

Análisis crítico del Lineamiento técnico del programa de ludotecas en Colombia y sus
Aportes al fortalecimiento del desarrollo infantil y la formación de las Licenciadas en Educación
Infantil.

Adriana Alexandra Sarmiento Arévalo

Universidad pedagógica Nacional

Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Infantil

Bogotá, Colombia

2026

Análisis crítico del Lineamiento técnico del programa de ludotecas en Colombia y sus
Aportes al fortalecimiento del desarrollo infantil y la formación de las Licenciadas en Educación
Infantil.

Adriana Alexandra Sarmiento Arévalo

Magíster en didáctica de la matemática

Luz Mery Medina Medina

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación Infantil

Universidad pedagógica Nacional

Bogotá, Colombia

2026

Dedico este esfuerzo principalmente a mis hijos, Martín F. Martínez y Andrés F. Quintero, quienes son mi inspiración y mi fortaleza más grande. Gracias por darme el motivo para no rendirme y por impulsarme a levantar la cabeza cada día; todo este trabajo es para ser un ejemplo de superación para ustedes.

A mi madre, Derly Arévalo, por ser mi referente de tenacidad, fuerza y amor incondicional. Gracias a tu ejemplo hoy puedo caminar con la certeza de lo que significa ser una buena madre.

A mi papá, José Sarmiento, por ser mi primer ejemplo como maestro, mi guía y la inspiración detrás de mi vocación. Gran parte de mis saberes se los debo a las incontables horas de enseñanza que me regalaste a través del juego. Tus palabras son el alma de este trabajo y resuenan en cada página:

“Un niño debe jugar todo el tiempo, porque lo importante es que los niños sean felices, déjelo ser feliz”.

Gracias por enseñarme a ver el mundo a través de la alegría de la infancia.

A mi tutora, Luz Mery, por su guía constante en este proceso; gracias por enseñarme que la enseñanza trasciende los contenidos y que, con estrategia y paciencia, es posible alcanzar cualquier meta pedagógica.

A Daniela Manrique Quevedo, por caminar a mi lado durante mi formación. Gracias por escuchar mis dudas, por no dejarme desistir y por tenderme siempre una mano y una oración en los momentos de incertidumbre; tu apoyo fue el impulso vital para llegar al final de este camino.

RESUMEN

Este trabajo es una mirada cercana y reflexiva sobre las ludotecas en Colombia, tomando como base el Lineamiento Técnico Nacional de Ludotecas en Colombia 2024. A lo largo del texto se recorre su historia y su realidad actual, mostrando cómo estos espacios han pasado de ser lugares de apoyo a convertirse en escenarios importantes para el desarrollo de los niños y niñas, así como para la construcción de una sociedad más justa. También se abordan aspectos clave como el movimiento, el juego y la literatura infantil, entendiendo que jugar no es solo una actividad espontánea, sino un derecho que necesita espacios pensados con intención y cuidado.

Más allá de las normas, este trabajo invita a pensar en el papel de la Licenciada en Educación Infantil en espacios distintos al aula tradicional, como las bibliotecas públicas y otros entornos educativos. Se plantea la importancia de darle el valor que merecen las ludotecas, evitando que sean vistas solo como lugares donde se guardan juguetes. En este sentido, se propone que la escuela, la familia y el Estado trabajen juntos para fortalecer las ludotecas.

A medida que se avanza en el documento, se comparten experiencias y hallazgos que muestran cómo la comunidad percibe las ludotecas. Esto abre la reflexión sobre la importancia del acompañamiento de profesionales y del compromiso educativo, para que estos lugares se conviertan realmente en espacios donde los niños puedan crecer, aprender y sentirse libres a través del juego.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Educación de calidad	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código:	Versión:	
Fecha de Aprobación:	Página	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Análisis crítico Del Lineamiento Técnico Del Programa De Ludotecas En Colombia Y Sus Aportes A La Formación De La Licenciada En Educación Infantil Licenciada En Educación Infantil
Autor(es)	Adriana Alexandra Sarmiento Arevalo
Director	Luz Mery Medina Medina
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional,
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	Ludoteca, Desarrollo Integral, Incidencias, Análisis, Lineamientos, La Lúdica, El Ambiente, La Psicomotricidad, El Juego Y El Juguete

2. Descripción
Trabajo monográfico que realiza un análisis cualitativo sobre las ludotecas en el desarrollo integral infantil a la luz del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), bajo la hipótesis de que la mediación intencionada de la Licenciada en Educación Infantil es el factor determinante para transformar estos espacios de depósitos de materiales en ecosistemas vivos de aprendizaje, autonomía y garantía de derechos para desarrollo integral de los niños y niñas.

3. Fuentes

- Aquino, R., & Sánchez, G. (1999). La metodología Montessori en la educación inicial. Editorial Trillas.
- Borja, M. (1997). Las ludotecas: Un espacio para el juego. Barcelona: Octaedro.
- Brousseau, G. (1986). Fundamentos y métodos de la didactique des mathématiques.
- Colomer, T. (2004, 2010). Andar entre libros e Introducción a la literatura infantil.
- Corporación Juego y Niñez, ICBF, & Universidad Pedagógica Nacional. (2024). Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC).
- De Peralta, M. (1995). Origen y evolución de las ludotecas.
- Durán Chiappe, S. (2019, 2024). El diseño de ambientes e Itinerarios pedagógicos.
- Fonseca, V. (2004). Psicomotricidad y procesos cognitivos. Editorial Humanitas.
- Fröbel, F. (1887). The education of man.
- García, J., & Manzano, V. (2010). Procedimientos de análisis de datos cualitativos,
- Gómez, L. (2011). La investigación documental.
- I Solé, J. (1993). La ludoteca: Un requisito para el desarrollo infantil. Editorial Paidós.
- Ministerio de Cultura & MEN. (2021). Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO).
- Montañés, J. (s.f.). El juego en el desarrollo infantil: Una aproximación desde Vygotsky
- Montessori, M. (1936, 1949). El niño y La mente absorbente
- Piaget, J. (1952, 1962, 2003). La formación del símbolo y El nacimiento de la inteligencia
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación
- Van Hiele, P. (1957). Niveles de pensamiento en geometría.
- Vayer, P. (1986). El diálogo corporal.
- Vygotsky, L. S. (1978, 1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores
- Wallon, H. (1942). De l'acte à la pensée.

Winnicott, D. W. (1971). Playing and reality.

4. Contenidos

El contenido inicia con una introducción que define el sentido pedagógico de estos espacios y la relevancia de la mediación profesional, planteando el compendio de ejes y la pregunta problema. La estructura se desarrolla en cuatro capítulos: el primero aborda el contexto comunicativo y los aportes al desarrollo integral; el segundo determina las relaciones intertextuales y el sentido pedagógico desde la práctica; el tercer capítulo manifiesta las dimensiones ideológicas, políticas y de gobernanza que sustentan la normativa nacional; y el cuarto capítulo analiza las representaciones de la escuela y la infancia presentes en la obra. El documento cierra con conclusiones reflexivas sobre la práctica docente y anexos que detallan el análisis empírico de las encuestas para una comprensión profunda del contexto.

5. Metodología

Este trabajo de grado es una monografía que realiza un análisis cualitativo del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), mediada por la pregunta sobre cómo su revisión aporta a la formación de las licenciadas en educación infantil y al desarrollo integral de la niñez. Para ello, se recurre a fuentes bibliográficas primarias, como el documento normativo y encuestas de percepción ciudadana, y secundarias, que incluyen referentes teóricos clásicos y contemporáneos, posibilitando una discusión conceptual y un análisis crítico de los tres ejes propuestos para esta revisión pedagógica.

6. Conclusión

- Se concluye que la ludoteca en Colombia ha superado la visión de "depósito de materiales" para consolidarse como un nodo estratégico de gobernanza. Bajo el LTLC (2024), este espacio se legitima como un entorno donde el juego no es solo recreación, sino un acto político y social que garantiza el ejercicio de la ciudadanía activa desde la primera infancia.
- La investigación ratifica que el éxito del desarrollo integral no depende de la espontaneidad, sino de la intencionalidad pedagógica. La Licenciada en Educación Infantil actúa como el puente que dota de sentido al espacio, transformándolo en un "tercer maestro" capaz de integrar el juego con el currículo sin instrumentalizarlo, combatiendo así la "cosificación" de la infancia.
- Los hallazgos de campo demuestran una alta coherencia entre la normativa nacional y la percepción de las familias. La valoración positiva de los agentes educadores y de los protocolos de seguridad posiciona a la ludoteca como un "territorio de paz" y un escenario de equidad que democratiza el acceso a recursos lúdicos y literarios de alta calidad.
- Se evidencia la urgencia de fortalecer los espacios curriculares en la Licenciatura en Educación Infantil que vinculen el juego intencionado con la formación política. El compromiso del maestro como sujeto político es fundamental para deslegitimar la visión disciplinaria de la escuela y resignificar los escenarios no convencionales como laboratorios de innovación social.
- Finalmente, el estudio concluye que la tríada entre escuela, ludoteca y familia es la base de la sostenibilidad del programa. La articulación institucional garantiza que el derecho al juego sea el eje central de una crianza amorosa y una formación ciudadana que trasciende el aula para transformar la realidad territorial.

Elaborado por:	Adriana Alexandra Sarmiento Arévalo
Revisado por:	Luz Mery Medina Medina

Fecha de elaboración del resumen:			
--	--	--	--

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	16
PROBLEMÁTICA.....	17
JUSTIFICACIÓN	19
PREGUNTAS	22
OBJETIVOS.....	22
PROPÓSITO GENERAL.....	23
PROPÓSITOS ESPECÍFICOS	23
2. ABORDAJE METODOLOGICO: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS.....	26
BÚSQUEDA Y SELECCIÓN: DEFINIR OBJETIVOS DEL TEMA	26
RECOLECCIÓN Y CLASIFICACIÓN: IDENTIFICAR Y RECOPILAR FUENTES	26
ORGANIZACIÓN: ORGANIZAR LA INFORMACIÓN	29
ESTRATEGIA DE ANÁLISIS	30
CONCLUSIÓN Y PRESENTACIÓN POR EJE: PRESENTACIÓN DE LOS CAPÍTULOS	32
ENCUESTA	34
3. EJE 1: APORTES DE LOS ESPACIOS ALTERNATIVOS COMO LA LUDOTECA AL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS:.....	35
CONCEPTUALIZACIÓN	35
DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS.....	36
LÚDICA	39

LA PSICOMOTRICIDAD	42
EL JUEGO.....	47
JUGUETE.....	57
ESPACIO DEL JUEGO	66
El Diseño de Ambientes de Juego como Dispositivo Pedagógico	67
El Sistema ESAR: Clasificación Pedagógica del Objeto Lúdico	71
LITERATURA	74
LA MEDIACIÓN LECTORA CON LITERATURA INFANTIL.....	74
ANÁLISIS EJE 1:	79
CONCLUSIÓN.....	81
4. EJE 2: SENTIDO PEDAGÓGICO DE LAS LUDOTECAS DESDE LA PRÁCTICA Y LA INTENCIONALIDAD EDUCATIVA	83
HISTORIA	85
LA HISTORIA DE LAS LUDOTECAS EN EL MUNDO.....	86
LA HISTORIA DE LAS LUDOTECAS EN COLOMBIA.....	88
INICIOS.....	90
NUEVAS MODALIDADES	90
LA LUDOTECA COMO TERRITORIO DE PAZ.....	90
LA BEBÉTECA	91
LUDOTECAS NAVE	91
NAVES en Contextos de Reclusión	92

LUDOTECAS	93
FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	93
INCLUSIÓN, EQUIDAD Y EL “TERRITORIO DE PAZ”	94
FLEXIBILIDAD.....	95
ORGANIZACIÓN.....	95
LUDOTECAS EN LA RED DE BIBLIOTECAS PUBLICAS	96
La Biblioteca Virgilio Barco.....	97
La Biblioteca Julio Mario Santo Domingo	99
La Biblioteca Pública Manuel Zapata Olivella - El Tintal	100
Biblioteca Pública Gabriel García Márquez - El Tunal	101
LUDOTECA COMO ESPACIO EN EL COLEGIO.....	103
LA LUDOTECA COMO PUENTE CON LA FAMILIA EN LA ESCUELA ..	105
EL ROL TRANSFORMADOR DE LA LICENCIADA.....	105
ANÁLISIS EJE 2:	106
CONCLUSIÓN	108
5. EJE 3. ANÁLISIS DE LA ARTICULACIÓN ENTRE EL JUEGO, EL CURRÍCULO Y LOS LINEAMIENTOS TÉCNICOS DE LUDOTECAS.....	109
LINEAMIENTOS Y REGLAMENTO.....	111
ENTES REGULADORES	112
NIVEL NACIONAL	112
LINEAMIENTOS INTERNACIONALES EN TORNO A LA LUDOTECA	114

LINEAMIENTOS DE LAS LUDOTECAS EN COLOMBIA (2024)	117
ARQUITECTURA DE LOS SIETE COMPONENTES DE CALIDAD.....	117
Componente de Asistencia Técnica	118
ENFOQUE ESTRUCTURAL: SOSTENIBILIDAD Y PLANEACIÓN	
TERRITORIAL	118
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL TALENTO HUMANO	119
AGENTES EDUCADORES.....	119
CUIDADORES	120
LA FAMILIA Y CUIDADORES EXTERNOS: EL VÍNCULO AFECTIVO ..	121
DOCENTES PARTICULARES Y APOYO PEDAGÓGICO	121
EL CUIDADOR COMO GARANTE DE CIUDADANÍA.....	122
MEDIADOR DE EXPERIENCIAS.....	122
EL ROL PEDAGÓGICO DEL MEDIADOR	122
PERFILES TÉCNICOS: LICENCIADAS Y LUDOTECARIOS.....	123
LA FAMILIA Y CUIDADORES COMO MEDIADORES.....	123
DOCENTES Y CUIDADORES EXTERNOS	124
ESTRUCTURA DE CUALIFICACIÓN DEL MEDIADOR.....	125
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y EL SENTIDO PEDAGÓGICO	
DE LA LUDOTECA	125
Participación Genuina	127

EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA LUDOTECA.....	127
BENEFICIOS TÉCNICOS DE LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR	129
ESTRATEGIAS DE INVOLUCRAMIENTO (LTLC, 2024).....	130
TALLERES DE CRIANZA LÚDICA	130
SESIONES DE JUEGO FAMILIAR.....	130
ROL DOCENTE EN LA LUDOTECA Y SU APOORTE A LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL.	131
CONCLUSION	136
ANALISIS EJE 3	137
6. ANALISIS.....	139
ANALISIS DE LA ENCUESTA	139
ANALISIS FINAL	141
CONCLUSION FINAL	144
ANEXOS	147
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	151

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo no se limita a describir una problemática, sino que se sumerge en un análisis argumentativo que busca analizar críticamente el lineamiento de las ludotecas en Colombia (2024) para determinar cómo estos espacios alternativos fortalecen el desarrollo infantil y aportan a la formación de las prácticas pedagógicas de las licenciadas en educación infantil y así demostrar cómo el juego intencionado puede transformar radicalmente el desarrollo integral de los niños y las niñas. A lo largo de los siguientes apartados, el lector encontrará un recorrido que escala desde la evolución histórica del concepto desde sus raíces preventivas hasta su consolidación normativa. Se explora, además, la figura de la Licenciada en Educación Infantil como el eje transformador capaz de dotar de sentido pedagógico al entorno, convirtiendo el espacio en un "tercer maestro" donde la teoría académica se vive y se transforma a través del goce.

A través de tres capítulos que se llamaran “Ejes”, esta monografía analiza cómo la articulación entre el currículo escolar, la familia y la ludoteca puede romper la segmentación educativa. Al cerrar estas páginas, el lector no solo habrá comprendido la importancia técnica de los lineamientos actuales, sino que se verá confrontado por una urgencia pedagógica: la necesidad de rescatar el juego del olvido institucional para devolverle su lugar legítimo como una práctica de libertad, rigor y construcción de ciudadanía desde la primera infancia. Lo que aquí se presenta es, en esencia, una invitación a reconocer que en el juego no solo se asimila la realidad, sino que se crea la posibilidad de transformarla.

PROBLEMÁTICA

En muchos contextos, las ludotecas siguen siendo comprendidas solo como lugares recreativos y no siempre se evidencia de qué manera estos espacios contribuyen a fortalecer dimensiones del desarrollo infantil como lo cognitivo, socioafectivo, comunicativo y motriz. Aunque la presencia de ludotecas en la ciudad debería mejorar la percepción comunitaria sobre su valor, tiene una tendencia preocupante hacia la limitación de los espacios y una disminución en el número de sedes disponibles. Muchas personas desconocen la existencia de estos lugares o ignoran su función pedagógica, lo que restringe el alcance de los beneficios que el juego mediado debería brindar.

Al relegar este escenario a una “bodega de almacenaje” de colchonetas y juegos motrices que solo se activan para la materia de educación física, se le despoja de su verdadero carácter pedagógico y sistemático. Se asume una postura utilitarista donde el adulto prefiere utilizar el juego como una simple herramienta para enseñar contenidos escolares prefijados, anulando así el derecho a la experiencia libre y autónoma.

Esta pérdida de oportunidades y de estrategias de aprendizaje ocurre, fundamentalmente, porque en la cultura escolar aún “coexiste una visión instrumental del mismo, usándolo como recurso didáctico. El sistema educativo que se preocupa de contenidos y resultados, de la disciplina y el control, promueve que en las instituciones las maestras utilicen el juego como un medio y no como un fin en sí mismo” (Martin Cardinal & Duran Chiappe, 2019, p. 93).

Además, algunos docentes suelen manifestar prevención al trasladar a los niños a estos espacios por miedos logísticos, y en algunas ocasiones tampoco existen recomendaciones a los padres para que la familia visite las ludotecas externas del colegio.

Esta desarticulación no solo invisibiliza a la ludoteca como un escenario pedagógico sistemático, sino que la reduce a un recurso de recreación ocasional que depende de la voluntad administrativa. Además, este temor es a menudo el reflejo de un sistema educativo estructurado bajo dinámicas rígidas.

Reconociendo así que esta barrera logística visibiliza un problema estructural, pues a menudo los educadores enfrentan una presión en la que “los afanes cotidianos no lo permiten, pues hay que completar los libros, la guías, alcanzar unos objetivos y cumplir con unos contenidos [...] y no hay tiempo para jugar” (Martín y Durán, 2016, p. 93), Por lo tanto, esgrimir miedos logísticos o falta de tiempo revela, en el fondo, que la dificultad “parece ser un problema de enfoque, no de tiempo” (Martín y Durán, 2016, p. 92)

Así, la crítica se orienta hacia el propio sistema que termina limitando a los maestros, quienes en su mayoría son profesionales reflexivos con “el deseo del cambio, de hacer las cosas de otra manera, de innovar”, pero cuyas posibilidades de diseñar verdaderos ambientes lúdicos se ven frenadas por exigencias como “el cumplimiento de horarios, cronogramas, y los periodos estipulados para lograr cumplir con la enseñanza de determinados contenidos” (Martín y Durán, 2016, p. 91).

Al no existir un puente sólido entre el aula y estos escenarios alternativos, el potencial del juego para fortalecer la autonomía y la creatividad pierde posibilidades de articularse con el aula, visibilizando poca relación entre el juego y el currículo escolar, lo que termina por privar a la infancia de experiencias vitales donde el aprendizaje ocurre a través del goce (Borja i Solé, s.f.; Martín & Durán, 2016; Corporación Día de la Niñez, 2008)

Por lo tanto, esta monografía se centra en la necesidad de analizar críticamente el lineamiento nacional de ludotecas en Colombia (2024), debido a que, pese a su reconocimiento como estrategia para la garantía del derecho al juego y al desarrollo integral de la infancia, aún no se ha clarificado suficientemente cómo estos espacios inciden en la formación de las prácticas pedagógicas de las licenciadas en educación infantil ni cómo se traducen sus orientaciones en experiencias concretas de desarrollo infantil.

JUSTIFICACIÓN

La ludoteca se reconoce como un escenario alternativo de aprendizaje y un espacio de educación no formal que ofrece entornos seguros donde convergen el juego, la socialización y el aprendizaje. Estos centros permiten que la infancia acceda a experiencias pedagógicas significativas que propician el andamiaje para la construcción de la subjetividad fuera de los marcos escolares tradicionales.

Mi interés en este tema surge a partir del acompañamiento a algunos niños de la práctica en una visita realizada en la ludoteca de la Biblioteca Virgilio Barco, donde, como licenciada en

educación infantil en formación, cuestioné el aporte de estos espacios en el desarrollo integral. Esta inquietud orientó mi interés hacia una revisión crítica de los lineamientos de las ludotecas en Bogotá, permitiéndome descubrir su historia, la incorporación de la literatura y su enfoque inclusivo, el cual garantiza que cualquier niño o niña entre los 4 y 12 años, sin importar su nivel socioeconómico, acceda a oportunidades de desarrollo estético y cognitivo.

En este documento plantea que la ludoteca no es un escenario estático, sino un territorio de derechos donde el juego se posiciona como el eje dinamizador del desarrollo infantil, Por ello, esta monografía busca analizar críticamente el LTLC 2024, en procura del reconocimiento pedagógico de estos centros, evitando la “cosificación” de sus elementos. Se propone que el saber de la licenciada en educación infantil sea el puente que transforme la ludoteca en un laboratorio vivo. Así, se pretende que la articulación entre la escuela, la familia y estos escenarios no convencionales deje de ser una intención teórica y se convierta en una tríada sólida que garantice una formación integral para los niños y niñas.

Integrar esta perspectiva permite reconocer a las ludotecas como espacios significativos donde los niños y niñas no solo aprenden, sino que también sienten y experimentan a partir de las posibilidades que ofrece el juego. En este escenario, el juego y la crianza respetuosa se entrelazan de manera natural, favoreciendo el bienestar y el desarrollo integral de quienes participan. Para el docente, vivir esta experiencia complementa su formación, ya que le permite acercarse a una comprensión más real de la educación no convencional, reconocer diversas formas de aprendizaje y fortalecer habilidades como el liderazgo pedagógico. En este sentido,

cobra vida la idea de que “el juego y el jugar, lejos de alejarnos de la vida común y corriente... nos acerca a la vida en términos de la cultura” (LTLC, 2024, p. 76).

Llevar la práctica a escenarios no convencionales acerca a las futuras licenciadas a experiencias reales y a la creación de ambientes que permiten reconocer el juego como una dimensión humana esencial, ligada al disfrute y al aprendizaje. Estos espacios, concebidos como laboratorios pedagógicos, posibilitan innovar, trabajar con otros saberes y fortalecer competencias para desempeñarse en diversos contextos. Esto se relaciona con la idea de que “la ludoteca es un espacio permanente de exploración, de búsqueda de nuevas formas de juego y nuevas maneras de jugar, así como una exploración constante de juegos y juguetes que favorezcan la diversidad de experiencias libres, pero también dirigidas” (LTLC, 2024, p. 69), consolidándose como un escenario clave para la transformación social y educativa.

Finalmente, este análisis del LTLC 2024 tiene como propósito establecer cómo esta normativa técnica aporta en las dimensiones del ser. La investigación busca visibilizar cómo la mediación lúdica y el diseño de ambientes especializados en las bibliotecas de la Red de Bibliotecas públicas de Bogotá contribuyen a la maduración de funciones superiores y al fortalecimiento del vínculo afectivo, posicionando a la ludoteca como un actor clave en la red de apoyo al desarrollo infantil temprano y como una oportunidad pedagógica para los futuros docentes de educación infantil.

PREGUNTAS

A partir de las problemáticas identificadas en torno al desconocimiento pedagógico de las ludotecas, su limitada articulación con el currículo escolar y las barreras que dificultan su aprovechamiento como escenarios de mediación y desarrollo integral, surge la necesidad de reflexionar críticamente sobre el papel que estos espacios desempeñan en la infancia y en la formación de las Licenciadas en Educación Infantil. Tomando como base de investigación el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), se busca analizar cómo estos escenarios contribuyen al desarrollo infantil y a la construcción de prácticas pedagógicas más intencionadas. En este sentido, se plantean las siguientes preguntas orientadoras de la investigación:

- ¿Cómo las Ludotecas aportan al desarrollo integral de los niños y niñas una vista desde el análisis crítico del Lineamiento técnicos de ludotecas?
- ¿Qué aprendizajes deja la práctica en las ludotecas para la formación de las docentes de educación infantil?

OBJETIVOS

Para trazar el rumbo de esta monografía, resulta indispensable establecer las metas que guiarán el desarrollo del análisis documental. La indagación se estructura a partir de un propósito central que define el objetivo de la investigación, orientada a comprender los aportes al fortalecimiento del desarrollo infantil y a la formación de las licenciadas en educación infantil. Este camino metodológico se desglosa paulatinamente más detallado, el cuales marca los pasos concretos y las dimensiones específicas que permitirán tener una comprensión en la

investigación cualitativa, formular estas directrices es un paso crucial; con una diferencia fundamental, ya que mantienen siempre un carácter abierto, flexible y expansivo, funcionando como puntos de partida que abren una brecha a la exploración de los textos y se van enfocando paulatinamente conforme evoluciona el entendimiento de los datos (Hernández Sampieri et al., 2006).

PROPÓSITO GENERAL

Analizar críticamente el lineamiento de las ludotecas en Colombia (2024) para determinar cómo estos espacios alternativos fortalecen el desarrollo infantil y aportan a la formación de las prácticas pedagógicas de las licenciadas en educación infantil.

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

1. Caracterizar el sentido pedagógico de las ludotecas y sus aportes al desarrollo integral de los niños y las niñas, desde las dimensiones cognitiva, socioemocional, motora.
2. Identificar los aprendizajes que deja la práctica en las ludotecas para la formación de las docentes de educación infantil
3. Examinar las relaciones entre el juego, currículo escolar y los lineamientos de las ludotecas

2. ABORDAJE METODOLOGICO: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta monografía parte de una revisión documental del lineamiento técnico de ludotecas 2024. Al situarse bajo un enfoque cualitativo, no se trata solo de “buscar información”, sino de analizar críticamente el documento escrito. En este tipo de investigación, "una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Nos pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio" (Hernández Sampieri et al., 2006, p. 614).

Por consiguiente, el proceso implica interpretar el texto para extraer sus significados más profundos, ya que la indagación cualitativa se entiende como "un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones" (Hernández Sampieri et al., 2006, p. 9).

Para ello se organizó los siguientes momentos de la revisión documental:



1. **Búsqueda y Selección:** Se inicia con una búsqueda y selección, filtrando e identificando documentos que hagan referencia a la investigación, como fuentes y citas que puedan llevarme a los documentos de interés.
2. **Recolección y clasificación:** una vez se tienen los documentos seleccionados se procede a establecer las características, datos autores, palabras claves que determinan el vínculo de interés.

3. **Organización:** Organizar la información se procede a organizar la información de tal forma que permite identificar el tema central de la investigación, su importancia, la relación y los conceptos con el tema de interés.
4. **Análisis e interpretación:** como acto seguido se hace una lectura donde se obtiene la información requerida, se analiza y compara entre sí, este abre la posibilidad hacer una división en subtemas que complementan al tema principal, permitiendo hacer un análisis crítico de los documentos elegidos.
5. **Conclusión y presentación por Eje:** una vez realizada esta segmentación por subtemas se hace una división por 3 Ejes según la línea temática, la lectura y análisis de cada uno, me permite hacer una conclusión y presentación por cada uno de los ejes, y hacer un análisis y conclusión final.
6. **Encuestas:** como método de sustentación de lo investigado se realiza una encuesta, a asistentes de las diferentes ludotecas con el fin de sustentar el reconocimiento y aceptación de este espacio por parte de la población asistente.

ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS

Todo abordaje metodológico requiere definir con precisión las estrategias e instrumentos que trazarán la investigación. La Ruta que se desea seguir con el propósito de responder las preguntas principales, servirá como medio para rastrear, filtrar y seleccionar cuidadosamente los documentos y cimientos teóricos que argumentaran la investigación.

BÚSQUEDA Y SELECCIÓN: DEFINIR OBJETIVOS DEL TEMA

Como el primer paso antes mencionado en la ruta a seguir en la investigación permite definir el objetivo en una revisión documental en búsqueda de un punto de partida enunciativo y no como un parámetro inflexible, la investigación cualitativa, posee en sus objetivos una naturaleza distinta, ya que no se busca precisar ni acotar el problema o fenómeno de estudio de manera rígida al comenzar el proceso (Hernández Sampieri et al., 2006).

Por el contrario, al tratarse de un diseño abierto y expansivo, se espera que el objetivo brinde la flexibilidad necesaria para explorar, comprender e interpretar los significados más profundos del texto a medida que evoluciona el análisis, permitiendo que la investigación se vaya enfocando de acuerdo con los datos y temas emergentes (Hernández Sampieri et al., 2006).

RECOLECCIÓN Y CLASIFICACIÓN: IDENTIFICAR Y RECOPIRAR FUENTES

La revisión documental realiza un análisis conceptual entre la normativa nacional y para el proceso investigativo cualitativo, se toma como base a Sampieri, Fernández y Baptista (2006),

quienes definen revisión documental la recolección de datos como un medio para obtener las perspectivas y significados subjetivos de los participantes y se toma como base organizativa del proceso de análisis documental a Marcelino, Martínez y Camacho (2024).

Frente al sustento teórico se recurre a diversos autores en diferentes textos que aportan al sustento teórico que fundamenten el análisis frente al desarrollo integral Jean Piaget (1952, 1962, 2003) se fundamente en la dimensión cognitiva, explicando cómo la inteligencia nace de la acción y la asimilación de lo real, Lev Vygotsky (1978, 1989) Sustenta la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el juego permite al niño actuar y hacer por sí mismo y lo que puede lograr con un par o con ayuda o guía de un adulto, María Montessori (1936, 1949) Se centra en la importancia de la necesidad de libertad, autonomía y el uso de la "mente absorbente", haciendo alusión a la habilidad del niño de aprender y construir su personalidad por lo que absorbe en su entorno con gran influencia durante el juego y como el ambiente debe estar preparado para el desarrollo de las habilidades permitiendo este que los niños y niñas tengan una disciplina y una concentración.

Friedrich Fröbel (1887): Resalta que la disposición del entorno y como el papel del educador es ser un guía que respeta el ritmo del niño y la niña, como los Dones y las ocupaciones son un determinante para el propósito pedagógico, y el juego como factor determinante para la relación del niño y la niña con la naturaleza, expresan sus emociones y reflejan su mundo interior, Donald Winnicott (1971): Destaca que la realidad se descubre y habita a través de los objetos transicionales, donde el juego no es solo una actividad de entretenimiento por el

contrario es un espacio transicional donde hay una conocimiento cultural y de conocimiento propio.

Pierre Vayer (1986): Define la psicomotricidad como la interrelación entre funciones motoras y psíquicas, que le permiten al niño y a la niña conocerse por medio del movimiento de su propio cuerpo como una forma de comunicarse, aprender y relacionarse con su entorno, Henri Wallon (1942): Argumenta que la emoción y el movimiento son inseparables, fundamentando la dimensión afectiva, Vitor Fonseca (2004): Enfatiza que el movimiento es el cimiento del pensamiento abstracto ya que por medio de la conciencia que se construye mediante la motricidad que permite el desarrollo cerebral, haciendo un puente entre el desarrollo motriz y el intelectual.

Sandra Durán Chiappe (2019, 2024): Define el ambiente como un "dispositivo pedagógico" que anima y provoca a jugar, dando a juguete un espacio de importancia sin llevarlo a la instrumentalización, Teresa Colomer (2004, 2010): Conceptualiza la mediación lectora como un acompañamiento sensible entre la infancia y la literatura, haciendo que los ambientes tengan espacios avientos para el acceso de los textos, permitiendo que este sea un medio de socialización, Marta Borja (1997): Proporciona el marco histórico sobre la expansión de las ludotecas y sus modalidades móviles, Guy Brousseau (1986) y Pierre Van Hiele (1957): Fundamentan la enseñanza de las matemáticas vivas y los niveles de pensamiento geométrico mediante el juego, dando una visión como el juego a porta de forma académica en los espacios no convencionales.

ORGANIZACIÓN: ORGANIZAR LA INFORMACIÓN

Este proceso se realiza rigurosamente como se exige en la investigación cualitativa, y que permitirá que la interpretación de las fuentes teniendo en cuenta el tema de la investigación, la importancia, la relación los conceptos, para ello se requiere organizarlo en dos pasos:

1. Leer el documento completo, subrayando conceptos centrales como funciones educativas, recreativas y preventivas de las ludotecas. Esta fase de aproximación permitió identificar la estructura lógica del texto y su alineación con el enfoque cualitativo, facilitando una organización temática, lo cual es un paso fundamental para darle estructura a la información. En el análisis cualitativo, esta revisión inicial del material permite identificar las unidades de significado, descubrir patrones y agrupar los datos en categorías para lograr una comprensión profunda del fenómeno de estudio (Hernández Sampieri et al., 2006). Entendiéndose de esta forma que la recolección de datos es fundamental para generar un sentido y establecer categorías de análisis. La investigación documental, según Hernández Sampieri, consiste en detectar, obtener y consultar bibliografía y otros materiales relevantes para un estudio, de manera selectiva y con el propósito de apoyar los objetivos de la investigación”
2. Selección información relevante para el estudio, Se realizó mediante un proceso de categorización y depuración de datos, priorizando aquellos componentes del LTLC (2024) que están directamente direccionados a la operación pedagógica y técnica de las ludotecas. Este ejercicio se respalda en la premisa metodológica que señala que en la investigación cualitativa "la recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas

y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades" (Hernández Sampieri et al., 2006, p. 49), permitiendo así que la investigación se enfoque en las unidades de análisis que aportan mayor valor teórico. De este modo, la selección no fue realizada al azar, sino mediante un procedimiento orientado a recoger la esencia del LTLC (2024), asegurando que el análisis crítico se fundamente en el desarrollo integral de las infancias y en los aportes de las ludotecas a la formación de las licenciadas en educación infantil.

ESTRATEGIA DE ANÁLISIS

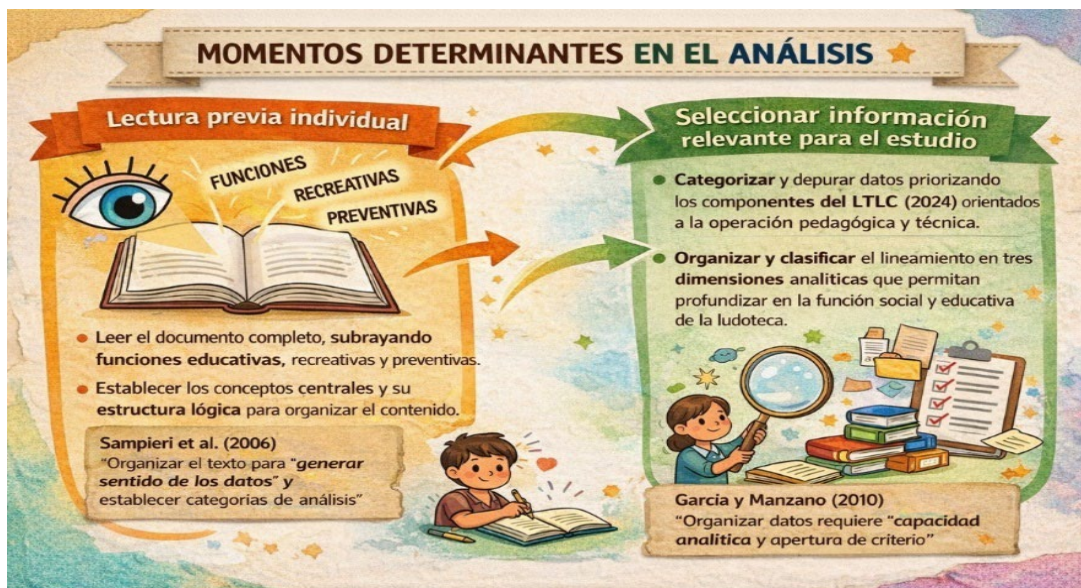


Ilustración 1: Momentos clave del análisis.
Diseño apoyado Gemini - nano banana - abril 2026

Bajo la ruta de investigación, la recolección y el análisis de los datos se entrelazan permitiendo entre sí, encontrando unos subtemas en común captando la esencia de la investigación.

Este enfoque mediador se sustenta en la premisa de que la indagación documental cualitativa exige rigor; como advierte la teoría, "teniendo en cuenta los fundamentos sobre los cuales se construye una investigación así concebida, se evidencia la complejidad del proceso y el cuidado y la rigurosidad que exige especialmente en el ámbito del análisis y la interpretación, competencias esenciales propias de quien desea lograr objetivos" (Gómez, 2011, p. 7)

Este nivel de análisis facilita un retorno crítico sobre las fuentes originales para validar el derecho inalienable al juego en todas sus dimensiones particulares, se busca asegurar que el análisis de los escenarios alternativos, las bibliotecas públicas y los colegios no se limite a una técnica de descripción vacía, sino que se convierta en una mediación intencionada y creadora de conciencia

Apoyada en las posibilidades de nuestro tiempo, esta indagación reconoce que "diseño de investigación cualitativo podría definirse como emergente y en cascada, indicando que no existe una determinación previa de él y que se desarrolla y evoluciona con el mismo proceso de investigación" (Colás, 2012, p. 9)

Una vez realizada estas validaciones temáticas en los documentos me permite analizarlos, compáralos y hacer una conclusión de cada texto para poder agrupar los subtemas y darle un sentido al análisis del texto inicial, enfocado en las preguntas principales y el objetivo de la monografía.

CONCLUSIÓN Y PRESENTACIÓN POR EJE: PRESENTACIÓN DE LOS CAPÍTULOS

Para profundizar en la función social y educativo de la ludoteca, se establecen tres capítulos a los que denomine “Ejes” y serán fundamentales ya que permiten organizar y comprender los distintos componentes teóricos, pedagógicos, normativos y experienciales que atraviesan esta investigación. Estos ejes se construyen como categorías de análisis que posibilitan interpretar la ludoteca no solo como un espacio de recreación sino como un escenario de formación mediación y desarrollo integral para la infancia

Estos ejes no son divisiones estáticas, sino que funcionan como un principio vivo de investigación documental y de reflexión sobre la práctica, permitiendo que el lineamiento normativo sea analizado no solo como un texto administrativo inerte, sino como un auténtico motor de transformación social

- **Eje 1:** Aportes de los espacios alternativos al desarrollo integral (Lúdica, Psicomotricidad juego y literatura)

Este Eje aborda los fundamentos pedagógicos y teóricos relacionados con el desarrollo integral de los niños y niñas, integrando temas como la lúdica y la psicomotricidad, el juego, el juguete, el espacio del juego y la literatura infantil. Asimismo, incorpora la mediación lectora y el papel de la literatura infantil dentro de las ludotecas, reconociendo estos elementos como herramientas esenciales para potenciar el desarrollo cognitivo, emocional, corporal, social y comunicativo de la infancia

- **Eje 2:** Sentido pedagógico desde la práctica y la intencionalidad educativa (Historia y contextos como BibloRed y el colegio).

En este eje se analiza la evolución histórica de las ludotecas en el mundo y en Colombia, así como su cómo su consolidación en escenarios educativos y comunitarios como las bibliotecas públicas y las instituciones escolares. Se profundiza en el sentido pedagógico de estos espacios, entendiendo la ludoteca como un entorno protector inclusivo y cultural donde el juego se desarrolla de manera intencionada para favorecer el aprendizaje, la participación y la construcción de ciudadanía infantil.

- **Eje 3:** Articulación entre el juego, el currículo y los lineamientos técnicos (entes reguladores y agentes educadores)

Este eje examina la relación entre el juego, los procesos curriculares y los lineamientos técnicos que regulan las ludotecas en Colombia. De igual manera analiza el papel de los entes reguladores, los mediadores, los agentes educativos y las familias en la garantía del derecho al juego y en la construcción de experiencias pedagógicas significativas reconociendo la ludoteca como un espacio donde convergen la política pública, la educación y el desarrollo integral de los niños y niñas.



Ilustración 3. Selección y análisis documental.
diseño apoyado Chat-GPT 2026

ENCUESTA

Como parte del diseño metodológico para la recolección de datos, se empleó la técnica de la encuesta, entendida como un procedimiento estructurado que permite recopilar información estandarizada de una muestra poblacional con el fin de describir y analizar opiniones, percepciones o fenómenos sociales. Bajo esta premisa, y con el propósito de dar respuesta a los objetivos de la monografía, se aplicó un cuestionario segmentado estratégicamente en cinco grupos, el temario exploró dimensiones clave del entorno: la literatura, los elementos pedagógicos y psicomotrices, las funciones de los ludotecarios, el diseño del ambiente y, finalmente, la participación familiar. A un total de 100 personas, calificándose estas de 1 a 5 en nivel de satisfacción.

3. EJE 1: APORTES DE LOS ESPACIOS ALTERNATIVOS COMO LA LUDOTECA AL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS:

Con este eje se busca identificar la intencionalidad del juego como antídoto a la “cosificación” de los elementos mencionados dentro de la problemática inicial. Este análisis permite comprender como el sentimiento pedagógico se materializa en la dimensión cognitiva a través de la resolución de problemas, en la dimensión social mediante el fortalecimiento de vínculos y el reconocimiento de pares y en la dimensión motora a través de la exploración e interacción con el entorno. Y de esta forma, hacer valida la ludoteca no solo como un escenario de entretenimiento, sino como un ecosistema que articula procesos de aprendizaje integral. Todas las dimensiones están relacionadas con los hallazgos del LTLC (2024), se demuestra que la práctica de la licenciada en educación infantil es la que transforma la “espontaneidad sin propósito” en una mediación consiente que garantiza los derechos de niños y niñas en los nuevos territorios lúdicos.

CONCEPTUALIZACIÓN

Al adentrarnos en este primer capítulo, enfocado en los aportes de los espacios alternativos como la ludoteca, resulta imperativo deconstruir aquella visión instrumental que los reduce a simples depósitos. Por el contrario, el presente apartado invita a comprender cómo dichos escenarios se consolidan como pilares fundamentales para el desarrollo integral en los primeros años, partiendo de la premisa de que la dimensión lúdica no es una mera pausa recreativa, sino una condición humana vital para la construcción del sujeto. En este tejido de

experiencias, exploraremos cómo la corporeidad y la mente dialogan de manera profunda a través de la psicomotricidad, haciendo del movimiento un lenguaje auténtico de apropiación del entorno. Bajo esta lente, la acción libre de jugar y la manipulación de los juguetes dejan de concebirse como fines en sí mismos para revelarse como poderosos mediadores culturales, todo ello enmarcado dentro de un espacio de juego que exige un diseño pedagógico y estético intencionado (Durán, 2019). Finalmente, este laboratorio de la subjetividad no estaría completo sin el poder transformador de la palabra; por ello, se realiza una revisión de la relación de la literatura infantil en la ludoteca como beneficio en el desarrollo infantil, y como es impulsada por una mediación lectora cálida y rigurosa, y así lograr incorporarse orgánicamente en las dinámicas de la ludoteca, transformando los cuentos en auténticos refugios de identidad, pensamiento reflexivo y goce (Corporación Juego y Niñez et al., 2024).

DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS

El desarrollo infantil integral se entiende hoy como una construcción mediada por el entorno y la interacción social. El LTLC (2024) enfatiza que el juego no es una actividad espontánea aislada, sino un derecho que requiere de ambientes diseñados. Esta idea es reforzada por Durán (2019), quien sostiene que el diseño de ambientes es un dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, lo cual exige que el maestro reconozca la necesidad de actividad libre y autónoma del niño. En este sentido, la ludoteca se convierte en el escenario ideal para lo que Piaget (2003) describe como el proceso de adaptación, donde el niño, a través del juego, logra la asimilación de lo real a la actividad propia, permitiendo que la inteligencia nazca de la acción y la manipulación de objetos.

La función simbólica y social del juego es otro pilar fundamental. Mientras que para Piaget el juego es un ejercicio de asimilación, Vygotsky (1933/1982) plantea que el juego crea una “Zona de Desarrollo Próximo”, afirmando que “en el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad promedio, por encima de su conducta diaria” (Montañés, P.10). Esta visión es la que sustenta la estructura de las ludotecas en el lineamiento actual: el juego intencionado permite al niño separarse del objeto real para operar con significados. Complementando esto, la metodología de Montessori resalta la importancia de los materiales sensoriales, sugiriendo que “el niño, con su mente absorbente, encarna en sí mismo las cosas que ve y oye” (Aquino & Sánchez, 1999, P. 136), lo que valida la necesidad de que la ludoteca ofrezca recursos estéticamente dispuestos y pedagógicamente pensados.

el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024) trasciende la mirada instrumental y posiciona a estos escenarios alternativos como auténticos laboratorios de la subjetividad, orientados innegablemente al desarrollo integral de las infancias. Al despojarse de dinámicas de cosificación escolar, la ludoteca propicia un ecosistema seguro, digno y estético donde el juego libre y genuino se consolida como la mediación intencionada primordial. Allí, el niño no solo emplea su tiempo libre, sino que experimenta un florecimiento armónico de sus dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal y socioemocional; de hecho, en este profundo tejido de experiencias vitales, la normatividad reafirma que "las y los participantes a través del juego en la ludoteca construyen su subjetividad y se favorece el desarrollo de habilidades [...] centrados en la construcción personal, ética, moral y social" (Gobierno de Colombia et al., 2024, p. 78). De este modo, el diseño intencionado de los ambientes y materiales

deja de ser un mero ideal teórico para convertirse en el pilar fundamental que dignifica a la niñez, transformando el espacio en un motor insustituible para su formación humana y cultural.

Finalmente, al despojarnos de cualquier visión instrumental, el análisis revela que la ludoteca ya sea escolar o comunitaria trasciende su estructura arquitectónica para consolidarse como un auténtico ecosistema vivo. Es precisamente en este escenario alternativo donde se promueve un equilibrio profundo y necesario entre el movimiento corporal y las funciones cognitivas. Esta concepción solicita directamente el saber pedagógico; de hecho, Durán Chiappe (2019) destaca que los "itinerarios pedagógicos" en la formación de maestros deben centrarse rigurosamente en el estudio del juego y el movimiento, permitiendo revelar aquellos saberes que se construyen genuinamente en la interacción de los sujetos (p. 1).

Bajo la reflexión del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024) ratifica que este espacio funciona como un verdadero laboratorio de la subjetividad. En la ludoteca convergen de manera orgánica la libertad y autonomía propuestas por Montessori, el proceso constructivo de asimilación de Piaget y la mediación social y cultural de Vygotsky. De este modo, la ludoteca abandona su estatus de simple zona de recreo para erigirse como un pilar indispensable, articulando de manera inseparable la transformación de las prácticas de las licenciadas en educación infantil y el florecimiento armónico del desarrollo de los niños y niñas.

LÚDICA

La lúdica se entiende hoy como una dimensión esencial del ser humano presente a lo largo de toda la vida. Supera la visión del juego como una simple herramienta didáctica o actividad dirigida, pues permite que cada persona construya su proyecto de vida desde el disfrute, la libertad y la curiosidad. En el ámbito educativo, este enfoque transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, invitando a aprender desde la interacción con otros.

En esta línea, los LTLC (2024) señalan que la ludoteca debe superar la “instrumentalización” de lo lúdico. No se trata simplemente de adjetivar actividades como “juegos”, sino de reconocer un espacio que trasciende la ocupación del tiempo para convertirse en un territorio de libertad y fortalecimiento del desarrollo infantil.

Dentro de la estructura institucional, la ludoteca es el escenario donde el juego se materializa como un derecho y un eje central de la cultura, permitiendo a los sujetos explorar su potencial creativo de forma autónoma. El lineamiento destaca que estos espacios deben conciliar dos mundos, el cual se nombran y más adelante se desarrollaran en la investigación:

El juego libre (autotélico): Espontáneo y natural.

El juego intencionado: Acciones formativas que, sin “escolarizar” la ludoteca, aprovechan lo que sucede al jugar para provocar reflexión y aprendizajes naturales.

La experiencia lúdica funciona como un laboratorio social donde se manifiestan la resolución de conflictos, la socialización y la formación de normas. Esta perspectiva enseña a las personas a ser más flexibles ante la incertidumbre y el cambio, fomentando el pensamiento crítico. En el contexto colombiano, se reafirma que el juego es motor de transformación social y garantía de bienestar, salud y autonomía para las niñas y los niños.

Para que este proceso sea efectivo, es fundamental la presencia de personal capacitado, destacando el rol de la licenciada en educación infantil. El adulto mediador (ludotecario) tiene la responsabilidad de:

- **Agenciar y gestionar:** Participar desde el diseño y planeación del programa para asegurar que se cumplan los objetivos en el territorio.

Lejos de limitarse a una supervisión pasiva o al préstamo mecánico de objetos, la profesional ejerce un liderazgo pedagógico vital participando desde el diseño y la planeación del programa.

Esta gestión implica leer críticamente el contexto social para estructurar intervenciones que respondan a las verdaderas necesidades de la comunidad, evitando caer en la improvisación o en una "espontaneidad sin propósito".

Así, la licenciada se consolida como un agente educador capaz de sostener una mediación intencionada que reconoce a los niños y niñas como sujetos políticos, garantizando que los objetivos y metas en el territorio se cumplan bajo un rigor

técnico, ético y profundamente reflexivo (Corporación Juego y Niñez et al., 2024).

- **Ambientar e innovar:** Crear espacios de exploración constante acordes a las características de la comunidad.

Crear espacios de exploración constante exige que la educadora asuma el entorno físico como un auténtico "tercer maestro".

Esto requiere desarrollar una disciplina de observación sensible para innovar y diseñar escenarios estéticos, flexibles y culturalmente pertinentes que inviten al asombro y provoquen la acción lúdica natural.

Bajo esta mirada reflexiva, la disposición del ambiente trasciende la mera decoración instrumental para convertirse en un dispositivo pedagógico que impulsa a la infancia a jugar libremente, propiciando el descubrimiento propio y el de los demás en profunda sintonía con las características y la identidad de su comunidad (Durán, 2019)

- **Garantizar la protección:** Asegurar que la ludoteca sea un pilar de política pública donde el juego sea sinónimo de libertad y protección integral.

En tiempos donde la niñez exige un amparo genuino, la ludoteca debe erigirse como un auténtico "territorio de paz" y un pilar inquebrantable de la política pública, asegurar esta protección integral implica que la experiencia lúdica se viva

y se respire como un derecho humano, siendo sinónimo absoluto de libertad, equidad y dignidad.

La mediadora asume la alta responsabilidad de implementar protocolos que aseguren no solo el bienestar físico y la higiene, sino también la seguridad emocional de los participantes; forjando de esta manera un entorno inclusivo, libre de violencias y estigmas, donde cada niño y niña encuentre un refugio seguro para edificar su autonomía y subjetividad (Gobierno de Colombia et al., 2024)

“El juego es vital para la salud, el bienestar y el desarrollo... proporcionando oportunidades para la expresión de la creatividad, la imaginación y la autonomía.” (LTLC, 2024, p. 33).

LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad se define cómo la interrelación entre las funciones motoras y las funciones psíquicas. Según Vayer (1986), este enfoque permite una comprensión holística del ser humano, donde el cuerpo no es un ente aislado, sino un organismo integrado en un continuo proceso de desarrollo y aprendizaje. En este sentido, el movimiento se convierte en el vehículo principal para la estructuración de la personalidad infantil.

El desarrollo psicomotor encuentra su sustento en las teorías clásicas del desarrollo infantil, las cuales vinculan la acción física con la arquitectura mental:

Perspectiva cognitiva: Piaget (1952) sostiene que el desarrollo motor es la base del desarrollo cognitivo. Mediante la manipulación de objetos y la acción sobre el entorno, el niño construye esquemas mentales que le permiten desarrollar la percepción espacial y la resolución de problemas.

Este dinamismo demuestra que el juego facilita un proceso vital de adaptación, logrando la asimilación de lo real a la actividad propia y permitiendo que la inteligencia nazca, indiscutiblemente, de la acción misma

Perspectiva Afectiva y Social: Wallon (1942) argumenta que la emoción y el movimiento son inseparables. La psicomotricidad, por tanto, actúa como una herramienta de autorregulación emocional y es crucial para la formación de la identidad.

Así, cada desplazamiento o gesto en el espacio de juego se consolida como un eje vital para la comprensión de sí mismo en relación recíproca con los demás.

Perspectiva Evolutiva: Fonseca (2004) enfatiza que el movimiento es el cimiento del pensamiento abstracto. En este auténtico laboratorio de la subjetividad, la experimentación motriz activa y libre le facilita al niño y la niña transitar de lo concreto (el dominio de su propio cuerpo) hacia lo simbólico (la emancipación de la inteligencia).

Implicaciones en los ecosistemas lúdicos: Para que este entramado teórico cobre vida y no se reduzca a una espontaneidad sin propósito, la psicomotricidad debe asumirse en el entorno educativo, la psicomotricidad debe ser una acción intencionada que promueva la expresión y la

comunicación. Durán (2019) subraya que el diseño de actividades debe responder a las necesidades evolutivas del niño:

Desde promover la motricidad gruesa a través de retos de equilibrio, salto y trepar que favorecen el control corporal, hasta fomentar prácticas de juego simbólico que integran la motricidad fina con la representación de roles, facilitando así el manejo de emociones complejas.

Todo este corpus halla su máxima exigencia normativa en el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024), el cual otorga un papel protagónico a la psicomotricidad al establecer explícitamente que "en la ludoteca se debe propiciar que el cuerpo se convierta en el primer territorio de exploración, donde el niño y la niña, a través del movimiento, reconozcan sus posibilidades y límites en relación con los otros y con el entorno".

- **Motricidad Gruesa:** Al reflexionar sobre la motricidad gruesa dentro de los ecosistemas vivos de aprendizaje, resulta imperativo despojarnos de la mirada instrumental que históricamente ha encasillado el movimiento amplio como un mero gasto calórico o una simple pausa recreativa frente a lo académico. Por el contrario, el despliegue del cuerpo en el espacio lúdico es la mediación originaria a través de la cual la infancia consolida su autonomía, desafía la gravedad y se apropia del mundo que le rodea.

Lejos de concebirse como un ejercicio mecánico, la acción motriz se erige como un auténtico laboratorio de la subjetividad donde el sujeto estructura su percepción espacial, reconoce el volumen de su propio cuerpo y afianza su seguridad emocional al superar obstáculos. Para que este proceso orgánico no

quede a merced de una espontaneidad sin propósito, el entorno físico de la ludoteca debe ser diseñado intencionalmente como un "tercer maestro" que provoque y rete las capacidades del infante. Es aquí donde la labor de la licenciada en educación infantil cobra un sentido pedagógico profundo, pues su planeación debe responder directamente a los momentos vitales de la niñez propiciando la "Motricidad Gruesa: Actividades de equilibrio, salto y trepar que Favorecen el control corporal y la liberación de energía" (Durán, 2019)

A través de esta dinámica viva y desafiante, el niño no solo canaliza su fuerza vital, sino que logra una profunda autorregulación. Al dominar el equilibrio y el salto, transita con total naturalidad desde la dimensión más concreta de su existencia “el control de su anatomía” hacia la libertad de su edificación mental, demostrando que la inteligencia y la personalidad nacen irremediabilmente del cuerpo en movimiento (Fonseca, 2004).

- **Juego Simbólico:** En los ecosistemas vivos de aprendizaje, el juego simbólico trasciende la mera imitación para instaurarse como una mediación pedagógica fundamental. Bajo esta perspectiva, se estructuran dinámicas y prácticas intencionadas que integran de manera armónica la motricidad fina con la representación de roles.

Este escenario de ficción no solo enriquece el dominio corporal y estético, sino que resulta indispensable para facilitar la socialización genuina y propiciar el

manejo de emociones complejas en las infancias, alejando al espacio de cualquier visión instrumental (Durán, 2019), al transitar por la dimensión lúdica del "hacer como si", los niños y niñas asimilan orgánicamente las normas de su cultura y tramitan sus realidades afectivas.

Dada la enorme riqueza y la profundidad crítica que esta manifestación lúdica exige para la comprensión absoluta del desarrollo integral, este eje conceptual será extendido y abordado con mayor rigurosidad teórica en los apartados posteriores de esta monografía.

El LTLC, (2024) otorga a la psicomotricidad un papel protagónico, haciendo de esta un eje transversal para la garantía del desarrollo integral. El documento oficial establece que: “En la ludoteca se debe propiciar que el cuerpo se convierta en el primer territorio de exploración, donde el niño y la niña, a través del movimiento, reconozcan sus posibilidades y límites en relación con los otros y con el entorno.” (Corporación Juego y Niñez et al., 2024, p. 58).

Esta visión técnica reafirma que la ludoteca no es un espacio de juego pasivo, sino un entorno protector diseñado para el reto corporal, donde el dominio del movimiento sienta las bases para la participación ciudadana y la autonomía.

EL JUEGO

El juego se define como una actividad voluntaria, placentera y esencial que trasciende la simple diversión para convertirse en un derecho inalienable (LTLC, 2024). Su característica principal es su valor autotélico, es decir, tiene un fin en sí mismo.

- **Perspectiva de Piaget (1945):** El juego es una forma de asimilación, donde el niño incorpora elementos de la realidad a sus esquemas mentales previos sin una meta práctica externa, diferenciándose así del aprendizaje formal. ¿Es acaso este proceso una simple repetición mecánica e inerte? Lejos de serlo, bajo la lente piagetiana, esta asimilación lúdica se erige como el puente vital entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, permitiendo orgánicamente la aparición del símbolo y la representación (Corporación Día de la Niñez, 2009). Al manipular directamente los objetos y transformar la realidad a través del escenario ficticio del "hacer como si", la infancia logra una paulatina apropiación y dominio de su entorno, demostrando que la inteligencia y la racionalidad nacen innegablemente de la acción y la exploración (Corporación Día de la Niñez, 2009). De este modo, el juego no solo consolida los esquemas mentales previos, sino que se convierte en una poderosa actividad constructiva que emancipa al sujeto y sienta las bases de su propia arquitectura cognitiva.
- **Perspectiva del LTLC (2024):** Se debe proteger el juego de la “instrumentalización” académica. El juego espontáneo permite interactuar con el entorno con una libertad que los objetivos impuestos suelen limitar. Al deconstruir la mirada utilitarista de la educación tradicional, la normativa nacional

hace un llamado urgente a evitar la "curricularización" de los espacios lúdicos.

Transformar el juego en un simple mecanismo o herramienta didáctica para impartir contenidos escolares prefijados por el mundo adulto —como el lenguaje o las matemáticas— anula su esencia y somete al infante a una cosificación de su experiencia vital (Gobierno de Colombia et al., 2024). Por el contrario, salvaguardar el valor autotélico exige reconocer y validar el jugar como un inalienable "acto de libre voluntad, goce y disfrute" (Corporación Juego y Niñez et al., 2024, p. 112). Bajo esta postura pedagógica y política, la ludoteca se consolida verdaderamente como un laboratorio de la subjetividad y un territorio protector, donde el aprendizaje integral no es una exigencia impuesta, sino la consecuencia natural, libre y profundamente placentera de habitar el mundo.

- **Enfoque Montessori (1936, 1949):** El niño “trabaja” a través del juego cuando responde a su curiosidad innata. Mediante la mente absorbente y la exploración sensorial, el juego facilita el dominio progresivo de habilidades y la autonomía. En la pedagogía científica, el juego no se concibe como el opuesto al esfuerzo, sino como la labor más trascendental y constructiva de la infancia. A través de su "mente absorbente", los niños y niñas simbolizan su entorno al interactuar con estímulos y materiales sensoriales (Aquino & Sánchez, 1999). Esta exploración libre es el vehículo principal para la forja de la autonomía, demostrando que cuando el entorno ofrece recursos estéticamente dispuestos, el infante no solo se entretiene, sino que edifica gradualmente su inteligencia y su voluntad (Montessori, 1936, 1949).

- **Vinculación Técnica:** Los LTLC (2024) validan esta postura al definir la exploración como un “impulso humano natural” que florece en ambientes de confianza, permitiendo que la curiosidad se transforme en una interpretación creativa de la realidad. Esta concepción activa y naturalista se materializa plenamente en la política pública colombiana. Lejos de ser un depósito inerte, la normativa técnica advierte que la ludoteca debe ser un entorno estructurado donde se organicen "espacios, tiempos y recursos que inviten a la exploración y al aprendizaje" (Corporación Juego y Niñez et al., 2024, p. 52). Al garantizar la dignidad, la seguridad y la pertinencia cultural del mobiliario, la educadora propicia que este impulso natural no se reprima, sino que evolucione orgánicamente hacia la apropiación del mundo que rodea al niño.

- **Dimensión Social y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** El juego trasciende la individualidad para instaurarse como una herramienta de socialización crítica. Apoyados en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978, 1989), se reconoce que el juego crea constantemente (ZDP), En este auténtico laboratorio de la subjetividad, el niño ensaya roles adultos y normas culturales, lo que le permite actuar y proyectarse "por encima de su nivel actual" y de su conducta diaria, asumiendo exigencias y metas que aún no domina en la vida real

Esta poderosa perspectiva es el corazón del LTLC (2024), el cual concibe el juego intencionado como una "preparación anticipada a la vida adulta", es en el espacio

de juego donde las infancias negocian significados, aprenden a respetar turnos y resuelven conflictos, logrando vincular magistralmente su equipo biológico con el capital simbólico e histórico de su cultura, generando procesos de aprendizaje sea por su propio medio o con apoyo, permitiéndole desarrollar habilidades y alcanzar metas.

Teoría de Vygotsky: El juego crea constantemente Zonas de Desarrollo Próximo, permitiendo al niño actuar “por encima de su nivel actual” al asumir roles que exigen habilidades que aún no posee en la vida real. Desde el enfoque sociocultural, el acto de jugar “especialmente en su forma simbólica o de ficción” exige la mayor demanda cognitiva para el sujeto. Vygotsky postula que "en el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad promedio, por encima de su conducta diaria" (Montañés, J. p. 10). Al operar con significados (por ejemplo, al transformar un trozo de madera en un vehículo), el niño se separa de la literalidad del objeto, impulsando su pensamiento abstracto y afianzando capacidades que dominará plenamente en su futuro desarrollo.

- **Perspectiva según LTLC:** Según el LTLC (2024), el juego es una “preparación anticipada a la vida adulta”, donde se negocian significados, se respetan turnos y se resuelven conflictos, vinculando el equipo biológico con el capital simbólico de la cultura. Acogiendo los fundamentos constructivistas, el documento normativo eleva el juego intencionado a la categoría de estrategia para la formación ciudadana. En este sentido, la ludoteca se consolida como un escenario que

garantiza el desarrollo de habilidades donde los participantes "construyen su subjetividad [...] centrados en la construcción personal, ética, moral y social" (Gobierno de Colombia et al., 2024, p. 78). De esta forma, jugar en libertad no aísla al niño de la sociedad, sino que lo provee de herramientas para el goce colectivo y la participación corresponsable.

- **La perspectiva psicosocial y emocional:** El juego actúa como un mecanismo de equilibrio emocional y expresión del mundo interno. En escenarios complejos o vulnerables, la lúdica se convierte en el lenguaje idóneo del afecto y el principal factor de resiliencia. Las interacciones guiadas en la ludoteca no solo persiguen fines cognitivos, sino que resultan indispensables para facilitar el "manejo de emociones complejas" frente a la convivencia y los desafíos cotidianos (Durán, 2019, como se cita en Sarmiento Arévalo, 2024, p. 30). Este escenario se constituye, entonces, en un refugio protector ("territorio de paz") donde el infante exterioriza sus tensiones y logra equilibrarse anímicamente en un ambiente seguro e inclusivo.
- **Perspectiva Psicoanalítica (Freud, 1923):** El juego es la ocupación más intensa de la infancia. Permite al niño proyectar afectos, procesar experiencias traumáticas y enfrentar miedos en un entorno controlado. Al deconstruir la mirada puramente recreativa del mundo adulto, la teoría resalta la profunda seriedad del jugar. Para Freud (1923), esta actividad vital permite que la niñez transmute de una posición pasiva frente a lo que le ocurre, a una posición de control activo. Al

proyectar su mundo inconsciente sobre los juguetes y las narrativas de ficción, el infante procesa angustias vitales. Es por ello que la ludoteca, apoyada por una mediación sensible, garantiza que el uso de los bienes y el espacio físico opere como un dispositivo sanador y de reparación simbólica (Sarmiento Arévalo, 2024).

- **Identidad y Conocimiento Corporal:** Los lineamientos actuales ratifican que el cuerpo en el juego es un "lenguaje que comunica y expresa", facilitando la forja de la identidad y el trámite de tensiones cotidianas (LTLC, 2024). La psicomotricidad deconstruye la falsa separación entre mente y anatomía; el cuerpo infantil es el territorio primigenio donde nace la inteligencia. Esta apropiación exige escenarios que provoquen retos motores, pues la normativa técnica dictamina explícitamente que "[e]n la ludoteca se debe propiciar que el cuerpo se convierta en el primer territorio de exploración, donde el niño y la niña, a través del movimiento, reconozcan sus posibilidades y límites en relación con los otros y con el entorno" (Corporación Juego y Niñez et al., 2024, p. 58). Dominar el salto, el equilibrio o el gesto expresivo dota al niño de una identidad segura y cimenta las bases de su autonomía.

Retomando el planteamiento por parte de los lineamientos donde manifiesta que el juego es un derecho y un eje central de la cultura y que estos deben conciliar en dos mundos el juego libre (autotélico, y el juego intencionado, y sin dejar atrás el juego simbólico, es imperativo

adentrarse en desarrollo de estos conceptos como base fundamental del concepto de juego dentro de los LTLC

- **El juego libre (autotélico): Espontáneo y natural**

Al adentrarnos en la esencia del juego libre, resulta imperativo deconstruir la instrumentalización de lo lúdico que históricamente ha invadido los entornos educativos. El Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC) nos hace un llamado pedagógico urgente a resistir la tentación de utilizar el juego como una simple herramienta o mecanismo diseñado para que las niñas, niños y adolescentes aprendan contenidos escolares prefijados por el adulto, como las matemáticas o el idioma (Corporación Juego y Niñez et al., 2024). Esta visión utilitarista y cosificadora reduce drásticamente las posibilidades de la dimensión lúdica, transformando la experiencia en una mera "actividad" que responde a un horizonte ajeno y le suprime al sujeto infantil su verdadera capacidad de agenciamiento y libertad

Frente a esta amenaza de "curricularizar" los espacios de la niñez, emerge con fuerza el concepto del juego autotélico; es decir, aquel que encuentra su fin, su goce y su propósito en sí mismo. Rescatar "el juego autotélico y su valor amplio y profundo" (Durán-Chiappe, 2018, como se citó en Corporación Juego y Niñez et al., 2024) significa devolverle a la infancia el derecho a participar de manera voluntaria, decidiendo a qué jugar y con qué hacerlo.

En este escenario, la ludoteca se erige no como un aula anexa, sino como un auténtico ecosistema vivo de aprendizaje y un laboratorio de la subjetividad, comprendiendo que "el juego

es una experiencia libre y creativa, que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad" (Corporación Día de la Niñez, 2008, p. 45)

Por consiguiente, la mediación intencionada dentro de la ludoteca exige un equilibrio magistral. El rol del ludotecario no consiste en dirigir pasivamente a los participantes hacia objetivos escolarizados, sino en propiciar un ambiente enriquecido que abrace el juego espontáneo como motor de la cultura y la vida.

Incluso cuando se introducen propuestas de juego guiado, la teoría nos exige que estas dinámicas deban mantener intacta la libertad, la curiosidad y la diversión del juego natural, puesto que es precisamente esta autenticidad la que detona el uso de la creatividad y la imaginación profunda (Hassinger-Das et al., 2017).

En definitiva, reconocer y proteger el juego autotélico es el mayor acto de respeto y dignificación hacia el desarrollo humano, permitiendo que la niñez florezca desde su propia voz y no desde las imposiciones del mundo adulto.

El juego intencionado:

Acciones formativas que, sin “escolarizar” la ludoteca, aprovechan lo que sucede al jugar para provocar reflexión y aprendizajes naturales, al avanzar en la investigación la comprensión de los ecosistemas vivos de aprendizaje, nos enfrentamos a un desafío pedagógico, conciliar la libertad del juego con el rigor de la formación. Si bien hemos defendido férreamente la naturaleza autotélica y libre de la experiencia lúdica, (LTLC) nos advierte que proteger el juego

no implica abandonarlo a una "espontaneidad sin propósito". Por el contrario, la normativa hace un llamado a articular el juego libre con acciones formativas, teniendo siempre presente que el objetivo supremo no es "curricularizar" la ludoteca ni trasladar las lógicas rígidas del aula a este nuevo territorio, sino desplegar una mediación capaz de aprovechar orgánicamente lo que sucede allí para detonar la reflexión y hacer evidentes los aprendizajes naturales (Gobierno de Colombia et al., 2024).

Es en este delicado equilibrio donde la Licenciada en Educación Infantil se instituye como el puente vital que dota de verdadero sentido pedagógico al entorno. Su intervención rompe con la tradición de instrumentalizar el juego para impartir contenidos escolares de manera forzada; en su lugar, ejerce una observación intencionada y sensible que transforma el espacio mismo en un "tercer maestro". Al propiciar dinámicas de juego intencionado, la profesional le permite a la niñez separarse del uso literal de los objetos para operar con significados profundos, facilitando que el participante alcance su ZDP al enfrentarse a retos, toma de decisiones y resolución de conflictos sociales (Corporación Juego y Niñez et al., 2024). De este modo, al combatir la cosificación y negarse a escolarizar el ambiente, la ludoteca trasciende su función de simple "bodega de almacenaje" para consolidarse como un auténtico laboratorio de la subjetividad, donde aprender deja de ser una imposición para convertirse en el resultado natural, vivo y placentero de jugar.

Juego Simbólico:

Resulta imperativo despojarnos de la mirada adulta que tiende a reducir los objetos a su estricta y limitante materialidad. Desde esta perspectiva reflexiva y crítica, el juego simbólico o

de ficción se revela no como una mera imitación vacía, sino como el puente vital entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto; es el escenario sublime donde la infancia conquista la capacidad de sustituir los objetos reales por representaciones imaginarias, otorgándoles nuevos significados a las acciones y emancipándose de las ataduras de su entorno.

En perfecta sintonía con los postulados de Vygotsky (1978), esta manifestación lúdica propicia un auténtico laboratorio interior donde el niño transforma la realidad para operar con significados, facilitando el desarrollo cognitivo y permitiéndole ensayar las complejas demandas de la cultura. Bajo la lente del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024) y apoyados en la rigurosidad del sistema ESAR, el juego simbólico trasciende el simple entretenimiento para instaurarse como un ecosistema de socialización y empatía.

Al representar situaciones reales o fantásticas a través del "hacer como si", los infantes asimilan las dinámicas del mundo adulto, lo cual facilita de manera orgánica la expresión de emociones, el florecimiento del lenguaje y la comprensión profunda de las normas sociales, más aún, este nivel de juego exige una intencionalidad ética, política y pedagógica irrenunciable por parte de la Licenciada en Educación Infantil: el lineamiento normativo advierte que los objetos dispuestos para la ficción, tales como muñecos o kits de profesiones, deben presentarse estrictamente libres de discriminación de género.

De este modo, al promover una exploración equitativa y emancipadora de los roles sociales, la ludoteca combate la cosificación de los estereotipos y se consolida como un entorno protector. Es allí donde el cuerpo en movimiento dialoga con la mente, logrando, tal como lo

afirma Durán (2019), integrar la psicomotricidad con el manejo de emociones complejas frente a la convivencia.

En definitiva, proteger y mediar intencionadamente el juego simbólico es salvaguardar el derecho inalienable de la niñez a pensar críticamente, a transformar su realidad inmediata y a construir su propia voz frente a los desafíos del mundo, el juego se consolida como una "zona de libertad en constante cambio" (LTLC, 2024, p. 38). Es el pilar donde convergen la imaginación, la cultura y el desarrollo integral, permitiendo que el niño elabore el mundo al "jugarlo", ya que a través del juego el niño desarrolla habilidades, sus conocimientos morales y sociales, y adicional le permite tener un reconocimiento de sus capacidades y como empieza a forjar sus propias metas ya teniendo un reconocimiento de su cuerpo y su propio alcance.

JUGUETE

El juguete no es un fin en sí mismo, sino el vehículo que permite la interacción, la acción y la transformación de la realidad. Según el Lineamiento Técnico Nacional de Ludotecas (LTLC, 2024), la elección del juguete debe basarse en la diversidad de experiencias que ofrece al jugador, actuando como la "herramienta del juego" (p. 69).

Perspectiva Cognitiva y el Sistema ESAR:

Desde el enfoque de Piaget (1962), el uso de juguetes es esencial para perfeccionar el razonamiento y la resolución de problemas. Esta premisa se materializa técnicamente a través del

Sistema ESAR (Ejercicio, Simbólico, Armado y Reglas), el cual organiza los objetos lúdicos según el proceso de desarrollo infantil:



Ilustración 4. Sistema ESAR. diseño apoyado Chat-GPT 2026

- **Juegos de Ejercicio:**

Los juegos de ejecución o ejercicio se manifiestan cuando los niños y las niñas ejecutan acciones sensoriales y motoras repetitivas impulsados puramente por el placer de ejercitarse y producir resultados inmediatos.

Lejos de concebirse como una dinámica vacía o monótona, esta repetición favorece orgánicamente el dominio progresivo del entorno. Al interactuar de forma directa e inmediata con los objetos, el infante fortalece su coordinación corporal, afina el desarrollo de sus sentidos y logra una apreciación vital de la relación causa-efecto

Es en esta fase donde surgen los primeros asomos del razonamiento, permitiéndole a la niñez reconocer las particularidades de la materia, afianzar su equilibrio y estructurar su propia percepción de la realidad

- **Juegos de Ensamblaje:**

Los juegos de ensamblaje o armado actúan como el puente indispensable entre la manipulación física concreta y la estructuración lógica de la mente. Esta categoría agrupa aquellos recursos lúdicos “tales como bloques de construcción, piezas de encastre y rompecabezas” que desafían al participante a combinar, disponer y montar múltiples elementos dispersos para configurar un todo coherente.

Desde la lente constructivista, Piaget sostiene que mediante esta manipulación intencionada el niño logra la auténtica "asimilación de lo real a la actividad propia" (Sarmiento Arévalo, 2024, p. X). Este dinamismo vivo no solo refuerza el impulso humano de la creatividad, sino que, tal como lo establece el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024), potencia de manera extraordinaria la inteligencia visual-espacial.

A través de esta exploración racional, el sujeto interioriza de forma autónoma conceptos pre-matemáticos y abstractos fundamentales como el tamaño, el volumen, la forma, la seriación y la clasificación

- **Dimensión Sociocultural y Mediación**

Para Vygotsky, la experiencia lúdica no ocurre en un vacío histórico, sino que está profundamente atravesada e influenciada por la cultura, desde este enfoque, los juguetes abandonan su carácter de objetos inertes para erigirse como auténticas herramientas mediadoras que permiten la interiorización paulatina de las normas sociales y la exploración segura y profunda de las emociones (Vygotsky, 1978).

A través del juguete, la niñez asimila orgánicamente las exigencias de su entorno, transformando a la ludoteca en un escenario indispensable de aprendizaje colectivo y apropiación cultural donde los participantes logran descubrir las complejas relaciones que se tejen en la sociedad (Corporación Día de la Niñez, 2009).

- **Negociación de Roles:**

En el ecosistema vivo de la ludoteca, el juguete actúa como un detonante que facilita orgánicamente la construcción de acuerdos, el diálogo y el establecimiento de normas conjuntas

Al asumir diversos personajes e interactuar activamente con sus pares, el niño logra potenciar su aprendizaje alcanzando su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en este marco de ficción, la negociación de roles le permite al sujeto ensayar las demandas de su cultura y, como postula Vygotsky (1978), actuar "por

encima de su nivel de desarrollo real" al asumir habilidades y exigencias que aún no domina plenamente.

De este modo, la interacción constante mediada por los objetos lúdicos propicia el aprendizaje empático, el respeto por el turno y la resolución pacífica de conflictos, preparando activamente a la infancia para la vida ciudadana y adulta (Gobierno de Colombia et al., 2024)

- **Juego Simbólico:**

En el escenario del juego de ficción, la niñez trasciende la materialidad del objeto para apropiarse de las dinámicas de su entorno. El uso intencionado de recursos como kits de profesiones o muñecos le permite a los infantes recrear, asimilar y comprender de manera segura los vínculos sociales que rigen su cultura. Frente a esta mediación, el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC) establece una directriz ética innegociable: los juguetes dispuestos para esta categoría deben estar estrictamente "libres de discriminación de género" (Gobierno de Colombia et al., 2024, p. 118), garantizando así una exploración equitativa, emancipadora y libre de estereotipos frente a los roles sociales.

(Nota: La profundidad pedagógica y sociocultural de esta categoría ya se desarrolló de forma mucho más amplia en el apartado anterior).

- **El Juguete como Patrimonio e Identificación Social:**

Al deconstruir la mirada puramente comercial e industrializada que a menudo recae sobre los objetos lúdicos, resulta imperativo reconocer que los juguetes trascienden la simple recreación para instaurarse como auténticos vehículos de herencia cultural

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1989) plantea que la experiencia lúdica no ocurre en un escenario aislado, sino que funciona como una preparación anticipada a la vida adulta, en este sentido, el juego reproduce de manera constante las estrategias de adaptación y participación que reflejan el profundo entramado de símbolos, creencias y valores de una sociedad determinada.

Al interactuar con el juguete, la infancia no solo se entretiene, sino que asimila orgánicamente el capital simbólico e histórico de su cultura, permitiendo que las tradiciones sobrevivan y se transformen de generación en generación

- **Identidad Territorial:**

la dotación de los ecosistemas de juego exige una intencionalidad política y pedagógica irrenunciable que reconozca los saberes locales, el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024) le otorga un valor trascendental a la incorporación de juguetes ancestrales, tradicionales y fabricados con materiales regionales.

Lejos de ser concebidos como simples herramientas para pasar el tiempo, la normativa técnica establece que incluir estos elementos propios de la cultura posee un enorme contenido pedagógico, pues funcionan indiscutiblemente como un "mensaje social de lo que una comunidad quiere representar y conservar con el objeto" (Corporación Juego y Niñez, 2014, como se citó en Gobierno de Colombia et al., 2024, p. 81)

De este modo, al propiciar el uso de objetos lúdicos que evocan la memoria colectiva “tales como elementos en madera, tejidos, semillas o fibras de la región”, la ludoteca se consolida como un escenario vital que fortalece la identidad territorial de las niñas y los niños.

Este reconocimiento cultural dignifica las raíces de la comunidad, deconstruye la cosificación impuesta por el consumo comercial y permite que el juego sea una experiencia emancipadora que vincula a la infancia directamente con su origen y su territorio.

- **Gestión y Responsabilidad en la Ludoteca**

Es importante reconocer que, en el ecosistema vivo de la ludoteca, el juguete se despoja de su carácter individualista e instrumental para consolidarse como un auténtico bien común y colectivo

En este escenario, la educadora infantil o el ludotecario no ejerce una función de simple vigilancia o préstamo mecánico, sino que asume una labor ética, política y pedagógica irrenunciable en la preparación y gestión del ambiente, para materializar esta gestión, su intervención intencionada debe garantizar las siguientes dimensiones:

- **Criterios de selección:**

¿Es cualquier objeto comercial digno de mediar el desarrollo humano? La elección de los materiales lúdicos exige un rigor técnico profundo. Se debe realizar un esfuerzo intencionado por adquirir elementos que no solo respondan a los intereses infantiles, sino que sean resistentes, de alta calidad, duraderos y amigables con el medio ambiente, asimismo, la normativa técnica subraya que la selección de estos recursos, además de ser pertinente con el curso de vida, debe asegurar que su uso esté estrictamente libre de discriminación de género y promueva la apropiación cultural

- **Protocolos de Seguridad:**

Garantizar que la ludoteca sea un entorno protector y dignificante exige trascender la simple disposición estética. Resulta imperativo implementar de manera rigurosa normas y protocolos de higienización, lavado y asepsia de los materiales, especialmente de aquellos juguetes que son de uso compartido y continuo.

Esta disciplina de mantenimiento físico y saneamiento es el pilar innegociable que asegura la mitigación de riesgos, protegiendo la salud integral de los participantes y consolidando un entorno verdaderamente seguro

- **Mediación Activa:**

Facilitar la interacción con pares y adultos para potenciar la Zona de Desarrollo Próximo a través del uso compartido de los recursos teniendo en cuenta que los objetos por sí solos no construyen comunidad.

Identificando que la labor fundamental de la educadora radica en ejercer una mediación sensible que facilite orgánicamente la interacción constante con pares y adultos. Al fomentar dinámicas de cooperación y acuerdos sobre el uso compartido de los recursos, la licenciada en educación infantil propicia que el niño logre asimilar roles complementarios a los propios, lo que potencia de manera directa su (ZDP), ayudándole a resolver conflictos y a construir una convivencia pacífica desde el "hacer como si".

Para la formación de la licenciada en educación infantil resulta vital interiorizar que el juguete no es un fin en sí mismo, sino la herramienta mediadora por excelencia que materializa el derecho propio al juego, su inmenso valor radica en consolidarse como el puente vital entre la imaginación y la realidad concreta, permitiendo que la niñez asimile esquemas lógicos, ensaye las demandas de su cultura y exprese orgánicamente su mundo emocional

Según el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024), esta herramienta mediadora debe concebirse siempre como un recurso intencionado, seguro y culturalmente significativo al abandonar su cosificación como un simple objeto de entretenimiento pasivo, el juguete y el espacio lúdico en su conjunto se convierten verdaderamente en un motor que promueve la libertad, la transformación del entorno y la forja inquebrantable de la identidad y el desarrollo integral.

El juguete no es un fin en sí mismo, sino la herramienta mediadora que materializa el derecho al juego. Su valor radica en ser el puente entre la imaginación y la realidad, permitiendo que el niño asimile conceptos lógicos, ensaye roles sociales y exprese su mundo emocional. Según el lineamiento técnico, el juguete en la ludoteca debe ser un recurso intencionado, seguro y culturalmente significativo que promueva la autonomía y la transformación del entorno, dejando de ser un simple objeto de entretenimiento para convertirse en un vehículo de identidad y desarrollo integral.

ESPACIO DEL JUEGO

La disposición del entorno, lejos de ser un ejercicio meramente decorativo, se estructura para provocar el asombro y el aprendizaje natural, exigiendo que los recursos se organicen de manera rigurosa según los momentos evolutivos de los participantes y fluyan en constante movimiento para evitar la monotonía o la cosificación del lugar. Así, al otorgarle a las infancias

la libertad de transformar el escenario y acceder a los bienes colectivos, la experiencia lúdica trasciende del entretenimiento para forjar un auténtico sentido de comunidad y arraigo, pues, tal como se advierte desde la reflexión académica, asumir el ambiente bajo esta perspectiva holística "permite entender las relaciones entre el hombre y el entorno en el que participa, así como la capacidad de poder proyectarnos en él" (Riera et al., 2014, p. 21).

EL DISEÑO DE AMBIENTES DE JUEGO COMO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO

El diseño de espacios de juego no es una tarea meramente estética, sino una construcción intencionada que influye en el desarrollo emocional, cognitivo y social. Según Durán y Martín (2019), los ambientes deben ser concebidos como dispositivos pedagógicos que "animan y provocan a jugar" (LTLC, 2024, p. 116). Para cumplir esta función, el espacio debe garantizar:

- **Dignidad y Seguridad:**

El entorno lúdico exige estar dotado de elementos limpios, organizados y de un tamaño adecuado para cada ciclo vital, la normativa nacional establece de manera explícita que "cada elemento seleccionado para disponer en el ambiente dignifica el juego" (Gobierno de Colombia et al., 2024).

Este rigor técnico y ético en el equipamiento garantiza que la ludoteca se consolide como un entorno verdaderamente protector. Allí, los materiales se deben adaptar armónicamente a las necesidades evolutivas y a las posibilidades motrices de las niñas y los niños, "evitando proponer ambientes que generen

cualquier tipo de riesgo; asfixia, atoramiento, cortadura, entre otros" (Gobierno de Colombia et al., 2024)

De esta forma, se ofrece un escenario seguro que contiene, acoge y respeta integralmente la diversidad de sus iniciativas lúdicas.

- **Higiene:**

Resulta vital establecer protocolos estrictos de asepsia que aseguren que los bienes comunes sean seguros para todo, al comprender que la ludoteca es un escenario de encuentro comunitario y que los juguetes se configuran como un patrimonio colectivo, su mantenimiento trasciende el simple orden visual o estético. Por ello, es imperativo y normativo que la educadora implemente de manera disciplinada un "protocolo de higienización, lavado y asepsia de los materiales, especialmente los juguetes que son de uso común y compartido" (Gobierno de Colombia et al., 2024).

Esta rigurosidad técnica asegura que el ecosistema lúdico permanezca libre de focos de infección, mitigando riesgos para la salud de los participantes y forjando, desde la primera infancia, una cultura corresponsable de respeto y cuidado profundo por lo público.

Esta rigurosidad técnica asegura que el ecosistema lúdico permanezca libre de focos de infección, mitigando riesgos para la salud de los participantes y forjando,

desde la primera infancia, una cultura corresponsable de respeto y cuidado profundo por lo público.

Flexibilidad y Rotación de la Oferta:

En sintonía con la visión constructivista de Piaget (2003) sobre la adaptación intelectual, el espacio lúdico no puede concebirse como un escenario estático o inerte, sino que debe ofrecer un reto constante que movilice las estructuras de pensamiento infantiles. Para que esto se materialice, el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC) establece explícitamente que "la ambientación no es fija y permanente" (Gobierno de Colombia et al., 2024). Por el contrario, su configuración exige una rigurosa disciplina de observación por parte del ludotecario, lo cual permite transformar orgánicamente el entorno a través de las siguientes dimensiones:

- **Evitar la sobreestimulación:**

Para que el ambiente actúe como un genuino provocador del juego, resulta imperativo evitar el exceso visual y material. Desde la investigación pedagógica, se advierte que el entorno debe ser equilibrado desde el punto de vista sensorial, apostando por la "no saturación para que realmente inspiren a quien los habita" (Durán & Martín, 2015, como se citó en Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 70). Bajo esta premisa, la normativa técnica dicta que "los materiales dispuestos en el ambiente se rotan de acuerdo con la observación realizada por la y el ludotecario" (Gobierno de Colombia et al., 2024). Esta renovación estratégica, basada en el interés emergente del grupo, evita la monotonía, controla la

sobreestimulación y garantiza que los recursos sigan despertando la curiosidad y el deseo innato de explorar.

- **Variedad de experiencias:**

Lejos de limitarse a una sola tipología de actividad, el entorno protector de la ludoteca debe proveer una rica multiplicidad de vivencias. El lineamiento exige que "los juegos y los juguetes deben ser variados, diversos y en la cantidad suficiente" (Gobierno de Colombia et al., 2024), lo que implica alternar armónicamente entre juegos de ejercicio (desarrollo motriz), juegos simbólicos (representación de roles) y juegos de reglas (convivencia y acuerdos). Asimismo, el espacio debe trascender su dimensión puramente instrumental para consolidarse como un territorio cultural que acoja diversas manifestaciones estéticas. Al integrar orgánicamente dinámicas que incluyen "canciones, bailes y ejercicios físicos para fomentar la expresión corporal y el ritmo" (Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 78), el escenario se convierte verdaderamente en un laboratorio de múltiples lenguajes que enriquece la creatividad y atiende la inmensa diversidad de las infancias.

- **Multifuncionalidad:**

para asegurar que esta flexibilidad no derive en un desorden sin propósito, la multifuncionalidad del ambiente debe apoyarse en metodologías de clasificación rigurosas como el Sistema ESAR (Ejercicio, Simbólico, Armado y Reglas). Este modelo instrumental, inspirado directamente en la teoría evolutiva

de Piaget y desarrollado por Denise Garon, clasifica los objetos lúdicos en facetas que "traducen en un cuadro síntesis las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas"

La enorme valía pedagógica de esta herramienta radica en que "permite comprender cuál es el uso de los juguetes y diferenciarlos según el proceso de desarrollo de los niños y las niñas", Gracias a este andamiaje conceptual, el ludotecario logra estructurar un ambiente verdaderamente versátil, capaz de ajustarse a los diferentes grupos de edad y potenciar al máximo el propósito de cada recurso dispuesto Utilizar sistemas de clasificación como el ESAR para que el ambiente sea versátil y se ajuste a diferentes grupos de edad.

EL SISTEMA ESAR: CLASIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL OBJETO LÚDICO

El sistema ESAR es una herramienta de análisis y clasificación de juguetes creada por Denise Garon, Rolande Filion y Robert Chiasson. Su nombre es un acrónimo que corresponde a las cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño. Según el Lineamiento Técnico Nacional de Ludotecas (2024), este sistema permite organizar la oferta lúdica de manera que responda a las necesidades evolutivas, garantizando que el juguete sea un mediador efectivo del aprendizaje.

Categoría	Tipo de Juego	Descripción Técnica	Relación con el Desarrollo
E - Ejercicio	Juego Sensoriomotor	Actividades que implican la repetición de movimientos y la exploración sensorial.	Desarrolla la coordinación motora, la percepción y el dominio del cuerpo.
S - Simbólico	Juego de Ficción	Actividades donde el niño representa roles, imita	Facilita la expresión emocional, el lenguaje y

		situaciones reales o fantásticas.	la comprensión de normas sociales.
A - Armado	Juego de Ensamblaje	Implica la unión de piezas para construir un todo (bloques, rompecabezas, legos).	Potencia la inteligencia visual-espacial, la lógica y la motricidad fina.
R - Reglas	Juego de Reglas	Juegos con instrucciones y normas establecidas que requieren interacción social.	Fomenta la socialización, el respeto al turno y la resolución de conflictos.

Participación y Pertenencia

El diseño de un ambiente lúdico efectivo exige innegociablemente trascender la mirada unilateral del mundo adulto para adoptar un enfoque profundamente participativo. Tanto desde la reflexión académica de Durán (2019) como desde la política pública, se coincide en que la creación de estos ecosistemas no puede ser impuesta, sino que debe involucrar orgánicamente a educadores, niñas, niños, familias y a la comunidad en general. El Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC) dictamina que la comunidad "hace parte activa en la implementación del programa ludoteca en todas sus fases, esto quiere decir que debe ser consultada desde el diseño y viabilidad"

Al integrar genuinamente las voces y saberes de todos los actores sociales, la ludoteca abandona la figura de un simple contenedor institucional para erigirse como un laboratorio vivo de co - creación y encuentro ciudadano.

- **Sentido de Pertenencia:**

Cuando el espacio físico trasciende la decoración estandarizada o comercial y refleja las preferencias, la estética y el contexto local de las infancias, se fortalece de manera directa su bienestar y su identidad con el territorio. La

literatura pedagógica advierte que el ambiente debe consolidarse como un refugio protector que "brinda a los niños un sentido de pertenencia y también como un lugar para reconocerse como sujeto social y cultural"

En esta misma línea, la normativa nacional ratifica que, al contar con la participación activa de los pobladores, la ludoteca logra constituirse en "un espacio propio y común, un espacio que refleja la identidad de ese grupo de personas y que les aporta en su desarrollo valorando y poniendo en escena sus características particulares, sus costumbres [...] y en especial sus formas de jugar", Así, interactuar en un espacio que evoca su propia historia arraiga a la niñez a sus raíces y fomenta una cultura corresponsable frente al cuidado de los bienes colectivos.

- **Inclusión:**

La planificación comunitaria garantiza que la ludoteca sea accesible y responda a las necesidades específicas de la población que atiende. La ludoteca moderna se consolida como un laboratorio de innovación social. El LTLC (2024) propone que la dotación incluya tanto materiales del entorno y herramientas tecnológicas acompañadas, como elementos que promuevan la reparación simbólica. El uso responsable de los bienes comunes potencia la formación ciudadana desde la primera infancia.

El diseño de ambientes en la ludoteca es un acto de cuidado y pedagogía.
Al combinar la flexibilidad física con la intencionalidad del mediador,
transformando un espacio físico en un entorno protector y estimulante que
garantiza el derecho al juego en condiciones de dignidad y respeto

LITERATURA

La integración de la literatura en el ecosistema lúdico constituye un pilar fundamental para el desarrollo del pensamiento simbólico y la construcción de la identidad en las infancias. Bajo el marco del LTLC (2024), el libro no se limita a ser un objeto estático, sino un recurso dinámico que, al unirse con el juego, este permite a los niños y niñas explorar nuevos mundos posibles y fortalecer sus habilidades comunicativas y socioemocionales. Esta convergencia entre el lenguaje narrativo y la experiencia lúdica se analiza a través de dos dimensiones estratégicas: primero, la mediación lectora con literatura infantil, entendida como el acompañamiento sensible que otorga un significado al encuentro entre el lector y el texto; y segundo, la incorporación de la literatura infantil en las ludotecas, que aborda la disposición intencionada del ambiente en la ludoteca y los recursos bibliográficos para generalizar el acceso a la cultura desde la primera infancia.

LA MEDIACIÓN LECTORA CON LITERATURA INFANTIL

La mediación lectora se define como la intervención estratégica y sensible que facilita el encuentro entre el niño y el libro, transformando la lectura de un acto mecánico en una

experiencia de sentido. Según Colomer (2004), el mediador no es una figura pasiva; su labor es decisiva para ayudar al lector a "entrar en los textos", descubrir sus convenciones y apreciar la estética literaria. Es, en esencia, quien realiza las presentaciones oficiales entre la infancia y la cultura escrita (Colomer, 2010).

Marco Institucional: El PNLEO

En Colombia, el acercamiento a la palabra escrita y hablada trasciende la imposición académica para instaurarse como un innegable derecho cultural. Esta premisa emancipadora se encuentra respaldada y orientada por el Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO). Lejos de reducir la literatura a un mero ejercicio de decodificación escolar, esta política pública persigue objetivos estructurales que dialogan perfectamente con la filosofía de los entornos protectores de la infancia

Al preguntarnos cual es el lugar de la literatura en las ludotecas y para que se lleva este espacio, el PNLEO responde al concebir la lectura, la escritura y la oralidad como “prácticas sociales y culturales” profundamente imbricadas en la cotidianidad. La literatura entra a la ludoteca no como un instrumento evaluativo, sino porque permite a las infancias “elaborar sentido, dar forma a la propia experiencia... para abrir un camino hacia los territorios de la fantasía sin los cuales no hay pensamiento, no hay creatividad” (PNLEO. 2021, P.47). en este escenario libre, el libro es un vehículo para cultivar la empatía, construir la identidad personal y descubrir nuevas formas de lenguaje.

Mas allá de la dramatización el juego y la literatura se articulan ampliamente desde la simple ejecución del juego de roles. El PNLEO establece explícitamente que “la literatura, es el arte de jugar con las palabras escritas y de la tradición oral, las cuales hacen parte del acervo cultural de la familia y del contexto de las niñas y los niños”. En concordancia la función de la literatura en el aprendizaje del lenguaje y de las formas literarias (como lo expone Teresa Colomer), el PNELO plantea que, a través del juego con la palabra, el niño y la niña accede al sistema simbólico de su cultura. Jugar con la literatura es apropiarse de la lengua oral y escrita para expresarse, narrarse y comprender el mundo.

La disposición física de los libros al alcance de los niños y niñas en la ludoteca no garantiza, por si sola , que ocurra procesos de comprensión e interpretación. El PNELO es enfático en que se requieren “interacciones de calidad” propiciadas por un adulto mediador (como la licenciada en educación infantil ó ludotecario) que posea la formación técnica y afectiva para generar encuentros de confianza. Este mediador no impone una interpretación definitiva o única del texto, sino que promueve el dialogo, la conversación y el intercambio de múltiples sentidos colectivos, asumiendo la responsabilidad de orientar y acompañar el descubrimiento de la lectura.

- **Cotidianidad:**

El propósito central radica en despojar a la lectura y la oralidad de su carácter distante o estrictamente formal, buscando convertirlas en actividades diarias, vivas y profundamente significativas. Como lo manifiesta el PNLEO la importancia del mediador Enel proceso de la vinculación de la iteratura y el juego

es de vital importancia, ya que la sola exposición de los textos no haría una vinculación y provocación a la exploración de los textos, por esta razón es importante una planeación que la vincule y que este proceso sea cotidiano, naturalizando el contacto con los textos y que estos hagan parte orgánica de la vida de las niñas y los niños.

- **Equidad:**

Se concibe la garantía de que la cultura escrita opere como un verdadero motor de inclusión social y transformación en todos los territorios, de allí se procede a tener en cuenta en las planeaciones también estén pensadas en la inclusión cultural y del contexto de los niños y niñas, con el acompañamiento de su familias, recordando que este acceso democrático no ocurre por azar; y de allí la exigencia de la presencia y el acompañamiento de mediadores calificados que faciliten el encuentro sensible entre los sujetos y los relatos (Ministerio de Cultura [MC] & Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2021).

- **La Literatura en la Ludoteca:**

¿Puede un libro convertirse en el detonante de la aventura lúdica más fascinante?, En los ecosistemas vivos y no convencionales como las ludotecas, la mediación adquiere un matiz pedagógico inédito: el libro entra en un diálogo directo, orgánico y liberador con el juego. El (LTLC) establece de manera explícita que la licenciada o el ludotecario debe posicionarse como un mediador sensible y un facilitador que invite, sin coacciones, a la exploración lúdica de los

relatos (ICBF et al., 2024). En este entorno, la literatura no compite con la lúdica; por el contrario, se complementan. De hecho, desde la perspectiva de los propios profesionales de estos espacios, "no solo se leen libros sino también se ofrece leer personas, gestos, entonces es un espacio de comunicación que permite conectar con otros" (Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 110).

Esta articulación intencionada entre ambas dimensiones permite resultados extraordinarios en el desarrollo infantil:

- **Experiencia corporal y dinámica:**

Al disponer de libros accesibles, títeres, escenarios y elementos para dramatizar, la literatura abandona su carácter pasivo. Se vive como una experiencia corporal donde las infancias utilizan "narrativas individuales y colectivas, fomentando la creatividad y la expresión" (Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 82).

- **Pensamiento simbólico:**

Las historias posibilitan la creación de "escenarios y múltiples historias" (Camelo, 2009, como se citó en Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 102) en los que el infante interpreta libremente la realidad, asume roles y potencia su imaginación sin el temor a ser evaluado.

- **El libro como "bien común" y protector:**

Al integrarse de forma natural en el ambiente, el objeto literario se desmitifica y se ofrece como un recurso colectivo que fomenta la libertad y la autonomía de los participantes (Gobierno de Colombia et al., 2024). En definitiva, jugar y leer en la ludoteca "van de la mano" (Universidad Pedagógica Nacional, s.f., p. 109), demostrando que la palabra y la lúdica son vehículos insustituibles para la forja de la identidad ciudadana y el bienestar integral. Esta articulación intencionada entre ambas dimensiones permite resultados extraordinarios en el desarrollo infantil.

Puente entre el Juego y la Palabra en los espacios no convencionales como las ludotecas, la mediación adquiere un matiz pedagógico único donde el libro dialoga con el juego. El LTLC (2024) establece que el ludotecario debe ser un facilitador que invite a la exploración lúdica de los relatos.

Esta articulación permite que La literatura se viva como una experiencia corporal y dinámica, promoviendo el pensamiento simbólico y la creatividad a través de la interpretación libre abriendo campo para que el libro sea un "bien común" que fomente la libertad y la autonomía de los participantes (Corporación Juego y Niñez et al., 2024).

ANALISIS EJE 1:

El primer ejemplo que la ludoteca no es un escenario de entretenimiento pasivo, sino un ecosistema de aprendizaje integral diseñado para combatir la "cosificación" del jugador. en la

infancia. La base del análisis reside en la transformación de la "espontaneidad sin propósito" en una mediación consciente, donde el juego se convierte en un apoyo para el fortalecimiento del sentido pedagógico.

Con base en lo anterior en el EJE 1, este espacio permite que el sentido pedagógico se materialice de forma tangible, elevando la actividad lúdica a la categoría de un derecho garantizado bajo una intencionalidad profesional. Esta visión es válida por los resultados de la encuesta, donde las familias reconocen una alta satisfacción en la adecuación de la literatura (calificaciones predominantes de 3 a 5) y la variedad de formatos, lo que permite que el libro sea un recurso dinámico para la construcción de significados

Desde una perspectiva técnica, la ludoteca articuló tres dimensiones fundamentales que los hallazgos de campo corroboran:

 **Dimensión Motora:** Las encuestas muestran que los padres identifican los materiales como promotores del desarrollo psicomotor (con una fuerte tendencia hacia el nivel 5 de satisfacción), validando que el cuerpo es el primer territorio de exploración según el LTLC (2024).

 **Dimensión Cognitivo:** La resolución de problemas se potencia mediante el uso de objetos lúdicos y el sistema ESAR, permitiendo que la inteligencia nazca de la acción.

 **Dimensión Social:** Los datos reflejan que las actividades favorecen el aprendizaje y el fortalecimiento de vínculos, funcionando como una "Zona de Desarrollo Próximo" donde el niño actúa por encima de su conducta diaria.

Esta estructura se fundamenta en los hallazgos del LTLC (2024), sugiriendo que la ludoteca funciona como un laboratorio de habilidades de vida donde las dimensiones se entrecruzan en un "nuevo territorio lúdico".

Finalmente, el eje otorga una responsabilidad central a la Licenciada en Educación Infantil, señalándola como el agente capaz de dotar de sentido pedagógico a la experiencia lúdica y gestionar el entorno de manera inclusiva. Los resultados de la encuesta sobre la formación y accesibilidad de los ludotecarios (con una presencia constante de valores positivos en los niveles 4 y 5) ratifican que el éxito del desarrollo infantil depende de esta mediación profesional. Al validar la ludoteca como un escenario de transformación social, se concluye que estos espacios alternativos son fundamentales para reducir las brechas de desigualdad, ofreciendo un entorno protector que garantiza la libertad y la autonomía del niño a través de una práctica pedagógica estructurada y fortalecida.

CONCLUSION

El análisis desarrollado a lo largo de este primer eje denota que el juego intencionado transforma radicalmente la experiencia de aprendizaje. Lejos de ser un simple espacio de recreación espontánea, la ludoteca se consolida como un escenario que fortalece la formación de las licenciadas en educación infantil y el desarrollo integral de los niños y las niñas explicado de la siguiente manera:

En cuanto a la psicomotricidad y el desarrollo motor, la percepción de los usuarios valida los postulados de Durán (2019) y Piaget (2003); los padres identifican que los materiales de la ludoteca no son simples juguetes, sino herramientas que promueven el equilibrio, la coordinación y la resolución de problemas. La encuesta confirma que la disposición de objetos (como los de ensamblaje en el sistema ESAR) permite que la inteligencia nazca de la acción, cumpliendo con lo estipulado en el LTLC (2024), que posiciona al cuerpo como el primer territorio de exploración y aprendizaje.

Respecto al componente de lúdica y juego, los hallazgos demuestran que la ludoteca funciona como una "ZDP" en términos de Vygotsky. Las familias perciben que el juego en este entorno permite a los niños comportarse "por encima de su edad promedio", fortaleciendo vínculos socioemocionales y la autonomía. Las respuestas de la encuesta subrayan que la ludoteca es vista como un entorno protector donde la libertad de Montessori y la exploración sensorial permiten a los niños interpretar su realidad de manera creativa y segura.

En el área de literatura infantil, los resultados muestran una valoración positiva de la variedad y adecuación de los textos. Esto confirma que la incorporación de la literatura en la ludoteca, bajo la mediación sensible descrita por Colomer (2004, 2010), deja de ser un acto estático para convertirse en una "Aventura Lúdica". Al integrar libros que recogen la identidad regional, se cumple con la meta del PNLEO (2021) de democratizar la cultura escrita, permitiendo que los niños no solo lean historias, sino que las vivan a través del juego simbólico y la dramatización.

Tras contrastar el marco teórico con los resultados de la encuesta aplicada a las familias y participantes de la ludoteca, se concluye que este espacio trasciende la visión de "recreación espontánea" para consolidarse como un escenario de práctica planificada e intencionada. Los datos recolectados reflejan un alto nivel de satisfacción y acuerdo respecto a cómo los recursos lúdicos y bibliográficos potencian las dimensiones del ser.

En definitiva, los resultados de la encuesta ratifican que los espacios alternativos como la ludoteca son pilares de la política pública en Colombia. La articulación entre la lúdica, la psicomotricidad y la literatura, mediada por profesionales capacitados (licenciadas en educación infantil), garantiza que el desarrollo integral no sea una aspiración teórica, sino una realidad palpable que promueve la equidad, la salud emocional y la formación ciudadana desde la primera infancia demostrando así la importancia del desarrollo integral en niños y niñas.

4. EJE 2: SENTIDO PEDAGÓGICO DE LAS LUDOTECAS DESDE LA PRÁCTICA Y LA INTENCIONALIDAD EDUCATIVA

Dando continuidad es importante evidenciar la trascendencia que ha tenido la ludoteca a partir de las intenciones fundacionales con las que emerge y su posterior evolución. Si bien sus orígenes etimológicos y funcionales el término se asociaba a un simple “centro de recreo donde se guardan juegos o juguetes para su uso y préstamo”, su trayectoria histórica demuestra una transformación estructural profunda. Las ludotecas han evolucionado de ser una respuesta asistencialista ante escenarios de crisis económica, a consolidarse como un proyecto social, educativo y cultural. Esta evolución ha permitido que el espacio trascienda el mero

entretenimiento pasivo para convertirse en un ecosistema vivo que garantiza el derecho al juego y moviliza, de manera intencionada, el desarrollo humano, la inclusión y la participación comunitaria de las infancias y sus familias.

Como punto de partida este segundo eje, resulta fundamental visibilizar la trascendencia de la ludoteca, comprendiendo las intenciones fundacionales con las que emerge y su profunda evolución. Si bien su origen se da en la década de 1930 en Estados Unidos, estos escenarios surgen con el propósito asistencialista de prestar juguetes a poblaciones infantiles vulnerables tras la crisis económica, su trayectoria demuestra una transformación estructural. Ha evolucionado de ser simples depósitos de materiales a consolidarse como ecosistemas educativos, comunitarios y culturales. En este proceso de transformación, se ha vinculado de manera más directa a los mediadores, otorgándole una función vital e intencionada al rol del ludotecario. Al asumir esta posición ética y reflexiva, el profesional le brinda a la ludoteca un sentido pedagógico y una intencionalidad educativa dejando de ser un simple cuidador de objetos para convertirse en un facilitador garante del derecho al juego.

La vinculación en estos espacios les permite a las licenciadas de educación infantil fortalecer su saber pedagógico al desarrollar agudas habilidades de observación participante y diseñar estrategias lúdicas intencionadas que respondan a las necesidades reales de la niñez, reconociendo a la ludoteca como un auténtico escenario de práctica e investigación. De este modo, este eje busca identificar como la experiencia vivida en entornos no convencionales enriquece el perfil profesional de la docente. Esta inmersión fortalece su visión sobre el juego, distanciándose de la idea de utilizarlo como una simple herramienta instrumental para la

enseñanza escolarizada, para reconocerlo como un motor pedagógico flexible y vital en el desarrollo humano.

Finalmente, este eje nos lleva mirar las ludotecas mucho más allá de su función organizativa o administrativa, reconociéndola como espacios vivos donde se tejen experiencias de aprendizaje, cultura y formación ciudadana. Reconociendo estos espacios no solo como un espacio de juego por pasatiempo sino por su componente pedagógico que enriquece el lenguaje propio de las infancias acompañado de una organización intencionada. Para comprender esta evolución y consolidación, a lo largo de este apartado se abordará un recorrido por la historia en el mundo para entender la intención con la que emerge, seguido de su desarrollo en Colombia y entender como ha ido evolucionando, y la vinculación de los mediadores para darle una intencionalidad y función al rol del ludotecario, brindándole a la ludoteca un sentido pedagógico y la intencionalidad educativa que va respondiendo a las realidades territoriales y culturales.

HISTORIA

Las ludotecas han recorrido un camino importante desde el inicio en Europa cuando los espacios eran destinados a préstamo de juguetes, y hoy en Colombia convertirse en escenarios clave para garantizar el derecho al juego y el desarrollo integral de la infancia. Con el tiempo, su propósito social y pedagógico se ha fortalecido gracias a políticas públicas que buscan reducir desigualdades y proteger a los niños y niñas. Ejemplo de ello es la red de bibliotecas públicas, que, siendo un conjunto de bibliotecas, funcionan como un espacio de innovación y aprendizaje a través de las ludotecas. Este proceso alcanza un punto clave con el LTLC (2024), que se reconoce a las ludotecas como lugares que más de entretenimiento, son entornos seguros donde

el juego se promueve de manera intencionada, organizando espacios, tiempos y recursos. reconociéndose como una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas y para la transformación social en los territorios.

LA HISTORIA DE LAS LUDOTECAS EN EL MUNDO

La historia de las ludotecas se remonta a la década de 1930 en Los Ángeles, Estados Unidos, durante la Gran Depresión económica. La primera ludoteca, conocida como el programa Toy Loan, fue establecida en 1934. La creación de este programa surgió a raíz de un incidente en el que el gerente de una tienda en el sur de la ciudad. descubrió a dos jóvenes que habían robado pequeños juguetes y piezas para construir, debió a que sus familias no tenían recursos para comprárselos (Fulleda, 1995).



Toy Load Center - Los Ángeles, California 1934 - <https://issuu.com/>

Estos jóvenes fueron detenidos y entrelazados al Departamento de Correcciones, que a su vez se comunicaron con la escuela donde estudiaban, identificando la situación de necesidad económica. en la que se encontraban sus familias. Las autoridades decidieron tomar medidas preventivas para evitar que los jóvenes se convirtieran en delincuentes. De este modo, se formuló por primera vez el concepto de reunir juguetes donados y prestarlos a niños, niñas y jóvenes. El gerente de la tienda sugirió que, en lugar de castigar a los jóvenes, se debía prevenir la situación, proponiendo la posibilidad de realizar un préstamo de juguetes. “El juguete sería en su tienda lo que los libros a las bibliotecas” (De Peralta, 1995, p. 177).

Con base en este contexto, las ludotecas en todo el mundo comenzaron a enfocarse en mitigar desigualdades económicas, culturales y sociales, y en garantizar el acceso al juego para niños y niñas. En 1960, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), en el marco de la publicación de la Declaración de los Derechos del Niño (ONU, 1959), invitó a instaurar ludotecas. en cárceles, escuelas y centros comunitarios para promover la calidad de la educación.

La primera experiencia registrada de una ludoteca en Europa ocurrió en Copenhague, Dinamarca, en 1959, en un centro juvenil. A partir de ahí, las ludotecas se expanden por los países escandinavos como Suecia, Noruega y Finlandia, enfocadas en las necesidades de familias y niños y niñas con dificultades de aprendizaje con alguna discapacidad. En Holanda, Alemania, Suiza y Bélgica, las ludotecas adoptan enfoques similares, implementando programas que integran tanto a niños y niñas con discapacidad como a estos con problemas especiales de adaptación.

Hoy en día no hay una cifra exacta de su existencia, pero son miles de ludotecas alrededor del mundo, de las cuales se encontró como alternativa las ludotecas móviles. Estas ludotecas ofrecen una variedad de servicios dirigidos tanto a niños y niñas como a sus familias, con especial énfasis en la atención personalizada y ayudas especiales para quienes presentan problemas. Además, brindando servicios de búsqueda e información para la comunidad, profesionales y grupos con necesidades especiales (Borja, 1997, p. 21).

LA HISTORIA DE LAS LUDOTECAS EN COLOMBIA

Las ludotecas en el territorio nacional se encuentran bajo la orientación de los lineamientos técnicos para el Programa ludoteca en Colombia [LTLC] (2024), los cuales establecen que estos espacios deben trascender la visión asistencialista para enfocarse en el desarrollo motor y cognitivo a través de un sentido pedagógico intencionado. Este marco normativo actualiza las bases previas, integrando los estatutos internacionales de la UNICEF y la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989, la cual se reconoce en su artículo 31. derecho al juego, el descanso y la vida cultural. En la consolidación y autoría de este documento actual participación de manera exclusiva el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) y la Corporación Juego y Niñez, entidades que conformaron el equipo técnico, pedagógico y administrativo encargado de definir la hoja de ruta para la atención integral a la niñez en estos escenarios.

El Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia [LTLC] (2024) es el resultado de un proceso de movilización nacional iniciado en 2016. Su solidez no radica solo en la normativa administrativa, sino en una construcción colectiva y situada que incluyó:

Voz de la Infancia: Participación de 977 niñas, niños y adolescentes de diversos territorios, quienes mediante talleres lúdicos definieron sus intereses y expectativas como eje de la política pública.

Validación Territorial: La intervención de 318 ludotecarios de 67 municipios, quienes aseguraron la aplicabilidad de los componentes pedagógico, humano y operativo en las diversas realidades geográficas y culturales del país.

En el contexto de Bogotá, la Red de Bibliotecas Públicas (BibloRed) y otras entidades distritales regulan los recursos y la cualificación del personal. Según el LTLC (2024), el rol del profesional (ludotecario) trasciende la vigilancia para convertirse en un agente educador o mediador intencionado.

Este perfil profesional demanda requerimientos formativos específicos para diseñar ambientes que provoquen el juego y garanticen un acompañamiento de calidad, asumiendo un papel activo en el proceso de desarrollo integral del niño.

Evolución Histórica

La trayectoria de las ludotecas públicas en Bogotá inició en el año 2000 con la fundación de la primera sede en el barrio El Codito (Usaquén). Desde está a la actualidad, el concepto ha evolucionado significativamente:

INICIOS Espacios centrados en módulos de ejercicio y mesas de trabajo.	ACTUALIDAD Ambientes especializados con materiales acolchados y dotación técnica de alta calidad.
VISIÓN 2024 Las ludotecas se consolidan como escenarios de "Aventura Lúdica", espacios que dejan de ser depósitos de objetos para transformarse en centros de dinamización comunitaria y cuidado de los bienes comunes.	

Tras esta inauguración de Usaqué, el IDRD y la Red Distrital de Bibliotecas Públicas (BibloRed) expandieron la cobertura para alcanzar diversas poblaciones socioeconómicas. El ecosistema actual se centra en cuatro referentes de política pública y desarrollo pedagógico: Virgilio Barco, El Tintal, El Tunal y Julio Mario Santo Domingo. Estos espacios operan bajo la proposición de ser escenarios sociales y preventivos con la iniciativa de acercar el derecho al juego a la cotidianidad de la infancia (LTLC, 2024).

NUEVAS MODALIDADES

LA LUDOTECA COMO TERRITORIO DE PAZ

A pesar de los avances, persisten retos en la comunicación de horarios y barreras por inseguridad. En sectores donde las pequeñas ludotecas comparten infraestructura con entidades como comisarías de familia, el LTLC (2024) propone un enfoque de "Territorio de Paz", donde los conflictos se gestionan de manera creativa y se establecen protocolos de señalización para que la comunidad se apropie del espacio como un bien colectivo.

LA BEBÉTECA

Un avance significativo es la creación de la "Bebéteca", un entorno especializado para la primera infancia (0 a 3 años). respondiendo a las exigencias del lineamiento, asegurando que los materiales y el ambiente prioricen la seguridad, la tranquilidad y las necesidades motoras y simbólicas específicas de los más pequeños, esta iniciativa nace de prevalecer la seguridad física del rango de edad, manifestando que el juego en los rangos de edad de 0 a 3 años conlleva una exploración y su rol en el juego es diferente que el rango de edad de 4 a 13 años.

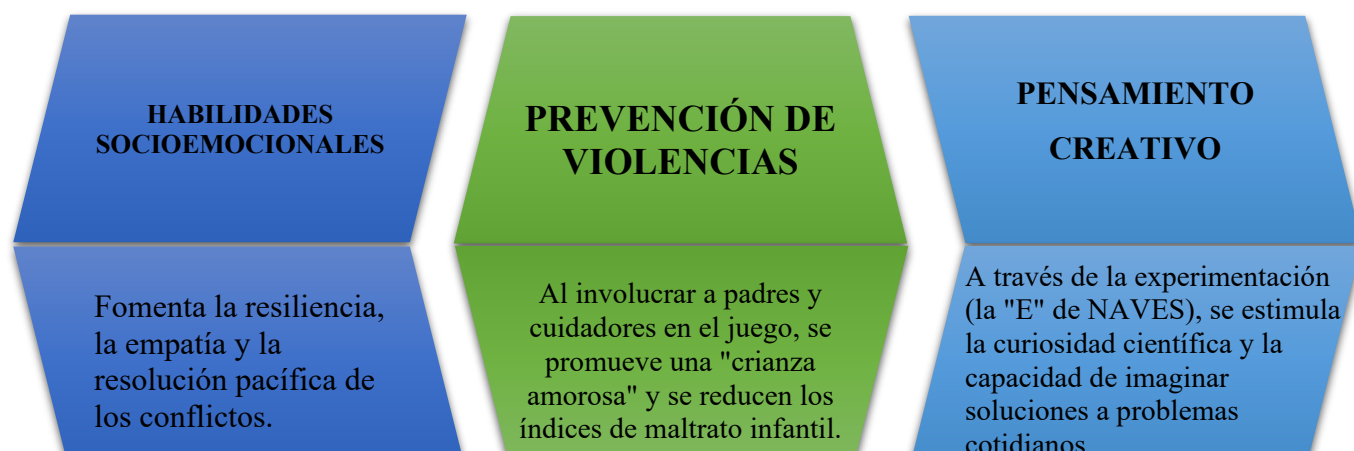
COMPONENTES DE CALIDAD Y GESTIÓN PROFESIONAL Independientemente de si su gestión es pública o privada, el LTLC (2024) establece que todas deben regirse por tres componentes esenciales		
COMPONENTE PEDAGÓGICO	COMPONENTE HUMANO	COMPONENTE OPERATIVO
Planeación intencionada que evita la "curricularización" y protege el valor autotélico del juego espontáneo.	Cualificación del personal para agenciar el programa desde el diseño hasta la ejecución.	Gestión de mantenimiento, higiene y rotación de ambientes para evitar la sobreestimulación.

LUDOTECAS NAVE

Desde el modelo NAVES (1998), el sistema se ha diversificado para responder a la geografía colombiana. Las modalidades fijas e itinerantes aseguran que, bajo la mediación de un profesional, se garantiza un horizonte claro de atención donde la higienización de recursos y la dignidad en el trato sean la norma constante. Para responder a la geografía y las problemáticas sociales de Colombia, el modelo se diversificó en varias modalidades que el LTLC (2024) reconoce hoy como esenciales:

NAVES Municipales (Fijas):	Sedes físicas permanentes gestionadas en alianza con alcaldías. Son espacios de acceso público donde se aplican los componentes pedagógicos de manera continua.
NAVES Itinerantes (Rodantes):	Equipos técnicos que se desplazan a zonas rurales, veredas o barrios periféricos no existen infraestructura. Llevan juguetes, libros y materiales pedagógicos para transformar cualquier espacio comunitario (una escuela, un parque, un salón común) en una ludoteca temporal.
NAVES Hospitalarias:	Espacios adaptados dentro de centros de salud para que niños en tratamiento médico puedan jugar. El objetivo es minimizar el impacto psicológico de la hospitalización y favorecer la recuperación emocional.
NAVES en Contextos de Reclusión	Espacios diseñados para que los hijos de personas privadas de la libertad puedan encontrarse con sus padres en entornos dignos, seguros y mediados por el juego, fortaleciendo el vínculo afectivo.

El Rol del Juego en el Modelo NAVES Según las investigaciones de la Corporación Juego y Niñez y la Universidad Nacional, la aplicación de NAVES tiene impactos directos en:





Ludotecas Nave - <https://juegoyninez.org/>

LUDOTECAS

Etimológicamente, el término proviene del latín Ludus (juego) y el griego Theke (contenedor). No obstante, esta definición original de “guardería de juegos” ha evolucionado. Según el LTLC (2024), la ludoteca es hoy un programa social, cultural y comunitario gratuito que garantiza el derecho al juego y el desarrollo de habilidades para la vida, funcionando como un espacio de encuentro con uno mismo y con los otros a lo largo de todo el ciclo vital.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

La ludoteca se sustenta en pilares pedagógicos que integran el aprendizaje y el disfrute:

Perspectiva de Vygotsky (1978):

El juego en estos espacios contribuye al desarrollo cognitivo mediante el juego simbólico y de roles, facilitando el pensamiento abstracto y la resolución de problemas en un entorno rico en recursos.

Perspectiva de I Solé (1993):

La ludoteca no es un lujo, sino un requisito para compensar deficiencias socioeconómicas. Es un "camino natural y universal" para que la persona se integre en la sociedad (p. 19).

Perspectiva de Durán (2019):

Estos espacios son esenciales para el desarrollo integral, permitiendo que el niño experimente descubra y aprenda de manera activa en ambientes donde el aprendizaje y el juego se entrelazan naturalmente.

INCLUSIÓN, EQUIDAD Y EL “TERRITORIO DE PAZ”

Las ludotecas cumplen una función política y social crucial:

Inclusión: zDeben ser espacios inclusivos que fomenten el respeto por la diversidad y la empatía mediante el juego de roles.

Equidad: Proporcionan acceso a recursos de alta calidad que pueden no estar disponibles en el hogar o la escuela, reduciendo brechas sociales.

Comunidad: El LTLC (2024) refuerza el sentimiento de “gozo y disfrute de estar juntos”, asumiendo la ludoteca como un entorno protector donde se construye ciudadanía.

LABORATORIO DE INNOVACIÓN Y EXPLORACIÓN El diseño físico de la ludoteca influye directamente en la calidad lúdica. Bajo el principio de “exploración continua e innovación” (LTLC, 2024), la ludoteca se asume como un laboratorio que investiga nuevas formas de jugar		
FLEXIBILIDAD Áreas adaptables para juego activo, simbólico y creativo.	ORGANIZACIÓN Uso de sistemas de clasificación (como ESAR) para garantizar el fácil acceso a materiales seguros y culturalmente pertinentes	LITERATURA E IMAGINACIÓN Integración de la literatura infantil como fuente de inspiración para el juego simbólico, conectando el deseo de conocer con la experiencia diaria.

La ludoteca se consolida como una institución educativa y recreativa de vital importancia para el desarrollo social, tal como lo sustenta en I Solé (1993), que define estos espacios como centros. necesarios para estimular el juego y compensar deficiencias económicas, personales y socioculturales en la infancia. Según la autora, la ludoteca no es un lujo, sino un requisito para el desarrollo infantil, ya que ofrece un “camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad” (p. 19). Esta información es plena respuesta y puesto en práctica por el LTLC (2024), el cual trasciende la visión de la ludoteca como un simple depósito de materiales para elevarla a la categoría de entorno protector y pedagógico. El lineamiento nacional materializa la teoría de I Solé al exigir que el espacio sea un escenario de “Aventura Lúdica” donde la intencionalidad del mediador asegura que el juez cumple su función. socializadora y de construcción de ciudadanía, garantizando que el derecho al juego se viva en condiciones de equidad y calidad técnica en todos los territorios del país.



Ilustración 6. Ludotecas. diseño apoyado Gemini - nano banana abril 2026

LUDOTECAS EN LA RED DE BIBLIOTECAS PUBLICAS

Las ludotecas en las bibliotecas públicas representan esa unión entre la formalidad que nos representa la literatura escolar y la informalidad que puede representar un juego libre o juego no guiado, apoyando el aprendizaje por el medio de este, abriendo un espacio para esta función, permitiendo esa evolución pedagógica. Desde su creación, las Ludotecas han evolucionado para convertirse en espacios dinámicos dedicados no solo a la promoción de la lectura, sino también al desarrollo integral de niños y jóvenes a través del juego. La historia de estas ludotecas refleja un cambio progresivo en la manera en que las bibliotecas percibieron su papel en la comunidad. Inicialmente, concebidas con simples áreas de entretenimiento, han madurado para ofrecer experiencias enriquecedoras que fomentan la creatividad, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo social. Entender su evolución y el beneficio que ha tenido las comunidades requieren

Profundizar en los cambios sociales y educativos que impulsaron su integración en las bibliotecas públicas.



Ilustración 7. Ludotecas en la red de Bibliotecas Públicas.
diseño apoyado Gemini - nano banana abril 2026

La Biblioteca Virgilio Barco

Origen:

Inaugurada el 1 de febrero de 2001 y diseñada por el reconocido arquitecto Rogelio Salmona, la Biblioteca Virgilio Barco es un hito de inclusión cultural en Bogotá. Su ludoteca nació como parte integral de esta misión, buscando garantizar el acceso a la educación y la cultura desde la primera infancia a través de un diseño arquitectónico que invita a la exploración.

Evolución de la Propuesta Pedagógica

La ludoteca ha transitado por diversas etapas para adaptarse a las necesidades de las infancias:

Etapas Inicial: Enfoque en la creación de un entorno seguro para el juego libre, la construcción y programas de lectura en voz alta para estimular el desarrollo cognitivo básico.

Expansión y Modernización: Incorporación de tecnologías digitales, recursos multimedia y clubs de lectura. Se fortaleció la colaboración con escuelas y organizaciones comunitarias para ampliar el alcance educativo.

Consolidación y Desarrollo Socioemocional: En la última década, se ha priorizado la inclusión, la diversidad y el bienestar emocional.

Actualmente, el espacio promueve la participación activa de las familias en el proceso educativo.

Juego Y Lectura

Bajo los lineamientos actuales del LTLC (2024), la Virgilio Barco ha logrado armonizar dos ejes fundamentales:

El Juego Como Factor Principal: Utilizado como la base del aprendizaje innovador y el desarrollo de habilidades sociales.

Mediación Lectora: Posicionada como un recurso esencial que, en manos de mediadores calificados, fomenta el hábito lector desde edades tempranas.

La Biblioteca Julio Mario Santo Domingo

Origen

Inaugurada el 14 de octubre de 2008 en el norte de Bogotá, esta biblioteca es obra del arquitecto Juan Luis Gómez. Su diseño contemporáneo prioriza la amplitud y la democratización de la cultura. La ludoteca se estableció desde el inicio como un eje transversal, fusionando el descubrimiento lúdico con el aprendizaje formativo para la infancia.

Evolución de la Propuesta Pedagógica

La trayectoria de este espacio se ha desarrollado en etapas marcadas por la innovación:

Fase Inicial: Centrada en la primera infancia con metodologías como el cuentacuentos y talleres manuales, buscando cimentar el hábito lector y el crecimiento sociocognitivo.

Integración Interdisciplinar: Diversificación hacia la ciencia, la tecnología y las artes, incorporando soportes digitales y alianzas con colectivos locales para involucrar a las familias en la construcción de saberes.

Enfoque Socioemocional y Resiliencia: Recientemente, se ha priorizado la inteligencia emocional y la diversidad. Su capacidad de adaptación se evidenció durante la emergencia sanitaria, donde el uso de plataformas virtuales mantuvo el vínculo pedagógico y el apoyo en pautas de crianza.

Juego Y Lectura

Bajo los estándares del LTLC (2024), esta ludoteca destaca por transformar el juego en una herramienta académica robusta. Su capacidad para armonizar la educación contemporánea

con la equidad social la posiciona como un pilar de la red de apoyo educativo en el norte de la ciudad, ofreciendo ambientes dinámicos que responden a las necesidades actuales de las familias.

La Biblioteca Pública Manuel Zapata Olivella - El Tintal

Origen

Inaugurada en su actual sede el 29 de junio de 2001 (y consolidada bajo el nombre de Manuel Zapata Olivella), esta biblioteca proyectada por el arquitecto Juan Luis Gómez es un hito de renovación urbana al reutilizar una antigua planta de transferencias de basura. Su ludoteca nació como un pilar educativo diseñado para potenciar el crecimiento infantil mediante el binomio indisoluble del juego y la mediación lectora.

Evolución de la propuesta Pedagógica

Fase Fundacional: El espacio se especializó en la estimulación temprana y el desarrollo pedagógico en la localidad de Kennedy. Con recursos seleccionados según las etapas del desarrollo, priorizó la animación a la lectura y la expresión creativa para cimentar las dimensiones cognitivas y sociales de la comunidad.

Expansión Tecnológica: La biblioteca expandió sus horizontes mediante la adopción de lenguajes multimedia y herramientas digitales. Esta transición permitió integrar seminarios de ciencias experimentales y artes, fortaleciendo redes de colaboración con instituciones educativas del sector.

Resiliencia e Inclusión: Recientemente, ha robustecido su enfoque en la salud emocional y la inclusión, utilizando plataformas virtuales para mantener el vínculo pedagógico y reafirmandose como un refugio de bienestar para el tejido familiar del suroccidente de la ciudad.

Juego Y Lectura

el juego y la lectura se entrelazan como un binomio indisoluble que transforma el aprendizaje en una experiencia vital y significativa para el suroccidente de Bogotá. Bajo el enfoque de LTLC (2024), este espacio utiliza la animación a la lectura y los lenguajes multimedia para que el libro sea explorado como un objeto lúdico, permitiendo que los niños y niñas de Kennedy transiten del juego simbólico a la comprensión del mundo.

Biblioteca Pública Gabriel García Márquez - El Tunal

Origen

Inaugurada el 23 de octubre de 2008, la Biblioteca Gabriel García Márquez —El Tunal— se ha consolidado como un integrante estratégico de BiblioRed. Desde su apertura, concibió su ludoteca no solo como un área recreativa, sino como un entorno fundamental para el fortalecimiento de las capacidades infantiles en la localidad de Tunjuelito, integrando de manera orgánica la lúdica y la literatura.

Evolución de la propuesta pedagógica

La trayectoria de este espacio se define por su capacidad de innovación constante:

Fase Inicial: Se enfocó en la estimulación de las dimensiones cognitivas y sociales a través de juegos didácticos y talleres de expresión, cimentando el hábito lector desde la primera infancia.

Expansión Disciplinar: La ludoteca evolucionó al incorporar metodologías de vanguardia y recursos multimedia. Esto permitió la apertura de seminarios en ciencia, estética y tecnología, promoviendo un aprendizaje experiencial e interdisciplinar.

Resiliencia y Salud Socioemocional: Ante retos como la pandemia de COVID-19, El Tunal demostró versatilidad operativa mediante soluciones digitales. Actualmente, su enfoque prioriza la salud socioemocional y la equidad, garantizando servicios accesibles que responden a la diversidad de las familias de la zona.

Juego Y Lectura

En esta biblioteca, el binomio juego-lectura actúa como el motor de conocimiento que impulsa el programa institucional. La mediación se aleja de la educación formal para abrazar la educación no convencional, donde el cuento y la dinámica de construcción son herramientas para que el niño descubra su entorno. Bajo los lineamientos del LTLC (2024), el espacio se reconoce por su fidelidad a la misión de fomentar el hábito lector mediante el disfrute y el encuentro comunitario.

La robusta programación de la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá consolida estos espacios como escenarios de "Aventura Lúdica" donde el derecho al juego y la cultura se materializan desde la gestación hasta la infancia tardía. A través de ciclos como "Nueve lunas", "Leo con mi Bebé" y los clubes de ciencia y no ficción, la Red logra una segmentación precisa por ciclos vitales que responde fielmente a las exigencias del LTLC (2024). En este contexto, la potencial vinculación de la Licenciada en Educación Infantil representaría un aporte fundamental para dotar de intencionalidad pedagógica actividades que van desde la estimulación temprana hasta el pensamiento complejo, como el ajedrez y la experimentación científica. Su conocimiento

permitiría que programas como "Caballito vamos a jugar" o las "Tardes de juegos" trasciendan la recreación, convirtiéndolos en laboratorios donde la psicomotricidad, la identidad territorial (entre el campo y la ciudad) y la inteligencia emocional se desarrollen bajo un rigor técnico y el sistema ESAR.

LUDOTECA COMO ESPACIO EN EL COLEGIO

La relevancia de esta investigación surge a partir de los hallazgos en las prácticas pedagógicas, donde se constata una falta del aprovechamiento de las ludotecas o la limitación de su uso teniendo en cuenta que son de naturaleza educativa. Por un lado, se identificó que, en las sedes antiguas, los salones de ludoteca han sido relegados a funciones de bodega y almacenaje de elementos lúdicos, despojando al espacio de su intención mediadora. Por otro lado, en las sedes nuevas o remodeladas, aunque se cuenta con infraestructura moderna, el uso del espacio se encuentra restringido exclusivamente a los grados de educación inicial. Esta segmentación limita y reduce el impacto de la ludoteca a un grupo minoritario de niños y niñas, invisibilizando el derecho al juego de los grados superiores y fragmentando el desarrollo integral de la comunidad estudiantil.

El Riesgo de la “invisibilización” del Juego en la Escuela

La investigación identifica que la subutilización de la ludoteca no es solo un problema de espacio, sino una vulneración sistemática del Derecho al Juego.

El Almacenaje como Negligencia Pedagógica: Cuando una ludoteca se convierte en bodega, se envía un mensaje implícito: el juego es secundario frente a lo académico. Esta pérdida de la intención mediadora impide que el juguete funcione como una herramienta de andamiaje, reduciendo el capital simbólico al que los niños tienen acceso.

La Exclusión de los Grados Superiores: Restringir la ludoteca a la educación inicial es un error conceptual grave. El desarrollo integral no se detiene a los 6 años; los niños de primaria también requieren del juego reglado y cooperativo para fortalecer su inteligencia emocional, la resolución de conflictos y el pensamiento lógico-matemático complejo.

Fundamentación Técnica: Del Juego Libre al Pensamiento Científico

La relevancia de esta propuesta radica en que la ludoteca permite aplicar teorías del aprendizaje que el aula tradicional a veces limita:

- **Matemáticas Vivas (Brousseau y Van Hiele):**

En la ludoteca, el niño no solo memoriza números, sino que enfrenta Situaciones Didácticas (Brousseau, 1986). Al construir con bloques a escala, el estudiante transita por los niveles de Van Hiele (1957), pasando de percibir formas globales a entender propiedades geométricas abstractas.

- **Laboratorio de Ciencias y Literatura:**

El espacio permite la experimentación directa. Una licenciada puede transformar un juego de agua o arena en un laboratorio de física, o una sesión de lectura en una representación dramática que potencie la comprensión lectora y la expresión corporal (Psicomotricidad).

LA LUDOTECA COMO PUENTE CON LA FAMILIA EN LA ESCUELA

La escuela no puede ser una isla independiente de una conexión con la familia. Y la existencia de la ludoteca escolar tiene el potencial de ser el punto de encuentro con la comunidad:

Escuela de Padres Lúdica:

Involucrar a los cuidadores en la ludoteca permite que estos comprendan el valor del juego en el hogar, reduciendo prácticas de crianza autoritarias y fomentando el vínculo afectivo.

Red de Ludotecas Externas:

Al fomentar el uso de ludotecas fuera del colegio (como las de BibloRed), la institución escolar promueve la autonomía y el aprovechamiento del tiempo libre de forma segura y productiva.

EL ROL TRANSFORMADOR DE LA LICENCIADA

la intervención de una Licenciada en Educación Infantil que actúe como gestora de innovación puede mediar en la problemática de las ludotecas escolares ya sea por su abandono como bodegas o por su poca demanda. Su vinculación no es solo participativa, sino estructural:

teniendo en cuenta que es ella quien puede diseñar el currículo lúdico, organizar los materiales bajo el sistema ESAR y liderar el andamiaje entre pares para que los docentes de todas las áreas aprovechen el espacio.

Bajo los estándares del LTLC (2024), la ludoteca escolar debe dejar de ser un "anexo" para convertirse en el motor del Desarrollo Infantil Integral. La intervención técnica de la profesional garantiza que cada niño, independientemente de su grado, encuentre en la ludoteca un territorio de paz, inclusión y aprendizaje significativo, devolviendo al juego su lugar legítimo como la base de la formación ciudadana y académica en Bogotá.



Ilustración 8, los niveles de Van Hiele (1957) – Gemini – nano banana abril 2026

ANÁLISIS EJE 2:

Los hallazgos del Eje 2 revelan que el sentimiento pedagógico se materializa de forma tangible cuando el juego se recategoriza a derecho garantizado bajo una intencionalidad

profesional. El sentido pedagógico reside en la figura de la Licenciada en Educación Infantil, quien actúa como mediadora donde su rol no es vigilar, sino provocar el juego.

Los resultados de las encuestas confirman esta visión, donde las familias reportando una alta satisfacción en la percepción sobre la formación y acceso de los usuarios, esto indica que las familias reconocen que el éxito del niño no es producto del azar, sino de una mediación profesional que sabe cuándo intervenir y cuándo observar, de igual forma las familias también identifican los materiales como promotores del desarrollo psicomotor (tendencia marcada al nivel 5 de satisfacción).

Este análisis confirma que el cuerpo es el primer territorio de exploración y que la disposición del espacio físico es crucial, para este fin la clasificación bajo el sistema ESAR, se potencia la resolución de problemas, permitiendo que el niño transite de la manipulación simple al pensamiento abstracto, en este caso la ludoteca funciona como una "Zona de Desarrollo Próximo" (Vygotsky), donde el niño, mediado por el recurso y la interacción con sus pares, actúa por encima de su conducta diaria, ensayando roles y normas sociales.

Este eje otorga una responsabilidad central a la Licenciada en Educación Infantil, señalándola como el agente capaz de dotar de sentido pedagógico a la experiencia lúdica al validar la ludoteca como un escenario de transformación social, haciendo de estos espacios alternativos herramientas para reducir brechas de desigualdad, ofreciendo un entorno protector que garantiza la libertad y la autonomía del niño.

Este análisis concluye que la práctica pedagógica estructurada específicamente en la Red de Bibliotecas convirtiéndola en un entorno vivo donde se teje la subjetividad del niño, y siendo parte de la activación de las ludotecas en el entorno escolar, permitiría rescatar las ludotecas del "efecto bodega" y devolverles su función como motores de desarrollo integral, garantizando que el juego sea, ante todo, una práctica de libertad y rigor

CONCLUSIÓN

La trayectoria histórica, que inició en 1934 con el programa Toy Loan como medida preventiva ante la exclusión social, ha madurado en Colombia bajo el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca (LTLC 2024). Esta evolución demuestra que la ludoteca es hoy un programa social y cultural gratuito que garantiza la equidad, permitiendo que niños de todos los estratos accedan a recursos de alta calidad y a mediaciones profesionales que potencian su desarrollo cognitivo y socioemocional.

Se concluye que la ludoteca permite reconocer al juego no como una simple actividad de entretenimiento, sino como el lenguaje propio de la infancia. Bajo esta premisa, la labor de la licenciada es dotar de sentido pedagógico tanto el espacio como el tiempo, asegurando que cada interacción lúdica sea una oportunidad de aprendizaje, cultura y desarrollo humano. Esta intencionalidad educativa es la que diferencia a la ludoteca de un depósito de juguetes, convirtiéndola en un entorno vivo donde se teje la subjetividad del niño.

Esta investigación ha permitido concluir que la ludoteca ha dejado de ser un simple contenedor de juguetes para transformarse en un escenario de práctica pedagógica intencionada,

donde el juego se reconoce como el lenguaje fundamental de la infancia y un derecho inalienable, de igual forma, la escuela enfrenta el reto de "des-bodegatizar" las ludotecas y romper con la segmentación que excluye a los grados superiores. La ludoteca escolar debe ser el puente entre la familia y la institución, un "Territorio de Paz" donde se apliquen teorías como las de Brousseau y Van Hiele para aprender matemáticas, ciencias y demás áreas de forma vivencial.

Finalmente, la investigación demuestra que la práctica en entornos no convencionales como las ludotecas de BibloRed o los modelos NAVES requieren de un diseño de estrategias lúdicas que no responden a un currículo rígido, sino a las necesidades reales y espontáneas de los niños. Este ejercicio desarrolla en las licenciadas de educación infantil una visión del juego como una herramienta de enseñanza poderosa y, sobre todo, flexible, capaz de adaptarse a diversos contextos sociales y culturales. Incentivando a la licenciada a expandir su horizonte pedagógico hacia la gestión de la innovación y la inclusión. Al integrar herramientas técnicas como el sistema ESAR y principios de formación ciudadana, la docente deja de ser una ejecutora de tareas para consolidarse como una gestora de territorios de paz, capaz de garantizar el derecho al juego con un alto rigor técnico y una profunda sensibilidad humana.

5. EJE 3. ANÁLISIS DE LA ARTICULACIÓN ENTRE EL JUEGO, EL CURRÍCULO Y LOS LINEAMIENTOS TÉCNICOS DE LUDOTECAS.

Para comprender la verdadera dimensión pedagógica de las ludotecas, resulta imperativo trascender la mirada administrativa y explicitar la profunda articulación que existe entre el juego, el currículo y los lineamientos técnicos. En el ámbito de la educación infantil, el currículo no se

entiende como un listado estricto con temas par memorizar, sino como conjunto de experiencias intencionadas para el desarrollo integral, donde el juego opera como una actividad rectora y lenguaje natural de la niñez, por su parte, los LTLC actúan como el dispositivo normativo y estructura que protege este derecho al juego, estructurando una normas, bajo unos entes reguladores.

La necesidad de regular estos espacios nace de la búsqueda de asegurar dicha articulación no en un capricho solo de Colombia, sino a nivel mundial. A partir de la declaración de los derechos del niño en 1959, que reconoce el juego como un derecho fundamental, la UNESCO impulso en 1960 la creación de ludotecas en espacios comunitarios, escuelas y hospitales con el ánimo de promover la calidad de la educación. En Colombia se consolida los LTLC 2024 un documento cocreado con diferentes entidades con el fin de establecer un reglamento para la operación de estos escenarios, salvaguardando a las ludotecas de convertirse en simples bodegas de juego y elevándolos a un espacio garante derechos.

La dirección entre las directrices normativas y la acción lúdica ocurre en el espacio que requiere de actores vivos, la ludoteca no opera en el vacío, sino a través de un tejido humano conformado por diferente mediadores como lo son docentes, ludotecarios, y familias, los LTLC detalla las exigencias técnicas que principalmente debe tener el profesional a cargo de la ludoteca, y cuáles son las funciones que debe tener para garantizar los derechos que las ludotecas protegen, de igual forma cuales son los beneficios que obtiene al ampliar un horizonte laboral y de aprendizaje profesional.

De forma relevante en este eje se permite reconocer el rol de la docente de la licenciatura en educación infantil en la ludoteca y cuál será su aporte a la licenciatura, teniendo en cuenta que este espacio abre una gran brecha al reconocimiento de la practica como un escenario alternativo, este espacio le permite a las licenciadas en educación infantil una experiencia que garantiza un proceso de aprendizaje, observación, y planeación de experiencias intencionadas, permitiéndole hacer un desarrollo de ambientes propicios para la provocación al juego y aprendizaje a través actividades intencionalmente programadas mas no instrumentalizadas, que le permitirá relacionarse directamente con la comunidad y las políticas públicas, esto le permitirá a las licenciadas ampliar sus horizontes laborales y fortalecer su identidad profesional, dotándolas de herramientas necesarias para defender política y pedagógicamente el juego.

LINEAMIENTOS Y REGLAMENTO

El Lineamiento Técnico Nacional de Ludotecas (2024) y su correspondiente marco normativo se establecen como el documento de ruta fundamental que regula y orienta la calidad de estos espacios en el territorio colombiano. Este documento, más que un simple conjunto de reglas constituye el soporte legal y técnico que define los estándares de operación, desde la infraestructura y el talento humano hasta los protocolos de seguridad y convivencia. Al respecto, el lineamiento es claro al señalar que su propósito es "brindar las orientaciones técnicas, administrativas y de gestión que permitan la implementación de las ludotecas con calidad y pertinencia" (Corporación Juego y Niñez et al., 2024, p. 18). De esta manera, el reglamento no actúa como una limitante de la libertad lúdica, sino como la garantía de un entorno seguro y protector donde el juego puede desarrollarse bajo principios de equidad, inclusión y respeto por

la dignidad de la infancia, asegurando que cada programa cumpla con su responsabilidad social frente al Estado y la comunidad.

ENTES REGULADORES

El funcionamiento de las ludotecas en Colombia no es una labor aislada, sino que responde a un modelo de gestión donde diversos actores aseguran que el juego sea el eje central del desarrollo. Según el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar [ICBF] et al. (2024), este programa se fundamenta en un principio de corresponsabilidad donde confluyen el Estado, la sociedad civil y las familias.

NIVEL NACIONAL

En el ámbito nacional, el control y la regulación técnica están encabezados por instituciones que definen los estándares mínimos de operación:

- **Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF):** Es la entidad encargada de liderar el Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF). Su rol es fundamental ya que, como se menciona en el lineamiento, es el ente rector que convoca y lidera el proceso de lineamientos técnicos (ICBF et al., 2024, p. 3). Su función es asegurar que cada ludoteca cumpla con los siete componentes de calidad que garantizan grandes dignidades.
- **Ministerio de Educación Nacional (MEN):** Esta entidad supervisa la articulación de las ludotecas con la educación formal. El lineamiento establece que se debe buscar potenciar la educación inicial y una transición armónica y

digna hacia la escolaridad (ICBF et al., 2024, p. 18), evitando que la ludoteca sea un espacio desvinculado del proceso educativo.

- **Departamento Nacional de Planificación (DNP):** Actúa como un regulador en términos de inversión pública. Según el ICBF et al. (2024), el DNP facilita la metodología para que las ludotecas sean proyectos viables y sostenibles dentro de las metas de desarrollo nacional.

- **Nivel Territorial: Alcaldías y Gobernaciones**

La regulación técnica de nada sirve sin la gestión administrativa local. El ICBF et al. (2024) subraya que la sostenibilidad de las ludotecas es una responsabilidad directa de los entes territoriales:

La sostenibilidad real de las ludotecas depende de la inclusión de metas lúdicas en los Planes de Desarrollo Territorial (PDT) de cada municipio y departamento. (LTLC pág. 34).

En este sentido, las secretarías de Integración Social y de Educación en distritos como Bogotá, funcionan con autoridades de supervisión inmediata, encargadas de verificar que se mantiene la "Capacidad". Mediadora" del talento humano y que los espacios físicos no presentan riesgos para la integridad de los niños y niñas.

Entidades Operadoras y Alianzas (BibloRed y ONGs)

Aunque entidades como la Red de Bibliotecas Públicas (BibloRed) u organizaciones como la Corporación Juego y Niñez ejecutan el programa, esta acción baja la regulación del

lineamiento nacional. Su rol regulador interno implica: Garantía de Calidad: Deben demostrar ante el ICBF y la SED que cuentan con profesionales calificados y perfiles idóneos. (LTLC, (2024) pág. 95).

Gestión del conocimiento: Los entes reguladores exigen que la ludoteca trascienda el registro de asistencia para convertirse en un laboratorio vivo de aprendizaje y participación ciudadana (LTLC (2024) p. 113).



Ilustración 9, Entes Reguladores, chat GPT – abril 2026

LINEAMIENTOS INTERNACIONALES EN TORNO A LA LUDOTECA

Las ludotecas son reconocidas mundialmente como espacios diseñados específicamente para el jugador, cuya relevancia en el desarrollo cognitivo, social y emocional ha sido validada por diversos organismos internacionales. A nivel global, estos escenarios no solo ofrecen entornos seguros y accesibles, sino que adaptan sus principios a los contextos culturales, sociales y económicos de cada región.

Referencias por regiones

Europa: Juego Libre y Sostenibilidad

En el contexto de Europa, países como Francia, Italia y los Países Bajos siguen los principios de la International Play Association (IPA), priorizando el juego libre y no dirigido.

- **Enfoque Pedagógico:** Se enfatiza que los niños exploran y aprenden a su propio ritmo en entornos inclusivos.
- **Compromiso Ambiental:** Existe una fuerte tendencia hacia la sostenibilidad mediante el uso de materiales reciclados o ecológicos para promover la conciencia ambiental desde la infancia.

América Latina: Inclusión y Rescate Cultural

En esta región, las ludotecas operan frecuentemente como centros comunitarios que brindan apoyo integral a las familias.

- **Justicia Social:** En países como Brasil y Colombia, se consideran herramientas clave para la inclusión social de comunidades vulnerables, vistas como Territorio de Paz
- **Identidad:** Los lineamientos subrayan la importancia de reflejar la diversidad cultural, incorporando juegos tradicionales y actividades que representan los saberes locales.

América del Norte: Seguridad y Regulación

En Estados Unidos y Canadá, el enfoque primordial se centra en la seguridad física y el desarrollo integral bajo normativas estrictas.

- **Estándares:** Se aplican regulaciones rigurosas sobre la construcción de los espacios, la toxicidad de los materiales y la supervisión profesional.

- **Desarrollo cognitivo:** Los espacios están diseñados para fomentar habilidades específicas mediante una amplia variedad de recursos lúdicos estructurados.

Asia y África Innovación y Educación

- **(Asia - Japón y Corea del Sur):** El concepto evoluciona hacia la integración de herramientas digitales y juegos interactivos, buscando un equilibrio entre la tecnología moderna y el juego físico tradicional.
- **África:** Las ludotecas surgen como una respuesta comunitaria ante la falta de espacios seguros. Se pone un énfasis determinante en la educación a través del juego, utilizando las actividades lúdicas para enseñar valores sociales y habilidades básicas en áreas rurales y urbanas de bajos ingresos.

Principios Universales de Funcionamiento

A pesar de las diferencias regionales, los lineamientos internacionales convergen en los siguientes estándares mínimos de calidad por referentes como el LTLC (2024):

- **Derecho al Juego:** Reconocimiento del juego como un derecho fundamental, inalienable e independientemente de otros derechos humanos.
- **Entorno Óptimo:** Necesidad de espacios adecuados, seguros y con fácil acceso a la cultura.
- **Talento Humano Calificado:** Importancia de contar con ludotecarios que poseen perfiles idóneos y formación docente sólida para mediar la experiencia lúdica.
- **Participación Genuina:** Inclusión de las voces de los niños, niñas y adolescentes

en el diseño y evaluación de las actividades.

LINEAMIENTOS DE LAS LUDOTECAS EN COLOMBIA (2024)

El Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024) trasciende la visión de la ludoteca como un espacio de recreación para consolidarla como un programa de protección integral. Estructuralmente, el lineamiento se organiza para garantizar que el juego sea un derecho efectivo, soportado por una gestión administrativa y pedagógica de alta calidad.

ARQUITECTURA DE LOS SIETE COMPONENTES DE CALIDAD

El Lineamiento Técnico de Ludotecas, se divide en siete componentes interdependientes que aseguran la integralidad del servicio:

Componente técnico y de sentido:	Define el horizonte pedagógico. Establece que la ludoteca no debe instrumentalizar el juego, sino permitir que este sea un "acto de libre voluntad, goce y disfrute" (LTLC 2024, p. 112).
Componente de Participantes:	Identifica a los sujetos de derecho y sus familias, pero también define el rol del ludotecario como un mediador capaz de potenciar los saberes infantiles.
Componente de Planeación:	Estructura la intención pedagógica. Exige que cada sesión tenga objetivos claros alineados con las particularidades del territorio.
Componente de Operación y Administración:	Se centra en la logística, la infraestructura y los materiales. Garantiza que los "Entornos dignos y seguros en donde es posible jugar en libertad." (LTLC 2024, p. 26).

Componente de Asistencia Técnica	Asegura el acompañamiento constante a los equipos para la resolución de dudas pedagógicas y operativas.
Componente de Gestión del Conocimiento:	Es el pilar de la innovación. Promueve la sistematización de experiencias para que la práctica alimente la teoría y se mejore continuamente el programa.
Componente de Articulación y Alianzas:	Define la estrategia de corresponsabilidad entre sectores públicos y privados para la expansión del programa

ENFOQUE ESTRUCTURAL: SOSTENIBILIDAD Y PLANEACIÓN TERRITORIAL

Desde una perspectiva estructural, el lineamiento establece que la ludoteca debe estar blindada institucionalmente para evitar su desaparición ante cambios de gobierno.

- **Inclusión en los PDT:** El lineamiento es enfático al señalar que "la sostenibilidad real de las ludotecas depende de la inclusión de metas lúdicas en los Planes de Desarrollo Territorial (PDT)" (ICBF et al., 2024, p. 25). Esta es una exigencia técnica para asegurar presupuesto y voluntad política.
- **Gestión del Riesgo y Bioseguridad:** Estructuralmente, se exige la creación de protocolos de seguridad física y emocional, asegurando que los espacios cuenten con planes de evacuación y manejo de contingencias conforme a la normativa nacional.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL TALENTO HUMANO

El lineamiento eleva el estándar profesional del equipo operativo. No se admite personal sin formación específica:

- ❖ **Capacidad Mediadora:** Es el concepto técnico central. Se define como la habilidad del profesional para "disponer ambientes, observar y escuchar activamente sin interferir en la autonomía del niño" (ICBF et al., 2024).
- ❖ **Perfil Profesional:** Se requiere personal con títulos en pedagogía, psicología, artes o ciencias sociales, quienes deben recibir cualificación permanente para actualizar sus prácticas frente a la “Ciudadanía Infantil”.

Estructura de Seguimiento y Evaluación

La técnica de monitoreo propuesta por el Lineamiento 2024 abandona el enfoque cuantitativo simple (número de asistentes) para adoptar uno cualitativo:

- **Sistemas de Información:** Se exige la implementación de herramientas que permitan rastrear el impacto del juego en el desarrollo socioemocional.
- **Evolución Semestral:** Las entidades operadoras deben realizar rendiciones de cuentas técnicas que demuestren el cumplimiento de los estándares de calidad en cada uno de los siete componentes mencionados.

AGENTES EDUCADORES

Los agentes educadores en el contexto de la ludoteca se consolidan como los pilares fundamentales que garantizan el derecho al juego a través de una presencia intencionada,

afectiva y técnica. Según el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), esta labor no se limita a la supervisión, sino que se transforma en una mediación de experiencias donde el adulto actúa como un puente entre el niño y su capacidad creadora. Dentro de este ecosistema, convergen diversos actores con roles diferenciados pero interdependientes: las Licenciadas en Educación Infantil, quienes aportan el rigor pedagógico y la planeación técnica; los ludotecarios, como guardianes del espíritu lúdico; y los cuidadores, que incluyen tanto a los externos como al papel protagónico de la familia, cuya participación es vital para fortalecer los vínculos afectivos y convertir la ludoteca en un entorno protector y socialmente transformador.

CUIDADORES

Para el lineamiento, el perfil del ludotecario y de las licenciadas en educación infantil es el pilar técnico del programa. No se limitan a "cuidar", sino que su labor se define por:

- ✓ **Capacidad Mediadora:** Se describe como la facultad de disponer ambientes provocadores y observar activamente sin interferir en la autonomía del niño (ICBF et al., 2024).
- ✓ **Intencionalidad Pedagógica:** A diferencia de un juego improvisado, estos profesionales deben realizar una planeación que reconozca a los NNA como "sujetos políticos" capaces de transformar su entorno a través del juego.
- ✓ **Gestión del Conocimiento:** Las licenciadas y ludotecarios son responsables de sistematizar las experiencias para generar nuevos saberes infantiles, elevando la ludoteca a un nivel de laboratorio de aprendizaje.

LA FAMILIA Y CUIDADORES EXTERNOS: EL VÍNCULO AFECTIVO

El lineamiento enfatiza que la ludoteca debe fortalecer el tejido social. Aquí, la familia y los cuidadores externos (nanas, familiares, tutores) son reconocidos como el primer entorno protector.

- ✓ **Corresponsabilidad:** El LTLC (2024) hace un llamado a que los cuidadores no solo "dejen" al niño en el espacio, sino que participen en los intercambios culturales e intergeneracionales.
- ✓ **Pautas de Crianza Lúdica:** La ludoteca busca transferir capacidades a estos cuidadores para que el juego se replique en el hogar como una herramienta de crianza no violenta y de fortalecimiento del vínculo afectivo.

DOCENTES PARTICULARES Y APOYO PEDAGÓGICO

En el caso de docentes particulares que acompañan procesos específicos, el lineamiento sugiere una alineación con el Componente de Articulación.

- ✓ **No Instrumentalización:** El lineamiento es estricto al señalar que el juego no debe ser usado exclusivamente para fines académicos o de “refuerzo escolar” de manera rígida. Los docentes deben adoptar la postura de acompañantes respetando la intencionalidad del juego en la ludoteca, permitiendo que el niño autorregule su aprendizaje a través del goce.
- ✓ **Ambientes Dignos:** Todo docente o mediador que actúe en la ludoteca debe garantizar estándares de seguridad y trato digno, asegurando que el espacio sea siempre percibido por los niños y niñas como un territorio seguro.

EL CUIDADOR COMO GARANTE DE CIUDADANÍA

Independientemente de su título, el lineamiento 2024 unifica a estos actores bajo la premisa de la “Ciudadanía Infantil”. El cuidador ya sea profesional, familiar o docente debe reconocer que el niño tiene derecho a:

- Elegir con autonomía sus juegos.
- Participar en la planeación de las actividades.
- Jugar en un ambiente libre de riesgos físicos y emocionales.

En última instancia, el LTLC (2024) define que la efectividad de la ludoteca depende de un talento humano cualificado y un entorno familiar presente, quienes juntos transforman el juego en un motor de desarrollo integral y equidad social.

MEDIADOR DE EXPERIENCIAS

El mediador es el agente encargado de asegurar que la ludoteca sea un “entorno óptimo” donde el juego se desarrolle de manera espontánea, pero con condiciones de seguridad y calidad garantizadas.

EL ROL PEDAGÓGICO DEL MEDIADOR

- **Capacidad Mediadora:** Se define como la habilidad para disponer ambientes y materiales con una intención clara, permitiendo que el niño o adolescente sea el protagonista y tome decisiones autónomas durante el juego.
- **Observación Activa:** El mediador debe desarrollar una "disciplina para la observación", que le permita identificar intereses, necesidades y ritmos de

desarrollo sin interferir en la libertad del jugador.

- **No Instrumentalización:** El mediador técnico (licenciadas y ludotecarios) debe cuidar que el juego no sea utilizado únicamente como una herramienta para enseñar contenidos escolares (matemáticas o lenguaje), preservando su valor intrínseco y autotélico.

PERFILES TÉCNICOS: LICENCIADAS Y LUDOTECARIOS

El lineamiento establece exigencias específicas para los mediadores que lideran el programa profesionalmente:

- **Formación Profesional:** Se requieren mediadores con títulos en áreas de educación infantil, pedagogía, psicología, recreación o ciencias sociales.
- **Idoneidad y Sensibilidad:** Además del título, se valora la disposición para “jugar con convencimiento y plenitud”, asumiendo su papel como un participante más en la escena lúdica.
- **Gestión del Conocimiento:** Los mediadores técnicos tienen la responsabilidad de documentar lo que sucede en la ludoteca mediante diarios de campo y relatorías, transformando la práctica en saber pedagógico.

LA FAMILIA Y CUIDADORES COMO MEDIADORES

El lineamiento integra a las familias y cuidadores externos en una lógica de

corresponsabilidad, reconociéndolos como mediadores naturales.

- **Crianza Amorosa:** La participación de la familia en la ludoteca busca fortalecer el vínculo afectivo y promover prácticas de crianza basadas en el buen trato y el reconocimiento del niño como sujeto de derechos.
- **Intercambio Intergeneracional:** Se fomenta que los mediadores familiares y adultos mayores compartan juegos tradicionales y saberes culturales, enriqueciendo el tejido comunitario.

DOCENTES Y CUIDADORES EXTERNOS

Para los docentes particulares o cuidadores externos, el lineamiento sugiere una transición hacia la flexibilidad:

-  **Acompañamiento en Libertad:** Deben facilitar el acceso a una oferta diversa de juegos que responda a la curiosidad natural del niño, evitando imponer estructuras rígidas de aprendizaje.
-  **Garantía de Seguridad:** Su función primordial es actuar como apoyo cuando sea necesario, asegurando que el entorno físico y emocional se mantenga libre de riesgos.

ESTRUCTURA DE CUALIFICACIÓN DEL MEDIADOR

Para mantener la calidad de la mediación, el LTLC (2024) establece que la administración debe proveer:

- **Asistencia Técnica Permanente:** Un proceso sistemático de acompañamiento y orientación para que los mediadores innoven en sus propuestas lúdicas.
- **Plan de Formación Inicial:** Inducción en temas de desarrollo infantil, derechos de la niñez y modelos pedagógicos basados en juego.
- **Bienestar Laboral:** El lineamiento recomienda vinculación laboral estable para los mediadores (ludotecarios), asegurando la continuidad de los procesos con la comunidad.

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y EL SENTIDO PEDAGÓGICO DE LA LUDOTECA

Basado en el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024) y en la visión de las ludotecas de BibloRed como centros de innovación, el espacio de la ludoteca no es solo un lugar de trabajo para la Licenciada en Educación Infantil, sino un dispositivo pedagógico que potencia y resignifica su rol profesional.

El Espacio de la Ludoteca como Aliado en el Rol de la Licenciada

Para una Licenciada en Educación Infantil, la ludoteca representa un “escenario de libertad” que permite una práctica pedagógica que muchas veces el aula convencional limita. El espacio aporta al rol profesional en los siguientes sentidos:

LABORATORIO PARA LA OBSERVACIÓN Y ESCUCHA ATENTA	
A diferencia del aula de clase, donde el currículo suele ser rígido, la ludoteca ofrece un ambiente de juego libre y espontáneo. Esto aporta a la Licenciada la oportunidad técnica de	
Identificar intereses genuinos:	El espacio permite observar qué elige el niño sin presión adulta, lo que nutre su capacidad de diagnóstico pedagógico.
Documentar procesos de desarrollo:	Como señala el LTLC (2024), el espacio facilita la “gestión del conocimiento”, permitiendo que la Licenciada sistematice comportamientos, lenguajes y formas de resolución de conflictos que en otros entornos pasan desapercibidos.
La Ludoteca como “Tercer Maestro”	Siguiendo la filosofía de espacios como los de BibloRed (considerados "joyas para la ciudad"), el diseño físico de la ludoteca actúa como un co-educador.
Provocaciones Pedagógicas:	La Licenciada utiliza el espacio para diseñar “micro mundos” o rincones que invitan a la exploración. El mobiliario y los materiales estéticos le permiten ejercer un rol de diseñadora de ambientes, donde su intervención no es directiva, sino mediada por la disposición del entorno.
Autonomía y Autorregulación:	El diseño del espacio está pensado para que los niños alcancen los materiales por sí mismos. Esto facilita que la Licenciada trabaje en el fomento de la autonomía, uno de los pilares del desarrollo integral.

Escenario para la Innovación y la Ciudadanía Infantil	El espacio de la ludoteca aporta a la Licenciada una herramienta para ejercer su rol como agente política permitiendo que este genere un andamiaje en su proceso de formación a través de la experiencia.
Vínculo con la Ciudad:	Al ser un espacio abierto y diverso, permite que la práctica de la Licenciada trascienda el “muro de la escuela”, integrando a las familias y a la comunidad.
Participación Genuina	El lineamiento 2024 resalta que la Licenciada debe mediar para que los niños participen en la construcción del mismo espacio. Así, la ludoteca se convierte en el lugar donde la profesional enseña y vive la ciudadanía infantil.

La ludoteca ofrece a la Licenciada la posibilidad de una atención diferencial. Al ser ambientes inclusivos y diseñados bajo estándares de alta calidad, le permiten atender la diversidad (discapacidad, interculturalidad, etc.) con recursos técnicos que el espacio mismo ya provee, facilitando una práctica pedagógica más equitativa y digna.

EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA LUDOTECA

En el marco del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), la familia no es un actor externo, sino un agente fundamental en el ecosistema de la ludoteca. Este espacio se consolida como un punto de encuentro intergeneracional donde se reconoce que el juego es el lenguaje primordial para fortalecer los vínculos y garantizar la protección integral de la niñez.

- **La Familia como Primer Entorno Protector**

El lineamiento colombiano enfatiza que la ludoteca debe fortalecer la capacidad de las familias para ser el primer entorno seguro.

- **Vínculo y Afecto:** Siguiendo a Durán (2019), la interacción en la ludoteca fortalece los lazos emocionales y sociales. El LTLC (2024) eleva esto al rango de política, señalando que la ludoteca debe transferir capacidades a los padres para una crianza basada en el juego y el respeto.

- **Seguridad y Confianza:** La presencia familiar permite que el niño transite por el espacio con seguridad, facilitando la exploración de su entorno. En las ludotecas de BiblioRed, esto se traduce en diseñar espacios que inviten a los adultos a sentarse, jugar y compartir, rompiendo la barrera de “espectador” para convertirse en “coprotagonista”.

- **El Juego: Aprendizaje y Ciudadanía**

Desde la perspectiva de la UNICEF (2018), el aprendizaje a través del juego es más potente cuando existe una conexión social de apoyo.

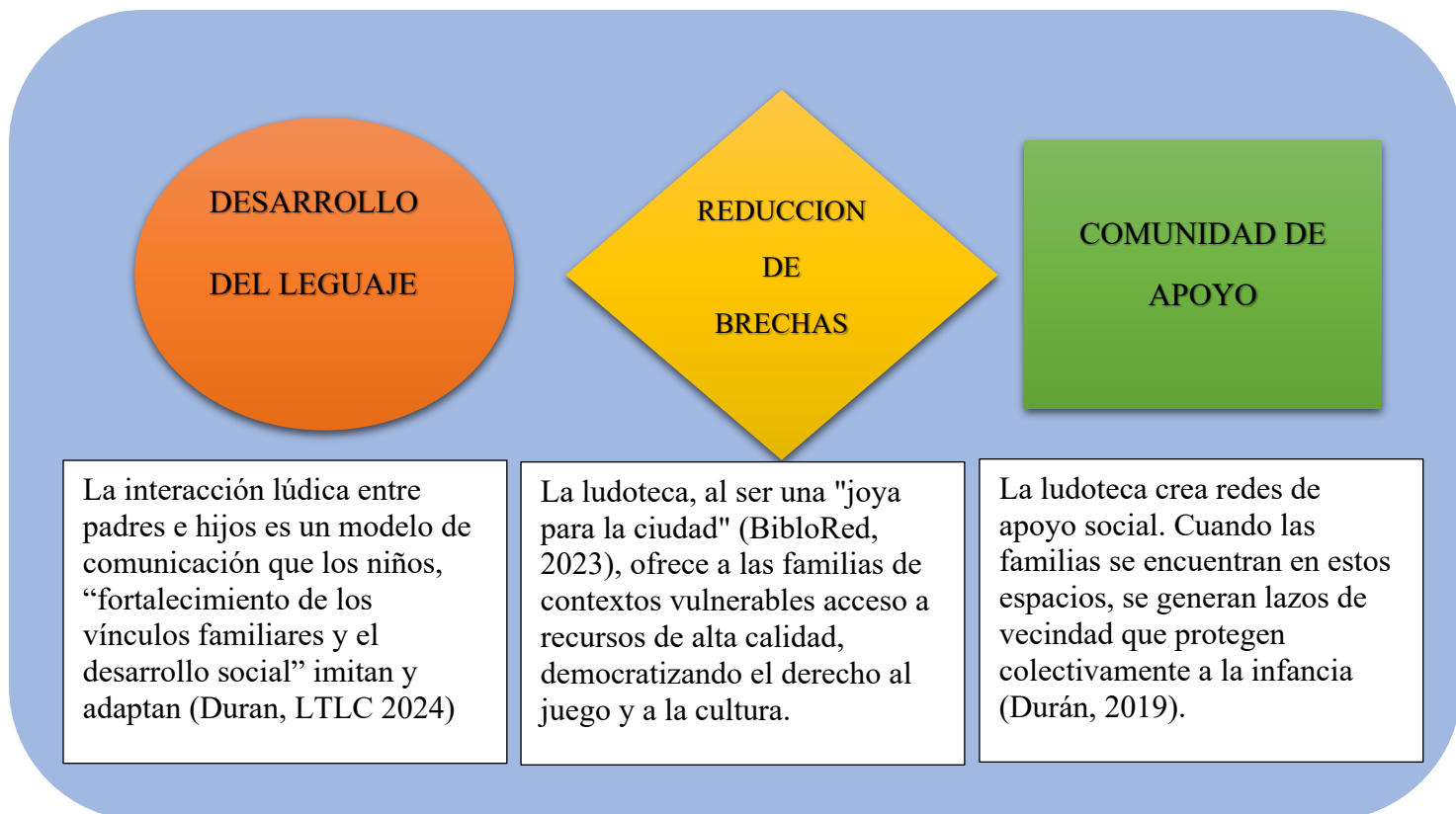
- **Mediación Familiar:** Al involucrarse, los padres actúan como facilitadores que enriquecen la experiencia. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje ocurre en la interacción con otros más expertos; en la ludoteca, el adulto proporciona el andamiaje necesario para que el niño alcance nuevos retos.

- **Ciudadanía Infantil:** El LTLC (2024) propone que la familia debe reconocer al niño

como un sujeto político. Jugar juntos permite a los padres identificar los talentos e intereses particulares de sus hijos (Sutton-Smith, 1997), promoviendo un ambiente donde el niño se siente valorado y escuchado.

BENEFICIOS TÉCNICOS DE LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR

La integración de la familia en la ludoteca, según el lineamiento y las directrices de UNICEF, genera impactos medibles:



ESTRATEGIAS DE INVOLUCRAMIENTO (LTLC, 2024)

Para que esta participación sea efectiva y no solo presencial, el Lineamiento Técnico 2024 y UNICEF sugieren:

TALLERES DE CRIANZA LÚDICA	SESIONES DE JUEGO FAMILIAR	PARTICIPACIÓN EN LA PLANEACIÓN
Espacios para que los padres aprendan la importancia del juego no dirigido.	Actividades especiales donde el diseño del espacio invita a la participación conjunta.	Invitar a las familias a proponer temáticas o juegos que reflejen su identidad cultural y territorial.

En el marco del Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024), el talento humano y los cuidadores no son simples observadores, sino mediadores pedagógicos esenciales para la garantía de derechos. Este lineamiento establece que la calidad de la experiencia lúdica depende directamente de la "Capacidad Mediadora" de quienes rodean a los niños y niñas y aportando a su desarrollo integral



Ilustración 10 Agentes educadores – Chat GPT abril 2026

ROL DOCENTE EN LA LUDOTECA Y SU APOORTE A LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL.

El rol transformador de la Licenciada en Educación Infantil dentro de la ludoteca representa una apuesta pedagógica, social y cultural que resignifica el juego como el eje central

del desarrollo humano y del aprendizaje significativo. Su intervención no se limita a acompañar actividades recreativas, sino que implica una participación estructural en la organización, dinamización y sostenibilidad de estos espacios. En contextos escolares donde las ludotecas tienden a correr el riesgo de ser convertidas en bodegas o escenarios poco utilizados, la licenciada en educación infantil emerge como una mediadora capaz de articular el currículo, el juego y las necesidades del desarrollo infantil, convirtiendo la ludoteca en un verdadero ambiente de innovación pedagógica. Desde esta perspectiva, su labor incluye la planeación intencionada de experiencias lúdicas, la organización de materiales bajo sistemas especializados como el ESAR, el diseño de ambientes inclusivos y la construcción de estrategias de andamiaje entre pares para que docentes de diferentes áreas integren el juego dentro de sus prácticas educativas (ICBF et al., 2024).

El lineamiento técnico para el programa ludoteca en Colombia reconoce que los agentes educativos son los pilares fundamentales para garantizar el derecho al juego, no desde una función de vigilancia o supervisión, sino desde una mediación sensible, técnica y afectiva. (ICBF, et al., 2024). En este sentido, la licenciada en educación infantil cumple un papel fundamental como mediadora de experiencias, ya que dispone ambientes provocadores, seguros y estimulantes donde los niños y niñas puede explorar, crear, imaginar y tomar decisiones autónomas. Su capacidad mediadora implica observar activamente sin interferir en la espontaneidad del juego, permitiendo identificar intereses, necesidades, lenguajes y ritmos de desarrollo que enriquecen la práctica pedagógica y fortalecen la comprensión integral de la infancia (ICBF et al., 2025). Esta mirada transforma el rol docente tradicional, pues la licenciada deja de ser transmisora de contenidos para convertirse en acompañante, investigadora y

diseñadora de experiencias que reconocen a los niños y niñas como sujetos políticos y protagonistas de su propio aprendizaje. (Durán, 2019; ICBF et al., 2024).

Asimismo, el papel de la licenciada en educación Infantil adquiere una dimensión investigativa y reflexiva dentro de la ludoteca. El LTLC (2024) establece que los mediadores deben sistematizar las experiencias mediante el uso de herramientas como diarios de campo, relatorías y procesos de observación permanente, con el fin de transformar la práctica y generar conocimiento pedagógico. Esto convierte la ludoteca en un laboratorio de aprendizaje donde la experiencia cotidiana produce saber pedagógico y fortalece la cualificación docente. En concordancia con ello, Durán y Martín (2016) afirman que el diseño de ambientes para el juego favorece procesos de reflexión docente sobre la práctica pedagógica, permitiendo cuestionar el rol del maestro, las necesidades de actividad libre y autónoma de la infancia y las posibilidades educativas de los escenarios diseñados intencionalmente para el juego. Adicionalmente se sostienen que el ambiente actúa como un “tercer educador”, (Duran y Martin 2016), capaz de potenciar la creatividad, la exploración y el desarrollo infantil, mientras el docente asume el rol de “escenógrafo”, (Duran y Martín, 2016) que organiza materiales, espacios y experiencias para promover interacciones significativas.

De esta manera, la ludoteca ofrece a la licenciada en educación infantil un escenario diferente al aula tradicional, en el currículo rígido se flexibiliza para dar paso a prácticas pedagógicas mucho más democráticas y participativas. En estos espacios, la licenciada tiene la oportunidad de identificar los intereses genuinos de los niños y las niñas, observando de manera sensible cómo resuelven conflictos, cómo construyen relaciones y cómo expresan emociones y

saberes a través del juego espontáneo. Asimismo, el diseño intencionado de los ambientes lúdicos favorece además la autonomía y la autorregulación, ya que los materiales se disponen al alcance de los niños y niñas para que accedan libremente a ellos, fortaleciendo procesos de independencia y toma de decisiones. En este sentido, Durán y Martín (2016) explican que los ambientes para el juego deben construirse como escenarios flexibles y provocadores que impulsan la imaginación y la creatividad infantil lo cual se logra mediante la adecuada disposición del mobiliario, la accesibilidad de los objetos y la calidad sensorial de los espacios. Por ello, la licenciada asume un rol profundamente técnico, ético y creativo en la organización del entorno, comprendiendo que el espacio por sí mismo como un agente que educa y comunica.

A nivel social y comunitario, la licenciada en educación infantil también cumple una función transformadora, pues la ludoteca se configura como un territorio de encuentro, inclusión y participación ciudadana. Tal como se postula desde el modelo de las ludotecas NAVES, estos espacios no son únicamente lugares de almacenamiento de juguetes, sino escenarios de desarrollo humano donde el impacto “se mide por la libertad del juego, la participación del adulto en el juego con los niños y las niñas, y la clara intencionalidad del profesional que facilita, acompaña y lidera el juego” (Corporación Día de la Niñez [CDN], 2010, P. 10). Desde esta mirada, la licenciada fortalece los vínculos, promoviendo procesos de participación infantil y construcción colectiva del ecosistema lúdico. Además, su intervención profesional favorece de manera directa la inclusión y la atención diferencial, ya que la ludoteca debe brindar las condiciones adecuadas para acoger la diversidad cultural, social y funcional de los niños y niñas, garantizando siempre ambientes dignos, seguros y accesibles para todos.

Por otra parte, el rol de la licenciada en educación infantil contribuye a resignificar el juego dentro de la cultura escolar y social. Históricamente, el juego ha sido subvalorado e incluso considerado en el imaginario docente como una pérdida de tiempo (Salazar Hernández y Silva, s.f.); sin embargo, diversas investigaciones y experiencias pedagógicas han demostrado que constituye una necesidad vital para el desarrollo humano y un derecho fundamental inalienable de la infancia (CDN, 2010). En este sentido, la licenciada actúa como defensora del juego frente a prácticas educativas excesivamente académicas que limitan la exploración, la creatividad y la participación infantil. El LTLC (2024) insiste enfáticamente que se debe evitar usar el juego como un mecanismo instrumentalizado de manera exclusiva para enseñar contenidos escolares prefijado; por el contrario, debe reconocerse como una experiencia libre y autotélica con valor propio que posibilita el desarrollo emocional, social, cognitivo y ciudadano. (ICBF, 2024) Así, la profesional se convierte en garante de una pedagogía basada en el disfrute, la imaginación y la construcción de sentido.

Por último, puede afirmarse que la licenciada en educación infantil posee un papel esencial en la transformación de las ludotecas en escenarios pedagógicos vivos, inclusivos y socialmente significativos. Su capacidad técnica y reflexivas para diseñar ambientes, mediar experiencias, investigar la práctica, articular los diversos actores educativos y defender el derecho al juego permite que estos espacios se conviertan en motores del desarrollo infantil integral. De hecho, LTLC (2024) advierte que al asumir esta multiplicidad de funciones éticas y pedagógicas las licenciadas lideran estos escenarios se establecen como auténtico “agentes de cambio y transformación social” (ICBF et al 2024). La ludoteca, entendida desde esta perspectiva, demuestra que es un escenario que trasciende la simple idea de ser un depósito de

entretenimiento o un lugar pasajero para jugar. (ICBF. 2010). Consolidándose verdaderamente como un territorio de la ciudadanía, creatividad, participación y construcción de conocimiento, donde el juego recupera su lugar legítimo como una necesidad vital y fundamental para de la formación humana y pedagógica.

CONCLUSION

La ludoteca en Colombia se consolida hoy como un pilar fundamental de la política pública, dejando de ser un espacio asistencial para transformarse en un programa de protección integral. El Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (2024) otorga el soporte legal y técnico necesario para que el juego sea reconocido no solo como un derecho universal, sino como un acto político y social donde los niños, niñas y adolescentes ejercen su ciudadanía de manera activa.

Esta evolución hacia una práctica pedagógica robusta y planificada es posible gracias a la figura del agente educador. La labor de la Licenciada en Educación Infantil y los ludotecarios resulta transformadora, pues su capacidad mediadora permite que el espacio entendido como un "tercer maestro" potencie el desarrollo humano sin desnaturalizar la esencia libre del juego. Al diseñar ambientes seguros y "joyas" de innovación como las de BiblioRed, se logra un aprendizaje significativo que respeta la autonomía y la creatividad de la infancia.

La solidez de este modelo se ve respaldada por los resultados de las encuestas aplicadas a

las familias, donde se evidencia una alta valoración de la gestión y el talento humano. Los participantes manifiestan niveles sobresalientes de satisfacción respecto a la formación técnica y la accesibilidad de los ludotecarios, validando que su rol trasciende la simple supervisión para convertirse en un acompañamiento pedagógico de calidad. Asimismo, la percepción positiva sobre el cumplimiento de las normas de seguridad, higiene y los canales de comunicación interna ratifica que la ludoteca no solo es un entorno de aprendizaje, sino un espacio protector que genera confianza y bienestar en la comunidad, alineándose con las exigencias de calidad del lineamiento nacional.

Finalmente, el éxito de este ecosistema radica en la corresponsabilidad. La articulación entre el Estado, los entes reguladores y la familia garantiza que la ludoteca sea un entorno protector donde se fortalecen los vínculos afectivos y se reduce la brecha de desigualdad social. En conclusión, la ludoteca es el escenario privilegiado donde el juego y la mediación profesional convergen para construir una cultura de paz y dignidad para la niñez en todo el territorio nacional.

ANALISIS EJE 3

El Eje 3 revela que la ludoteca en Colombia no opera como un apéndice recreativo, sino como un nodo estratégico de gobernanza multinivel donde la coherencia técnica entre el Lineamiento Técnico Nacional de Ludotecas (LTLC, 2024) y la práctica docente garantiza la protección integral. Esta estructura administrativa y legal, que escala desde los tratados internacionales hasta los Planes de Desarrollo Territorial (PDT), otorga la

legitimidad necesaria para que el juego transite de una actividad libre hacia una práctica pedagógica robusta y planificada. De este modo, la normativa nacional se constituye como el soporte que vincula las acciones de los entes reguladores con la ejecución territorial, asegurando que cada espacio cumpla con los estándares de calidad, inclusión y seguridad que el estado exige para la infancia.

En el centro de esta articulación, la figura de la Licenciada en Educación Infantil emerge como el eje transformador capaz de integrar el juego con el currículo escolar sin desnaturalizar su esencia autotética. El espacio de la ludoteca actúa como un "tercer maestro" con un sentido pedagógico de alta calidad, siguiendo los referentes de innovación de BibloRed que permite a la licenciada en educación infantil desplegar una capacidad mediadora superior a la del aula convencional. Al gestionar ambientes que fomentan la autonomía y la creatividad, la licenciada en educación infantil como mediadora profesional logra que el saber pedagógico de la ludoteca potencie los procesos de desarrollo infantil, transformando la experiencia lúdica en un laboratorio de aprendizaje significativo y ciudadanía activa.

Los hallazgos de campo obtenidos a través de las encuestas ratifican la efectividad de esta estructura técnica y humana, evidenciando una alta correspondencia entre lo estipulado en el LTLC (2024) y la percepción ciudadana. Los resultados reflejan una valoración sobresaliente respecto a la formación y el rol de los ludotecarios, quienes son percibidos por las familias como agentes accesibles y altamente capacitados para orientar las necesidades específicas de la niñez. Asimismo, el cumplimiento satisfactorio de los

protocolos de seguridad e higiene y la eficacia en los procesos de comunicación institucional confirman que la gestión administrativa no es un proceso aislado, sino una garantía de bienestar percibida tangiblemente por la comunidad, lo que consolida la confianza en la ludoteca como un entorno protector de alta calidad.

Finalmente, la solidez de la alianza entre los agentes educadores permite consolidarse mediante la corresponsabilidad familiar, donde el hogar se vincula como un actor fundamental para el fortalecimiento de los lazos afectivos y la identidad territorial. Siguiendo las directrices de la UNICEF y el LTLC (2024), la articulación entre la institución y la familia garantiza que la ludoteca sea un entorno protector donde los adultos agencian experiencias que respetan la libertad del niño. Esta alianza estratégica no solo reduce las brechas sociales, sino que posiciona a la ludoteca como un motor de transformación social, asegurando que la práctica lúdica sea el eje central del bienestar y el desarrollo humano integral en todo el territorio nacional.

6. ANALISIS

ANALISIS DE LA ENCUESTA

El análisis de la encuesta aplicada a familias y cuidadores constituye la validación empírica de la ludoteca como un escenario de práctica pedagógica intencionada. Los datos recolectados no solo miden la satisfacción, sino que ratifican que la operatividad del espacio responde con coherencia a las dimensiones del desarrollo infantil y a los estándares de calidad exigidos por el marco normativo nacional.

Uno de los hallazgos más sólidos de la encuesta reside en la percepción sobre los agentes educadores. Las respuestas reflejan una concentración mayoritaria en los niveles 4 y 5 respecto a la orientación y el acompañamiento de los ludotecarios. Este dato es argumentativamente potente, pues demuestra que la comunidad no percibe al ludotecario como un vigilante, sino como un mediador profesional. La alta calificación en la accesibilidad y formación específica ratifica que el éxito del desarrollo infantil en estos entornos depende de una mediación capaz de interpretar las necesidades de los niños, transformando el juego libre en un laboratorio de aprendizaje significativo.

En cuanto a la literatura infantil y los materiales lúdicos, los resultados muestran una valoración positiva constante sobre la adecuación de los géneros y formatos. Este hallazgo sustenta la tesis de que la ludoteca combate la "cosificación" del jugador; los padres identifican que los libros y juguetes disponibles son herramientas dinámicas para la construcción de sentido. La satisfacción con la variedad (libros ilustrados, interactivos y de ensamblaje) confirma que el espacio está dotado bajo criterios técnicos que promueven tanto la resolución de problemas (Dimensión Cognitiva) como el disfrute estético (Dimensión Literaria), cumpliendo con el Componente de Operación del lineamiento nacional.

La encuesta arroja datos determinantes sobre la dimensión administrativa. El alto grado de acuerdo respecto al cumplimiento de normas de seguridad e higiene posiciona a la ludoteca como un "entorno óptimo" y seguro. Argumentativamente, esto es clave para la corresponsabilidad familiar: si el cuidador confía en el entorno físico y en la eficacia de la comunicación institucional, la ludoteca se consolida como un territorio de paz. La percepción de

bienestar reportada por las familias convalida que la red de gobernanza (desde el ICBF hasta los entes territoriales) ha logrado materializar estándares de seguridad que garantizan la integridad de los niños y niñas.

Los resultados de la encuesta actúan como un testimonio de la transformación social que operan las ludotecas. Los datos permiten concluir que:

- ✓ Existe una coherencia técnica entre lo que el Lineamiento 2024 exige y lo que el usuario recibe.
- ✓ La mediación profesional es el factor diferenciador que eleva la recreación a la categoría de derecho garantizado.
- ✓ La ludoteca es percibida como un escenario de equidad, donde el acceso gratuito a recursos de alta calidad reduce las brechas de desigualdad y fortalece los vínculos socioemocionales.

En definitiva, la encuesta confirma que la ludoteca es un sistema vivo y eficaz, donde la práctica pedagógica estructurada y el rigor administrativo convergen para garantizar el desarrollo integral y la dignidad de la infancia en Colombia.

ANALISIS FINAL

El presente análisis textual de los tres ejes investigativos permite concluir que la ludoteca en Colombia ha superado la visión tradicional de “entretenimiento pasivo” para constituirse en un ecosistema de aprendizaje integral y protección de la infancia. La solidez de este argumento

se basa en tres pilares: la intencionalidad pedagógica, la dignificación del rol profesional y la gobernanza como motor de equidad

El análisis del Eje 1 y Eje 2 revela que el éxito de la ludoteca no es producto del azar, sino de la transformación de la “espontaneidad sin propósito” en una mediación consciente. Los resultados de las encuestas validan esta postura: las familias reportan niveles máximos de satisfacción (niveles 4 y 5) al identificar que los materiales y la literatura no son simples objetos, sino herramientas que promueven el desarrollo psicomotor y cognitivo.

Bajo el sistema ESAR, el espacio físico se convierte en un laboratorio donde la inteligencia nace de la acción. Al categorizar el juego como un derecho garantizado bajo intencionalidad profesional, se logra que el niño transite de la manipulación simple al pensamiento abstracto. En este escenario, la ludoteca funciona como una ZDP, permitiendo que el niño actúe por encima de su conducta diaria, ensayando roles y normas en un "territorio lúdico" seguro.

La pertinencia de esta estructura pedagógica se ve ratificada por la encuesta recolectada, donde la percepción ciudadana convalida la operatividad del Lineamiento Técnico Nacional (2024). Las encuestas demuestran que las familias no solo reconocen la idoneidad técnica y la accesibilidad de los ludotecarios, otorgando calificaciones sobresalientes a su formación especializada, sino que también validan la gestión administrativa en dimensiones críticas como la seguridad, la higiene y la eficacia comunicativa. Este respaldo social confirma que la normativa

no se queda en el papel, sino que se traduce en un entorno protector percibido como profesional y seguro por la comunidad.

La investigación otorga una responsabilidad central a la Licenciada en Educación Infantil, cuya labor trasciende la vigilancia para convertirse en una mediación de experiencias. El análisis textual del Eje 3 destaca que esta figura es el puente capaz de integrar el juego con el currículo escolar sin desnaturalizar su esencia autotética.

Al concebir la ludoteca como un "tercer maestro" siguiendo los estándares de innovación de BibloRed, la licenciada despliega una capacidad mediadora superior a la del aula convencional. Su rol es "provocar" el juego y gestionar ambientes que fomenten la autonomía. Este análisis concluye que rescatar las ludotecas del "efecto bodega" y dotarlas de este rigor técnico es fundamental para devolverles su función como motores de desarrollo integral y tejedores de la subjetividad infantil.

Este engranaje se completa con la corresponsabilidad familiar. La articulación entre la institución y el hogar, bajo las directrices de UNICEF, garantiza un entorno protector donde los adultos agencian experiencias que respetan la libertad del niño. Esta alianza estratégica no solo reduce las brechas de desigualdad, sino que posiciona a la ludoteca como un motor de transformación social, asegurando que la práctica lúdica sea el eje central del bienestar y la identidad territorial en todo el país.

El análisis textual de los tres ejes ratifica que la ludoteca es un escenario de transformación social. A través de una práctica pedagógica estructurada, la dignificación del talento humano y una red administrativa sólida, Colombia garantiza hoy que el juego sea, ante todo, una práctica de libertad, rigor y equidad para la construcción de ciudadanía desde la primera infancia.

Finalmente, la solidez del sistema se sustenta en una estructura de gobernanza multinivel. La coherencia técnica entre el LTLC (2024) y la práctica territorial garantiza que cada espacio cumpla con estándares de calidad, inclusión y seguridad. El análisis revela que la ludoteca no opera de forma aislada; es un nodo estratégico que vincula los tratados internacionales con los Planes de Desarrollo Territorial (PDT).

CONCLUSION FINAL

La presente investigación permite concluir de manera sólida que la ludoteca en Colombia ha completado una transición paradigmática: dejando de ser una estantería asistencial de juguetes para consolidarse como un escenario de práctica pedagógica intencionada y un pilar de la política pública nacional. Esta transformación se sustenta en la convergencia de tres dimensiones fundamentales: el desarrollo integral del ser, la evolución histórica de la equidad social y la robustez de un marco normativo que garantiza el derecho al juego como un acto político y ciudadano.

Desde la perspectiva del desarrollo humano (Eje 1), la ludoteca se valida como un

entorno donde la psicomotricidad, la lúdica y la literatura infantil dejan de ser actividades aisladas para convertirse en una "Aventura Lúdica" científicamente fundamentada. La aplicación de sistemas técnicos como el ESAR y la mediación bajo el enfoque de la Zona de Desarrollo Próximo demuestran que, en estos espacios, el cuerpo es el primer territorio de aprendizaje. La ludoteca no solo potencia las dimensiones cognitivas y motoras, sino que actúa como un entorno protector que permite al niño interpretar su realidad de forma creativa, cumpliendo con los estándares de calidad que exigen que la inteligencia nazca de la acción y la exploración sensorial.

Estructuralmente el (Eje 2), muestra la trayectoria que inició como una medida preventiva ante la exclusión social ha madurado hacia un modelo de equidad garantizado por el Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC, 2024). Este análisis histórico confirma que la ludoteca es la herramienta más potente para democratizar el acceso a recursos de alta calidad. Para la Licenciada en Educación Infantil, este escenario representa un “escenario de libertad” que exige la superación del currículo rígido escolar. El rol docente se eleva al de una gestora de territorios de paz, capaz de “des-bodegatizar” los espacios lúdicos y aplicar teorías de aprendizaje vivencial para romper la segmentación educativa y fomentar la inclusión y la innovación pedagógica.

Por último, la dimensión técnica y legal (Eje 3) posiciona a la ludoteca dentro de una estructura de gobernanza multinivel que garantiza la protección integral de la infancia. La coherencia entre los lineamientos internacionales y el LTLC (2024) otorga legalidad a una práctica que reconoce al niño como un sujeto político activo. El éxito de este ecosistema no reside solo en la infraestructura, sino en la corresponsabilidad entre el Estado, la academia y la

familia. La mediación profesional de las Licenciadas en Educación Infantil como Ludotecaria, entendida como el puente entre el niño y su capacidad creadora, junto al involucramiento afectivo del hogar, reduce las brechas de desigualdad y fortalece el tejido social.

Finalmente, la ludoteca se resalta como el escenario privilegiado donde la intencionalidad pedagógica y la mediación profesional desembocan para transformar el juego en un lenguaje de dignidad. La solidez de este programa radica en su capacidad de integrar el rigor técnico con la sensibilidad humana, garantizando que cada interacción lúdica sea un motor de desarrollo integral. La ludoteca es un territorio donde Colombia puede asegurar la formación de ciudadanos autónomos, creativos y resilientes, consolidando una cultura de paz y bienestar desde la primera infancia hasta la adolescencia asegurando siempre el buen desarrollo integral, y apoyando la formación de las Licenciadas en Educación Infantil desde lo experiencial para establecer una política de formación docente desde la libertad de la exploración en el juego intencionado apoyándose en todo lo que el entorno de la Ludoteca trae consigo.

ANEXOS

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA USUARIOS DE LA LUDOTECA

Instrucciones: A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre su experiencia y la de su hijo/a en la ludoteca. Por favor, califique del 1 al 5, donde 1 es "bajo" y 5 es "alto".

¿Considera que la literatura infantil disponible en la ludoteca es adecuada para las edades de los niños?



¿Está satisfecho con la variedad de géneros y formatos de los libros disponibles (libros ilustrados, interactivos, cuentos, etc.)?



Sección sin título

2. Elementos Pedagógicos y Psicomotrices

¿Considera que los materiales y recursos utilizados en las actividades promueven el desarrollo psicomotor de su hijo/a?



¿Está de acuerdo en que las actividades propuestas favorecen el aprendizaje de su hijo/a a través del juego?



¿Considera que los ludotecarios son accesibles y están dispuestos a ayudar a los niños durante las actividades?



¿Cree que los ludotecarios tienen una formación adecuada para el trabajo con los niños y sus necesidades específicas?



¿Cree que la ludoteca fomenta el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños a través de sus actividades?



Función de los Ludotecarios

¿Cómo calificaría el rol de los ludotecarios en la orientación y acompañamiento de las actividades?



¿Considera que los ludotecarios son accesibles y están dispuestos a ayudar a los niños durante las actividades?



¿Cree que los ludotecarios tienen una formación adecuada para el trabajo con los niños y sus necesidades específicas?



Diseño del Ambiente

¿Está satisfecho con el diseño del espacio de la ludoteca (distribución, seguridad, comodidad)?



¿Considera que el entorno físico de la ludoteca fomenta la creatividad y el juego autónomo en los niños?



¿Cree que el ambiente de la ludoteca es inclusivo y acogedor para niños de diferentes necesidades y capacidades?

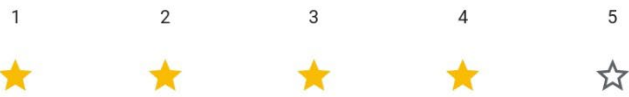


Participación Familiar

¿Cómo calificaría las oportunidades que brinda la ludoteca para que los padres se involucren en las actividades de sus hijos?



¿Está satisfecho con la cantidad de actividades que fomentan la participación conjunta entre padres e hijos en la ludoteca?



¿Cree que la ludoteca fomenta el fortalecimiento de los lazos familiares a través del juego?



¿Cree que la ludoteca fomenta el fortalecimiento de los lazos familiares a través de la literatura?



Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aquino, R., & Sánchez, G. (1999). La metodología Montessori en la educación inicial. Editorial Trillas, Aporte: Sustenta la visión de la "mente absorbente" y la importancia de los materiales sensoriales estéticamente dispuestos en la ludoteca (Eje 1).
- Borja, M. (1997). Las ludotecas: Un espacio para el juego. Barcelona: Octaedro, Aporte: Proporciona datos sobre la expansión de las ludotecas en Europa y la aparición de modalidades como las ludotecas móviles (Eje 2 - Historia).
- Brousseau, G. (1986). Fundamentos y métodos de la didactique des mathématiques, Aporte: Fundamenta la propuesta de usar la ludoteca escolar para la enseñanza de "Matemáticas Vivas" a través de situaciones didácticas (Eje 2 - Ludoteca en el Colegio).
- Colomer, T. (2004, 2010). Andar entre libros e Introducción a la literatura infantil, Aporte: Define la mediación lectora como un acompañamiento sensible y posiciona al ludotecario como quien realiza las "presentaciones oficiales" entre la infancia y la cultura escrita (Eje 1 - Literatura).
- Corporación Juego y Niñez, ICBF, & Universidad Pedagógica Nacional. (2024). Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia (LTLC). Aporte: Es la fuente matriz de toda la monografía. Define los siete componentes de calidad, la "Capacidad Mediadora" y la estructura de gobernanza multinivel (Eje 3).
- De Peralta, M. (1995). Origen y evolución de las ludotecas. Aporte: Documenta el caso histórico del programa Toy Loan en 1934 en Los Ángeles, origen de la función preventiva de estos espacios (Eje 2 - Historia).

- Durán Chiappe, S. (2019, 2024). El diseño de ambientes e Itinerarios pedagógicos. Aporte: Aporta el concepto de ambiente como "dispositivo pedagógico" que anima y provoca el juego, además de validar el cuerpo como territorio de exploración (Eje 1 y Eje 2).
- Fonseca, V. (2004). Psicomotricidad y procesos cognitivos. Editorial Humanitas. Aporte: Sustenta la relación entre el movimiento y el cimiento del pensamiento abstracto en el niño (Eje 1 - Psicomotricidad).
- Fröbel, F. (1887). The education of man, Aporte: Citado en la Justificación para resaltar que la disposición del entorno es determinante en el propósito pedagógico (Justificación).
- García, J., & Manzano, V. (2010). Procedimientos de análisis de datos cualitativos, Aporte: Fundamenta la metodología de la investigación, específicamente la "apertura de criterio" necesaria para organizar categorías pedagógicas (Fundamentos del Análisis).
- Gómez, L. (2011). La investigación documental., Aporte: Proporciona el rigor teórico para la interpretación de las fuentes administrativas como motor de transformación social (Fundamentos del Análisis).
- I Solé, J. (1993). La ludoteca: Un requisito para el desarrollo infantil. Editorial Paidós, Aporte: Define la ludoteca como un mecanismo para compensar deficiencias socioeconómicas y un camino universal para la integración social (Eje 2).
- Ministerio de Cultura & MEN. (2021). Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO), Aporte: Articula la ludoteca con la meta nacional de democratizar la cultura escrita y garantizar el acceso equitativo a la literatura (Eje 1 - Literatura).

- Montañés, J. (s.f.). El juego en el desarrollo infantil: Una aproximación desde Vygotsky, Aporte: Analiza el patrón fijo de comportamiento lúdico en la ontogénesis humana y su relación con la evolución psicopedagógica (Eje 1).
- Montessori, M. (1936, 1949). El niño y La mente absorbente, Aporte: Valida la necesidad de libertad y autonomía, donde el niño "trabaja" respondiendo a su curiosidad innata en ambientes preparados (Eje 1).
- Piaget, J. (1952, 1962, 2003). La formación del símbolo y El nacimiento de la inteligencia, Aporte: Proporciona la base de la dimensión cognitiva; explica los procesos de asimilación, acomodación y cómo la inteligencia nace de la acción (Eje 1 y Eje 2).
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación, Aporte: Guía la estructura de recolección de datos, la medición de conceptos y el enfoque cualitativo emergente de la monografía (Momentos del Análisis).
- Van Hiele, P. (1957). Niveles de pensamiento en geometría, Aporte: Se utiliza para proponer estrategias de aprendizaje visual-espacial dentro de la ludoteca escolar (Eje 2 - Colegio).
- Vayer, P. (1986). El diálogo corporal, Aporte: Define la psicomotricidad como la interrelación entre funciones motoras y psíquicas, clave para la estructuración de la personalidad (Eje 1 - Psicomotricidad).
- Vygotsky, L. S. (1978, 1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Aporte: Sustenta la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el juego permite al niño actuar por encima de su edad promedio y conducta diaria (Eje 1, 2 y 3).

- Wallon, H. (1942). De l'acte à la pensée, Aporte: Argumenta que la emoción y el movimiento son inseparables, fundamentando la dimensión afectiva de la psicomotricidad (Eje 1 - Psicomotricidad).

- Winnicott, D. W. (1971). Playing and reality, Aporte: Citado en la Justificación para destacar que la realidad se descubre y habita a través del juego y el espacio transicional (Justificación).