO LÚDICO	TIPOS DE JUEGO	OBSERVACIONES			
		Juego pre-simbólico	Al finalizar el taller, por iniciativa de la niña de 2 años, el empezar a correr por las colchonetas nuevamente se convirtió en un “juego del lobo” o “las atrapadas” o el jugar a “ser perseguido”, dónde ella pasó de correr porque sí a correr para huir de ser atrapada. La niña de 4 años se involucró en el juego, huyendo junto a su compañera del momento de un ser que las persigue: el papá. Esto con el fin de que el papá no se llevara aun a la niña de 2 años, quien deseaba quedarse un rato más en el espacio.		
		Juego simbólico	Durante el taller “Tu cuerpo en movimiento” se observó que realizaron mucho la imitación de los movimientos, al principio de la tallerista, luego de los mismos participantes, dónde cada uno proponía un movimiento. La niña de 2 años inició realizando algunos movimientos, entonces los adultos la imitaron, y así mismo lo hizo la niña de 4 años, luego ella propuso un movimiento, el girar sobre el cuerpo, después la mamá de la niña de 4 años propuso acostarse y elevar las piernas tratando de alcanzar el techo.		
		Juego de construcción	No se ve presente este juego.		

		Juegos de azar	No se ve presente este juego.
		Juegos de mesa	No se ve presente este juego.
		Juego libre	Las niñas al finalizar el taller empiezan a correr por las colchonetas, es así como de manera libre las niñas convierten el juego de correr en el “juego del lobo” o “las atrapadas” o el jugar a “ser perseguido”, dónde ella pasó de correr porque sí a correr para huir de ser atrapada Las niñas estaban corriendo, el papá de la de 2 años ya se iba a ir entonces la fue a coger y ella corrió, se volteó a mirarlo llamándolo para que la atrapara, él se acercaba y ella volvía a correr, y la niña de 4 años se les unió al juego. iniciativa de la niña de 2 años,
		Juego corporal	El cuerpo fue el eje central del taller, por lo que el saltar, girar, caerse, ponerse de rodillas y mover el cuerpo de un lado al otro se hicieron presentes a lo largo del taller. Se realiza una serie de movimientos espontáneos por parte de las niñas, desplazamientos, carreras cortas, persecuciones y caídas espontáneas que reflejan no solo la libertad del espacio sino el goce y disfrute que provee la propuesta. Las dos niñas se involucraron además en una interacción y diálogo corporal donde la comunicación y complicidad está muy presente, anticipación e imitación de movimientos permitieron observar secuencias corporales que disfrutaban las niñas.
		Otros	
ACTITUD ANTE EL JUEGO	OBSERVACIONES		
	Propone juegos	Las dos niñas proponen movimientos, como lo es saltar de colchoneta en colchoneta propuesto por la niña de 4 años, como el correr por el espacio propuesto por la niña de 2 años, y ambas se involucraron en el juego de “ser perseguido”, propuesto por la niña menor y apoyado por su padre. EL adulto ajusta su actitud corporal para entrar en el momento de juego de perseguir, primero las niñas se persiguen una a la otra y luego el cuerpo del adulto persigue lo que provoca una gran carga emocional al sentir el miedo de ser atrapado, las niñas corren, gritan y rien sin perder el contacto visual con el adulto. Este último, acomoda su voz y “ruge” lo que invade a las niñas de emoción y tensión muscular, una de ellas toma la iniciativa de enfrentar al perseguidor, “ruge” y tensiona el cuerpo para dominar al adulto, quien sonríe y deja su papel de perseguidor. Esto desarma en cierta medida el rol del adulto y las niñas expresan su placer con risas y carreras. Continúan la interacción corriendo por el placer de explorar sus posibilidades corporales.	
	Lidera el juego		

		<p>Acepta el juego del otro</p>	<p>Ambas se involucraban en el juego de la otra, pero la niña de 4 años seguía más a la de 2 años que la de 2 a la mayor. Se producen varias secuencias de ajustes corporales, cada una de ellas proponía un movimiento espontáneo, saltar, caer, rodar y seguir corriendo, esto se repite varias veces y las niñas no terminan la acción hasta que el adulto así lo menciona. La mayor interacción se produjo una vez se termina el taller. Anteriormente los movimientos son orientados y tal vez artificiales, esta libertad experimentada al finalizar el espacio fue el momento para la expresividad motriz, el juego y el placer de colonizar el espacio a través del cuerpo.</p>
		<p>Juega solo</p>	
		<p>Otros</p>	
<p>Anotaciones:</p>			

PROTOCOLO DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Nombre de quien elabora el protocolo: Karen Nicole Caballero Quiroga

Ludoteca Tunal: G1-1, G1-2

Ludoteca Virgilio Barco: G2-1, G2-2

Ludoteca Julio Mario S: G3-1, G3-2

Guía de observación	Eje central	Recurrencia	Categoría
<p>G3p5: El hermano mayor estando dentro del fuerte, coge la pelota grande y le dice al hermano menor “cógela” y la lanza al centro de la ludoteca, el hermano menor muy emocionado corre detrás de ella, la coge y vuelve corriendo al fuerte y se la entrega al hermano, quien vuelve y la lanza.</p> <p>Luego de un par de veces más, el hermano menor entra al fuerte y el hermano mayor sale para acomodar unas colchonetas, en ese momento, el de 5 años decide imitar lo que estaba haciendo anteriormente el mayor [lanzar un objeto], cambiando los roles, pero con la diferencia de que coge un objeto más duro y pequeño que la pelota: un carrito de juguete. El niño coge el carrito y le dice a su hermano “cógelo” y le lanza el carrito al rostro de él ¿, generando llanto por el dolor causado por el golpe</p> <p>G2-2 P2: esta actividad está dotada de cierta intencionalidad, a diferencia de la simple actividad de tocar objetos; lanza: arroja un objeto al espacio con uno o ambos brazos, en este caso el algodón y la pelota con esta última presentó un difícil abandono: se le dificultó cesar la actividad de arrojarla.</p> <p>G2-2 P4: El juego pre-simbólico se presenta en el placer de desordenar, tomar los objetos dispuestos. Durante el taller, Joshua toma los objetos dispuestos en las telas como; las pelotas, los aros, el algodón, los libros y los peluches. La dialéctica de ordenar-desordenar, agrupar-dispersar, hacer-deshacer, son actividades relacionadas con el placer de pensar y se pueden interpretar como las primeras actividades cognitivas. También se presenta el juego de lanzar y traer; como es el caso de la</p>	juego	4	Juego pre-simbólico

<p>pelota. Unas veces la lanzaba él solo, pero otras la acompañante jugaba con él realizando la misma acción.</p> <p>G1-2 P7: Se presenta cuando el niño utiliza objetos como el espejo y la lupa para explorar su cuerpo de manera directa, sin atribuirles un significado. También se observa en la manipulación de materiales como las piezas de madera y las hojas de texturas, donde el niño interactúa con ellos sin asignarles un valor imaginario. Además, cuando imita las acciones de su cuidador, como abrir y cerrar las manos, lo hace sin transformar esa acción en una representación simbólica, sino replicando lo que ve. Este tipo de juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que sienta las bases para el posterior surgimiento del juego simbólico.</p>			
<p>(G1-1 pág. 14) Niño #1: En la zona especial para niños de 2 a 5 años, el juego simbólico se manifiesta claramente cuando el niño simula ser un cocinero. Utiliza ollas, una sartén y otros utensilios de cocina para "preparar" comida imaginaria, respondiendo de forma creativa a la interacción del cuidador, que le pide "pasta" y "jugo". Este tipo de juego implica una representación simbólica de la realidad, donde los objetos (ollas, sartén, platos) son sustitutos de los alimentos que prepara. Además, el cuidador refuerza este juego al participar en el intercambio de roles (cliente y cocinero), añadiendo el elemento de pago con billetes imaginarios.</p> <p>Niño #2: Aunque el juego de la niña está más enfocado en actividades educativas (resolución de operaciones matemáticas y manipulación de un cubo de Tetris), se introduce una dinámica más lúdica y simbólica durante el juego de Jenga. En este caso, el cuidador y la niña participan en un juego estructurado, pero su interacción alegre y el enfoque en el cuidado con el que ambos sacan las piezas imita el tipo de juego simbólico donde la niña interpreta la dinámica como un reto y una forma de socialización a través del humor y la colaboración.</p> <p>Niño #3: Este niño se involucra en un juego simbólico al recrear una actividad competitiva con los bolos, imitando un juego deportivo real. También establece reglas propias, como jugar desde una posición más avanzada por ser más pequeño, lo que demuestra su capacidad de simbolizar y adaptar situaciones de la vida real a su propio contexto de juego. De manera similar, en el juego de "la rana", utiliza el espacio limitado para crear un escenario donde lanza aros, otra forma de representación simbólica de un juego estructurado.</p>	<p>juego</p>	<p>5</p>	<p>Juego simbólico</p>

<p>Niño #4: El niño, al observar a la niña #3 jugando a los bolos, recrea la misma actividad, lo que es otro ejemplo de juego simbólico. Imita las acciones que vio previamente, organizando los bolos en un triángulo y lanzando la pelota. Este tipo de juego le permite comprender reglas sociales, experimentar roles y participar en actividades que reflejan el comportamiento de los adultos o de otros niños. También al practicar el equilibrio sobre el palanquín está representando un reto físico similar a los que se pueden encontrar en la patineta.</p> <p>(G3-2 P6) En una ocasión propusieron jugar al barco, donde fueron piratas por unos pocos minutos, haciendo juego de roles, lo mismo sucedió en un momento que salieron del fuerte y, estando fuera, se dieron cuenta que este se estaba cayendo, el hermano mayor se puso en el rol de héroe y empezó a decir “Noo, hay que salvar los juguetees, los juguetees” y corre, entra saltando al fuerte y lo arregla.</p>			
<p>G1-1 P14: En el caso del Niño #3 y el Niño #4, al jugar bolos o el juego de la rana, el éxito depende de la habilidad de los niños al lanzar, pero también hay un componente de azar, ya que los movimientos precisos o pequeños errores pueden alterar significativamente los resultados.</p> <p>Otro momento en que se muestra en el Juego de Jenga, donde los niños participan al sacar cuidadosamente las piezas con la expectativa de que la torre no colapse. Aquí, hay una mezcla de habilidad y azar, ya que un pequeño movimiento puede desestabilizar toda la estructura. La incertidumbre en cada turno añade emoción al juego.</p> <p>G1-1 P7: escalera El niño#4 disfruta este juego y sigue las reglas con entusiasmo, tirando el dado y avanzando conforme a las instrucciones. Se le ve muy feliz al tomar la delantera, y el juego continúa hasta que finalmente gana, celebrando con alegría su victoria sobre el cuidador</p>	Juegos	2	Juegos azar
<p>G1-1 P15: Niño #2, se presenta el juego de mesa Jenga, donde junto a su cuidador disfrutaban de una actividad que requiere destreza y concentración. El juego se convierte en una dinámica de turnos que provoca risas y emociones mientras intentan sacar las piezas sin derribar la torre. Esto refuerza habilidades motoras finas y fomenta el trabajo en equipo.</p>	juegos	3	Juegos con reglas convencionales

<p>Niño #4 interactúa con varios juegos de mesa, como el triqui y el juego de escalera. Este niño muestra un interés especial por los juegos que combinan estrategia y competencia. Tanto el triqui como el juego de escalera le proporcionan un marco para aplicar reglas, pensar en su próxima jugada y celebrar sus logros, lo que contribuye al desarrollo cognitivo y emocional.</p> <p>G2-2 P5: Al momento de jugar scrabble di cuenta de que el niño es muy estratégico e inteligente, no le tomaba más de 3 0 5 minutos encontrar una palabra y formar una nueva con una ya existente. Esto refleja su capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones. Además, demostró sus habilidades matemáticas y lingüísticas ya que al momento de sumar los puntos que daba cada palabra el niño lo hace completamente solo y no necesita la ayuda de la maestra en formación y por otro lado tiene un amplio abanico de palabras y vocabulario que él mismo dijo aprendió en su colegio. Al pasar al juego del monopoli noté que se le dificulta regular sus emociones, sobre todo la frustración o pérdida.</p>			
<p>G3-2 P6: Al finalizar el taller, por iniciativa de la niña de 2 años, el empezar a correr por las colchonetas nuevamente se convirtió en un “juego del lobo” o “las atrapadas” o el jugar a “ser perseguido”, dónde ella pasó de correr porque sí a correr para huir de ser atrapada. La niña de 4 años se involucró en el juego, huyendo junto a su compañera del momento de un ser que las persigue: el papá. Esto con el fin de que el papá no se llevara aun a la niña de 2 años, quien deseaba quedarse un rato más en el espacio.</p> <p>G2-2 P5: A pesar de que el niño no manifiesta verbalmente lo que realiza o las preguntas que se hace él en un primer momento observa los objetos dispuestos en la tela #1, se desplaza con cautela y toma con sus manos el algodón, lo observa, siente su textura y después de un rato lo bota, repite esta acción 3 veces hasta que observa unos libros, gatea hasta ellos y toma uno que llama su atención se llama “cosas verdes” de Idana Rodríguez, el niño lo palpa, lo abre, pasa las hojas y observa las imágenes que allí aparecen: Orugas, hojas... pero el niño se detiene cierra el libro y se lo entrega a su cuidadora, porque observa unos aros de colores en la tela #2, se dirige hacia allí, toma los aros, le llama la atención sus colores vibrantes: naranjas y verdes, además de su forma y peso ligero, observa el espacio vacío en la mitad del</p>			<p>Juego libre</p>

círculo, introduce uno de sus brazos y con el otro sostiene el aro, después de repetir esta acción regresa gateando a la colchoneta donde estaba sentado en un principio junto con 2 aros, se sienta y le muestra a su cuidadora cómo introduce la cabeza por el aro y lo saca, cuando junta sus dos manos para sacar el aro de su cabeza suelta una carcajada, lo hace en repetidas ocasiones. La acción es interrumpida cuando su cuidadora y maestra en formación lo llevan a explorar la tela #3, el niño deja de lado los aros y toma dos pelotas de plástico con colores neón

--	--	--	--

PROTOCOLO DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Nombre de quien elabora el protocolo: Juliana Sofía Rozo López

Ludoteca Tunal: G1_1 y G1_2

Ludoteca Virgilio Barco: G2_1 y G2_2

Ludoteca Julio Mario S: G3_1 y G3_2

<u>GUÍA DE OBSERVACIÓN</u>	<u>EJE CENTRAL</u>	<u>RECURRENCIA</u>	<u>CATEGORÍA</u>
<p>Habita un espacio cerrado pero definidos, es decir, elige un lugar específico para realizar su exploración, estos espacios se caracterizan por ser visibles, lo estimulan y motivan a observar, tocar, oler, probar los objetos que allí se disponen.</p> <p>También los habitó con su voz; gritaba cuando algo le emocionaba, con la mirada, encontraba focos de interés, gestos, los cuales reflejaban gusto o disgusto al tocar o probar un objeto con la boca. (G2_1, pág. 3)</p> <p>Fue la pista donde correr en círculos se convirtió en el momento placentero de las niñas, fue el espacio limitado donde ellas estuvieron jugando y moviéndose. La niña de 4 años convirtió el espacio de las colchonetas en una pista donde debía saltar una por una, sin repetir color. [...] Además, tenían claro que la colchoneta era el límite, por lo que fuera lo que fuera que hicieran, lo hacían siempre en los límites de la colchoneta. (G3_2, pág. 4)</p> <p>El niño recorre el espacio dispuesto para la actividad apropiándose de las alturas y el área que está en su alcance. (G1_2, pág. 4)</p> <p>El niño habita espacios abiertos y definidos, específicamente el centro de la ludoteca, donde solo hay piso plano, ya que allí fueron dispuestos los objetos, por su parte no habitó otro espacio diferente, nunca se sentó en las sillas de madera ni los cojines o exploró el rompecabezas de espuma guardado en una caja, la excepción fue cuando jugó los juegos de mesa, se sentó en un puff porque visiblemente fue lo primero que le interesó. Además, al ser una Ludoteca no tan grande habitó un espacio muy delimitado.</p> <p>Por momentos sale de la ludoteca, pero solo para elegir qué juego de mesa le gustaría jugar ya que la ludoteca de la Virgilio Barco no tiene ningún juego a la vista. (G2_2, pág. 3)</p> <p>Los elementos de gimnasia infantil se convierten en escaleras, las colchonetas en paredes y todo junto en un fuerte, siendo un espacio que constantemente es organizado por el hermano mayor, además es el espacio de reglas, donde el hermano mayor pide que se cumplan unas normas establecidas para mantener la paz, el orden y en pie el refugio. (G3_1, pág. 3)</p> <p>Los hermanos se encuentran la mayor parte del tiempo dentro del fuerte construido por ellos. Al momento de salir de su refugio, se mantienen de pie, pues se desplazan caminando fuera del fuerte. (G3_1, pág. 3)</p>	<u>Ambientes</u>	<u>11</u>	Transformables

<p>Habitan la zona dónde se encuentra el gimnasio infantil, transformando la organización de los elementos en el mismo espacio: la esquina de la ludoteca. Pero sin temor y sin restricción, usan más espacios, pues ellos al jugar con la pelota grande a lanzarla y atraparla, ya no solo usan la esquina, también usan una parte del centro de la ludoteca. (G3_1, pág. 4)</p> <p>En la zona especial para niños de 2 a 5 años, un niño se encuentra solo en la cocina, con las ollas sobre la estufa, moviendo una sartén como si estuviera cocinando algo. (G1_1, pág. 4)</p> <p>Niño #1: habita el espacio especial para infantes de 2-5 años haciendo uso de los objetos que allí se encuentran y disponiendo de ellos, también se desenvuelve en el otro espacio al caminarlo y apropiarse de los diferentes lugares que se tiene haciendo uso de ellos.</p> <p>Niño #2: habita la mesa y se mantienen en ella sin apartarse recorriendo con su mirada el lugar.</p> <p>Niño #3: habita las mesas y recorre el espacio en busca de objetos para manipular, trata de reestructurar el espacio para facilitar sus juegos moviendo las mesas que puedan impedir su paso.</p> <p>Niño #4: habita diferentes mesas, recorre el lugar busca objetos utiliza los estantes y se acomoda en las colchonetas. (G1_1, pág. 7)</p> <p>La ludoteca permite que los niños y niñas jueguen y usen lo que encuentran en este espacio para jugar y lo hacen de manera libre, por lo cual el niño o niña que entre puede usar y estar en el espacio que desee con los objetos que desee. (G3_1, pág. 4)</p> <p>Toma los bolos y los manipula, luego los acomoda en forma de triángulo, colocando una de las esquinas en dirección a donde está su cuidador con la pelota en mano. La niña abre el espacio moviendo un poco las mesas que interrumpen el paso de la pelota hacia los bolos. (G1_1, pág. 5)</p>			
<p>La muñeca de trapo fue una propuesta traída por la tallerista, con la cual mostraría algunos de los movimientos que realizarían los adultos con los niños, le dio voz a la muñeca, al igual que un nombre, Rebeca dialogaba con los niños que se encontraban allí, les dio el espacio para saludarse y presentarse, pasando a hablar con cada uno de ellos. Esta muñeca llamó la atención de los niños, en especial de la niña de 2 años quien, en un momento, decide acercarse a la tallerista y coge a Rebeca, llevándola al lado de su papá. (G3_2, pág. 4)</p> <p>Se dirige al área donde hay cuatro colchonetas, se sienta y, con un gesto de la mano, invita al cuidador a sentarse con él. El cuidador toma un libro sobre una granja, se sienta junto al niño y comienza a leerle. (G1_1, pág. 5)</p> <p>Se dirige a las colchonetas con dos ábacos y le invita a su cuidador a sentarse. Ya acomodados en las colchonetas, el niño propone una competencia: "El primero que coloque todas las fichas en su lugar gana". (G1_1, pág. 7)</p> <p>El espacio es una habitación cuadrada, con varias colchonetas y en sus paredes hay unos estantes con diferentes elementos como pc, material o cajones cerrados</p>	<u>Ambientes</u>	<u>5</u>	Intervenidos por el adulto

<p>para diferentes actividades o talleres en uno de esos Stan están dispuestos los objetos que se están pensados para esta actividad, además hay dos tipos de luces que se mueven por todo el espacio el cual es del agrado del niño interactuando con los tonos y la sombra que este proyecta. (G1_2, pág. 4)</p> <p>El espacio dispuesto fue la sala de talleres, allí se encontraban unas colchonetas cuadradas que formaban un cuadrado más grande. Las mesas estaban acomodadas contra las paredes para darle el espacio al movimiento del cuerpo. (G3_2, pág. 4)</p>			
<p>Habitaban casi todo el espacio de las colchonetas, se sienten en un espacio cómodo y seguro, por lo que corren por todo el lugar, sin la necesidad de que el adulto le acompañe detrás de ella. (G3_2, pág. 4)</p> <p>El niño muestra preferencias al elegir los espacios que habita, en este caso, su espacio de exploración más cercano, donde se encontraban objetos como el algodón, las hojas y los aros y pelotas. (G2_1, pág. 3)</p> <p>Por otro lado, apropia objetos como la pelota por medio del tacto, la tiene y la lanza lo que expresa una sensación de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio. A los juegos de mesa nombrados anteriormente los apropia dándoles su uso común, usa los objetos como lo que son sin darles un uso diferente al que fue creado originalmente. (G2_2, p.3)</p> <p>Los apropia de diferentes maneras; los tiene, por ejemplo, posee el libro para sentir su pasta dura más no para darle su uso común que es leer, no juega con este, solo lo explora; toca: ejercita el sentido del tacto, palpa los objetos naturales (hojas reales) y objetos cotidianos (tela, algodón, fomi escarchado, papel celofán y papel crepé); reconoce algunos objetos, gracias a sus saberes previos, por ejemplo el uso de la pelota y los aros de plástico, juega con ellos como se hace comúnmente, lanzándolos y recogidos o en el caso de los aros introduciendo y sacando su cabeza por en medio de este., esta actividad está dotada de cierta intencionalidad, a diferencia de la simple actividad de tocar objetos. (G2_1, pág. 2)</p> <p>Aunque en este espacio el foco es el cuerpo, objetos como el proyector de sonido, la luz ultravioleta, las colchonetas y una amiga de trapo, hicieron parte importante de la experiencia.</p> <p>El proyector de sonido (parlante): Este fue utilizado por el niño de aproximadamente 1 año.</p> <p>La luz ultravioleta: Fue parte de la ambientación del lugar, pero se convirtió en algo llamativo para la bebé de 2 meses, quien se quedó mirando desde la distancia los reflejos de la luz azul.</p> <p>Las colchonetas: Estas fueron usadas por todas las personas presentes en el espacio.</p> <p>La muñeca de trapo: Aparece un personaje, ella entra para ser la "hija" de la tallerista. (G3_2, pág. 3)</p> <p>El niño observaba a la niña #3 mientras jugaba a los bolos. Cuando ellas se retiran, él camina hacia donde la niña dejó los bolos, los saca y los coloca en el mismo orden que vio</p>	<p><u>Ambientes</u></p>	<p><u>8</u></p>	<p>Explorados</p>

<p>anteriormente, imponiendo reglas como que, por ser más pequeño, debía jugar desde una posición más avanzada. (G1_1, pág. 6)</p> <p>El uso que le da a cada uno de los objetos es hábil: tiene destreza y agilidad para correr y al mismo tiempo esquivar los conos, además de tener equilibrio para caminar la tela. Algunas veces les da un uso agresivo a los objetos como en el juego de la pelota al lanzarla muy fuerte o en el juego de monopoli, lanza los dados muy fuertes porque tiene un sentimiento de perder o fracasar. (G2_2, pág. 3)</p> <p>Durante su estadía en la ludoteca, los hermanos utilizaron los juegos de ejercicio (colchonetas y elementos del gimnasio infantil) para construir el fuerte. Dentro del fuerte colocaron dos casitas de juguete, el laberinto de complejidad y los carritos de juguete. Además, usaron dos pelotas grandes durante el juego, siendo una de ellas motivo de disputas y desacuerdos que terminaron en la decisión de terminar el juego e irse. (G3_1, pág. 3)</p>			
<p>La ludoteca se encuentra dentro de la zona infantil de la biblioteca Julio Mario Santo Domingo, en este espacio se encuentra la bebeteca para niños de 0 a 3 años, la ludoteca para niños de 4 a o 8 años y la sala de talleres, en la cual se hacen actividades para la primera infancia e infancia.</p> <p>Al llegar se pueden ver dos espacios uno enfrente del otro el primero es la Zona exclusiva para niños de 2-5 años en el cual se puede ver un espacio ambientado como una casa con cocina, sala y fachada dentro del espacio todos los mobiliarios están adaptados para proporcionar autonomía y sea fácil y tenga accesibilidad a los objetos dispuestos, entre los objetos podemos encontrar cocina, ollas, platos, licuadora, sala, mesa, entre otras. En el espacio para niños de 0 a 12 años se encuentran estantes contra las paredes que contiene; juguetes sensoriales, juguetes educativos, juguetes de mesa, libros entre otros. En la mitad del espacio hay cuatro colchonetas pegadas en el suelo. contra una de las paredes están dispuestos tableros y atril para pintar también hay caballitos de palo. (G1_1, pág. 7)</p> <p>El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unas mesas alrededor pegadas en las paredes, luces azules y música. (G3_2, pág. 1)</p> <p>El espacio estaba dispuesto con unas colchonetas acomodadas en el piso y unos Stan alrededor pegados en las paredes en uno de ellos estaban los implementos de la actividad [lupas, cuentos, pintura, espejos y papel), luces azules y música relajante. (G1_2, pág. 1)</p> <p>El niño hace uso de objetos como: tela de colores, algodón, bolas de hidrogel, copos de nieve hecho en material de fomi escarchado, libros, peluches en forma de tiburón, pelotas y aros de plástico, hojas naturales, papel celofán y papel crepé. Hace uso de objetos naturales y cotidianos. (G2_1, pág. 2)</p> <p>En la ludoteca Julio Mario Santo Domingo, presentan un afiche denominado "Clasificación de juegos ludoteca" en la cual clasifican los juguetes y objetos de juego en cuatro categorías: simbólicos (lo relacionado a la tienda, cocina, instrumentos, caballos de madera, herramientas), de</p>	<p><u>Ambientes</u></p>	<p><u>13</u></p>	<p>Diversos</p>

reglas (juegos de mesa), ejercicio (gimnasio infantil, balones, ula ula) y ensamblaje (Ábacos, cubos rubik, concéntrese, laberintos, rompecabezas, arma todo, enhebrados). (G3_1, pág. 3)

Materiales educativos que se pueden encontrar:
Triviador, Caja de matemáticas, Tetris 3d, Pensamiento matemático

Juego de reglas: Ajedrez, Sudoku, Smart Games IQ Fit, Rompecabezas, Entre otros

El material sensorial de ¿madera? los cuales son utilizados por los más pequeños.

Libros sensoriales.

Juguetes de construcción

Juguetes:

Pelotas, Carros, Peluches, caballos

Juguetes tradicionales:

Rana (G1_1, pág. 4)

Utiliza materiales no estructurados de procedencia industrial como: los conos. Materiales de su vida cotidiana como: la tela y usa materiales estructurados como: juego de mesa, en este caso, específicamente, scrabble y monopoli. (G2_2, pág. 2)

En la ludoteca no se observan objetos naturales (objetos de la naturaleza como hojas, semillas, palos y demás) o desestructurados (cajas, cartón, telas), lo que proponen son más objetos diseñador por el ser humano para los niños y niñas que se encuentran en el comercio (juguetes, casitas, caballos de palo, aros, juegos de mesa, entre otros). (G3_1, pág. 3)

Se disponen unos elementos con un sentido en específico, en este caso, realizar una exploración de objetos por medio de la estimulación visual de objetos de diferentes tipos y texturas y musical: el violín. Como este era el instrumento central, la artista que guía la actividad presenta un lugar con tres telas largas puestas en el suelo, cada tela representa una nota musical del violín, los niños y niñas juntos con sus padres y/o cuidadores se ubicaban en una de las telas. La primera tela tiene sobre ella: algodón, hojas naturales y libros, la segunda tela: bolas pequeñas de hidrogel aros y pelotas de plástico y papel seda, la última tela: copos de nieve con fomi escarchado, telas, peluches con forma de tiburón y papel crepé. Las colchonetas estaban ubicadas alrededor, en círculo. (G2_1, pág. 3)

Las colchonetas fueron el elemento central del taller, desde el momento de entrar hasta el momento de irse. (G3_2, pág. 4)

Luego les pide que pinten sus manos y las pongan en los diferentes papeles mientras el niño y su cuidadora siguen la instrucción el interpreta una canción [canto alegre] el niño al sentir la textura de la pintura empieza a llorar y ya no quiere estar en la actividad saliéndose del espacio. (G1_2, pág. 4)

Los demás espacios que habitó ya fueron de manera involuntaria ya que la cuidadora lo guiaba para que pudiera vivir otra experiencia, por ejemplo, poniendo las telas sobre su cabeza al ritmo de la música del violín.

<p>Joshua no solo ocupó los espacios de manera física como lo expliqué anteriormente. (G2_1, pág. 3)</p>			
<p>A pesar de que el espacio es delimitado y pequeño cuenta con un zapatero en la entrada donde el niño dejó sus zapatos, cuenta con sillas de maderas largas que ocupan la parte izquierda del lugar, al lado de dichas sillas hay una caja grande con un rompecabezas de algodón que se puede armar para acolchonar el suelo, en la parte superior se encuentran los puff y los cojines. En la parte derecha hay unas escaleras que dirigen a la Bebeteca, pero está prohibido el paso por lo que una puerta pequeña la separa. (G2_2, pág. 3)</p> <p>En el centro, que fue donde el niño estuvo todo el tiempo se encuentra un piso de madera liso, este tenía la tela estirada alrededor del espacio y los conos puestos de manera desorganizada. (G2_2, pág. 3)</p> <p>Para ingresar a cualquiera de estos espacios hay que dejar maletas en unos casilleros, afuera de la bebeteca y ludoteca hay un zapatero en el cual se deben dejar los zapatos, pues hay que ingresar descalzos, en la entrada se encuentran las reglas para el uso de la ludoteca. Al entrar a la ludoteca lo primero que uno encuentra es el escritorio de la persona encargada del espacio, en este escritorio se encuentran también el listado de los diferentes objetos con los que cuentan y algunas indicaciones. (G3_1, pág. 4)</p>	<p><u>Ambientes</u></p>	<p><u>3</u></p>	<p>Ritualizados</p>

PROTOCOLO DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Nombre de quien elabora el protocolo: Mariana Rivera Osuna

Ludoteca Tunal: G1-1, G1-2

Ludoteca Virgilio Barco: G2-1, G2-2

Ludoteca Julio Mario Santo Domingo: G3-1, G3-2

Ludoteca	Guía de observación	Recurrencia	Categoría
El Tunal			
<p>Niño #1: Le pide a su padre que le alcance unos bolos que no puede alcanzar por sí mismo. Mientras su padre se los pasa, el niño se balancea sobre su propio eje, moviendo la punta de los pies hacia adelante y regresando a su postura original.</p> <p>Niña #2: Cuando la observadora ingreso ya estaba en la ludoteca junto con su padre en una de las mesas dispuestas en ese momento balanceaba sus pies de lado a lado mientras su padre hacia preguntas de matemáticas.</p> <p>Niño #3: Estaba jugando a los bolos con su madre. Mientras esperaba su turno, sonreía y se balanceaba de un lado a otro, como si estuviera bailando, mientras observaba cómo su madre lanzaba la bola.</p>	G1-1	<p>Se observa balanceos mientras está sentado de adelante hacia atrás sobre su propio eje mientras escucha las indicaciones del tallerista (G1-2, pág. 1).</p> <p>El niño realiza un movimiento de ir y de venir en el espacio en diferentes posiciones; cuando está caminando y por momentos se queda quieto para tratar de recuperar el equilibrio de nuevo y también al estar sentado sin que haya desplazamiento para así evitar que pierda el equilibrio y se caiga hacia los lados o hacia atrás. Los balanceos son provocados por el propio cuerpo, es decir, realiza un movimiento coordinado y rítmico para mantenerse sentado con su espalda erguida (G2-1, Pág.1).</p>	Balanceos en su propio eje, sin desplazamiento, en espera.
<p>Niño #1: Mientras caminaba y exploraba el espacio con una pelota en las manos, el niño dio un paso en falso, lo que provocó que resbalara y cayera al suelo de manera involuntaria. Sin embargo, se levantó rápidamente, como si nada hubiera ocurrido, y continuó con la actividad que estaba realizando previamente.</p>	G1-1	<p>Acomoda las colchonetas que hacen de paredes del fuerte y arcos del gimnasio infantil que hacen de escaleras, al pasar por estas “escaleras” se cae al piso, por lo que se ríe, se levanta y sigue caminando y hundiéndose entre los objetos del gimnasio infantil, al causarle placer el caer sobre las colchonetas y cosas del gimnasio, invita al hermano menor a vivir la misma sensación, por lo que le da la mano para que salga del fuerte, acomoda los arcos del gimnasio infantil y se paran frente a las “escaleras”, se toman de la mano y empiezan a caminar pasando sobre</p>	Caídas involuntarias y repetitivas que generan placer

		<p>estas y se caen, causándoles placer y risa. Se levantan y siguen pasando hasta entrar al fuerte (G3-1, pág. 2).</p> <p>Se presentaron algunas caídas al estar saltando de colchoneta en colchoneta en ambas niñas, pero se levantaban y volvían a saltar, cada vez que trataban de saltar muy alto, al llegar a las colchonetas se caían.</p> <p>En una parte del taller se propuso apoyarse en un solo pie y mantener el equilibrio para mover el pie que se mantenía en el aire de forma circular, allí la niña de 4 años trató de hacer el movimiento, pero se desestabilizó, cayéndose al suelo, volvió a levantarse, pero le gustó la sensación de caerse, por lo que levantaba el pie y se movía para caerse nuevamente, repitiendo la acción una y otra vez. Hasta que le indicaron que tratara de hacerlo sosteniéndose de un adulto: su prima (G3-2, pág.2).</p> <p>El niño al estar adquiriendo la habilidad de caminar manifiesta el placer de andar y de caminar rápido hasta llegar desnivelar el cuerpo bajo el efecto de su peso. Al llevar poco tiempo de empezar a caminar cuando pasaba por las colchonetas que se disponían en la ludoteca tenía algunas caídas, si embargo, después de estas no lloraba, de hecho, encontraba una emoción gratificante al perder el equilibrio de manera involuntaria y “dejarse caer”, al instante se pone de pie y sigue explorando el espacio (G2-1, pág.1).</p>	
<p>Niño #1: Se desplaza por el área especial para niños de 2 a 5 años, interactuando con el espacio y los objetos que se encuentran allí. Al entrar en la zona compartida con los niños mayores, explora el lugar observando los objetos, siempre de la mano de su padre.</p> <p>Niño #3: Se mueve por el espacio observando los objetos y elige aquellos que más le interesan o llaman su atención. Entre estos objetos se encontraban algunos sensoriales, que le permitieron sentir diferentes texturas y explorar. Posteriormente, tomó los bolos, con los cuales interactuó más tiempo,</p>	<p>G1-1</p>	<p>Durante el taller “Tu cuerpo en movimiento”, la niña de 2 años caminaba por el espacio, al igual que la niña de 4 años, mientras los adultos y la bebé de dos meses se mantenían en el mismo lugar (G3-2, pág. 2).</p> <p>El niño camina dando pasos durante las actividades de más calma; reconocimiento del espacio caminando sobre la tela, juego de pelotas y juego de roles (G2-2, pág. 1).</p>	<p>Desplazamientos caminando con el fin de explorar el espacio</p>

<p>jugando un rato con ellos. Finalmente, se dedicó a manipular un juego lúdico de matemáticas en compañía de su madre.</p> <p>Niño #4: Se desplaza por el espacio observando los objetos, tocándolos y tomando aquellos que más le atraían o llamaba su atención. Entre estos estaban el Tetris y el cubo 3D y un juego de encajar piezas para construir, todo bajo la supervisión de su cuidador.</p>			
<p>El niño de tres años corría por el espacio saltaba, para alcanzar los puntos que estaban más altos también como forma de caballito de dos en dos alternando las piernas.</p>	<p>G1-2</p>	<p>Cómo tenían un tubo que indicaba la entrada y salida del fuerte, los hermanos plantearon que, al pararse en este para entrar al refugio, debían saltar hacia delante y entrar al fuerte, cosa que no hicieron en todas las ocasiones. El menor salta mucho de la emoción cuando el hermano mayor le iba a lanzar la pelota, el hermano menor saltaba emocionado en el mismo lugar, esperando con emoción que el hermano le lanzara la pelota para ir por ella (G3-1, pág. 2).</p> <p>Al ingresar al espacio de la sala de talleres, se encontraba un niño de aproximadamente un año con su mamá, cuando llegó la niña de 4 años con su hermana de 2 meses, su mamá y su prima. Le dijeron a la niña que se quitara los zapatos y que podía ir y divertirse, en ese momento ingresó la niña de aproximadamente 2 años, así que las dos, solo con la mirada, se invitaron a la otra saltar en las colchonetas. La niña de 4 años saltaba colchoneta por colchoneta, y corría para avisar a sus cuidadoras lo que estaba haciendo, y volvía a las colchonetas corriendo para saltar nuevamente una por una, juntaba los dos pies y saltaba tratando de no caer en la misma colchoneta sino en la siguiente, a veces caía de pie y a veces caía sentada, se volvía a levantar y seguía saltando con sus dos pies juntos. La empezó a seguir la niña de 2 años, quien saltaba detrás de ella con algo más de rapidez y emoción, con los pies un poco más separados y apoyando primero uno y luego el otro (G3-2, pág. 2).</p> <p>El niño encuentra placer al saltar sobre lo duro, para saltar repercute en todo su</p>	<p>Saltos</p>

		<p>cuerpo, en este caso, durante el juego de roles en la que la maestra en formación le pidió imitar los sonidos y el movimiento que hacían diferentes animales como la rana y el gorila, para realizar este movimiento en el que está implicado un despegue del cuerpo del suelo, realizado por uno o ambos pies, quedando éste suspendido en el aire y volviendo luego a tocar el suelo (G2-2, pág. 2).</p>	
<p>Cuando el niño llora su cuidador lo toma en brazos y sube en su pecho calmándose. Además, cuando veía un punto en la altura pedía subir en brazos de su cuidador para observarlo de cerca.</p>	G1-2	<p>En un momento de la actividad, la encargada del taller pidió a los adultos acostarse boca arriba, los niños debían sentarse encima de la zona del estómago de su acudiente y este último debía levantarse haciendo la posición del puente, elevando la espalda manteniendo a la niña sobre el estómago por unos 10 segundos, luego bajar y nuevamente subir un par de veces más. Las dos niñas estaban corriendo por el espacio mientras se acostaban los adultos (G3-2, pág. 2).</p> <p>El movimiento de subir no se presenta de manera autónoma ya que es la cuidadora quien pasa al niño de un sitio o lugar a otro superior o más alto con ayuda, debido a una actividad de movimiento espejo dirigida por la artista que la dirige; esta se basaba en tocar una nota del violín, entre más aguda los padres debían levantar a sus hijos y entre más grave la nota debían bajarlos hasta quedar en una posición de cuclillas (G2-1, pág.1).</p>	Subir con apoyo de un adulto
VIRGILIO BARCO			
<p>El niño no usa el lenguaje verbal así que se comunica corporalmente durante el taller: expresa inquietud al quedarse sentado en la colchoneta al iniciar la actividad. Durante el desarrollo de esta empieza a gatear por el espacio dispuesto, esto denota curiosidad. Refleja alegría cuando juega con los objetos y lo hace de manera repetitiva, o cuando realiza las actividades con música (bailar con el acompañante al ritmo del violín) suelta carcajadas y sonrisas. Cuando expresa miedo es cuando pierde de</p>	G2-1	<p>cuando el tallerista le pregunta sobre lo que ve en el espejo, el niño responde con curiosidad. Baja la parte inferior de su ojo, se acerca al espejo, observa atentamente y repite las palabras que escucha. Estos gestos reflejan un estado de atención y compromiso con la actividad. La manera en que encoge los hombros y abre las manos cuando no está seguro, muestra una mezcla de duda y ganas de comprender mejor lo que está observando. Aquí su lenguaje</p>	Lenguaje corporal y gestual para expresar emocionalidad.

vista a su abuelita y empieza a ver hacia todos los lados, cuando la observa a lo lejos sigue explorando los objetos con total tranquilidad.

corporal es relajado y dispuesto a aprender. Con el avance de la actividad, cuando el tallerista introduce la lupa, el niño muestra fascinación y entusiasmo. Mueve sus manos de manera activa y explora su cuerpo con interés. Al señalar con su dedo y preguntar: "Esto qué es?", revela su asombro y curiosidad. El hecho de cerrar y abrir las manos imitando a su cuidador demuestra que está comprometido en la actividad y disfrutando del descubrimiento. Su lenguaje corporal en este momento indica un estado de diversión, exploración y aprendizaje.

cuando el tallerista introduce la pintura y le pide al niño que pinte sus manos, su respuesta corporal cambia drásticamente. Al sentir la textura de la pintura, comienza a llorar. Este llanto y el hecho de salir del espacio reflejan claramente que algo en esa sensación física le resulta incómodo o abrumador. En este punto, su lenguaje corporal expresa incomodidad, rechazo y la necesidad de escapar de una experiencia sensorial que no le agrada **(G1-2, pág.7).**

El menor muestra mucha satisfacción y placer al jugar.

El mayor sonríe constantemente hasta que los juegos del menor se ponen violentos y muestra su inconformismo poniéndose serio e incluso llorando **(G3-1, pág. 6).**

En un momento, se chocaron ambas niñas, la niña de 4 años intentó contenerse, pero volteó a ver a sus familiares y corrió a los brazos de su madre y se puso a llorar indicando que le había dolido el golpe. Se ríen mientras corren, mientras saltan y mientras hacen los movimientos que propone la encargada del taller, mostrando la satisfacción que les produce estar en ese espacio **(G3-2, pág.6).**

<p>Durante el desarrollo de la actividad la maestra en formación puso una tela larga en el piso que rodeaba la ludoteca, la idea era que él caminara sobre la misma y fuera reconociendo el espacio e ir diciendo qué encontraba allí, por lo que el niño realiza un movimiento de ir y de venir sobre la tela, no solo en una posición (quedando estático) sino que para este caso había un balanceo con desplazamiento, provocados por el propio cuerpo y debido a la tela siendo de amplitud limitada.</p>	<p>G2-2</p>	<p>Luego de un rato jugando con su hermano, el niño de 5 años coge la pelota grande, la entra al fuerte y decide acostarse boca abajo sobre este, en un momento, se empuja suavemente con sus pies, empezando a balancearse de adelante a atrás, al gustarle la sensación, abraza el balón con sus brazos, acomoda bien las piernas sobre la pelota y vuelve a repetir el balanceo varias veces, cada vez con más impulso, con más fuerza mientras su hermano se encuentra diciéndole que no lo haga para no dañar el fuerte, así que el hermano menor se detiene y se queda recargado en la pelota manteniendo la posición inicial (recostado boca abajo sobre la pelota, con la cabeza levantada, los brazos cruzados debajo del pecho y pies apoyados en el suelo).</p> <p>Luego de un momento vuelve a balancearse una y otra vez, por lo que el hermano mayor lo detiene y le dice que si quiere jugar con la pelota, que lo haga fuera del fuerte, pues tienen que ser cuidadosos con la estructura que forma el fuerte para no derrumbarse y con las cosas dentro.</p> <p>El hermano menor dice que está bien, pero a los pocos minutos vuelve a balancearse con bastante fuerza, por lo que el balanceo le permite desplazarse por el espacio, lo cual lleva al hermano mayor recordarle una regla establecida por él "la pelota se puede usar fuera del fuerte, adentro no".</p> <p>El hermano menor decide seguir balanceándose con la pelota, por lo que empieza una disputa entre los hermanos (G3-1, pág.1).</p>	<p>Balanceo con desplazamiento</p>
---	-------------	--	------------------------------------