



**LAS LUDOTECAS COMO AMBIENTES DE  
PROMOCIÓN PARA EL JUEGO EN LA INFANCIA**

**Una aproximación desde un estudio de caso en tres ludotecas públicas de Bogotá**

**LAURA ANGÉLICA BARRERA DÍAZ**

**DANIELA PALACIO GONZÁLEZ**

**CAMILA ANDREA PIRACOCA MALDONADO**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA**

**BOGOTÁ D.C – 2024**

**LAS LUDOTECAS COMO AMBIENTES DE  
PROMOCIÓN PARA EL JUEGO EN LA INFANCIA**

**Una aproximación desde un estudio de caso en tres ludotecas públicas**

**LAURA ANGÉLICA BARRERA DÍAZ**

**CÓD.2021158005**

**DANIELA PALACIO GONZÁLEZ**

**COD.2021158060**

**CAMILA ANDREA PIRACOCA MALDONADO**

**COD. 2021158063**

**Trabajo de grado para optar por el título de licenciadas en educación infantil**

**Tutora:**

**ERIKA LILIANA CRUZ VELÁSQUEZ**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA**

**BOGOTÁ D.C – 2024**

## **Agradecimientos**

Nos gustaría agradecer principalmente a nuestra tutora la profesora Erika Liliana Cruz Velásquez por su constante apoyo, su fé hacia nosotras, su disposición durante la realización de este trabajo y su valiosa asesoría.

Expresamos también nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad Pedagógica Nacional que fue nuestro segundo hogar durante estos 4 años de carrera profesional y que nos ha construido y formado como futuras docentes de Colombia.

De la misma forma a la Licenciatura en Educación Infantil por ampliar nuestros conocimientos, nuestra visión hacia la educación y reconocer que nuestras propuestas pueden tener un alto impacto en la infancia, tomando protagonismo en sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales, viéndolos como sujetos de derecho con un protagonismo fundamental en la sociedad.

Finalmente extendemos nuestra gratitud a la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá (BibloRed) y los ludotecarios que encarnan y viven la propuesta de este espacio público para la promoción del juego en la infancia y que desde sus voces, impresiones y opiniones hicieron parte de esta construcción, facilitando sus consideraciones necesarias para que se pudiera llevar a cabo este proyecto.

## Dedicatoria

“Este trabajo de grado está dedicado a mi familia, que me acompañó y apoyó en la realización del documento. A mis hermanos, por su confianza y motivación. A Valeria, mi prima, por su constante apoyo y animó para culminar el proyecto, por motivarme durante esta etapa de formación personal y profesional; y especialmente a mis padres, infinitas gracias por la paz y alegría que tanto necesitaba”

*Daniela*

“El presente trabajo de grado lo dedico a todos mis seres queridos, quienes me acompañaron en mi formación profesional. A mi mamá y a mi papá, quienes con su inagotable amor me apoyaron. A mi hermano por su ánimo y sus consejos. A Julián, por su amor y motivación incondicional durante la carrera”

*Laura*

“Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Jean y a Jimena por su aporte crítico en la escritura, pues fueron esenciales para afinarla. A Karen y a su sobrina, por acompañarme en esta trayectoria. A mi familia, por servir de apoyo emocional y entusiasmo a lo largo de la carrera”

*Camila*

## Tabla de Contenido

### Contenido

Introducción .....	7
Capítulo I. Encuadre del Objeto de profundización.....	10
1.1 Justificación.....	10
1.2 Planteamiento del problema .....	12
1.3 Objetivos .....	14
1.4 Antecedentes.....	15
Capítulo II. Referentes Conceptuales.....	26
2.1 El juego en la infancia.....	26
2.1.1 El juego constitutivo en el desarrollo humano.....	28
2.1.2 El juego y la cultura.....	31
2.1.3 El juego como pilar y actividad rectora de la educación inicial .....	34
2.1.4 El juego como derecho impostergable de la infancia.....	35
2.2 Las ludotecas como escenarios para la promoción del juego .....	38
2.2.1 Perspectiva histórica de las ludotecas.....	39
2.2.2 La ludoteca como proyecto educativo. ....	41
2.2.3 La ludoteca como espacio físico.....	44
2.2.4 La ludoteca como ambiente .....	46
2.2.5 La ludoteca como escenario. ....	48
2.3 Los objetos y las interacciones en las ludotecas.....	49
2.3.1 Los tipos de objetos que se disponen en las ludotecas.....	51
2.3.2 La clasificación de los juguetes en las ludotecas. ....	54
2.3.3 El rol de los ludotecarios.....	58
2.3.4 Orientación del tipo de actividades que se promueven en las ludotecas.....	60
Capítulo III. Enfoque Metodológico .....	63
3.1 Paradigma de investigación .....	63
3.2 Enfoque de la investigación .....	64
3.3 Estrategia Metodológica .....	65
Fase I: Delimitación del Objeto de profundización para el ejercicio investigativo .....	67
Fase II. Trabajo de campo y recolección de información.....	73
Fase III. Análisis Interpretativo.....	75

<b>3.4 Protocolos de observación.</b> .....	76
<b>3.4.1 Protocolo de observación de la Ludoteca Julio Mario Santo Domingo.</b> .....	77
<b>3.4.2 Protocolo de observación de la Ludoteca Gabriel García Márquez.</b> .....	84
<b>3.4.3 Protocolo de observación de la Ludoteca Manuel Zapata Olivella</b> .....	89
<b>Capítulo IV. Análisis Interpretativo</b> .....	96
<b>Capítulo V. Conclusiones y Proyecciones</b> .....	119
<b>Bibliografía</b> .....	122
<b>Anexos:</b> .....	126
<b>Anexo 1 (Registros de observación):</b> .....	126
<b>Anexo 2 (Registros de interacciones):</b> .....	126
<b>Anexo 3 (Registro de voces):</b> .....	126

## **Introducción**

Etimológicamente, la palabra ludoteca se entiende como “caja o lugar para guardar algo” y también como un “centro de recreo donde se guardan juegos o juguetes para su uso y préstamo” (RAE). Sin embargo, este concepto es mucho más amplio, superando la connotación sustantiva de nominar un objeto material o un lugar específico; se extiende y complejiza como propuesta educativa, en la cual hace también referencia a una propuesta lúdica y de juego orientada a niños, niñas y familias de una comunidad.

La implementación del programa de ludotecas públicas en la ciudad de Bogotá tiene antecedentes desde 2008; ha sido acogida por instituciones oficiales y también por organizaciones sin ánimo de lucro o entidades privadas. En el caso de la ciudad de Bogotá, esta iniciativa en el sector público ha sido acogida principalmente por la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá (BibloRed), que dispone de salas especializadas para favorecer el juego como actividad rectora de la infancia.

Esta trayectoria que se ha venido construyendo desde importantes referentes que permiten identificar un posicionamiento en la política pública que sustenta la vigencia de estos espacios como garantes del juego como derecho impostergable de la infancia. Sin embargo, con los enfoques y prioridades para el desarrollo de programas de fortalecimiento a estos espacios, las diferentes administraciones de cada ciclo de gobierno en la ciudad, aún está en proceso de construir de manera cohesionada una identidad que la diferencie con mayor rigor de una sala de lectura infantil y le otorgue posicionamiento frente a lo que le compete particularmente, enaltecer el juego como experiencia enriquecedora para el fortalecimiento del desarrollo de la infancia y el fortalecimiento de las interacciones sociales.

Por ello, este trabajo busca ubicar y enfocarse de manera particular en la realidad de algunas ludotecas constituidas y con cierto nivel de trayectoria que son reconocidas en sus localidades o comunidades, y en las que se prioriza la garantía del derecho al juego y la recreación en la primera infancia, realizando un acercamiento a su realidad cotidiana con los

actores involucrados en su funcionamiento; también con la aproximación documental a referentes no oficiales como base para comprender la regulación de estos ambientes.

La guía no oficial de lineamientos fue una propuesta innovadora que buscó consolidar, a partir de referentes nacionales, un funcionamiento y sostenibilidad adecuados para estos espacios, que beneficiaría a las infancias, como un entorno protector. Numerosas entidades nacionales, departamentales y locales contribuyeron a este proyecto, promoviendo la creación de espacios diseñados para el desarrollo integral mediante estrategias pedagógicas basadas en el juego. Este proyecto, iniciado en 2015, fue dirigido a ludotecas públicas y privadas en diversos contextos del país.

En el marco de este trabajo de grado, desarrollado bajo la modalidad de monografía, se propone una aproximación de estudio de caso en tres ludotecas públicas de Bogotá, ubicadas en diferentes localidades de la ciudad, específicamente Suba, Kennedy y Tunjuelito. Por medio del cual, se busca identificar y describir las interacciones posibles en estos escenarios, mediante la observación intencionada para analizar los cambios en cada ludoteca respecto al ambiente y las experiencias generadas alrededor del juego en los niños y niñas. Para ello, se emplearon instrumentos de observación focalizada y entrevistas semiestructuradas que permitieron recopilar información descriptiva de los escenarios y la escucha de algunas voces de actores, que fueron los insumos principales para una caracterización cualitativa de cada ludoteca.

El deber ser de las ludotecas, se han constituido como un espacio que incentiva principalmente el juego, en la vida social, cultural y como oportunidad potencial para el desarrollo de la autonomía, la creatividad, la comunicación, el lenguaje, la socialización y la inteligencia.

Por esto surge el interés de construir un marco de comprensión cualitativa de las interacciones en estos escenarios y determinar si se alinean con la intencionalidad fundante de las ludotecas, en su sentido diferenciador de las salas de lectura para la infancia; estas últimas requieren una identidad propia en términos de ambiente, estrategias metodológicas y acompañamiento de los ludotecarios encargados.

La Secretaria de Educación del Distrito [SED] bajo la guía de los documentos no oficiales de Lineamientos Ludotecas en Colombia (2017), menciona:

“En ese sentido, la observación intencionada y la escucha activa son muy útiles, así como el registro y el análisis de todas las interacciones que se dan consigo mismo, con el otro y con el entorno, a partir del juego como generador y dinamizador de emociones, preferencias y exploraciones de cada contexto” (p.41).

Lo que les permite a los profesionales a cargo y a los educadores infantiles comprender que el juego se desarrolla de manera diversa y les da la posibilidad de plantear experiencias desde un enfoque particular a partir de sus saberes, ya que las nuevas generaciones están envueltas en intereses nuevos. Para ello, es fundamental innovar en las propuestas lúdicas y desarrollar normativas que consoliden a las ludotecas como espacios de desarrollo integral para la infancia. Este proceso puede enriquecerse mediante la recopilación de experiencias y voces de agentes relacionados con el juego y las interacciones que este genera, desde una perspectiva profesional y práctica.

El documento está organizado en cinco capítulos. En el primero, se presenta un encuadre del objeto de profundización que cuenta con cuatro apartados en los que encontrarán justificación, planteamiento del problema, objetivos y antecedentes. El capítulo dos desarrolla los referentes teóricos y conceptuales, abordando temas como el juego en la infancia, las ludotecas, los objetos y las interacciones en estos espacios, estructurados en subtemas que los sustentan. En el tercer capítulo, se detalla el enfoque metodológico, incluyendo el paradigma y enfoque de investigación, la estrategia y las herramientas de investigación que orientaron el proceso. El cuarto capítulo, está dedicado a desarrollo del análisis cualitativo resultado de las categorías centrales; el quinto capítulo se presentan las conclusiones y proyecciones del ejercicio investigativo. Finalmente, se incluyen los referentes bibliográficos y anexos.

## Capítulo I. Encuadre del Objeto de profundización

### 1.1 Justificación

Este ejercicio de estudio cualitativo es relevante porque permite reconocer a la ludoteca como un espacio vivo, lleno de oportunidades, y como un ambiente donde ocurren vivencias importantes que contribuyen al reconocimiento cultural de la infancia. Con el acompañamiento adecuado, es posible promover diversas manifestaciones y tipologías de juego a partir de las interacciones lúdicas que se generan en su interior. Además, las provocaciones que surgen a través del equipamiento, mobiliario, objetos y juguetes disponibles en este lugar, junto con el ambiente en general, invitan al juego de manera natural. La disposición y organización de la ludoteca fomentan el juego en la infancia, ya sea de forma individual o en compañía de otros niños, cuidadores o familiares presentes. Cabe destacar que los objetos disponibles en la ludoteca median la mayoría de los juegos que los niños realizan en este entorno.

Del mismo modo es pertinente reconocer los documentos no oficiales y de diferentes organizaciones que han propendido por movilizar el sentido de las ludotecas como propuesta educativa, y se irán citando a lo largo de la monografía, los cuales reconocen estas como espacios públicos donde se desarrolla el juego, ya que brindan una valiosa oportunidad para la reflexión pedagógica. Este enfoque permite a los agentes involucrados ampliar su comprensión sobre la relevancia del juego en la vida cotidiana de los niños y niñas. Asimismo, promueve una reflexión continua sobre cómo el juego contribuye al aprendizaje, no solo a nivel cognitivo, sino también en el desarrollo de habilidades sociales, afectivas, corporales y comunicativas. Al ser accesibles a todo el público, las ludotecas fomentan la inclusión, ofreciendo oportunidades educativas y de socialización para infancias de diversos contextos, garantizando que todos puedan participar en estos espacios.

Es preciso que se reconozca a la ludoteca como un espacio en donde los niños y las niñas, de la mano del juego, pueden crear o fortalecer vínculos, aprender y desarrollar diferentes capacidades y destrezas. Según Camelo (2009), el juego es considerado como una experiencia creativa que permite vivir de una manera placentera la transformación e interpretación de la realidad (p.16). La ludoteca, como zona de libertad que está en constante cambio, potencia el juego mediante estas acciones. Además, en este espacio otorga un lugar protagónico a la cultura,

permitiendo el desarrollo de la imaginación, que surge a partir de las relaciones consigo mismos, con el entorno, el espacio, el tiempo y el uso de los objetos presentes. Por ello, debe considerarse al juego como una acción que es importante en sí misma, especialmente para la infancia.

En este sentido, se considera fundamental llevar a cabo una observación cualitativa *in situ* sobre lo que realmente ocurre en las ludotecas como espacios para la promoción del juego en la infancia, así como analizar cómo se desarrolla esta propuesta en las salas destinadas a este fin en algunas bibliotecas públicas de Bogotá. De esta manera, se asume la observación como un proceso intelectual sensible, que se convierte en una herramienta de estudio en el ámbito cualitativo, que conlleva un proceso complejo y dinámico. Se busca ir más allá del acto de observar superficialmente, para reconocer el entramado de relaciones que despiertan singularidades.

Desde un enfoque cualitativo, este ejercicio investigativo se orienta a un acercamiento analítico de las realidades de tres ludotecas públicas de Bogotá, permitiendo evaluar las condiciones en que estos programas desarrollan su proceso de intervención e incidencia en las comunidades y poblaciones de niños y niñas a las que están dirigidos.

Este proceso de observación, con la participación activa de maestras en formación, permitirá registrar, describir, interpretar y analizar en clave pedagógica lo que allí acontece respecto a la acción de jugar y los factores que pueden estar favoreciendo u obstaculizando su desarrollo.

Como futuras profesionales en la Licenciatura en Educación Infantil, se reconocen las ludotecas como posibles entornos laborales, escenarios no convencionales o alternativos donde se desarrollan procesos educativos relevantes para la infancia. Por ello, los docentes de Educación Infantil deberían conocer, comprender y prepararse para asumir su trabajo pedagógico en estos escenarios que agencian derechos fundamentales para la infancia.

Este estudio de caso pretende aportar consideraciones al convenio de cooperación entre la Corporación Juego y Niñez y la Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Ambas partes comparten intereses alineados con este ejercicio investigativo, buscando fortalecer el reconocimiento del juego como un derecho fundamental de los niños y niñas. El objetivo es

proporcionar herramientas que impulsen la transformación social de las nuevas generaciones mediante actividades y propuestas que promuevan su desarrollo integral. En nuestro caso, pretendemos aportar una mirada analítica a los documentos no oficiales actuales, con el fin de contribuir a su actualización. La construcción de los lineamientos cuenta con la UPN como asesor e interlocutor clave en la formulación como política pública.

Los actores involucrados en este proceso realizan investigaciones que brindarán datos relevantes y oportunos para la formulación de lineamientos sólidos que respalden la implementación del programa de ludotecas en sus diferentes modalidades en todo el país. Estas innovaciones ofrecerán insumos valiosos, tomados directamente de las voces de quienes están en las ludotecas, como ludotecarios, gestores sociales y alcaldes, quienes contribuyen al desarrollo de normativas que responderán de manera efectiva a las necesidades e intereses de Colombia.

Los propósitos de este convenio interinstitucional contribuyen a movilizar las preguntas de este trabajo de grado, en la vía de establecer un marco de comprensión que posibilite identificar las actuaciones que diferencian este escenario de otras propuestas educativas y que contribuyen a esclarecer su identidad y pertinencia.

## **1.2 Planteamiento del problema**

Las ludotecas públicas en Bogotá desempeñan un rol crucial en el desarrollo infantil, proporcionando espacios dedicados al juego y al aprendizaje. Estas se orientan por documentos no formales, que contienen orientaciones relevantes para visibilizar la necesidad de construir políticas que las guíen. En común se reconoce a la ludoteca como un ambiente de juego digno, inclusivo y seguro, donde los niños pueden tener encuentros consigo mismos, con sus pares y con los objetos, además de reforzar vínculos socio afectivos. “Se reconoce la importancia del juego como favorecedor del desarrollo de las habilidades socioemocionales.” (SED, 2017, p.37). Los actuales documentos se centran en cómo estos lugares facilitan experiencias lúdicas desde diferentes enfoques, en compañía de los ludotecarios, quienes son los encargados de realizar los procesos y el acompañamiento con los niños. Por esta razón, es necesaria la construcción de un documento oficial que refleje una política pública donde se visibilice el derecho a la formación y al juego. Dicho documento debe integrar componentes pedagógicos, como las experiencias y

voces de los sujetos activos, para lograr una formación integral de los niños y niñas en estos escenarios en colaboración con las familias. Asimismo, debe incluir un enfoque operativo que contemple la y el funcionamiento de las ludotecas mediante la ejecución, planeación, seguimiento, control y evaluación.

Ahora bien, la problemática identificada incluye reconocer los espacios como potenciadores del aprendizaje y del desarrollo integral, comparándolos con las salas de lectura infantil, y analizar si el derecho al juego se diferencia significativamente de los procesos de animación a la lectura. Las ludotecas públicas objeto de esta monografía, forman parte del sistema de Biblored y tienen la responsabilidad de promover el desarrollo integral de los niños a través del juego. “Se evidencia a las ludotecas como un estímulo que permite crecer y ampliarse para brindar un buen servicio teniendo como referencia a las necesidades antropológicas del Juego para el desarrollo en la persona” (Borja, 1994, pág. 24). Por ello, se observa una variedad de enfoques y metodologías en estos espacios, lo cual requiere una mirada reflexiva y crítica para entender su impacto y su relación con las salas de lectura. Es fundamental llevar a cabo un proceso de observación focalizada para analizar cómo se manifiestan las experiencias de juego en las ludotecas públicas, como estas implementan y facilitan las actividades lúdicas, el papel de los ludotecarios como “ formadores permanentes desde su quehacer, basado fundamentalmente en posturas y criterios a partir de los cuales se asumen como garantes de los derechos de los niños y las niñas” (SED, 2017, pág. 47) y cómo los niños interactúan con los recursos disponibles.

Así pues, en estos espacios de educación no formal, entornos sociales, físicos y culturales diseñados para promover y proteger los derechos fundamentales de los niños y niñas, se evidencian actividades centradas en la narración de cuentos, estrategias para fomentar la lectura y el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, no siempre se realiza un contraste con el juego libre, las actividades estructuradas y materiales específicos que puedan “promover desde el juego el desarrollo de habilidades artísticas, sociales, comunicativas, afectivas y de liderazgo” (SED, 2017, pág.37). Por ello, no se ha determinado si el derecho al juego en las ludotecas tiene una distinción clara respecto a los procesos de lectura. También es importante que estas mantengan su identidad y se centren en el juego como medio para el desarrollo integral. Es crucial entender

si estas dos actividades -juego y lectura- se perciben como complementarias o si existen diferencias significativas en sus objetivos, metodologías y procesos de mediación.

### 1.3 Objetivos

Objetivo General: Desarrollar una aproximación a la caracterización cualitativa de las ludotecas públicas en tres localidades de Bogotá, que permita reconocer el sentido que configura su propuesta como espacio, ambiente y escenario educativo.

Objetivos específicos:

- Reconocer las características de las ludotecas como *espacios físicos* que configuran unas condiciones de equipamiento para el agenciamiento del juego como derecho de los niños y niñas.
- Reconocer las características que tienen las ludotecas como *ambientes de juego digno* para fomentar encuentros consigo mismos, con los otros en interacción con los juegos, juguetes y elementos lúdicos que la configuran.
- Comprender las características que tienen las ludotecas como *escenario social y educativo* para fomentar el acceso, la participación y el disfrute del juego como actividad rectora del desarrollo integral de los niños y niñas.

## 1.4 Antecedentes

Los siguientes antecedentes fueron seleccionados para guiar este trabajo de grado, teniendo en cuenta diferentes tesis de grado, artículos y libros que aportaran como una guía para la elaboración y así dar a conocer el alcance que se tiene frente al campo temático de ludoteca y las diversas problemáticas que se exponen en cada una de éstas, sirviendo como referente a la hora de construir la contextualización y tener un desarrollo más sólido de la monografía.

La siguiente información fue obtenida de buscadores académicos como los repositorios de la Universidad Pedagógica Nacional, Base-search, ERIC y Politécnico Grancolombiano, para un total de ocho documentos en los que especificamos los aportes que tiene cada uno de estos a nuestro proyecto de grado, acompañado de un resumen; siete de estos se desarrollan en un contexto de ludoteca y uno va dirigido hacia la mediación de los objetos dentro de la ludoteca:

- Vásquez (2016), con el trabajo de grado para especialista, titulado *“Mi pequeña ludoteca Kennedy, un espacio divertido para lograr mis sueños”* de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Abarca una investigación minuciosa en una institución de Soacha para la implementación de una ludoteca buscando nuevos espacios que sean lúdicos incentivando la creatividad y el aprendizaje dejando a un lado el método tradicional para salir de la rutina escolar en el aula de clases, el método que utilizó el autor para desarrollar esta propuesta fue la construcción de diarios de campo y talleres enfocados en actividades que potencien varias habilidades de aprendizaje, sociales, afectivas y creativas. La construcción de este espacio conllevó a un trabajo muy exhaustivo con directivas y estudiantes, buscando darle promoción para que todos entendieran lo fundamental y beneficioso que sería este, brindarle horarios para la implementación de los talleres antes mencionados, sin dejar atrás la evaluación de resultados. El desarrollo del documento se divide en cinco capítulos en los que abarca la importancia que tiene un espacio lúdico y diferente en las instituciones, para el beneficio no solo de los estudiantes sino también de los maestros. Además se apoya de diversos autores para justificar como el diseño de estos espacios, que incentivan la creatividad, traen múltiples ventajas para el individuo, evidenciando el proceso que llevo a cabo para la elaboración de este proyecto por medio de cinco pasos: Primero relató cómo surgió la idea, la planteó de una manera teórica en la que se pudiera evidenciar como esta aportaría de manera positiva a la institución para empezar a trabajar con herramientas de promoción (folletos y carteles) que motiven a la población que hace parte del

espacio; en el segundo momento como fue el proceso para la obtención de recursos, es decir, la adecuación del espacio y los juguetes, todo por medio de una logística previamente programada; en tercera instancia muestra la estructura con la que se elaboró el plan, contando allí la inauguración del espacio, la publicación de horarios para actividades y talleres lúdicos que se harán semanalmente por grados; en la cuarta situación se enfocó en el crecimiento de la idea planteando como a partir de la elaboración de sus diarios de campo podría generar una ampliación en actividades varias para el día lúdico de la institución y para finalizar con el quinto, realiza un seguimiento en el que está abierta a sugerencias de directivas y maestros, además de tomar una evaluación de las actividades que se ejecuten allí y la planeación que se proyectaría para el siguiente año.

Este trabajo de investigación brinda aportes respecto a los beneficios que tiene la implementación de una ludoteca, vista como un espacio recreativo que brinda infinitas posibilidades de aprender jugando ya que, así como nuestro ejercicio de investigación, este estudio visibiliza el juego como una herramienta primordial en el aprendizaje de los niños y niñas, destacando que mejora la calidad de vida de toda una comunidad. Destaca que la ludoteca es una fuente integradora entre estudiantes y maestros, ya que no solo el niño aprende allí, sino que el maestro enriquece su quehacer pedagógico a través de estas experiencias innovadoras, evidenciando la cantidad de herramientas que tenemos hoy en día a nuestro alcance para que los grupos de estudiantes sean felices aprendiendo de una manera diferente.

Sin embargo, nos inquieta que el juego sea visto como medio de aprendizaje ya que en el contexto educativo se instrumentaliza para generar conocimiento intencionado, generando así tensiones frente a la naturaleza del juego, debido a que esta es una actividad libre y espontánea. Lo que nos hace reflexionar sobre cómo debe haber un punto medio en la integración del juego y el conocimiento.

- Mora, Jerez, et al. (2022) El trabajo de grado para la especialización de gerencia y gestión cultural, titulado “*Proyecto sociocultural ludoteca en la vereda*” de la Universidad del Rosario que se basa en la elaboración de una propuesta para la construcción de una ludoteca veredal en el municipio de Choachí, que contenga espacios para el reconocimiento de los derechos culturales que tiene la comunidad, por medio de técnicas que generen en la población momentos de juego

para un acercamiento al arte, la comunidad y la cultura de forma lúdica, tomando en cuenta a todas las veredas que hagan parte del territorio y que carezcan de estos beneficios que son fundamentales para la comunidad. El estudio está enfocado en mostrar los beneficios que traería la construcción de este espacio, sustentándose en teóricos y exponiendo la problemática, en la que resalta cómo las veredas al ser aisladas de los municipios tienen una alta escasez de actividades y espacios para el uso del tiempo libre de manera aprovechable, para el esparcimiento y manifestación de arte, limitando a la población a ejercer sus derechos como cultura, como también el desarrollo de talentos y habilidades. Todo esto se ve reflejado en la falta de inversión a estos territorios por parte del gobierno, limitando el sentido de comunidad y de derecho fundamental, los autores del documento exponen la carencia de espacio para posibilitar a estas personas la oportunidad de la lúdica y el ocio. Por esta razón, a partir de la propuesta buscan soluciones para poder implementar una ludoteca piloto, a partir de un presupuesto estipulado y justificado a lo largo del trabajo, ya que después de haber analizado la problemática se encargan de realizar una serie de tablas que expliquen los implementos que son necesarios, además de hacer una división de: estrategias, actividades y recursos fundamentales para la ejecución de este espacio.

A pesar de que se tienen en cuenta aspectos gerenciales en este trabajo, hay apartados que le aportan de manera positiva a nuestra monografía ya que, a partir de una problemática (que en este caso es una población vulnerable) buscan una solución para hacer valer sus derechos culturales por medio de la construcción de un espacio libre, que incentive la lúdica por medio del arte, la cultura y la comunidad. Esto es algo que no se ve en las veredas de Cundinamarca, lo que genera un desconocimiento en la población hacia su propia comunidad. En este, muestran que la solución al problema es la incentivación al juego y el entretenimiento, en un espacio digno y con los recursos suficientes.

Por otro lado, es cuestionable que los autores distinguen el tiempo libre como un momento aprovechable el cual debe estar encaminado hacia actividades productivas o educativas que reflejen sus derechos culturales, lo que nos genera inquietud ya que los sujetos se expresan culturalmente por medio de su libre albedrío, limitando su capacidad de decisión a que hacer con ese tiempo libre.

- “*Ludotecas Cali: Aportes para la Convivencia y el Juego en Familia en Santiago de Cali una Experiencia en el Asentamiento el Encanto*”. Este trabajo hace parte de la facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria los Libertadores, en donde buscan identificar los aportes, beneficios y logros en la caracterización de las estrategias de las ludotecas para así aportar una mejor calidad de vida dentro de la comunidad para los niños, niñas y sus familias, ya que su principal problemática es la violencia en el territorio; por ello han construido estas ludotecas fijas o móviles para que todos compartan, disfruten y convivan por medio de interacciones que hagan que sus relaciones sean más sanas y conscientes, proponiendo actividades pedagógicas, lúdicas, recreativas y artísticas que promuevan la cultura y la historia de la comunidad y así los niños sean conscientes de sus diferencias.

También pretenden incentivar en los niños los valores como la empatía, el respeto, la responsabilidad y los principios para ser un buen ciudadano, los autores son conscientes que el juego es un derecho fundamental que debe ser defendido por todos y uno de los pilares más importantes en el que los niños y las niñas expresan sus sentires, otorgándole así a estos espacios la oportunidad de educar para la vida junto a experiencias significativas para así adaptarse a los cambios, enfocándose en la sana convivencia con sus pares y con ellos mismos, la comunicación, el diálogo positivo y la paz. Se hace un llamado a la reflexión y validación de estos espacios, ya que las ludotecas nacen con el propósito de fortalecer el pensamiento creativo junto con la transformación de las realidades haciendo que en los territorios se conviva en armonía y los niños puedan crecer en ambientes favorables a su desarrollo integral de la mano de sus familiares o su núcleo más cercano.

Este documento aporta una visión centrada en la realidad de la mayoría de contextos en Colombia, ya que enfatiza en resignificar el derecho al juego y el espacio que ocupa el niño, el cual es importante en la sociedad, esos espacios se constituyen como lugares donde los niños pueden ir a socializar con sus pares, contribuyendo así al aprendizaje; buscan recuperar y fortalecer los espacios retomando procesos en los que los niños desarrollen diferentes habilidades necesarias para la vida adulta, ya que las ludotecas, pretenden crear espacios de aprendizaje, desarrollar habilidades como la comunicación, las competencias ciudadanas y habilidades sociales, evidenciando como hay diferentes formas de llevar la ludoteca al territorio.

- Duarte (2013) en su trabajo de grado para pregrado, titulado: *“El juego: Consideraciones y prácticas de los estudiantes de la facultad de educación física; Un paso más allá hacia la ludoteca móvil”*. Este trabajo de grado hace parte de la Facultad de Educación física de la UPN, en la que hace un énfasis especial en el aporte al proyecto de Ludotecas Móviles que presenta la facultad; se tiene en cuenta también el juego, el tiempo libre, las ludotecas y la recreación. La ludoteca móvil presenta un servicio inicial hacia los estudiantes de la facultad de educación física de la UPN en la sede Valmaría en donde se requiere espacios de juego en la universidad que aparte de hacer su estadía más placentera, también sea más educativa, creativa y con esto, se creen nuevos puntos de encuentro para relacionarse con los demás y que aporte a la formación docente de cada uno de los estudiantes. Presentaron entrevistas que fueron realizadas a estudiantes, una profesora de la licenciatura y al decano de la facultad.

El autor menciona que la ludoteca servirá para ese “tiempo libre” y resalta a Quishpe en donde se refiere a ese tiempo libre, aquel que después de satisfacer nuestras obligaciones laborales, estudiantiles, sociales básicas o civiles, lo usamos para realizar una actividad que escogemos.

Diferencia entre el juego de un niño y un adulto. El niño sabe jugar mucho más que el adulto, no se preguntan por qué, cómo y para qué juegan. En cambio, los adultos tienen una meta definida y el juego pierde su razón de ser cuando existen estas metas como ganar, por tanto, deja de ser enriquecedor y puede terminar en peleas o conflictos pues, se quiere ser mejor que el otro. Los juegos que se lleven a cabo en la Ludoteca Móvil deben ir ligados a unos objetivos en los que se generen experiencias en las personas, considerando que no se va a generar una misma experiencia y depende de cada uno y la interacción que tengan durante el juego. La ludoteca móvil es un proyecto pensado para los estudiantes, que quieran vivir experiencias enriquecedoras por medio del juego y la recreación en sus tiempos libres cuando se encuentren en la universidad. Para llevar el juego a este espacio se debe tener en cuenta que la comunidad conoce del tema y que esta actividad se creará para cumplir un objetivo, con metodologías claras, un medio para la construcción de conocimiento, construcción de relaciones sociales, como opción de descanso, de relajamiento y como una nueva experiencia.

El autor menciona los juegos invisibles, considerados como juegos espontáneos, como los que se dan en un salón de clases cuando se está aburrido y no se quiere poner atención a lo que el profesor está explicando, por ejemplo, pasarles una nota a los compañeros en donde al final el maestro se da cuenta y se molesta, ahí en esa situación se está creando un juego que permita “salir” de ese momento no deseado.

El proyecto de Ludoteca Móvil se pretende desarrollar en la Facultad de Educación física y luego hacerla presente en las demás sedes de la Universidad Pedagógica Nacional y también en diferentes espacios universitarios de la ciudad. Esta se piensa, en otros términos, es decir, una ludoteca donde el usuario sea el joven y el adulto (empezando desde la facultad). Este se debe tomar en primera instancia como un punto de encuentro entre los estudiantes, donde su objetivo además de jugar y aprender es gozar de la recreación, tener posibilidades de acción en su tiempo libre y disfrutar de experiencias; los juguetes o juegos que se diseñen deben provocar al estudiante o adulto para que este interactúe en el espacio, debe ser novedosa y particular, debe salir de lo tradicional, de lo usual, generando una reflexión desde su quehacer como un futuro docente. El proyecto de Ludoteca Móvil puede permitir un cambio en las estructuras o también el pensarse de una manera diferente la educación, en la que nos permita no solo crear sino también recrear con lo que tengamos en el momento y nos brinde esa oportunidad de adentrarnos en una educación diferente, que tenga en cuenta los diferentes cambios socioculturales que afectan a los sujetos.

Este trabajo de grado habla de las ludotecas para ser llevadas a cabo con edades más amplias como lo son los jóvenes y los adultos. Aunque reconoce que las ludotecas son para los infantes, quiere llegar al punto de que la ludoteca también puede ser usada o puede ser dirigida para los adultos y los jóvenes. Reconoce cuales son los objetos que hacen parte de este espacio y al querer continuar con el proyecto de Ludotecas Móviles de la universidad quiere crearlo con los que hacen parte de la comunidad educativa. Gracias a esto, el documento nos ayuda a reconocer que existen otros lugares que pueden ser considerados como una ludoteca, un espacio no convencional que permite un desenvolvimiento y que también existen otro tipo de personas que asisten y se desenvuelven en un espacio como este.

Es inquietante, que aunque el trabajo de grado sea de la Universidad Pedagógica Nacional, es el único que se encuentre en el repositorio institucional, lo que impide tener un panorama más amplio de esta temática, siendo la Licenciatura de Educación Infantil la que tiene más referentes en relación con el juego y todo lo que acontece en estos escenarios. Por esta razón, es entendible que el autor al ser de la facultad de educación física su eje central no se enfoque en la infancia, pero tener en cuenta que las ludotecas también son espacios destinados a la niñez.

- Aguilar Beltrán, et al. (2022) en su trabajo de grado para pregrado, titulado “*La Mediación del Objeto en el Desarrollo de la Función Simbólica en los Niños de la Fundación Amigos de Jesús y María*”. Este trabajo hace parte de la facultad de Educación perteneciente a la UPN; este trabajo, realiza una propuesta pedagógica con el fin de indagar, analizar y comprender las mediaciones del objeto que favorecen el desarrollo de la función simbólica de los niños del grupo de Pre-Jardín de la Fundación Amigos de Jesús y María, en donde diseñaron cinco ambientes para el juego simbólico que les permitían la observación de la mediación de los objetos dispuestos, entre cajas, telas, colchonetas, escaleras de espuma, objetos desestructurados, dispuestos de diferentes maneras, por lo que con estos diseños de ambientes registraron la mediación del objeto en el juego simbólico de los niños, así reconocer y comprender la relación de la mediación del objeto y el desarrollo de la función simbólica, a través del análisis de las herramientas utilizadas para la recolección de información. Además, nos aportan a nuestra monografía, pues algunos apartados tratan conceptos como el juego simbólico y la importancia de este, los objetos que se utilizan para tal fin, los espacios adaptados o modificados para que esta actividad rectora cumpla con sus propósitos y aporte al desarrollo, a la imaginación y la creatividad de los niños y las niñas.
- Osorio. (2010) En su artículo titulado: “*¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia*”, el autor trabaja diferentes conceptos con relación a las ludotecas, las cuales se originan desde los noventa, en colaboración con los hogares comunitarios (ICBF). Se relacionan los términos de juego, ludoteca escolar y recreación, entablando un diálogo entre estos, propiciando un buen andamiaje entre los mismos, para que así se tenga presente la importancia de brindar experiencias enriquecedoras por los maestros, maestras y ludotecarios, mediando acciones en los ámbitos escolares formales y no formales, ofreciendo a los estudiantes

una amplia comprensión de los contenidos de aprendizaje, además de lecciones de la vida cotidiana que refuerzan las capacidades humanas; los niños y las niñas que habitan estos espacios son los más beneficiados, ya que las ludotecas por medio del juego y espacios de recreación, aportan herramientas para el desarrollo cognitivo, social, afectivo y estético. Cabe resaltar que este documento aporta una visión centrada a los lectores, para comprender que las ludotecas son espacios donde los niños y las niñas pueden ejercer su derecho al juego y habitar espacios establecidos para esta actividad lúdica, incluyendo la recreación, y problematizando a las instituciones donde se están brindando espacios de aprendizaje no formal, vistos como proyectos éticos y sociales, donde se promueve el desarrollo de las dimensiones sociales, emocionales, afectivas, y no solo sean vistos como lugares que prestan juguetes sin ningún propósito.

- Corporación Juego y Niñez e Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano (2019) En su libro titulado “*El juego. un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*” abordan la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil, se evalúa el impacto de las ludotecas en Colombia, se hace una comparación en las competencias ciudadanas, emocionales y la creatividad en los niños, finalmente hacen un análisis de los resultados dando sus conclusiones y recomendaciones; este estudio lo realizaron en espacios dedicados al juego como ludotecas, jardines y colegios en los municipios de Sabanagrande, Chinchiná, Bugalagrande, Manaure, Barrancabermeja y Quibdó, se evidencia que hacen una descripción detallada de cada concepto tratado dentro de la investigación para que así los contenidos sean bastante claros, priorizando la definición del juego como un derecho fundamental de los niños y las niñas con enfoques psicológicos, antropológicos, sociales, filosóficos y educativos lo que permite que las familias visualicen al juego como una forma de socializar, aprender y entender el mundo.

Enfatiza que las ludotecas sean vistas como lugares no convencionales, haciendo una caracterización de éstas como espacios que contienen determinados objetos acompañados de metodologías bien estructuradas con el fin de brindar una orientación más apropiada diferenciando la ludoteca, de otros espacios para el juego. Hacen un análisis del ambiente, entonces se explica el espacio interno, el espacio externo y el mobiliario, los cuales fomentan la construcción de la ciudadanía, percibiendo buenas relaciones, el gusto y buen manejo de los juegos en parejas o en equipos, la cooperación y la creatividad, interiorizando dinámicas que pueden variar a partir de los juegos que se proponen fomentando habilidades como la escucha y

la comunicación. Es importante destacar que hacen un llamado, para que dentro de las dinámicas de las ludotecas la comunidad se vincule tanto en las planeaciones como en sus ofertas de desarrollo y evaluación, además que las administraciones municipales sean responsables de garantizar la implementación y la apropiación de estos espacios y que se extienda el alcance de las ludotecas a otros escenarios como hospitales, centros de salud de desarrollo y crecimiento, jardines infantiles anexos a centros penitenciarios y centros de reclusión para menores de edad.

Para la investigación diseñaron un instrumento de observación dividido en tres dimensiones de análisis: competencias ciudadanas, competencias emocionales y creatividad, implementado su propia metodología con postura política, teórica y estratégica llamada NAVES (niños, aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando) priorizando el hacer y el ser en el desarrollo de los niños y las niñas, para esto hacen un estudio de observación en dos grupos de niños entre los cero y trece años; el primer grupo conformado por 354 niños y niñas contiene aquellos que asisten a las ludotecas, jardines y colegio; el segundo es un grupo conformado por 175 niños y niñas que asiste solamente a espacios de educación formal como jardines y colegio. Realizan estadísticas, entrevistas y un análisis detallado para ver los avances que tienen en el desarrollo de cada grupo y cómo estas ludotecas, los ludotecarios, los maestros, las familias, los materiales y objetos dispuestos y metodología, potencializan las habilidades psicomotrices y cognitivas también las capacidades en los niños y las niñas. Aportando a nuestro trabajo de grado una visión de las ludotecas como espacios en los que los niños y las niñas tienen un desarrollo integral desde el juegos, generando aprendizajes centrados en la construcción personal, moral y social de cada uno de ellos; donde pueden acceder y participar desde la casa, la escuela, el barrio o cualquier escenario y situación en donde su voz y voto sean importantes y tomados en cuenta para marcar la diferencia, ya que estos lugares más que solo disponer juguetes brindan una alternativa para la comprensión construyendo así al ser humano evidenciando que en cada una de las competencias emocional, ciudadana, de creatividad siempre salen más favorables los niños que asisten a la ludoteca a comparación de los que no asisten. También nos aporta, evidenciando un cambio de actitud de los niños y niñas frente a la manera en cómo interactúan con los demás y con sus pares ya que se animan a compartir y convivir en armonía con los demás, lo cual quiere decir que estas actitudes se van enriqueciendo gracias a la presencia de estas ludotecas y las actividades que allí se realizan.

- Corporación Juego y Niñez y Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano (2019) Del libro *“El juego. un asunto serio en la formación de los niños y las niñas”* en su capítulo número 3 llamado: *“Juego y Ludotecas en el desarrollo de competencias ciudadanas emocionales y de creatividad en niños: estableciendo una línea base.”* El principio del documento menciona el significado de competencias en la infancia y la importancia que estas tienen en el desarrollo de los niños y las niñas; son definidas como esas capacidades generales que posibilitan a los niños y niñas manifestar sus habilidades, conocimientos y sus capacidades durante su desarrollo. Abren paso a la interacción con el otro, con su entorno y consigo mismo generando cambios hacia nuevos niveles de conocimiento; del mismo modo son fundamentales para actuar de manera adaptativa ante el medio, más que todo ante contextos sociales y para el resto de su vida. Las competencias en la infancia abarcan conocimientos, habilidades, destrezas, capacidades y actitudes que los niños y niñas requieren para el desenvolvimiento de ellos en el entorno.

Las competencias y el desarrollo que exponen son importantes para el crecimiento integral de la infancia, para prepararlos y enfrentarlos con éxito ante los retos del presente y del futuro. También desarrollan la idea de cómo el juego y la ludoteca potencia en los niños y las niñas competencias ciudadanas, emocionales y de creatividad. Fue un estudio realizado en diferentes regiones del país, en donde se quiso evaluar el impacto de las ludotecas para el desarrollo de las competencias en los más pequeños; se centró en comprender el comportamiento de diferentes tipos de competencias presentadas en la infancia, en este caso las emocionales, ciudadanas y de creatividad teniendo en cuenta el contexto de las ludotecas.

Como resultado identificaron que las ludotecas y el juego tuvieron impactos importantes en el desarrollo de las competencias en los niños y niñas. Destacaron que los escenarios lúdicos tienen un efecto importante en las competencias emocionales de los niños y niñas, pues se evidenció un desarrollo especialmente en la empatía, de igual modo presenciaron un efecto significativo en las competencias ciudadanas y de creatividad resaltando el interés del juego en los procesos educativos de la infancia.

Se considera importante el reconocimiento de este documento, ya que hace mención de las competencias en la infancia y como estas son importantes desarrollarlas en los niños y las

niñas. También resaltan la importancia de las ludotecas y como este es un espacio en el que el juego está presente y de igual manera la influencia que este espacio tiene de manera significativa para el desarrollo infantil, resaltando las competencias ciudadanas, emocionales, de creatividad, empatía de autorregulación emocional, resolución de conflictos, manejo de reglas, convivencia y participación; gracias a esto se resalta la ludoteca como un espacio importante en la formación integral.

Al querernos enfocar en un aporte para los lineamientos de las ludotecas, esto nos será de gran ayuda para destacar la ludoteca como un espacio en el que los niños y niñas puedan disfrutar el juego, ya que este es de gran influencia en el desarrollo integral de la infancia en el que se favorecen habilidades claves para su interacción social, la adaptación que ellos tienen con el entorno, la expresión de sus emociones y la participación como ciudadanos, logrando contribuir a su formación como una persona competente y capaz para enfrentar los desafíos que le presenta la vida.

En resumen, estos antecedentes nos ofrecen una visión del estado de abordaje de las categorías de ludoteca y juego en escenarios no convencionales; sin dejar de lado la escuela, que también promueve estos escenarios para fomentar el juego. Nos brindan perspectivas amplias sobre cómo se entiende la ludoteca como ambiente en diferentes contextos. Pero, al mismo tiempo, todos se centran en el juego para la infancia y en el reconocimiento de sus derechos. Cada documento amplía nuestra mirada sobre las estrategias que los autores emplean para desempeñar y sacar provecho a un ambiente rico en juego, que media de manera espontánea el aprendizaje en las infancias.

## Capítulo II. Referentes Conceptuales

Para llevar a cabo el marco teórico presentado a continuación, en primer lugar, se plantea un contexto del juego en la infancia desde una perspectiva de potenciamiento al desarrollo, a partir de un panorama sociocultural y político, considerado como un derecho fundamental de la infancia. En segundo lugar, se expone el concepto y la perspectiva histórica de las ludotecas, reconociéndose como espacios físicos, ambientes, escenarios y su relación con diversos aspectos educativos, donde se desarrolla el juego. Finalmente, nos referimos a los objetos y las interacciones que constituyen a estos espacios desde lo tangible, visto desde una perspectiva de contemplación, donde se resalta el rol de los profesionales que acompañan estos espacios y las propuestas que tienen lugar en ellos.

### 2.1 El juego en la infancia

El juego en la infancia se considera una actividad vital e indispensable para los niños, pues esta acción trae consigo diversas formas de expresión, aprendizaje y fortalecimiento de múltiples capacidades que se pueden ir transformando. Por esta razón, uno de los enfoques de este apartado será el psicoanálisis, basándonos en Sigmund Freud desde uno de sus principios que se apoya en la libre asociación “...interpretar no sólo las palabras del niño sino también sus actividades en los juegos” (Klein, 1975, p.130) ya que esta monografía pretende resaltar las manifestaciones de los niños mientras juegan en la ludoteca; teniendo en cuenta que “los juguetes no son el único requisito para un análisis del juego” (p. 134) pues queremos abordar todos los elementos que conforman a este escenario y los protagonistas que le dan una significación.

Basado en lo anterior, el juego le permite a la infancia crear una infinidad de mundos y experiencias donde ellos son los protagonistas. A medida que exploran su entorno, toman decisiones basadas en lo que el espacio les ofrece, enfrentándose a desafíos que requieren resolver problemas. Este proceso fortalece su capacidad para tomar decisiones y expresar sus opiniones, haciéndolas cada vez más significativas tanto para ellos, como para quienes los rodean.

Seguido a esto surge la necesidad de crear, Winnicott (1971) menciona “un rasgo importante del juego, a saber: que en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (p.79) apoyándose en lo que el espacio les ofrece, creando una relación con los objetos. Surgiendo así, una significación que se crea a partir de su realidad y es el sujeto el que decide cómo transformarlo a sus necesidades de juego; con esto se manifiesta la afectividad, es decir, el desarrollo emocional de los niños donde influye la imaginación y creatividad, lo que le da una percepción más amplia del mundo acompañado de situaciones emocionales que pueden ser expresadas en el juego “...tienen gran importancia para el niño porque permite la formación del carácter y la relación con objetos, para la estabilidad mental.” (Klein, 1975, p. 135-136), la manifestación de estas emociones mientras juega o interactúan con pares le permiten al sujeto adquirir experiencias culturales.

Debemos tener en cuenta que “lo universal es el juego, facilita el crecimiento y conduce a relaciones de grupo” (Winnicott, 1971, p.65) que llevan directamente a la interacción con otros sujetos u objetos presentes en el ambiente, estos elementos siempre estarán vinculados con la realidad del entorno, pero es el sujeto el que le da un uso personal llevándolo a una significación y creación de experiencias que indirectamente están conectadas con la cultura. Con esto surge el fenómeno transicional que menciona Winnicott (1971) donde los sujetos primero exploran, luego crean y así le asignan un significado al mundo.

Ahora bien, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento “... al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias” (MEN, 2014, p. 15). Estas son algunas de las oportunidades que otorga el juego a la infancia, actuando como un lenguaje que les permite expresar a los demás sus sentires, tales como las emociones, sentimientos, necesidades y deseos, a través del placer que desencadena la acción lúdica. Por lo tanto, el niño y la niña merece ser escuchado y comprendido “el juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo” (Bruner, 1995, como se citó en MEN, 2014, p. 16).

Les permite a los niños y niñas expresar su forma particular de ser, pues en palabras de Hoyuelos y Riera (2015) “«Jugar es hacer lo que el corazón te dice». Es un derecho, una aventura, un sueño, un viaje desconocido” (p. 11). Durante la infancia, el juego se manifiesta de múltiples maneras, resaltando su autenticidad y simplicidad en la construcción de una identidad propia y en relación con su entorno. En el juego, los niños y niñas se reconocen como protagonistas, expresan sus gustos y límites, llevando a la mesa alternativas lúdicas, donde descubren y potencian sus capacidades físicas y motoras, así como sus limitaciones. Todo esto, contribuye a su desarrollo personal y social, fomentando su autonomía, la toma de decisiones y la confianza en sí mismos, a partir de las experiencias cotidianas; constituyendo una oportunidad para que las niñas y los niños enriquezcan sus posibilidades de alfabetización cultural a través de la experiencia, lo que les permite reflexionar sobre los elementos que hacen parte de la cultura y los usos que le otorgan, en colaboración con sus pares y mediante un proceso de identificación conjunta.

Es fundamental reconocer el juego como una actividad rectora de la infancia, pues en ella se sostiene la acción pedagógica en la educación inicial y, desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los niños y niñas, favoreciendo sus dimensiones sociales, corporales y comunicativas (SDIS, 2010, p. 47). Esta acción se convierte en un “contexto de escucha” (Malaguzzi, 2001, como se citó en MEN, 2014, p. 16), donde emergen las capacidades y potencialidades de cada niño, lo que genera una responsabilidad en las y los maestros. Estos, al observar el juego, pueden reconocer la multiplicidad de los lenguajes que los niños emplean, y así aprender a conocer lo social y cultural que identifica a cada niño y niña como un ser único.

### **2.1.1 El juego constitutivo en el desarrollo humano**

Para dar inicio a este apartado queremos abordar a dos autores claves en el campo del desarrollo infantil, Piaget (1964) y Vygotsky (1978) quienes brindaron grandes aportes a la pedagogía con un planteamiento central, el juego. Queremos presentar la diferencia entre sus teorías respecto a este concepto, iniciando por Piaget; el enfoque que él maneja es constructivista, ya que interpreta el juego como una actividad natural que manifiesta un desarrollo en el niño exponiendo que la cultura influye en los contenidos del juego pero no en la introducción de nuevos aprendizajes, debido a que la acción del jugar es una práctica que permite

consolidar lo que el niño ya ha aprendido. Destaca juegos psicomotores, simbólicos y de reglas en los que nos apoyaremos en próximos apartados.

Siguiendo con Vygotsky, destaca un enfoque sociocultural, debido a que interpreta al juego como una herramienta de aprendizaje que es influenciado por la cultura y la interacción que se tiene en este, siendo un impulsor del desarrollo dando paso a la conocida zona de desarrollo próximo:

“...define aquellas funciones que todavía no maduran sino que se hallan en proceso de maduración. Funciones que madurarán mañana pero que actualmente están en un estado embrionario... El actual nivel del desarrollo lo caracteriza en forma retrospectiva, mientras que la zona de desarrollo proximal lo caracteriza en forma perspectiva.”(Vigotsky, 1978, como se citó en Linares, 2007, p.24)

Esto quiere decir que el niño empieza a realizar actividades más complejas donde empieza a interiorizar las normas, roles y comportamientos que demanda su entorno, llegando a funciones del desarrollo superiores como el lenguaje, autocontrol y el pensamiento. Estableció el juego de roles y simbólico, defendiendo que estos son una herramienta para la transmisión de costumbres, valores y normas culturales.

Por otro lado, el juego se maneja desde diversas dimensiones, tomando como referente el desarrollo humano, encontrando diversas categorías nombradas por la SDIS (2010), que también se sustentan con los planteamientos de SED (2007) y al MED (2014). En primer lugar, el desarrollo corporal, que prioriza el movimiento, la expresión y la creatividad física a través de juegos turbulentos como arrastrar, rodar y caer. “...cada individuo, desde que nace, juega con su cuerpo, con otros y con su entorno, como una forma de aprehender el mundo” (SED, 2007, p. 10), ya que el juego facilita el reconocimiento de sus propias necesidades y la experimentación de sensaciones placenteras. En este sentido, lo corporal hace parte del desarrollo humano, permitiendo que los niños comprendan el mundo de manera dinámica, al tiempo que avanzan hacia la autonomía en el control de sus movimientos.

En segundo lugar, lo cognitivo, es uno de los aspectos más relevantes del desarrollo humano y se refiere a la forma en que los niños adquieren, procesan y utilizan la información, en donde “hace alusión al desarrollo de los sujetos, que conduce a pensar en los procesos por los

cuales el pensamiento se va estructurando” (SDIS, 2010, p. 156), es decir, que el juego, en este aspecto facilita el desarrollo de habilidades por medio de la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Al fomentar un entorno en el que los niños pueden jugar, explorar y experimentar, debido a esto, se les proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas que son fundamentales para su aprendizaje y su vida futura.

En tercer lugar, lo afectivo, en donde el juego se caracteriza por potenciar este desarrollo con bases en la interacción social, el trabajo en equipo y la empatía. A través del juego, los niños aprenden a negociar, compartir y resolver conflictos. “...en la construcción de su mundo interior, en el desarrollo socio emocional, en la interiorización de normas y valores” (SED, 2007, p.18) Por ello, se fomenta la expresión emocional, permitiendo que los niños exploren y comprendan sus propios sentires y los de los demás.

En cuarto lugar, el desarrollo del pensamiento científico, el cual se identifica por ese placer de desordenar y ordenar de acuerdo a sus gustos e intereses, evidenciando un claro propósito de “...transformar y recrear el espacio a través de los objetos y actuaciones como: alinear, dispersar, agrupar, apilar, amontonar, construir, destruir, trasladar, llevar, traer, entre otras” (MED, 2014, p. 49) trayendo consigo la curiosidad, posibilidades de escenarios de juego y preguntas que les permitan experimentar con los objetos que estén a su alcance.

Por último, la comunicación es un aspecto fundamental para el intercambio de significados y las interacciones con los otros, permitiendo a los niños y niñas expresar lo que piensan y sienten. Es una capacidad indispensable para fortalecer las relaciones que establecen consigo mismos, con los otros y con el entorno en el que se encuentran y del que son partícipes. El lenguaje toma un papel protagónico, ya que a la infancia “se le transmiten los modelos de vida, por el que aprenden a actuar como miembro de una sociedad” (Halliday, 1982, como se citó en SDIS, 2010, p. 110), debido a que el lenguaje es una construcción social transmitida a través de la cultura, lo que resalta la importancia de su uso y el modo en que se emplea dentro del contexto en el que los niños se desarrollan.

### 2.1.2 El juego y la cultura

El juego, es un lenguaje natural que facilita la expresión, las interacciones y la formación del niño como sujeto social. A través de esta acción espontánea, el niño o la niña desarrolla la capacidad de organizar y crear códigos lingüísticos que tanto ellos como sus compañeros pueden comprender. En palabras de Caillois (1986) el juego es un sistema de reglas, que pueden permitir o prohibir, son arbitrarias, imperativas e inapelables, las cuales no pueden pasarse por alto, nada mantiene la regla, salvo el deseo de jugar (p.11). Estos lenguajes que emergen durante el juego, no solo permiten la comunicación, sino que también fomentan la creación de una diversidad de conceptos y significados compartidos. El juego, por tanto, se convierte en un espacio de construcción simbólica donde los niños experimentan y generan nuevas formas de entender y relacionarse con el mundo.

El juego y la cultura se pueden ver enlazados, ya que esta acción tiene un alto contenido de valor cultural enfocado en el desarrollo afectivo, ético, cognitivo, estético, social y motor. En el transcurso de este se puede observar cómo el niño se acerca al mundo y expresa de una manera única e individual la forma que tiene de entenderlo y asumirlo.

Por otro lado, el juego favorece el desarrollo de la función simbólica, la cual permite a los niños y niñas transitar de la realidad a la fantasía de manera intencional. “No se juega por una retribución, pero se trabaja por ella” (Huizinga, 1938, p.73). La acción de jugar, implica la construcción de un marco de representación-ficción que otorga significado a las acciones y actuaciones realizadas en ese contexto, brindándoles un sentido diferente al que tendrían si se ejecutan en otro entorno. Citando a Caillois (1986), “El juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades” (p.18). En este marco del “como si,” se abre la posibilidad de simular que algo es, lo que no es, expandiendo el espacio de creatividad y aprendizaje de los niños.

El significado del juego y la cultura va ligado a esa tradición oral que viene por generaciones enfocado en la creación del espacio, “... se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como una fuente de alegría y de diversión”. (Caillois, 1986, p. 31) que se encarga de

brindar diversas actividades de ocio que por su propia acción inviten y motiven a ser llevadas a cabo, logrando que los niños los repitan y los sigan compartiendo con los demás, incrementando su capacidad lúdica y la recopilación de los juegos, en el que el dominio de este no se modere por el adulto, sino por los mismos niños y niñas que están presentes en él:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1968, pp.45-46)

Roger Caillois (1986) considera el juego como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada y ficticia. Por ello, se tiene en cuenta una definición clásica en la que se hace una referencia puntual a cada uno de ellos (pp. 37-38):

- Reglamentación: se destacan reglas definidas, siendo estas las únicas que cuentan en la acción del juego.
- Ficción: acompañada de irrealidades en comparación con la vida corriente
- Acción automotivada o libre: el jugador no está obligado, y del mismo modo el juego no pierde su naturaleza.
- Improductiva: no produce bienes ni ningún tipo de elemento nuevo de ninguna especie.
- Separada: limita el espacio y tiempo de manera anticipada.
- Incierta: el desarrollo y el resultado no tiene un fin determinado, teniendo esa libertad de inventar.

Estas, son determinadas por el autor como elementos o cualidades que caracterizan al juego, en las que la propia naturaleza estipula como aspectos separados que tienen una intención definida, presentan una diversidad frente a esta acción y cómo esta se define como actividad, en este caso indispensable para la infancia.

El juego como fenómeno cultural que permite preservar el patrimonio y la identidad de un territorio. El juego como acto cultural “es una función llena de sentido” (p. 12) que permite desarrollar procesos cognitivos que ayudan a comprender el mundo desde una perspectiva

propia, basada en la interacción y experiencias cotidianas, ya sea mediante el diálogo o la observación. Huizinga (1968) menciona que el juego es un elemento más antiguo que la cultura, ya que incluso los animales jugaban antes de la existencia del hombre (p. 11). Esto nos lleva a comprender el juego como una significación cultural, que acoge al territorio desde una dimensión lúdica, es decir, este espacio permite la construcción de una identidad, siendo este un aspecto clave para la existencia humana, ya que a través del juego, tanto en su forma lingüística como interactiva, se le da forma a la existencia.

El sentido estético del juego permite reconocer en su esencia la capacidad que este posee desde su valor expresivo y liberador, el cual concede la creación permanente de mundos posibles. “En una fase posterior se adhiere a este juego, la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida” (Huizinga, 1968,p. 33.). Por ende, los niños exploran diferentes formas de expresarse creativamente y aprecian la belleza en su entorno y en sus propias producciones, desarrollando no solo su sensibilidad artística, sino también habilidades que los acompañarán a lo largo de su vida.

El juego comprendido desde su sentido autotélico. Huizinga (1968) Refiere que “todo juego es, antes que nada, una actividad libre.” (p. 20) el cual, como lenguaje tiene su fin en sí mismo y no solo como un medio para alcanzar placer, relación o conocimiento. Es puro y genuino en su esencia, en la que construyen los niños y niñas un juego sin consignas, abierto y nuevo, del mismo modo, personal y fundante.

El juego como experiencia de vida envolvente y seria de la infancia, se configura por el sentido de importancia, seriedad, profundidad y capacidad de entrega genuina de los niños y niñas en el campo lúdico. Para ellos, el juego es un acto fundamental y significativo que les permite explorar, aprender y experimentar la realidad de manera única, esto quiere decir, que es vista como una “...acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1968, pp. 45-46). A través del juego, los niños pueden crear y habitar escenarios imaginarios que son tan reales para ellos como la vida cotidiana; permitiéndoles una experiencia de vida envolvente y seria, que los involucra profundamente en el aprendizaje y en la comprensión del

mundo; debido a esto, exploran posibilidades que están fuera de su alcance en la vida real, lo que les permite experimentar roles, situaciones y emociones que forman parte de su crecimiento.

### **2.1.3 El juego como pilar y actividad rectora de la educación inicial**

Es importante situar el juego como una acción imprescindible para la infancia y es fundamental introducirlo en un contexto educativo, pero este no debe ser utilizado de una manera instrumentalizada o ser tomada como una estrategia de aprendizaje, ni tampoco desprestigiar esta acción del juego, pues se afirma que “...su presencia no se puede limitar a los momentos de “descanso”, a ser una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo” (MED, 2014, p. 15). El juego es fundamental llevarlo a cabo de manera libre sin ser tomado como un premio o recompensa, todo esto “...afecta la esencia misma del juego, en tanto transforma su libertad, gratuidad y placer” (MED, 2014. p. 20).

Teniendo en cuenta el Lineamiento Pedagógico y Curricular (SDIS) del año 2010, se menciona la existencia de “los pilares de la Educación Inicial” (entre ellos la existencia del juego) en los cuales el objetivo principal es potenciar “...el desarrollo de sus diferentes dimensiones y su vinculación a la cultura” (p. 46). Es importante situar el juego en un contexto educativo, pues este permite el desarrollo integral de la infancia; del mismo modo el progreso del lenguaje y de sus dimensiones como lo llegan a ser “personal-social y corporal”, pero también las “comunicativas y cognitivas” (SDIS, 2010, p. 47). De igual modo, dentro de esta acción se impulsa la participación de los niños y niñas, escuchando sus voces, sus gustos e intereses, tanto individuales como colectivos, permitiendo que “...la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego” (MED, 2014, como se citó en Peña y Castro, 2012, p.16).

Es significativo reivindicar la presencia del juego en la educación, ya que este es considerado como un espacio seguro que se aleja un poco de esa violencia evidenciada en las calles y de la soledad y la poca compañía que muchas veces se ve presentada en las viviendas de los niños y las niñas. La escuela es un escenario que permite a los niños y niñas conocer un poco más acerca de esas diversidades culturales e historias de vida que están presentes en su contexto, y del mismo modo contemplar las múltiples infancias que asisten a este lugar, logrando convertirlos en sujetos que identifican esa variedad encontrada en un mismo contexto,

desenvolviendo así una diversidad de modos e historias de juego conjuntos, incluyendo a toda la población infantil, pues al momento de jugar todos los niños y niñas son protagonistas de esas historias.

#### **2.1.4 El juego como derecho impostergable de la infancia**

El derecho al juego en la infancia es una acción fundamental y característica de los niños y las niñas, pues este responde a una necesidad por tocar, curiosar, comunicar, crear y aprender sobre el mundo que los rodea, generando en ellos un crecimiento sano y armonioso como ser humano y como persona, reconociendo que la vida infantil no se puede imaginar sin tener en cuenta esta actividad.

La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los estados desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados.

El juego fue conocido por primera vez como un derecho el 20 de noviembre de 1959, en donde la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó y reconoció esta acción como un derecho primordial de la infancia y junto con él se tienen en cuenta otros 3 aspectos esenciales:

- Derecho a realizar algunas actividades y a participar en ellas. (p.234)
- Derecho a ser protegidos respecto a ciertos tipos de conducta que atenten con su integridad física y psicológica (maltrato, explotación, abandono, etc.) (p.234)
- Derecho a ceder a ciertos beneficios y servicios como lo son la educación, atención médica, seguridad, etc. (p.234)

De la convención sobre los derechos del niño se crea el artículo 31 (en Colombia sería la ley 1098 del 2006, artículo 30) donde se menciona que:

Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y

en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (Marín, 2009, p.234).

El derecho al juego implica voluntad política del estado y sus instancias gubernamentales, nacionales y distritales en generar propuestas y programas que les permita a la infancia recibir oportunidades para que este suceda en diferentes ámbitos y escenarios educativos (formales y alternativos) desde que los niños nacen.

En el contexto y realidad colombiana, se sustentan diferentes marcos jurídicos y legislativos en los cuales se sustenta y demanda acciones y compromisos por parte del estado para agenciar este derecho. Entre estos encontramos:

- La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44. Artículo 44. *Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia. 1991).*
- El artículo 366 de la Constitución Política plantea que en los planes y presupuestos de la nación y de las entidades territoriales se debe dar prioridad al gasto público social sobre cualquier otra asignación, se debe priorizar dentro del gasto social aquél que beneficie a la infancia. (Carrero, et al, 2013, p. 23).
- Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia

se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital.” (Artículo 30, p. 18)

- Posteriormente con la promulgación de la Ley **1804 de 2016** en el marco de la atención integral, se considera que el juego es un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos donde el niño o niña vive su desarrollo y aprendizaje, desde el hogar, hasta entornos como el educativo, de salud, los espacios públicos, comunitarios y digitales etc. Esto implica, promover y garantizar el disfrute del juego en todos los entornos donde niñas y niños viven su desarrollo y aprendizaje bajo la premisa de que «la niña y el niño viven en el juego y para el juego» y que estos entornos deben adaptarse a esta condición vital
- El juego es un derecho que forma parte del conjunto de derechos fundamentales, es un atributo humano implícito en el desarrollo de un ser humano y es una necesidad vital en la infancia. El juego es uno de los derechos esenciales de los niños y las niñas, por lo tanto, debe ser protegido, especialmente en aquellos que por condiciones o situaciones adversas tienen afectadas las capacidades, oportunidades y espacios para ejercerlo. Se necesita desarrollar estrategias tanto para garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños y las niñas a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo. (Carrero, et al. 2011, p. 23).
- El juego es una importante vía para educar en valores democráticos y ciudadanía. Pues en su naturaleza se agencian procesos sensibles, de pensamiento e interacción social que forman en la convivencia, el respeto por el otro, la negociación, la participación y la libertad. En el juego se concierta, se realizan acuerdos, se negocia, se establecen reglas y acciones implicadas en la construcción de la convivencia. (Carrero, et al. 2011, p 23).

Para que este derecho no se quede solamente en palabras o buenas intenciones, es necesario materializarlo, llevarlo a la práctica, incluirlo en los planes de desarrollo del país. Por medio de estas políticas públicas se presentan aportes para comprender la necesidad de actualizarlas, ya que estas contribuyen a la formación de niños, niñas y adolescentes en Colombia. Para ello, se toma en cuenta el contexto social, cultural y político en el que se

desenvuelve el territorio actualmente, sabiendo que las necesidades de hoy en día no son las mismas de años atrás, la infancia va evolucionando. Por ello, es necesario promover la implementación de unas nuevas políticas que sirvan de soporte para el accionar, en este caso de espacios públicos como las ludotecas, que afiance el reconocimiento de las infancias como sujetos de derechos.

## **2.2 Las ludotecas como escenarios para la promoción del juego**

Al abordar esta categoría, primero se debe comenzar a definir el concepto de ludoteca, según la Corporación Juego y Niñez (2015) “...etimológicamente la palabra ludoteca proviene del latín *ludus*, que significa juego, jugueteo fiesta, y del vocablo griego *théke*, que traduce ‘caja o lugar para guardar algo’, podría entenderse como lugar para guardar el juguete, o que contiene el juego” (p.1), por lo que se da a entender que estos espacios pueden tener diversidad de propuestas lúdicas teniendo en cuenta que “...la idea de las ludotecas es una expresión del derecho fundamental de los niños al juego” (Monroy y Sáez, 2011, p. 2), así que se evidencia como un espacio educativo y recreativo especialmente diseñado para el desarrollo integral de los niños y niñas a través del juego.

En una ludoteca, se proporciona un entorno seguro, estimulante y enriquecedor donde los pequeños pueden explorar, aprender y socializar de manera lúdica; es un espacio donde lo lúdico se convierte en una experiencia provechosa que contribuye al desarrollo integral de los niños, “...brindando alternativas que potencien por medio de la recreación el desarrollo psicomotor, cognitivo y socioafectivo de los niños y niñas” (Santos y Salgado, 2006, p.126). Cabe resaltar que se garantiza el derecho fundamental al juego en cada una de las personas que asisten a estos espacios, adicional a esto se evidencian muchos beneficios que traen consigo este tipo de escenarios a las infancias y que nos permiten como maestras en formación plantearnos la importancia de ambientar estos lugares de manera intencional para la lúdica.

Existen diversos tipos de ludotecas, cada una con características y objetivos específicos: Ludotecas Educativas: enfocadas en el desarrollo cognitivo y académico de los niños mediante actividades lúdicas llevadas a campos referidos (Corporación juego y niñez, 2015, p. 2), que se generan en los patios de juegos, las plazas e incluso en los campos de recreación. También, como lo expresa Santos y Salgado (2006) “...estos espacios posibilitan estimular en los niños y las

niñas actitudes positivas como la tolerancia, la cooperación, la coeducación, la solidaridad y la educación para la paz”(p.126); Ludotecas Terapéuticas: diseñadas para apoyar a niños con necesidades especiales o problemas emocionales y conductuales, buscando alternativas en las que los niños y las niñas muestran mayor interés en este caso por los juguetes, en palabras de Borja (1994) ‘...introduciendo y familiarizando al niño con los objetos y estableciendo un nexo entre su mundo imaginario y la realidad cotidiana”(p.34); Ludotecas Comunitarias: espacios abiertos a la comunidad que buscan promover la integración social y el desarrollo comunitario, como lo expresa Santos y Salgado (2006) favoreciendo una formación en valores para los niños y las niñas menos favorecidos, ya sea por razones sociales, económicas, personales o culturales. (p.126)

Cada tipo de ludoteca cumple funciones específicas, pero todas comparten el objetivo común de promover el bienestar y el desarrollo integral de los niños a través de lo lúdico. Referenciando a Monroy y Sáez (2011), estos espacios no son guarderías, centros terapéuticos, actividades extraescolares, ni espacios sin ningún tipo de normatividad (p.4); por el contrario, en una ludoteca, el juego es dispuesto y facilitado por profesionales, en su mayoría, formados en educación infantil, quienes diseñan y supervisan diversas actividades que promueven el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias clave en un ambiente de respeto, inclusión y diversión.

### **2.2.1 Perspectiva histórica de las ludotecas.**

Las ludotecas son propuestas de juego amplias para la comunidad, orientadas en especial a los niños, jóvenes, adolescentes y familias, tienen como dinámica sacar los juguetes en calidad de préstamo, como lo plantea la Corporación juego y niñez (2015) “...el juguete sería en su tienda lo que los libros a las bibliotecas”(p. 2) por lo que en estos ambientes se busca brindarle a los infantes la posibilidad de adaptarse a lo pedagógico relacionado con la escuela, pero en un espacio no formal, con materiales que los maestros y ludotecarios disponen de distintas elaboraciones y adaptaciones para trabajar con los niños y las niñas.

Se originan en los ángeles Estados Unidos en 1934, ubicado históricamente en la época de la gran depresión económica, donde los juguetes estaban siendo robados por los niños, así que en vez de castigarlos crearon una estrategia para que no siguieran delinquiendo, según la

Corporación juego y niñez (2015) “...las ludotecas en el mundo, surgen como respuesta frente a diversas condiciones, que en su origen, se orientaban a mitigar desigualdades económicas, culturales y sociales” (p. 4); se crean estos espacios, donde cada sujeto pudiera pedir prestados los juguetes y usarlos, nombrándose desde un comienzo como *toy library*. Pasando el tiempo se fueron conformando como ambientes pedagógicos adaptándose así a las características de los diferentes contextos; ahora bien, en Europa, en los años sesenta, se tiene como primera experiencia de estos lugares lúdico-pedagógicos, como método empleado y dirigido a los niños y las niñas que tenían condiciones de discapacidad o a niños con problemas especiales de adaptación y aprendizaje, reuniéndolos a todos sin discriminar a nadie y viendo estos lugares como una solución alternativa a los medicamentos.

En el siglo XX, con el cambio de la concepción de la infancia y con la carta de los derechos de los niños, “...la UNESCO promociona las ludotecas como espacios facilitadores del juego” (Monroy y Saéz, 2011, p.1), se comienzan a crear por todo el mundo teniendo muy presente el derecho del niño al juego, junto con el desarrollo y la formación del niño por medio de este. Citando a Barbarroja (2007) son espacios los cuales fueron diseñados intencionalmente para posibilitar estas vivencias lúdicas brindando resultados positivos a la comunidad, previamente estructuradas en el marco ético y político, enseñándoles a actuar con justicia y equidad (p.1). Seguido a esto, no solo se crean nuevas ludotecas si no que se extienden a nuevas formas de llevarlos a los distintos territorios creando así los ludobuses los cuales se adaptan a distintos contextos como hospitales, veredas, itinerantes y demás, “para pasar de ser un espacio que ofrece juguetes a uno que, además facilita las relaciones sociales, proporciona un medio de desarrollo integral del niño y le concede posibilidades de diversión” (Monroy y Saéz, 2011, p.2) evidenciando así una naturaleza propia que las diferencia de otros centros infantiles y sobre todo de la escuela.

Como se demuestra con lo anteriormente expuesto, estas ludotecas no están regidas a dar resultados como las instituciones educativas convencionales, ya que se brindan aprendizajes desde el ocio y la diversión, abriendo campo a investigaciones sobre el juego y el juguete, Cárdenas (2012) “...se plantea el juego y la relación con el juguete, viéndolo desde el ámbito educativo como actividad natural y activa de la infancia, por ello el juguete se entiende como un objeto de estimulación sensorial y mental” (p.31); para que así se puedan dar avances a nivel

político, cultural y social. En Colombia se crearon inicialmente para niños con discapacidades y problemas de aprendizaje, pero luego se enfocaron en niños más vulnerables, como aquellos en contextos rurales que estaban vinculados tempranamente al trabajo o en situaciones de violencia. Se establecieron alianzas con institutos de deporte, dadas las condiciones del país, también en colaboración con la FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas) y ya para los noventa nace un proyecto llamado “ludoteca para ti”, el cual funcionaba como una ludoteca comunitaria, describiéndolo en palabras de Barbarroja (2007) estos espacios le hacen un regalo a la comunidad teniendo claro el beneficio y el proceso para garantizar resultados provechosos a los asistentes (p.2); vistos como una alternativa de atención para los niños menores de siete años reuniendo a más jóvenes brindándoles una atención fundamentada en la filosofía adaptada al contexto rural.

En el contexto urbano de Bogotá durante los años 90, la ciudad enfrentaba importantes retos en cuanto al acceso a la educación y la cultura. La oferta de bibliotecas públicas era limitada, y muchas de las existentes no lograban satisfacer las necesidades de una población en constante crecimiento. Como respuesta, en 2001, la Alcaldía lanzó un ambicioso proyecto para crear una red de bibliotecas públicas, BiblioRed, que estuviera equipada adecuadamente y distribuida estratégicamente por toda la ciudad. Además, las ludotecas establecieron una alianza con el Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte (IDRD) y, en su mayoría, se ubicaron en las grandes bibliotecas locales, colaborando estrechamente con iniciativas que promueven la política de primera infancia, (Corporación juego y niñez. 2015, p.12), brindando ambientes de juego digno incluyente y seguro, donde los niños y las niñas pueden generar encuentros consigo mismo, con los otros y con su entorno; dicho esto, las ludotecas surgen en medio de un acontecimiento histórico como lo fue la gran depresión económica en busca de una solución a un problema social y económico, por el bienestar de los niños y sus necesidades, conforme fue pasando el tiempo surgieron más ludotecas y dependiendo de cada contexto se posicionan para dar soluciones a las necesidades que surgieran en los diferentes territorios.

### **2.2.2 La ludoteca como proyecto educativo.**

El objetivo principal de una ludoteca es fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales a través de actividades estructuradas y libres, como lo menciona La Secretaría de Educación del Distrito (SED) bajo los Lineamientos

de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y la Adolescencia (2007) “...la necesidad de otorgar un espacio en la institución educativa, más allá del recreo, para estimular la dimensión lúdica y el juego en los niños y las niñas” (p.30). Este entorno está equipado con una variedad de materiales y recursos lúdicos, como juegos de construcción, juguetes didácticos, juegos de mesa y actividades creativas, que son seleccionados cuidadosamente para apoyar el desarrollo de los niños en sus diferentes etapas, los materiales deben ser variados y accesibles, permitiendo múltiples formas de exploración y expresión.

Las ludotecas aportan beneficios al desarrollo infantil pues, mediante el juego se obtiene un contacto con la realidad, uniendo a la familia, teniendo contacto con lo político y lo social, ya que como lo manifiesta Borja (1994) “...por medio de la recreación se aprende, se divierte, se busca e investiga y todo esto permite un buen desarrollo en la persona que se va a ser en un futuro” (p.19). Por otro lado, en estos ambientes los educadores actúan como facilitadores de la actividad lúdica, guiando y apoyando a los niños en sus actividades de manera que promuevan el aprendizaje autodirigido. El educador especializado es consciente que esta actividad desarrolla la personalidad de cada uno de los niños y niñas que van a las ludotecas (Borja, 1994, p.37); aprovechando los espacios institucionales, recreativos educativos que están dispuestos, distribuidos y ambientados para el juego, con juguetes y materiales dispuestos a las diferentes actividades que se puedan plantear, viéndolo desde el ámbito educativo como actividad natural y activa de la infancia (Cárdenas, 2012, p.31), por ello el juguete se entiende como un objeto de estimulación sensorial y mental, por lo tanto la colaboración con escuelas y otras instituciones educativas enriquecen el currículo formal, proporcionando un entorno de aprendizaje alternativo que complemente y amplíe las experiencias de los niños.

Ahora bien, estos espacios de educación no formal contienen algunos fundamentos pedagógicos donde resalta Borja (1994) optimizar la educación emancipadora que les permita aprender a experimentar (p.27), todo esto por medio del juego, con objetivos educativos socioculturales y recreativos; por lo que la SED (2007) relata que “...la educación no puede ni debe desconocer esta dimensión, y ante todo que el proceso de aprender se da en ambientes en los cuales quien aprende quiere hacerlo” (p.30) esto contribuye con el desarrollo cognitivo de modo que a través del juego, los niños desarrollan habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad, utilizando los objetos de construcción y los rompecabezas, los

cuales ayudan a mejorar la capacidad de pensamiento espacial y lógico; desarrollo social y emocional, Cárdenas (2012) dice que, se determina la actividad lúdica como una ventana hacia el futuro y las personalidades deseadas para la sociedad (p.27), ya que esta actividad en grupo fomenta la cooperación, la empatía y las habilidades de comunicación dando lugar a los juegos de rol y simulación permitiendo a los niños explorar diferentes emociones y perspectivas, facilitando así el desarrollo de la inteligencia emocional; desarrollo físico, en palabras de Montenegro y Ridao (2014) ayudan y aportan a la recopilación y recuperación de la memoria lúdica (p.144) , como también, la recreación y los movimiento y los deportes promueven la coordinación motora gruesa y fina, así como la salud física general; desarrollo del lenguaje por medio del juego simbólico con ayuda de juguetes potenciadores de su imaginación “...en las manos de un niño un juguete se adapta a múltiples usos en donde se cruza lo sociocultural y las posibilidades de creatividad” (Montenegro y Ridao, 2014, p.137) ayudan en la adquisición y desarrollo del lenguaje, mejorando la capacidad de comunicación verbal y no verbal.

Las ludotecas manejan la inclusión y respeto por la diversidad de las comunidades que asisten .“Las acciones innovadoras no son más que propuestas para transformar la realidad educativa”(SED, 2007, p.32), el juego se ve como una actividad natural, agradable y habitual, por lo que Borja (1994) lo evidencia como un estímulo que permite crecer y ampliarse para brindar un buen servicio(p.24), teniendo como referencia las necesidades para el desarrollo en la persona, se busca tener una labor educacional sensibilizada dentro de la ludoteca, en palabras de la SED (2007) no se trata de dar todas las respuestas sino que los encargados procuran que el niño o la niña las descubra, las vivencie, las explore, en pro de orientar a padres, madres o cuidadores (p.30) de manera específica para que contribuyan en el desarrollo de los infantes y estos puedan sentirse incluidos y capaces; la actividad lúdica es vista como una participación de vivencias y experiencias socioculturales de forma voluntaria que enriquecen el desarrollo social y cultural (Borja, 1994, p.26). Se plantean propuestas para el juego que incluya a todos los niños y niñas al deporte, las artes y los espacios de ocio, porque el juego los prepara para la vida y de ese modo todos tienen más espacios, estímulos, elementos y materiales que les permita leer y leer sus contextos.

En estos espacios brindan un apoyo para los profesionales “...son ellos y ellas los mediadores del proceso lúdico y pedagógico que se desarrolla en el espacio del juego en donde

su autoridad se ve interrumpida por la libertad que la acción lúdica ofrece” (SED, 2007, p.31), también, son un lugar para las clases, estos lugares pueden ser incluidos en las planeaciones, reeducar este pensamiento y visibilizar la importancia del juego en la educación (Borja, 1994, pp.39-40) , viendo una posibilidad de incluir las ludotecas en las planeaciones y las vean con una perspectiva distinta, en palabras de la SED (2007) se requiere de un docente que no tenga miedo a la innovación, que sea comprometido con el proceso de formación de sus asistentes y altamente capaz de disfrutar el juego y todas sus posibilidades (p.32); así mismo que sean vistas como un apoyo importante y colaborativo, los profesores y profesoras también pueden interesarse en la organización, en el diseño, la coordinación y optimización de estos espacios, como lo referencia la SED (2007) que se tenga una apropiación y disfrute personal, a través del juego, al mundo de lo simbólico, una región en donde el ser humano accede a una conciencia de sí, del otro y de los otros (p.33), pudiendo ser también los ludotecarios dentro de las instituciones y el juego se siga viendo como un potenciador de desarrollo y aprendizaje de cada uno de los niños y las niñas.

### **2.2.3 La ludoteca como espacio físico.**

Las ludotecas deben ser espacios seguros y atractivos que inviten al juego libre y estructurado, debe estar preparado para fomentar la autonomía y el aprendizaje autodirigido, como espacio físico, es un componente esencial en la educación infantil. Referenciando a la SED (2007) “...un lugar fantástico para divertirse, que les produce felicidad y asombro, alegre y armónico, que les permite explorar y soñar” (pág. 37), su diseño y organización no solo proporcionan un lugar seguro y divertido para el juego, sino que también fomentan el desarrollo integral de los niños. “La seguridad, accesibilidad, variedad de zonas y recursos son elementos clave que deben ser considerados al diseñar una ludoteca” (SED, 2017, p.58). Al proporcionar un entorno rico y estimulante, la ludoteca contribuye significativamente al crecimiento cognitivo, social, emocional y físico de los niños, preparando así el terreno para un desarrollo continuo.

Por lo tanto, la ludoteca es entendida como un espacio diseñado específicamente para el juego, en el contexto de la educación infantil, la ludoteca no solo proporciona un lugar de esparcimiento, sino que se convierte en un área donde se promueven aprendizajes significativos, de acuerdo con Riera et al (2014) entendido como un espacio en el que habita la dinámica transformadora a partir de relaciones móviles y complejas (p.20); fomentando diversas

habilidades y exploración dentro del espacio físico, analizando sus características y su impacto en el desarrollo de los niños.

La ludoteca se caracteriza por ser un espacio seguro, accesible y adaptable, diseñado para fomentar el juego libre y estructurado, por ende, entre sus principales características destacan: la seguridad, primordial en una ludoteca, como se refieren Riera et al (2014) debe ser seguro, ordenado y acompañar para que los niños gocen de la autonomía de la actividad y el entorno que los contenga (p.22), por lo que los materiales y el mobiliario deben estar diseñados para evitar accidentes, citando a Durán y Martín (2015) deben ser estructuras acogedoras donde contengan espacio y tiempo para pensar y diseñar un área de transición y calma (p.71); esto incluye esquinas redondeadas, superficies antideslizantes y la ausencia de objetos que puedan ser peligrosos si no hay supervisión; este sitio debe ser accesible para todos los niños, incluidos aquellos con discapacidades como anteriormente ya se ha nombrado y como afirma la SED (2017) se trata de un entorno capaz de ser flexible, abierto y cambiante en cuanto a su extensión para que pueda así adaptarse a la variedad de situaciones (pág.40). Esto implica la inclusión, los juguetes adaptados y espacios amplios que permitan el movimiento libre, en palabras de Riera et al (2014) se le otorga un orden, donde todo tiene su lugar y que cada uno de los asistentes se sienten a gusto en un espacio libre y abierto ya que todo está preparado para la interacción (pág.27), en este sentido la disposición del mobiliario debe considerar el fácil acceso a los materiales y la posibilidad de que todos los niños y las niñas participen en las actividades sin obstáculos.

Ahora bien, el lugar debe potenciar los distintos tipos de juego, estos pueden organizarse en zonas de Juego Simbólico los cuales son espacios donde los niños pueden representar roles y situaciones, utilizando disfraces y juguetes que imitan la vida real; disponiendo de áreas de construcción con bloques, legos y otros materiales que permiten a los niños crear y construir, incluso brindan espacios y objetos que potencian la exploración por medio de los sentidos, hay que pensar en la calidad sensorial; por último, estos espacios físicos según la SED (2017) deben estar estructurados arquitectónicamente con buena iluminación, ventilación y teniendo en cuenta que pueden ser accesibles a escenarios deportivos y recreativos (p.57); como también, debe contar con elementos de protección, las paredes deben tener colores claros, lavables y de

materiales no tóxicos, el área debe estar desinfectada y aseada, se deben tener zonas comunitarias para desarrollar actividades en las que impliquen el movimiento junto a los encargados.

#### **2.2.4 La ludoteca como ambiente**

La ludoteca como ambiente, 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, pág.21). En este sentido, representa una zona privilegiada y multifacética dedicada al juego, al aprendizaje y al desarrollo integral de los niños. Estas ludotecas, cuidadosamente diseñadas y gestionadas, se convierten en un punto de encuentro entre la diversión y la adquisición de múltiples habilidades. El ambiente surge de la interacción entre el individuo y su entorno (Riera et al, 2014, p.21), por lo que debe ir más allá de la idea de un entorno físico y considerar las múltiples relaciones que dan significado a su existencia. Es un lugar donde se construye y se da sentido a la cultura, ofreciendo una amplia gama de actividades que estimulan la creatividad, la socialización y el crecimiento emocional y cognitivo de los más pequeños. “...es el lugar en donde el juego cobra su máxima expresión y propicia una relación distinta a la que se da en el espacio físico”( SED, 2017, p.41), los niños pueden ser ellos mismos, explorar sus intereses, desarrollar nuevas habilidades y crecer en un ambiente seguro y enriquecedor.

Así mismo, una ludoteca bien equipada cuenta con una amplia variedad de juguetes y materiales, adecuados para diferentes edades y etapas de desarrollo. Como expresa Durán y Martín (2015) debe ser un lugar que brinde ambientes variados y equilibrados en la no saturación para que realmente inspiren a quien los habita (p.70); por esta razón, cada elemento está seleccionado para promover habilidades específicas, como la coordinación motora, el pensamiento lógico, la creatividad y la cooperación. Allí también se combinan actividades estructuradas y libres.

El ambiente nos motiva a la acción y la interactividad, donde el niño no es un receptor pasivo de información visual o auditiva (Durán y Martín, 2015, p.67), sino que se involucra en las actividades, viviendo cada momento. Por ende, las actividades estructuradas de estos lugares son dirigidas por profesionales, incluyen talleres de arte, cuentacuentos, juegos cooperativos y actividades físicas, entre otros. Estas están diseñadas para desarrollar habilidades específicas y

fomentar valores como el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo, creando un mundo diferente de las emociones, acciones y sensaciones, las cuales son vividas por parte de quién juega, por los objetos que utiliza y la acción que ejerce (SED, 2017, p.40). Por otro lado, el tiempo de juego libre permite a los niños explorar a su ritmo, tomar decisiones y desarrollar su autonomía.

Los profesionales que trabajan en la ludoteca, como educadores y ludotecarios, desempeñan un papel crucial en la creación de un ambiente enriquecedor, su labor incluye la planificación y ejecución de actividades, la supervisión del juego libre, la atención a las necesidades individuales de los niños y la colaboración con las familias; según la SED (2007) debe generar un ambiente lúdico que favorezca los procesos de enseñanza y aprendizaje en el marco de sus derechos, el juego, la creatividad y la imaginación (p.20). Su presencia y guía aseguran que el ambiente de la ludoteca sea seguro, estimulante y propicio para el desarrollo integral de las infancias. Dicho esto, facilita la interacción social entre los sujetos, creando oportunidades para que hagan nuevos amigos, trabajen en equipo y aprendan a resolver conflictos de manera pacífica.

Estas interacciones son fundamentales para el incremento de habilidades sociales y emocionales, y contribuyen al bienestar general de los niños y niñas. También, brinda apoyo a las familias, ofreciendo un ambiente donde los padres pueden llevar a sus hijos con la confianza de que estarán en un entorno seguro, en palabras de Durán y Martín (2015), posibilita encuentros en los que se promueven múltiples construcciones con relación a la autonomía, participación y la identidad teniendo en cuenta la diversidad cultural (p.69). Además, las ludotecas pueden ofrecer recursos y talleres para padres, ayudándolos a entender mejor el desarrollo infantil y proporcionando estrategias para apoyar el crecimiento de sus hijos en el hogar.

El ambiente debe ser un participante activo y facilitador para que el niño pueda construir e intercambiar experiencias significativas, de acuerdo con Riera et al (2014) aquí los niños pueden decidir adónde ir y qué actividades realizar, con materiales diseñados para invitar a la interacción y al juego, promoviendo la exploración libre y activa (p.33), por ende, es un educador más, que recuerda que los espacios, el mobiliario y la decoración no solo deben ser

relevantes en sí mismos, sino también ofrecer al niño múltiples posibilidades de expresión y desarrollo de su potencial, “...con esta condición se pretende que el espacio permita descubrir nuevas intenciones de juegos y aprendizaje promoviendo la exploración de diversas alternativas lúdicas” (SED, 2017, p.40). Esto favorece su orientación, interiorización y representación del entorno, y debe considerarse en su complejidad, abarcando valores perceptivos, afectivos, intelectuales y relacionales, complementando así las condiciones, las relaciones, los contextos y los ambientes adecuados para los niños y las niñas.

Finalmente, el ambiente es, ante todo, un lugar de creación cultural, integrada y alineada con su entorno rural, urbano y social. Pueden ser modificados con elementos culturales, creando zonas adecuadas para las comunidades, donde se integren diversos ambientes de juego, apoyando los procesos de desarrollo, respetando sus tiempos, características y diversidad (SED, 2017, p.49), dando lugar a la inclusión y la socialización.

### **2.2.5 La ludoteca como escenario.**

Este escenario de ludoteca se representa como uno en el que se puede desarrollar la imaginación y el aprendizaje, según la SED (2017) se afirma que puede “...ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios” (p.14), pues se puede identificar que este es mucho más que un espacio para jugar ya que en él existe un mundo en el que se puede desarrollar la creatividad y el aprendizaje.

Este escenario permite a los niños generar experiencias nuevas y únicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje, el juego, la socialización y el trabajo en equipo. Este, al ser tan acogedor permite que los niños y las niñas tengan cada vez que asisten una experiencia memorable y enriquecedora para cada uno de ellos.

Conociendo las diversidades de infancia que existen en nuestro país y con sus diversos contextos se crearon diversas modalidades para que todos los niños y niñas puedan ejercer su derecho al juego en condición de igualar y para que toda la infancia, los jóvenes y los adultos puedan disfrutar de estos “...donde la comunicación interna se produzca entre los distintos

escenarios, áreas y secciones en las cuales se desarrollan diferentes propuestas con el fin de que haya mayor complementariedad entre unos y otros” (SED, 2017, p.40).

En el proyecto de Ludotecas NAVES (niños y niñas aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando) (2009) se conoce diversos escenarios en los que la ludoteca es llevada a cabo, en total son 4 modalidades distintas que permiten a los niños, niñas y familias tener ese encuentro familiar y comunitario:

- Ludoteca Municipal: Cuenta con un espacio físico fijo y funciona como sede principal, es de carácter público y gratuito, toda la comunidad puede acceder a ella y en los horarios se tiene en cuenta las dinámicas o necesidades que presenta la comunidad. (p.54)
- Ludoteca escolar: Llevada a cabo dentro de las instituciones educativas y/o jardines infantiles, donde se espera que el juego sea considerado e incluido como una dinámica escolar, lo que permite un cambio a estas prácticas educativas tradicionales favoreciendo la participación y el aprendizaje significativo. (p.56)
- Ludoteca rodante: Es llevada a las comunidades que no cuentan con un espacio físico y no pueden disfrutar de la ludoteca por motivos de acceso, este no requiere un espacio físico determinado en cada lugar. (p.57)
- Ludoteca hospitalaria: Su funcionamiento va en los hospitales hacia niños, niñas ampliando su atención a padres de familia con “estancias temporales, consulta externa, tratamientos ambulatorios y hospitalización” (Ludotecas NAVES, 2009, p.57)

Todos los escenarios anteriormente mencionados son pensados para que todas las infancias del país puedan ejercer ese derecho al juego y es notorio que ellos pueden acceder de diferentes maneras a esta iniciativa de la ludoteca como un escenario en el que el juego y el aprendizaje van de la mano generando en ellos un desarrollo óptimo.

### **2.3 Los objetos y las interacciones en las ludotecas.**

Para iniciar este apartado, queremos resaltar la importancia que tiene el juguete y como este es un protagonista clave para el desempeño del juego en la infancia, además de traer consigo un sinnúmero de interacciones que aportan significativamente al desarrollo de su autonomía, creatividad y sociabilidad. Por esta razón, como primer paso consideramos sustancial darle una definición a este objeto, crucial en las interacciones y en la vida cotidiana de la infancia; el

juguete es “un objeto curioso y bonito con el que se entretienen los niños” (Espasa calpe,1926, como se citó en Ridao, 2008, p.1), pero no solo debemos enfocarnos en lo estético, también es importante abarcar su sentido simbólico en la infancia y en las interacciones que este brinda en sentido individual y grupal.

Teniendo en cuenta lo anterior, primero nos dirigiremos a su sentido simbólico. Estos objetos permiten que los niños le den un significado a lo que los rodea, la oferta de juguetes habla mucho de la sociedad y las costumbres de las que el entorno se apropia, por esto en cada espacio los niños encontrarán objetos diferentes y diversos que se convertirán en la base de su exploración, diversión e incluso aprendizaje. Debemos ver el juguete desde sus diversas posibilidades de proporcionar encuentros lúdicos, volviéndose, como lo menciona Ridao (2008) “interlocutores de la infancia” (p.1), ya que les permitirá a los niños entrar en diálogo entre ellos mismos e incluso con sus pares o llegar a tener una apropiación del objeto, lo que les posibilitará la construcción de significados propios.

“Las apariencias del juguete son cambiantes cuando el niño se involucra en el juego, de acuerdo con lo que el niño imagina e inventa, de lo cual surgen parecidos de la realidad cotidiana. Pero a su vez refleja cómo el niño construye significados acerca del mundo” (Ridao, 2008, p.1)

En algunas ocasiones esa construcción de significados puede llevarlos a la creación de mundos fantásticos en los que podrán mezclar la cotidianidad con su imaginación y creatividad, entra en juego una posibilidad incontenible de situaciones en los que podrá interactuar con los objetos y darles el papel simbólico que crea prudente.

De esta interacción con el juguete, el niño empieza a concebir una apropiación cultural y social del entorno al que pertenece, se logra por medio del juego debido a que adquiere conocimientos de forma inconsciente a medida que interactúa con su entorno y todos los objetos que lo rodean. Como lo afirma Glanzer (2005) “puede considerarse a los juguetes como materiales lúdico-didácticos” (p.1), sustentando en que son objetos que permiten al niño una apropiación sensorial y simbólica de la cultura, ya que interactúa con material propio de un contexto que tiene intenciones.

Michelet (2002) expone que los juguetes casi siempre son improvisados por el niño con materiales de su entorno (p.78), lo que le permite adquirir saberes y creencias; asimismo, Glanzer (2005) sustenta que genera vínculos con el juguete al tiempo que juega, abarca de manera general el rol del juguete en la sociedad y por último muestra cómo estos objetos se vuelven autónomos, es decir, en el proceso de desarrollo de los niños el juguete va tomando diversas intencionalidades que el niño le adjudica a medida que sus capacidades se lo permiten.

El juguete tiene un panorama histórico en el que lo consideraban un objeto netamente cultural que según Michelet (2002) “es un apoyo sólido que toma todo su valor cuando acompaña, refleja y simboliza las costumbres, los comportamientos, los aprendizajes y los intercambios”(p.79), dando lugar a la afectividad, ya que el niño desde que adquiere este objeto crea vínculos emocionales hacia él, empieza a considerarlo propio y de allí nace la actividad lúdica que nos menciona Ridao (2008), donde el niño está en constante interacción con éste y permite crear mundos imaginativos nuevos, en donde el protagonista siempre será su objeto máspreciado, ese elemento con el que creó un vínculo único y lo hace sentir, incluso, seguro en su entorno, permitiéndole así explorar libremente sin limitaciones y viendo todo desde una perspectiva lúdica, pero que aporta significativamente a su desarrollo.

Por esta razón, no se puede dejar atrás el protagonismo que tienen las interacciones en la infancia, en este caso teniendo como mediador al juguete. Entendiendo que este ofrece infinidad de posibilidades para que se dé una interacción, ya sea individual o grupal. Cuando se genera de manera individual, el objeto permite que el niño cree desde su imaginación o incluso desde su realidad, permitiéndole poner en el juego acontecimientos de su diario vivir con unas leves transformaciones imaginativas que potencian su creatividad y harán más interesante y duradero el juego. Por otro lado, la interacción en grupo presenta otras características que la comprenden, respecto al juego que se llevará a cabo, en este caso: los acuerdos entre los niños, la repartición de roles, la comunicación, la manifestación de propuestas y la escucha activa.

### **2.3.1 Los tipos de objetos que se disponen en las ludotecas.**

Antes de mencionar los tipos de juguetes que se disponen en estos espacios lúdicos, queremos resaltar la significación que las infancias le dan a estos objetos y como son mediadores clave para la realización del juego, construyendo y resignificando relaciones directamente con su

entorno alcanzando y recreando múltiples adquisiciones simbólicas que son cruciales para su desarrollo y desenvolvimiento en el ámbito social del que hacen parte. Tomando en cuenta los argumentos de Ridaó (2008) “el juguete es un portador de símbolos y signos” (p.3), esto quiere decir que le permite al niño construir representaciones ideológicas y culturales de su realidad, por medio del juego los niños le dan sentido a su cotidianidad debido a que se arriesgan a crear situaciones de su diario vivir, lo que inconscientemente les crea mayores conocimientos, interpretaciones y habilidades que cobrarán cada vez más sentido para ellos, identificando lo que los rodea de una forma lúdica enfocada en una exploración, diversión, planteamiento de preguntas y sobre todo, la adquisición de nuevos aprendizajes.

Teniendo esto en cuenta, Borja (1994) y Ridaó (2008) nos plantean los tipos de objetos que hay en las sociedades actuales y cómo estos se pueden disponer en espacios pensados para el juego. Los dos autores, resaltan la importancia que tienen los juguetes como mediador, plataforma, dinamizador y soporte del juego, ya que estos tipos de objetos se caracterizan según la intencionalidad y el propósito del acto creativo.

La primera estará centrada en los planteamientos de Borja (1994) quien menciona que hay tres tipos de juguetes en la actualidad. El primero, lo definió como *juguete-creado* por los niños a partir de materiales de fácil acceso, destacando que tiene más valor lúdico ya que el niño juega mientras lo fabrica, allí es donde está toda la intención de la acción.

En segundo lugar, expone el *juguete- instrumento*, que está al servicio de la actividad lúdica, es decir, el niño es el que le da el significado de lo que podría ser, favoreciendo su creación e imaginación de situaciones fantásticas. Y en último lugar está el *juguete- producto* industrial terminado, que está expuesto más en la realidad, muestra una perspectiva tecnológica, maneja una estética más condicionada a la contemporaneidad y condiciona la actividad lúdica debido a que no permite que el niño imagine. (p. 44).

También lo sustenta Michelet, destacando que “...la industria produce muchos juguetes corriendo el riesgo de crear niños hastiados, indiferentes, dispersos y contribuye a formar un ciudadano consumista” (p.79), ya que no le dan lugar a una identificación y apropiación de su contexto, dejando a un lado la capacidad de imaginar y la oportunidad de crear escenarios

fantásticos donde ellos tomen el control de la acción lúdica, en esta situación es el objeto el que tiene el dominio.

La segunda va enfocada a las propuestas de Ridao (2008), que, si bien se parece en algunos aspectos a los de Borja, pero los desarrolla desde una perspectiva más ejemplificada y amplia. En un primer momento se centra en la simbología de estos objetos, separándolos en dos: Uno inicial que denomina *objeto-símbolo*, al cual considera como un elemento simple, al que el niño puede darle diversos significados independientemente de las características que este posea, porque va en juego con lo que el portador imagino o el uso que le dé a este para determinado juego. Al secundario lo nombra *objeto-signo*, que al compararlo con el anterior lo designa como un juguete complejo, que son representaciones exactas de la realidad, más conocidas como réplicas, comúnmente en tamaño miniatura, que no le permiten a la infancia explorar y abrir su imaginación, por el contrario, les restringen las posibilidades de juego. (pp.3-5)

En un segundo momento Ridao (2008) presenta otra tipología de objetos pero está enfocada hacia la actualidad, en la que nos presenta de nuevo dos manifestaciones respecto a estos elementos que median el juego en la infancia contemporánea, esta vez apoyada de las propuestas de Jaulín (1981), quien menciona: En primer lugar *el juguete industrial*, que conserva lo tradicional respecto al diseño, solo cambia la forma en la que los fabrican en cada entorno, dado que cada cultura le da su intención y significado. Más conocido también como *el juguete imitativo*, que busca replicar unos ya existentes. En segundo y último lugar, expone el *juguete racionalizado*, que ya no se apoya en lo tradicional, sino que quiere crear una nueva concepción, es decir, algo universal. Lo cual impedirá que se transmita una cultura por medio del objeto, tiene una función ya declarada que no se puede transformar. (pp. 4-5)

La presentación de los argumentos de Borja (1994) y Ridao (2008) permiten entender por qué es importante asignarles una clasificación a los diversos tipos de juguetes que hay en un escenario lúdico. Para así, identificar el lugar que este ocupa en un espacio determinado y a partir de esto, hacer una organización y disposición intencional más distintiva de los objetos, que es en lo que nos centraremos en el siguiente apartado.

### 2.3.2 La clasificación de los juguetes en las ludotecas.

En las ludotecas están dispuestos una variedad de objetos para que la infancia juegue, esta clasificación está pensada aparentemente desde un orden pedagógico que ayudará a mediar el juego de una manera más interesada y fluida a los niños que asisten a estos espacios. Por esta razón, decidimos respaldarnos en tres autores que plantean una clasificación pensada desde el beneficio al juego y el orden de los espacios. En primer lugar, tenemos a Glanzer (2005) que presenta la reconocida clasificación que se le da a los juguetes, dividiéndolo en dos atributos principales: En primer lugar, una *evolutiva*, guiada según la edad de los niños, brindando juguetes que correspondan a su etapa del desarrollo, que sean acordes a sus posibilidades físicas e intelectuales. Y, en segundo lugar, una función según el *uso* que los niños le den, dividiéndolos en: juguetes afectivos (emociones), didácticos (cognitivos), construcción (espacio), físicos y artísticos. (pp. 3-4)

A partir de esta organización de los juguetes, Glanzer (2005) decide crear su propia clasificación en relación con los espacios, estableciendo tres categorías:

1. *Juguetes racionales o de participación indispensable*: Aquí entran todos los objetos que permiten la intervención activa del niño, donde su voz e imaginación son los protagonistas. Entran aquí los juegos de construcción, los títeres y los educativos, como rompecabezas. Son denominados aquí, dado que posibilitan a las infancias una intervención libre que desencadena el juego (pp. 4-5).

2. *Juguetes propios o de participación posible*: Acoge a todos los objetos que posibilitan el juego dramático y conceden una acción simbólica, como: carritos, muñecas, trenes y animales. Estos les permite crear situaciones ficticias donde se desencadena el diálogo, la repartición de tareas y es aquí cuando la imaginación toma el protagonismo. (pp. 5-7)

3. *Juguetes tecnológicos, o de intervención difícil*: Analiza los juguetes complejos y llenos de tecnología, que empobrecen y limitan el juego, porque no hay una intervención del niño, ya todo está hecho, incluso los sonidos. Resalta, como todo lo que se le agrega al juguete se le quita al niño, es decir, toda posibilidad de aportar a la actividad lúdica se empieza a hacer de manera independiente, desprendiendo de manera rápida el interés del niño por jugar. (pp.7-9)

Por otro lado, Borja (1994) también nos expone una clasificación de los objetos muy interesante y mucho más detallada (pp. 45-46), en la que toma en cuenta sus características, aclarando que no todos son propiamente juguetes pero que entran en la actividad lúdica de los niños que desempeñan el juego. Resalta que estos objetos deben ser indispensables en una ludoteca, designando así su orden:

1. *Juegos de arrastrar y empujar*: Juguetes con ruedas o que se puedan tirar, que su material sea cómodo para realizar varias acciones en el piso.
2. *Autopistas y accesorios*: Juguetes que permitan una circulación controlada por el niño, pistas de carros de plástico, túneles y puentes.
3. *Construcciones, acoplamientos y "kits"*: Juguetes que permiten formar conjuntos cuando son recopilados, encajados y que permiten desmontar para agregar más elementos.
4. *Deportivos, vehículos o elementos para montar*: Todo objeto que permita la mediación de un deporte o actividad física, como patines, carros, aros, etc.
5. *Disfraces y accesorios*: Todo elemento que permita apropiarse de un personaje, ya sea máscaras, sombreros, trajes. Además, les permite tener cosas para dramatizar como casitas.
6. *Videoconsola, ordenador y electrónicos*: Todo lo relacionado a juegos electrónicos
7. *Figuras, muñecos y accesorios*: Muñecos que permitan la interacción en diversas situaciones
8. *Futbolines y máquinas*: Imitación miniatura de lo deportivo, que permitan que los niños los manejen de palancas o barras.
9. *Instrumentos*: Lo que permite el trabajo manual como limpieza, carpintería, pintar, etc.
10. *Imitación de la vida*: Todo objeto que permita la imitación de las acciones de los adultos, como situaciones profesionales, ambiente familiar, situaciones de la calle, etc.
11. *Juego de intercomunicación*: Todo elemento que permita comunicación con los pares desde una distancia considerable

12. *Juegos de sociedad y de rol*: Todos los juegos que no implican movimiento e implican la imaginación.
13. *Libros*: Que sean recreativos y aptos para las edades que asisten a estos espacios.
14. *Material audiovisual*: Cámaras, micrófonos, discos, etc.
15. *Material experimental y juguetes técnicos*: Todo lo relacionado con la experimentación científica y tecnológica como lupas, pinzas, balanzas, etc.
16. *Material fungible*: Material de un solo uso
17. *Material lúdico*: Los elementos que, aunque no son juguetes estimulan el juego, como cintas, cuerda, tubos, etc.
18. *Mecánicos*: Todo juguete que se maneja por medio de algún control o que funcionan solos
19. *Muñecas y accesorios*: Juguetes afectivos que permiten la imitación familiar
20. *Musicales*: Los que producen sonidos musicales
21. *Objetos voladores*: Todo elemento que vuela sin control o con él, como cometas, aviones, paracaídas...
22. *Peluches y muñecos de trapo*: Muñecos de textura suave
23. *Puntería y habilidad*: Todo lo que consiste en darle al blanco o acertar
24. *Puzzles y rompecabezas*: Permiten armar una figura o imagen
25. *Títeres*: Teatro con figuras que permiten expresar de forma dramática
26. *Trenes y accesorios*: Vehículos sobre vías de ferrocarril en tamaño miniatura, manejo a control remoto o con ayuda del niño

27. *Vehículos miniatura*: Todo medio de transporte conocido en la realidad, pero llevado a la miniaturización

Esta categorización hecha por Borja (1994) aunque es muy extensa, permite entrar más en detalle sobre los elementos que debería haber en todas las ludotecas, ya que permite una variedad lúdica para todas las edades que asisten a estos espacios, sin dejar a ninguno de los participantes atrás. Cada uno de estos elementos les permitirá a los niños crear sus propias formas de juego de manera espontánea y libre, empezando a desarrollar habilidades cognitivas, físicas e incluso sociales, ya que esta disposición de objetos de algún modo permitirá la interacción entre pares y algunos adultos acompañantes.

Por último, Michelet (2002) que tiene una perspectiva amplia del juguete desde el dinamismo que este produce en el niño, donde el juego que se produce con este objeto le da una sensación de deleite, más conocida como placer, relacionada directamente con el estado de ánimo y la adquisición de experiencias. A partir de este planteamiento, él hace alusión a cuatro valores de un juguete que beneficia el desarrollo del niño:

1. *Valor funcional*: Caracterizado por la adaptación material del juguete al niño. Donde entra en juego la inocuidad y la adaptación que el niño le otorga al objeto, teniendo presente el rango etario. (p.84)
2. *Valor experimental*: Se refiere a las funciones que un objeto cumple, las adquisiciones que este permite como la clasificación, el reconocimiento y la combinación. Además, de la creación de experiencias mientras juegan. (p.85)
3. *Valor de estructuración*: Se enfoca en el desarrollo de la personalidad del niño. Toma en cuenta el sentido simbólico del juego, como ejemplo: Jugar al mercado, enriquece su personalidad. (p.85)
4. *Valor de relación*: La relación que se establece entre el niño y el juguete, la manera en la que esto logra que se exteriorice e interactúe con los otros. (p. 85)

Así, a través de sus diferentes valores, contribuye de manera significativa al desarrollo integral del niño, generando experiencias placenteras que impactan tanto su estado de ánimo como su adquisición de aprendizajes. Los valores “funcional, experimental, de estructuración y de relación” brindan una perspectiva amplia sobre las

formas en que el juguete es adaptado por el niño, enriqueciendo y fomentando el desarrollo simbólico, social y personal en la infancia. Esta clasificación no solo invita a comprender el juguete desde su dinamismo, sino que abre camino para reflexionar sobre las maneras de categorizar y analizar los objetos de juego, que hacen parte de estos espacios y que se ve mediado por los agentes encargados, dando lugar así al rol que estos desempeñan para asegurar su buen funcionamiento.

### **2.3.3 El rol de los ludotecarios.**

El rol de los ludotecarios en estos espacios es imprescindible, desde su acompañamiento con las infancias y los acompañantes, hasta la disposición que le otorga al espacio, respecto a la acomodación de objetos y mobiliario. La Secretaria de Educación del Distrito (SED) bajo los Lineamientos de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y la Adolescencia (2007), menciona que “el rol de los ludotecarios implica reconocer e interiorizar el valor del juego como derecho y de la lúdica como dimensión en el desarrollo humano, para permitir que los niños y niñas que asisten a estos espacios adquieran aprendizajes múltiples más allá del discurso” (p.8). Destacándose con la frase “dejar aprender” que se puede interpretar como una propuesta educadora, es decir, estos espacios median el aprendizaje a través del juego, mejor entendido como el aprender jugando.

Por medio de los Lineamientos Ludotecas en Colombia (2017), identificamos los roles que ejercen estos profesionales y la importancia que tiene su labor respecto a la formación y el acompañamiento de la infancia. Entendiendo que estos conocedores deben basarse en un componente pedagógico que tenga las herramientas necesarias para desarrollar y evaluar las acciones pedagógicas que se quieren llevar a cabo en la ludoteca donde ejercen, pero siempre desde su perspectiva y conocimiento, de la cultura y el entorno en el que está ubicado (p.38). En todos los casos la SED (2007), menciona que, el componente pedagógico del que deben basarse los ludotecarios es el juego, debido a que es el horizonte hacia el que va enfocado una ludoteca, pero desde la creación y la propuesta de experiencias que incentiven el aprendizaje desde una perspectiva integral (p.30). Es decir, que el juego esté orientado a la estimulación de capacidades

y competencias “crecer como seres sociales, responsables, solidarios y capaces de vivir en armonía y paz en su entorno” (Barrero, 2014, como se citó en LLC, 2017, p.38).

A partir de lo anterior, en los LLC (2017) se manifiesta el rol que debe tener el ludotecario en estos espacios, teniendo las siguientes funciones:

- **Caracterización:** Para empezar la construcción de propuestas es necesaria la elaboración de una caracterización donde describa, analice y reflexione sobre las particularidades individuales y grupales que constituyen aspectos socioculturales, a fin de identificar los intereses y conocimientos, para dar paso al diseño de las propuestas antes mencionadas (p.38).
- **Planeación:** Definir objetivos de corto, mediano y largo plazo de lo que se quiere abordar con los niños y niñas participantes, para que por medio de esto hagan una proyección de actividades consecuentes a lo planteado (p.38).
- **Desarrollo de propuestas:** Empezará a materializar las planeaciones que realizó en torno a los objetivos, por medio de talleres grupales, juegos literarios, actividades de sensibilización y actividad física. Sin perder el horizonte de las ludotecas que es el disfrute del juego, ya sea en grupo o individualmente (p.39).
- **Evaluación:** Ir haciendo un autoanálisis de las propuestas planteadas para comprender los procesos de cada niño o grupo, e irlo ajustando frente a las observaciones que sean pertinentes trabajar más. Esto lo logra por medio de la observación intencionada y la escucha activa, así como el registro de la mayor parte de las interacciones que se presentan en el espacio, con sus pares y consigo mismo (p.39).
- **Asumir su papel:** Deben vivir su rol de manera permanente desde su quehacer, basándose en posturas que lo hagan ver como garante de los derechos de los niños, su acción profesional se modifica de ser facilitadores de juego (como comúnmente los conocen) a convertirse en agentes de transformación social (p.40).

Por estas razones, los ludotecarios tienen un papel tan fundamental en las ludotecas, son adultos que acompañan el proceso de cada niño y niña que decide entrar a estos espacios, su acompañamiento debería ser mediante el juego. Son agentes que orientan, porque saben a qué,

cómo y con que se juega, con el fin de fortalecer sus experiencias, retos y conquistas individuales y grupales. Ellos pueden ver oportunidades para provocar interacciones entre los participantes, los LLC (2017) mencionan que el ludotecario debe “generar momentos de expresión de sus opiniones desde diversos lenguajes como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio” y así reconocer a los niños y niñas como sujetos de derechos (p.49).

En conclusión, el rol del ludotecario trasciende la intuición y requiere una preparación profesional que permita abordar el juego en la infancia desde una perspectiva integral. Este mediador debe poseer conocimientos sólidos en desarrollo infantil y profundizar en el juego como un campo de conocimiento esencial, entendiendo sus dimensiones educativas, sociales y pedagógicas. Por ello, resulta ideal que este perfil esté relacionado con disciplinas como la educación y la pedagogía, ya que estas ofrecen las herramientas necesarias para comprender y potenciar el juego como una experiencia significativa en la vida de los niños y niñas.

#### **2.3.4 Orientación del tipo de actividades que se promueven en las ludotecas.**

En las ludotecas hay una propuesta de ofrecimiento de actividades a los participantes de estos espacios, no solo está orientada a los niños y niñas sino también a las familias. Estas actividades deben ser estructuradas y organizadas previamente por la ludoteca, esta función está asignada principalmente a los ludotecarios que acompañan el espacio, deben encargarse de crear un tiempo y espacio en el día para otorgar estas propuestas. Como menciona Barbarroja (2008) el objetivo de una ludoteca es crear espacios para el desarrollo de los niños a través del juego y la participación en actividades lúdico-formativas, donde surgen encuentros grupales e intergeneracionales (p.1).

Las actividades que se ofrecen en estos espacios, como describen los LLC (2017) deben ser recreativas y propias para la edad, para que puedan participar libremente en la vida cultural y las artes (p.27). Esto lo relacionamos directamente con el juego, pues estas actividades así estén orientadas por un profesional permiten que los niños se expresen de manera espontánea y libre, concediendo su libre desarrollo de personalidad y desenvolvimiento social por medio de la socialización con los otros participantes. “El juego junto con el arte, la literatura y la exploración del medio se constituyen en actividades propias de la primera infancia” (Comisión intersectorial de primera infancia, 2013, como se citó en LLC, 2017, p. 28).

A la hora de elaborar estas actividades debe pensarse con “diferentes objetivos y con distinta metodología” (Salgado, 1998, como se citó en Santos, 2006, p.126) para llamar constantemente la atención de los participantes y que reconozcan que cada día o semana se realizará un momento lúdico nuevo, donde podrán construir nuevas experiencias por medio del juego y el goce, además permite que las familias sean partícipes en estos momentos, lo que generará de cierta manera un vínculo más cercano donde podrán escuchar y observar a sus hijos mientras juegan aprendiendo.

El ofrecimiento de las actividades debe estar pensado siempre hacia una población específica, donde se tome en cuenta la edad, territorio e intereses, para que atienda las necesidades de cada participante. Esto se logra por parte del trabajo realizado por el ludotecario, pues según los LLC (2017) ellos deben llevar un registro o seguimiento periódico a los niños, con el objetivo de evaluar los criterios de pertinencia que deben ser tomados en cuenta a la hora de construir actividades nuevas, estas deben tener un ofrecimiento hacia la adecuación y transformación de espacios dotados de juguetes o material dispuesto intencionalmente, con un sentido pedagógico (p.42).

Las interacciones que los niños y niñas lleven a cabo en las actividades les permitirán a los ludotecarios rediseñar estos momentos, en caso de ser necesario, para potenciar aún más sus habilidades y participación en los espacios. Esto se puede lograr incluyendo los elementos que hacen parte de la ludoteca, como instrumentos musicales, libros y juguetes para promover la experiencia pedagógica. Así mismo, posibilita la creatividad y la libre exploración.

En los LLC (2017) se menciona que estos agentes deben tener una programación previa de las actividades que le va a ofrecer al público, teniendo recomendaciones de tiempo y contenido que puede ejecutar mensualmente, relacionadas con: fechas especiales del mes, estimulación temprana, actividades con madres gestantes y encuentros intergeneracionales (p.87). También mencionan que los ludotecarios deben entregar un informe donde se dé cuenta del trabajo realizado en los talleres o actividades propuestas, teniendo así:

1. Formato de informe mensual: Registra las actividades realizadas mencionando los aspectos relevantes, lo que serían, aspectos positivos, por mejorar y recomendaciones o sugerencias

2. Formato de cronograma: Plantean las actividades a desarrollar para el mes siguiente, donde plasman los objetivos, actividades, grupos y materiales.

3. Formato de inventario: Reportar el material de la ludoteca, lo perdido y el estado de cada elemento.

Lo mencionado anteriormente permite que los profesionales lleven una organización que cumple con unos parámetros comunes respecto a la estructura de los formatos, pero que cada uno de ellos se piensa en actividades diferentes, teniendo en cuenta el territorio en el que se encuentra, las habilidades y necesidades de la población y el espacio o materiales que tiene a la mano para sacar provecho.

En conclusión, las actividades que se orientan por parte de los ludotecarios en estos espacios permiten que los niños y niñas fortalezcan sus lazos familiares, aumenten su autoestima, fortalezcan su personalidad, exploren de manera libre y sobre todo refuercen sus intereses. Todo esto gracias a la variedad de actividades que se pretende que los profesionales ofrezcan, planteando “apuestas pedagógicas diversas en las que el juego y los lenguajes de expresión estén presentes para integrarse en la vida cotidiana” (SED, 2017, p.37)

## Capítulo III. Enfoque Metodológico

### 3. 1 Paradigma de investigación

Un paradigma en investigación se entiende como un conjunto de planteamientos y antecedentes conceptuales que tienen evidencia en la práctica y funciona como una base de conocimiento consecuente con el propósito de darle explicación a algo, formulando así la pregunta: ¿cómo son los procesos? llevando al investigador a entender, explicar y comprender un fenómeno o cuestionamiento. Por esta razón, y en el marco de la línea de investigación, el paradigma del pensamiento del profesor contribuye a hacer algunas aproximaciones cualitativas respecto a las creencias, concepciones y saberes de diferentes actores que están involucrados en el día a día en el desarrollo de un proyecto educativo como lo es la implementación de las ludotecas en la red de Bibliotecas Públicas de algunas localidades de Bogotá.

Esta primera instancia la **creencia** es un concepto subjetivo con componentes evaluativos, propio de las experiencias del sujeto. “Las actitudes se relacionan estrechamente con las creencias, sobre todo cuando se consideran como disposiciones hacia la acción, llevan una carga afectiva relacionada con preferencias, inclinaciones y líneas de acción” (da Ponte, 1998, p. 3); mientras que la **concepción** se maneja desde una serie de posicionamientos que tiene el sujeto sobre su práctica/ experiencia en relación con lo aprendido, es mejor visto como un apoyo conceptual que juega un papel muy importante en el pensamiento del sujeto y en su acción. “Necesitamos decidir si queremos usar las concepciones como nos indicaría el sentido común o bajo un marco teórico, también necesitamos preguntarnos qué teorías disponemos sobre las concepciones y cómo estas se relacionan con la práctica, el conocimiento y la identidad”. (da Ponte, 1998, p. 5).

De otra parte, el **saber** se compone de tres fuentes como es la formación profesional, disciplinaria y experiencial, entendiéndose como un proceso de adquisición a estos para la producción de nuevos conocimientos que más adelante serán transmitidos a otros sujetos y se generará producción de muchos otros. Es importante destacar, que esta categoría conceptual,

respecto al saber, se ha configurado en una clasificación que distingue diferentes maneras en como este se consolida en la estructura de la práctica profesional.

Según los planteamientos de Tardif (2014), en primera instancia, los saberes *de formación profesional* son adquiridos en instituciones de educación superior, construyendo un saber que se puede producir e incorporar a la práctica sin limitarse a la producción de conocimiento, permitiendo la movilización de estos. En segunda clasificación tenemos se reconocen los *saberes disciplinares* comúnmente integrados en la práctica son dispuestos por la sociedad por lo que corresponden a diversos campos de conocimiento según las disciplinas seleccionadas teniendo presente las tradiciones, la cultura y los grupos sociales de los cuales proviene este conocimiento. Y por último, y a los que con mayor frecuencia se atribuye el posicionamiento de un determinado tipo de práctica, se denominan los *saberes experienciales*, saberes individuales o específicos ya que se basan en la experiencia de la cotidianidad y en el conocimiento que se tiene del campo específico, es decir, las vivencias; estas son las encargadas de ir forjando en cada individuo los saberes, que orientan y justifican en la mayoría de veces el proceder de sus acciones o de como resuelve los diferentes problemas que la práctica de su profesión le plantea en la cotidianidad.

Esta categorización de saberes que presenta el autor está integrada a las diversas experiencias que adquiere un profesional, donde transforma una pluralidad de saberes para establecer su postura a través de la reflexión.

### **3.2 Enfoque de la investigación**

Esta monografía parte de un enfoque metodológico, específicamente cualitativo, en donde buscamos darle un sentido al objeto de investigación por medio de comprensiones particulares que se expresan en un proceso de análisis, reflexión e interpretación en este caso estudiar la caracterización del entorno de una ludoteca que permite una interacción de los niños con agentes externos (familias, cuidadores y profesionales). Durante el desarrollo del ejercicio investigativo, se emplea un lenguaje específico basado en las situaciones que surgieron durante este estudio, desde un punto de vista cualitativo sin implementar juicios de valor u opiniones subjetivas, ni con la pretensión de establecer generalidades absolutas, tratando de reconocer las particularidades de cada escenario observado en relación a un deber ser de este tipo de

programas educativos en el marco de los propósitos fundamentales de la existencia de una ludoteca como programa de atención para niño, niñas y familias en el ámbito público.

“La única realidad existente es la construida por los involucrados en la situación investigada, así que existen tantas realidades como personas participantes; por lo tanto, el investigador necesita reportar fielmente esas realidades según las haya identificado, y no basarse en otras interpretaciones.” (Garduño, 2002, p.4).

Hay que tener en cuenta que, en una investigación cualitativa, el investigador interactúa con aquellos que estudia, en este caso por medio de observación directa teniendo el apoyo de guías de observación focalizada, que posteriormente se reconstruyen como protocolos de observación de estos ambientes ; esta metodología además permite que se emplee un lenguaje descriptivo basado en las situaciones que surgieron en cada acercamiento in situ, en este contexto cada ludoteca conllevaba a diferentes miradas, con diferentes perspectivas y contextos.

Para este ejercicio de investigación, por tanto, es importante reconocer este paradigma, en la medida en que se pretende desarrollar un acercamiento a una realidad o fenómenos social y educativo, que debe ser explicado no sólo desde una perspectiva externa de quien observa sus dinámicas y/o aconteceres, sino también teniendo en cuenta las voces de los actores que intervienen en este; especialmente los ludotecarios que tienen un saber de la experiencia, en relación a su rol y formas de acompañamiento en este tipo de escenarios y que determina la manera en como finalmente se desarrollan las prácticas que posicionan o abanderan el juego en este tipo de programas.

### **3.3 Estrategia Metodológica**

El presente apartado tiene como objetivo exponer el tipo de metodología que guía nuestra monografía, describiendo el enfoque y las características principales que estructuraron el trabajo investigativo decidimos implementar el estudio de caso desde una mirada cualitativa, enfocada en la interpretación desde una mirada objetiva de lo que ocurre en tres ludotecas de Bogotá, las cuales fueron: Julio Mario Santo Domingo, Gabriel García Márquez y Manuel Zapata Olivella, pertenecientes a la Red de Bibliotecas Públicas (BibloRed).

Según Stake (1998), “solo se estudia un caso, o unos pocos casos, pero se estudian en profundidad” (p.19) Estos casos seleccionados nos llevan a un estudio intrínseco, “...necesitamos aprender sobre un caso en particular... deberemos discernir y centrarnos en los temas específicos del caso.” (Stake, 1998, p.16-17).

En este contexto, tanto el proceso riguroso de observación y las indagaciones objeto y materia de análisis de la monografía, reconocieron tres tipos de actores que fueron identificados como claves para una recolección de información más objetiva y que permitiera una mejor contrastación con el proceso de observación en los escenarios seleccionados. Entre estos se consideraron, los funcionarios que cumplen el rol de ludotecarios, los acudientes o familias que acompañan a los niños y niñas a este tipo de programas; y por último las voces de algunos niños y niñas que desde su perspectiva enriqueciera el reconocimiento de los sentidos asociados a como desde sus propias experiencias viven la propuesta de las ludotecas.

El componente de observación focalizada representó un proceso riguroso en este ejercicio investigativo. Siguiendo los planteamientos de Hoyuelos (2015), la monografía, orientó y dinamizó este proceso recopilado en los diferentes protocolos de observación de cada uno de los escenarios, reconociendo las siguientes premisas:

- a. La observación como *intención*: observamos para recoger datos de situaciones hacia el espacio físico, el ambiente y las interacciones; responder preguntas que iban enfocadas a los objetivos del trabajo, para identificar y hacer un análisis de la realidad de estos escenarios.
- b. La *focalización* en la observación: todo se materializa en tópicos de observación como “instrumento protocolo de observación” e “instrumento valoración del ambiente”, por medio de los cuales se va redirigiendo la mirada y se planifica el proceso de recogida de las observaciones.
- c. *Transformar la mirada en registros*: documentar los procesos observados, es un análisis detallado de cómo se dan las interacciones, para diferenciar cada uno de estos escenarios.
- d. *Comprender las observaciones y darles significado*: “La interpretación de lo observado y de lo percibido, está mediatizado por la dimensión cultural de los sujetos que observan” (p.75). En esta fase de la monografía, el contraste con los marcos teóricos nos

ayuda a darle sentido a estas observaciones, llevando a un análisis trasversal de los tres escenarios que hicieron parte de las dinámicas observadas in situ.

- e. *Establecer relaciones y construir marcos de análisis*: a partir de la información recopilada en las guías de observación, fue posible realizar un proceso de lectura profunda para ordenar, clasificar y categorizar los procesos observados. Cuando llegamos a la interpretación no podemos perder de vista la interrelación entre todos los elementos que intervienen, que la determinan y condicionan. (p.83)

También es importante resaltar las diferentes fases que se establecieron para propender por un ejercicio investigativo que conllevara a una coherencia y rigor metodológico conforme a la metodología. A saber:

### **Fase I: Delimitación del Objeto de profundización para el ejercicio investigativo**

Esta primera etapa se configura en el Seminario de Línea de Investigación, “Creencias, Saberes y Concepciones del Maestro”, durante sexto semestre. Allí, se plantearon propuestas para la elaboración del anteproyecto. Asegurando su relevancia e innovación dentro de la facultad de educación.

### **Momento 1: Validación de propuesta de anteproyecto**

Como primer momento, la validación del anteproyecto fue fundamental para asegurar que el campo de profundización seleccionado resultara viable y pertinente. Para esto fue necesario establecer un marco preliminar de antecedentes que permitieran identificar el estado de la cuestión del campo de interés. También se plantean los primeros cuestionamientos relevantes para estructurar el alcance y los propósitos que orientarían y a su vez focalizarían mucho más el objeto de indagación y evitar de esta manera dispersión temática y sobre estimación de los objetivos.

### **Momento 2: Focalización del objeto de indagación**

Este momento, se construye junto con la tutora asignada, que en su calidad de docente más experta en el campo, contribuye a una focalización que además fuese consecuente con campos emergentes o preguntas por otro tipo de ambientes educativos, diferentes a los que se identifican en los entornos escolares y en donde las y los licenciados en educación infantil, también tienen una oportunidad laboral y de desarrollo profesional muy importante y que han

sido hasta el momento poco estudiados en la licenciatura. En particular a lo concerniente con el programa de Ludotecas Publicas de Bogotá.

### **Momento 3: Identificación y reconocimiento de antecedentes**

En este momento, se realiza una búsqueda documental exhaustiva por medio de una exploración crítica de diferentes fuentes académicas y que fueron recopiladas por medio de la elaboración de reseñas analíticas, que permitieron a su vez reconstruir un acercamiento a un estado de la cuestión, principalmente en la universidad y como un campo que no ha tenido los abordajes que se esperaban en los repositorios de la Facultad de Educación y que dejaban ya de manifiesto la necesidad de construir un proceso que permitiera profundizar en las ludotecas como ambientes educativos. Por esta razón, también fue necesario recurrir a trabajos investigativos de universidades externas, que contribuyeran a ampliar un poco la mirada sobre las reflexiones que al respecto se han consolidado a nivel distrital y local.

### **Momento 4: Construcción de marco de referentes conceptuales**

Este es un momento fundamental para situar la monografía en un contexto teórico que le brinde una plataforma de enunciación y a su vez configure los marcos para el posterior proceso de interpretación y análisis. Para ello, es importante elaborar una macroestructura de categorías centrales y la identificación de conceptos que son claves y que se van entretejiendo en correspondencia a los propósitos del ejercicio investigativo.

### **Momento 5: Definición de las herramientas e instrumentos de recolección de información**

Las orientaciones metodológicas, respecto a las herramientas e instrumentos para la recolección de información se definen previamente al desarrollar el acercamiento in situ a los escenarios. Estos se proponen según la orientación de los objetivos planteados para este trabajo monográfico y también en correspondencia con las categorías conceptuales que estructuraron el marco conceptual y logran validarse en la elaboración de dos *guías de observación* para el registro descriptivo de los escenarios de las ludotecas desde criterios que resaltaban las condiciones físicas, materiales y de interacción en este tipo de escenarios. También se incluye en el proceso un *instrumento de entrevista semiestructurada* y diferenciada para los actores

(ludotecarios, padres, acudientes y niños y niñas) que se involucran en la cotidianidad de la experiencia educativa en las ludotecas.

### **Instrumentos de recolección de información:**

Los instrumentos se construyeron a partir de los propósitos del ejercicio de investigación con el fin de establecer preguntas, hipótesis, generar deducciones, comparaciones, planteamientos y análisis durante el proceso de investigación pues “es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (Hernández, 2014).

Los instrumentos proyectados para la recolección de información por medio de la observación e interacción con actores in situ fueron tres: instrumento guía focalizada de observación y descripción global del escenario (ver anexo 1), instrumentos guía de focalizada de observación en relación a las interacciones (con el adulto, con los otros y con el entorno objetual) (ver anexo 2) y el instrumento de entrevista semiestructurada para los sujetos participantes (ver anexo 3), estos nos permitieron hacer consolidar un insumo relevante de información, que se convirtió en los datos para el posterior análisis particular y transversal de los casos seleccionados y enfocados en tres ludotecas públicas de Bogotá.

- El objeto de observación: la ludoteca
- Sujetos de observación: infancia, familia/ cuidador y ludotecario.
- El escenario de observación: Planimetría del espacio, mobiliario, objetos, dotación, organización, equipamiento y diseño.

a. Instrumento guía de observación focalizada No 1 (ver anexo 1)

#### **Descripción global del escenario de ludotecas**

<b>A. Identificación general</b>	
Nombre de la Ludoteca	
Localidad/ Barrio	
Dirección	
Fecha del registro de Observación	
Tiempo estimado de la observación	
Nombre de quien realiza el registro	
<b>B. Incidencia de la Ludoteca en el entorno social y comunitario</b>	
Breve Reseña Histórica de la ludoteca/Origen	
Población de atención prioritaria	
Programas representativos de la Ludoteca	
Cobertura de la Ludoteca en la población	
<b>C. Perfil de los Promotores /ludotecarios / ludoeducadores</b>	
No de profesionales a cargo del proyecto de Ludoteca	
Formación Profesional del responsable	
Tiempo de vinculación con el programa de ludoteca	
Proceso de cualificación de la propuesta	
Roles o funciones en la ludoteca	
<b>D. Dimensión Física - Planimetría de los espacios</b>	

Medida global del espacio	
Diseño global del espacio	
Organización de los espacios o zonas de la ludoteca (Rincones, zonas, áreas de actividad, talleres)	
Equipamiento/Mobiliario	
Equipos o dispositivos	
Iluminación	
<b>Repositorio de tipo de materiales</b>	
Material didáctico	
Objetos Lúdicos	
Objetos juguete	
Objetos especializados	
Juegos de mesa	
Juegos de construcción	
Libros, cuentos	
<b>DIMENSIÓN SOCIAL / Percepción del ambiente</b>	
Identidad - Osmosis	
Sentido estético	
Habitabilidad	
Epigénesis	
Polisensorialidad	
<b>DIMENSIÓN PEDAGÓGICA/ Observación de Formas de juego</b>	
Tipos de juego más representativos	
A qué juegan	
Como Juegan	
Con quien juegan	
<b>Observación de Interacciones</b>	
Participación	
Autonomía	
Toma de decisiones	
Creación	
Expresividad	
Pertenencia/ Proceso de préstamo de juguetes	

b. Instrumento guía de observación No 2 (*ver anexo 1*)

**Caracterización cualitativa del ambiente de ludoteca**

Criterios de referencia		Descripción	Observaciones
<b>1</b>	<b>Sentido de infancia</b>	El ambiente está conectado con la idea de infancia potente, capaz y creadora. Brinda un contexto de significación que entra en diálogo con el niño sujeto en determinado proceso de desarrollo.	
<b>2</b>	<b>Sentido Estético</b>	El ambiente refleja una propuesta de organización, educa, inspira y sugiere a quienes lo habitan y juegan en él. No se percibe una saturación de objetos o	

		estereotipos decorativos y sobre estimulación de elementos visuales, táctiles y auditivos.	
<b>3</b>	<b>Osmosis</b>	El ambiente reconoce la integración y pertenencia al territorio, contexto social y diversidad cultural a la que pertenecen los niños y niñas. Por ejemplo: representaciones simbólicas de la ciudad, del barrio, del territorio.	
<b>4</b>	<b>Habitabilidad</b>	El espacio contiene, acoge y brinda seguridad. Permite y da tiempo de permanencia y el deseo de estar con un sentido. Permite la libertad para la acción de jugar, para el movimiento, la calma, el caos y el orden.	
<b>5</b>	<b>Identidad</b>	El ambiente brinda a los niños un sentido de pertenencia y también como un lugar para reconocerse como sujeto social y cultural.	
<b>6</b>	<b>Comunicación/ Relación</b>	El ambiente genera calidad y calidez en las interacciones, permite la participación individual y colectiva, posibilita los encuentros e intercambios en los diálogos y guiones dramáticos del juego simbólico.	
<b>7</b>	<b>Complejidad /Epigénesis</b>	El ambiente posibilita la disposición de materiales de manera abierta (estructurados y desestructurados) y la transformación y adaptabilidad de las creaciones de los niños. El espacio permite ser transformado adaptado a las iniciativas de los niños, construcción-deconstrucción, composición y descomposición.	
<b>8</b>	<b>Divergencia /Constructividad</b>	El ambiente permite la capacidad de generar atmósferas de juego simbólico y escenografías lúdicas. Diversifica los espacios para ofrecer posibilidades para explorar, conquistar, motivados por la curiosidad y el descubrimiento con variedad de metas y objetivos.	
<b>9</b>	<b>Polisensorialidad</b>	El ambiente se considera variado y equilibrado desde el punto de vista sensorial y perceptivo para crear distintas posibilidades con los materiales y objetos dispuestos. Se percibe una intencionalidad en la selección y disposición de los objetos.	
<b>10</b>	<b>Narración</b>	El ambiente deja huella en la memoria de los niños y las niñas, permite la construcción de memoria colectiva y el proceso de documentación pedagógica.	

- c. Instrumento de Entrevista semiestructurada. (ver anexo 3)

### **Protocolo de entrevista semiestructurada para actores**

**Objetivo:** La entrevista semiestructurada tiene como propósito ahondar respecto a las creencias y los sentidos asociados que tienen diferentes actores (ludotecarios, usuarios, acudientes, padres, niñas y niños) involucrados en el desarrollo de la propuesta educativa en el marco de tres ludotecas publicas adscritas a Biblio Red.

**Tiempo estimado:** Se estima un tiempo aproximado con cada actor entre 20-30 minutos.

**Modalidad:** El encuentro con los actores se realizará de manera presencial y las voces serán grabadas para su posterior proceso de transcripción.

**Consentimiento informado:** los actores entrevistados autorizan el uso de la información para ser transcrita y analizada únicamente con fines académicos.

#### **Organización de los momentos para el diálogo:**

- **Momento 1: Ludotecarios**

- a. Desde su experiencia como profesional en este escenario: ¿Qué es una ludoteca? ¿Cuál es el sentido de la propuesta de la ludoteca en el marco institucional de la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá? ¿Cuál es la diferencia entre una sala de lectura infantil y el espacio de ludoteca?
- b. Como responsable y acompañante del escenario: ¿Cuáles son las funciones o roles que debe ejercer un ludotecario? ¿Cómo se desarrolla la organización del espacio y la definición de actividades en el escenario? ¿Cuál es el tipo de actividades más relevantes o que se priorizan y por qué?
- c. ¿Cómo considera que la propuesta de la ludoteca impacta o incide en la comunidad de usuarios y en el desarrollo de los niños y niñas? ¿De qué formas se evidencia?

- **Momento 2: Acudientes o padres de Familia**

- a. ¿Qué significa este lugar para ustedes como familia? ¿Con que regularidad hacen uso de este espacio público y por qué se considera una opción para sus hijos?
- b. ¿Cuáles son los elementos que diferencian la escuela, una biblioteca y una ludoteca?
- c. ¿Qué es lo que más le agrada hacer o acompañar con sus hijos en este ambiente de ludoteca? ¿Con qué tipo de objetos- materiales son los de mayor agrado para usted y para sus hijos?
- d. ¿Cuáles son los elementos que consideran importantes de esta ludoteca que contribuyen y aportan al desarrollo de sus hijos?

- **Momento 3: Niños y niñas (Mayores de 6 años)**
  - a. Identificas diferencias entre la escuela, el colegio, la biblioteca y una ludoteca. ¿Cuáles?
  - b. ¿Qué es lo que más te gusta de esta ludoteca? ¿Cuántas veces vienes a la ludoteca en el mes?
  - c. ¿Cuáles son los objetos que más disfrutas cuando vienes a la ludoteca? ¿Con que juegas? ¿A que juegas? ¿Con quién juegas?
  - d. ¿Qué te gustaría que hubiera en la ludoteca que no hay ahora? ¿Hay algo que te gustaría cambiar en el espacio?

## **Fase II. Trabajo de campo y recolección de información**

Para comenzar esta fase, se planteó el proceso de observación en tres momentos y orientado con finalidades distintas pero complementarias. La primera jornada in situ, se realizó con el propósito de realizar una observación focalizada de las condiciones físicas, materiales y de equipamiento al interior de las ludotecas seleccionadas (ver anexo 1). El segundo momento, se orientó con el propósito de observar de manera intencional el marco de interacciones entre los sujetos en este tipo de escenarios, en relación con los objetos, los pares y los adultos (ver anexo 2).

En un tercer momento, se orientó a la indagación de las voces de los participantes en estos espacios, teniendo en cuenta a las familias, los ludotecarios y los niños y niñas; voces reconstruidas con entrevistas semiestructuradas que permitieron ahondar sobre los sentidos asociados a comprender en tercera persona la experiencia de habitar y vivir la experiencia en las ludotecas (ver anexo 3)

### **Momento 1: Planteamiento y validación de instrumento de observación espacios físicos**

En este punto, se han diseñado dos instrumentos de observación que cuentan con criterios definidos, los cuales nos servirán de guía durante cada una de las visitas programadas a las ludotecas, que cuentan con: la identificación general del espacio, la incidencia de la ludoteca dentro de la comunidad, así como también aspectos relacionados con la dimensión física, social y pedagógica del entorno.

Además, se ha elaborado un segundo instrumento de observación, orientado a la valoración del ambiente, que nos permite realizar un análisis más profundo y detallado,

proporcionando información clave para entender mejor las dinámicas del entorno lúdico y su impacto en los niños y en la comunidad. Por último, un tercer instrumento, con instrumento de entrevista semiestructurada donde se propende por el reconocimiento de las voces de los sujetos participantes en el desarrollo del programa en estos escenarios.

### **Momento 2: Observación participante en tres ludotecas**

Las tres bibliotecas mencionadas anteriormente fueron los escenarios, donde se desarrollaron los instrumentos de observación. Se comienza con la dimensión social y física del espacio, lo que implica centrar la mirada en aspectos como la infraestructura, el diseño, la disposición de los objetos y el rol del ludotecario.

### **Momento 3: Planteamiento y validación de instrumento de observación focalizado en las interacciones**

Para ampliar la dimensión pedagógica, el instrumento de observación se divide en tres criterios para identificar las dinámicas que ocurren dentro de estos espacios. Con el fin de analizar las interacciones entre los niños y niñas con sus pares, la interacción con los objetos y con los adultos.

En los instrumentos de observación, se plantean preguntas clave que nos permitirán profundizar en estas dinámicas al interior de la ludoteca: ¿a qué juegan los niños? ¿con qué juegan? ¿Qué objetos utilizan? ¿Cómo es la disposición y el rol del adulto dentro del escenario? etc. Estas interrogantes nos ayudarán a comprender no sólo las actividades lúdicas que se desarrollan, sino también cómo se organizan las interacciones sociales y pedagógicas en el entorno de la ludoteca, proporcionando una visión más completa del impacto que tienen estos espacios en el desarrollo infantil.

### **Momento 4: Observación participante en tres ludotecas**

Se lleva a cabo la segunda y tercera visita in situ a cada una de las ludotecas, durante la cual se realizará una recolección de voces (ver anexo 3). Este diálogo permitirá avanzar con el siguiente momento, asegurando que se cuente con datos sólidos y respaldados por los participantes del espacio.

### **Momento 5: Construcción de protocolos de observación**

Al tener presente el instrumento de guía de observación inicial se permite una recopilación de las visitas realizadas a las tres ludotecas, para desarrollar un protocolo general de observación individual más descriptivo y detallado, que contine las categorías previas en relación a: la identificación general del espacio, incidencia de la ludoteca en el entorno social y comunitario, perfil de los ludotecarios, objetos que hacen parte de estos espacios, la planimetría, la percepción del ambiente, tipos de juegos que estuvieron más presentes en la ludoteca y por último las interacciones vistas allí. Con la información obtenida se pudo reconstruir un escrito que da cuenta de lo observado en estos espacios visitados, acompañado de fotografías.

### **Fase III. Análisis Interpretativo**

Esta tercera y última fase permite identificar los elementos recurrentes que en el proceso de meta lectura y de categorización de la información se reconocen como claves para orientar el análisis en correspondencia a los objetivos planteados para esta monografía. Estos elementos facilitan la comprensión de cómo las ludotecas adquieren sentido, tanto como espacios físicos, incluyendo los objetos que en ellas se disponen y organizan intencionalmente, como escenarios propicios para el juego. Asimismo, se destacan como entornos de encuentro social y educativo, ofreciendo un ambiente de juego digno para las familias que acceden y valoran este tipo de programas.

### **Momento 1: Identificación de elementos recurrentes y planteamiento de categorías emergentes.**

Este es un elemento fundamental en el enfoque cualitativo de la monografía, ya que responde a los objetivos planteados. Se realizó una agrupación de los elementos más recurrentes, surgiendo así los planteamientos de categorías, que permitieron hacer una conexión sobre cada elemento del espacio. Finalmente, estos hallazgos posibilitaron la creación de reflexiones desde la problemática planteada.

### **Momento 2: Planteamiento del plan de análisis.**

Una vez organizada y clasificada la información de manera particular de cada uno de los tres escenarios de ludotecas visitadas; se estructuró un instrumento de metaanálisis, el cual

permitió identificar y reconocer una mirada transversal respecto a las fortalezas, oportunidades, dificultades y tensiones, que desde cada categoría se consideraron elementos que enfocaron la atención y en los que se evidenciaron a su vez, elementos en común o importantes diferencias entre una ludoteca y otra.

**Tabla No 3. Instrumento matriz de análisis transversal de los casos**

	<b>Fortalezas</b>	<b>Oportunidades</b>	<b>Dificultades</b>	<b>Tensiones</b>
	<i>Elementos recurrentes para resaltar, distinguir o destacar del funcionamiento y atención de la ludoteca a los niños y niñas usuarios</i>	<i>Aspectos o condiciones de las que se disponen pero que no se aprovechan o se usan adecuadamente y que podrían orientarse de mejor manera</i>	<i>Condiciones que se observan son aspectos que impiden el propósito del buen desarrollo del programa de Ludoteca</i>	<i>Aspectos identificados en el proceso de observación que generan incongruencia o distanciamiento con la identidad de un programa de ludotecas para la infancia.</i>
<b>Ludoteca 1</b>				
<b>Ludoteca 2</b>				
<b>Ludoteca 3</b>				

### **3.4 Protocolos de observación.**

Los protocolos de observación fueron realizados a partir de la información recopilada, que responde a los objetivos de la monografía, pero cada una responde a características particulares. Es por esto que se realizan procedimientos de contemplación y autoinforme, con un tiempo de duración de dos visitas, cada una con un tiempo aproximado de dos horas. Los instrumentos diseñados corresponden a registros de observación dirigidos al espacio, al ambiente y a las interacciones generadas por los participantes, donde entran niños y niñas, familias o cuidadores, profesionales y ludotecarios. (ver anexos 1, 2 y 3)

El resultado de estos protocolos permitió la realización de tres textos descriptivos que van acorde al número de ludotecas visitadas, que presentan diferencias en ciertos aspectos, lo que nos permite hacer una recopilación para una introducción al análisis. Por esta razón, se dará lugar a las voces de familias (**F**), niños (**N**) y ludotecarios (**LU**) con una codificación para proteger su identidad (ver anexo 3), enumerando al autor para no utilizar sus nombres. Identificándolos en el siguiente orden: Para la **ludoteca 1** Julio Mario Santo domingo (**F1, N1, LU1**); **ludoteca 2** Gabriel García Márquez (**F2, N2, LU2**) y **ludoteca 3** Manuel Zapata Olivella (**F3, N3, LU3**). Estas entrevistas permitieron profundizar en las percepciones y experiencias relacionadas con el espacio y su impacto en el desarrollo infantil.

### **3.4.1 Protocolo de observación de la Ludoteca Julio Mario Santo Domingo.**

La observación se llevó a cabo en la Ludoteca Pública Julio Mario Santo Domingo, ubicada en la Avenida Calle 170 # 67-51, en el barrio San José de Bavaria, Suba, Bogotá, Colombia. Este espacio hace parte de la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá (BiblioRed); está diseñado para fomentar el desarrollo integral infantil a través de actividades lúdicas y recreativas. El nombre de la biblioteca y de la ludoteca honra a Julio Mario Santo Domingo, un reconocido empresario colombiano y filántropo, en reconocimiento a sus contribuciones al desarrollo cultural y social del país.

Durante las visitas, las cuales tuvieron una duración de 1 hora cada una, se exploraron las interacciones y actividades desarrolladas en este entorno.

Este escenario ofrece una variedad de recursos y actividades orientadas a los más pequeños, diseñadas para involucrar a los niños de 0 a 12 años y sus familias en un ambiente lúdico y educativo, estas actividades son inclusivas y adaptadas a diferentes edades y habilidades, proporcionando un entorno enriquecedor y seguro para todos los niños que asisten, promoviendo el desarrollo integral a través del juego. Algunas de las actividades típicas incluyen: sesiones de lectura donde se narran cuentos y se fomentan las habilidades de escucha y comprensión; juegos que ayudan a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motoras; labores manuales y artísticas como dibujo, pintura, modelado con plastilina, y artesanías; experimentos sencillos que introducen a los niños a conceptos científicos y

tecnológicos; acciones lúdicas que promueven la lógica, la estrategia y la cooperación entre ellos; movimientos que incluyen canciones, bailes y ejercicios físicos para fomentar la expresión corporal y el ritmo; actividades que ayudan a los niños a familiarizarse con las letras, números y conceptos básicos de lectura y escritura, también donde los niños pueden actuar, representar historias y desarrollar habilidades de expresión oral y creatividad; por último, celebraciones de días especiales, festivales y eventos temáticos que hacen el aprendizaje más divertido y relevante.

**Imagen 1.** *Fotografía del espacio físico ludoteca Julio Mario Santo Domingo*



**Nota:** *(Fotografía tomada por el autor) Se evidencia la planimetría y organización del espacio físico en general, tiene un diseño cuidadoso y ambientes pensados para la infancia teniendo en ellos un impacto profundo en su desarrollo.*

Esta ludoteca cuenta con personal de diversas profesiones capacitado para trabajar con niños y facilita la adquisición de habilidades a través del juego y la lectura, en la segunda visita nos encontramos con una profesional que menciona:

*“Yo soy artista visual, trabajo en este espacio como ludotecario desde lo auxiliar. Aquí, hay una división entre sala infantil y ludoteca.” (LU 1.2, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

También, brinda asistencia y recomendaciones tanto a los niños como a sus padres, estas personas encargadas se rotan por temporadas para ser los ludotecarios, teniendo el rol de administrar, diseñar el ambiente y cuidar el material del espacio. El funcionario que se encontraba en este espacio en la primera visita expresó:

*“yo me tomo el tiempo de registrar los objetos que utilizan los niños y las niñas para llevar un registro de la interacción y así mismo las preferencias, para tenerlo en cuenta a la hora de diseñar el ambiente.” (LUI, Observación 1, 14 de mayo de 2024)*

Teniendo muy claro que dentro de este se debe asentar en la exploración de las relaciones y los valores que se viven y descubren en un entorno de libertad, por lo que no puede arriesgarse a caer en los métodos tradicionales de enseñanza que podrían restringir su naturaleza innovadora y dinámica, así como lo manifestó la ludotecaria en la segunda visita:

*“nosotros supervisamos, una convivencia, si hay que intervenir nosotros como autoridad, como ludotecarios, se interviene, pero siempre es generar una educación en el espacio para los niños para el uso de los juguetes y de cualquier objeto que hay acá dentro que permite un correcto uso el espacio.”*  
*(LUI, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Ahora bien, la ludoteca contiene rincones específicos, cada uno diseñado para estimular diferentes habilidades mediante el juego. El espacio se caracteriza por su organización funcional, que permite a los niños acceder fácilmente a los materiales y recursos disponibles, por su parte la funcionaria afirma que:

*“se tiene estructurado el espacio como con una conciencia del padre y del niño sobre la importancia de cuidar el espacio” (LUI, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Los rincones están destinados al almacenamiento de juguetes plásticos organizados en estantes bajos, con materiales blandos equipadas con colchonetas y bloques para juegos de construcción, también están enfocadas en juegos de roles, con elementos como una cocinita, herramientas y accesorios de supermercado, entendiendo así que los niños disfrutaran de estos espacios, dicho esto, la ludotecaria comenta:

*“con el área del gimnasio, hay partes como de juego de roles que se encuentran en la ludoteca. Son como las dos áreas que se priorizan” (LUI, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

**Imagen 2.** Rincón destinado para el juego de roles



**Nota:** (Foto tomada por el autor) juguetes que favorecen el juego de roles dentro de la ludoteca.

Dentro de la ludoteca se encuentra un mobiliario para lectura, con libros y títeres a disposición de los niños, incluye lockers restringidos para materiales adicionales, y se compone de mesas y sillas dispuestas para actividades libres. Durante la entrevista la ludotecaria comenta:

*“se permite otros tipos de juegos, que se tienen guardados, igualmente que permiten generar otros tipos de vínculos con el espacio.” (LUI, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

**Imagen 3.** Espacio para la literatura dentro de la ludoteca.



*Nota: (Foto tomada por el autor) clasificación de libros.*

El espacio cuenta con una amplia variedad de objetos y materiales diseñados para estimular diferentes aspectos del desarrollo infantil. Entre los materiales didácticos se encuentran ábacos, rompecabezas, objetos de encaje, secuencias y un tapete de letras. En cuanto a los objetos lúdicos y juguetes, se dispone de pelotas de caucho, tambor, xilófonos, panderetas, maracas, bolos y colchonetas; durante la entrevista se resaltan los objetos más utilizados en la visita:

*“Jugué con unas cosas de gimnasia y también unos juguetes, como la muñeca, la jirafa y el helicóptero.” (N1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Además, hay una variedad de objetos simbólicos y de juego de roles, como kits de herramientas, carritos, muñecas, utensilios de cocina (ollas, platos, cucharas), frutas y verduras de plástico, y mini mundos temáticos (casas, zoológicos y selvas). Para fomentar la construcción y la creatividad, los niños pueden utilizar bloques de plástico y sistemas de ensamblaje.

Por último, la ludoteca incluye juegos de mesa como loterías, ajedrez, dominó y Jenga, así como una colección diversa de libros y cuentos que abarcan distintos géneros narrativos e informativos. Todos estos materiales están organizados y al alcance de los niños, lo que facilita su autonomía y exploración. Como se afirma durante la segunda visita:

*“los juguetes, los cojines y los juegos, cuando pedimos algún juego específico para que ellas puedan jugar y divertirse; tienen esa autonomía de que quieren jugar y lo hacen.” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

El ambiente de la ludoteca destaca por ser acogedor, estimulante y seguro, desde el ingreso, se percibe una atmósfera de calidez que invita a la exploración y al aprendizaje; así como los colores del espacio están distribuidos entre tonalidades suaves y elementos más vibrantes, contribuyen a crear un entorno agradable sin saturar la visión de los niños, se evidencia en los comentarios recibidos al entrar a la ludoteca

*“es un espacio muy bonito, se siente seguro; es adecuado por los tapetes, la decoración que tienen armoniza.” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

El piso acolchado y los materiales al alcance de los pequeños les permite entrar en confianza, además, la luz natural que ingresa a través de amplias ventanas mejora la calidad del ambiente y genera un efecto positivo en el bienestar de los asistentes. El diseño también incluye elementos multisensoriales que enriquecen la experiencia infantil. Se observó que los niños interactúan con objetos de diversas texturas, colores y sonidos, lo que estimula su curiosidad y creatividad, incluso se evidencia el disfrute por estar ahí y se recopilan algunos comentarios de los objetos:

*“los cojines me parecen muy muy muy bonitos, como esas colchonetas o esas con formas, me parece que son bastante bonitas para ellos y se lo disfrutaron” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Durante una de las visitas, mientras se observaba jugar a N1 se formaron espontáneamente cinco grupos de niños que demostraron diversas formas de interacción. Un niño de siete años construyó un fuerte con colchonetas y un libro de dinosaurios, interactuando principalmente con su mamá. Un bebé de un año exploró el espacio y comenzó a socializar con otros niños pequeños. Dos hermanas, de seis y siete años aproximadamente, seleccionaron juguetes distintos, adaptándose eventualmente a los juegos grupales. Otros dos niños menores observaron las actividades antes de involucrarse activamente. Por último, un niño de dos años aproximadamente alternaba entre juegos individuales y colectivos, mostrando especial interés por los instrumentos musicales, mientras N1 manifestaba:

*“me gustaron los cojines de gimnasia porque hice una voltereta, y jugué con las niñas” (N1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

En cuanto a la relación con los adultos, se observó una mezcla de participación pasiva y activa. Algunos adultos supervisaban desde las mesas mientras utilizan sus dispositivos móviles, mientras que otros participaban activamente en los juegos, ofreciendo objetos o mediando conflictos. Se evidenció que los adultos desempeñan un rol crucial al facilitar la exploración en los niños más pequeños, ayudándoles a descubrir y organizar los materiales, en otras palabras:

*“es armonioso para que el niño pueda explorar y la mamá y el papá se sienten seguros de que el niño explore y yo creo que lo disfruta tanto la familia como el niño” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

El uso de los materiales se alterna según las preferencias de cada grupo. Algunos niños crearon espacios imaginarios utilizando colchonetas, por ejemplo, N1 hizo una pista de gimnasia con las colchonetas, mientras que otros exploraron instrumentos musicales o emplearon minimundos para juegos simbólicos. Los libros y títeres también fueron utilizados en narrativas individuales y colectivas, fomentando la creatividad y la expresión, de hecho, se expresa lo siguiente:

*“yo disfruto todos los materiales en lo posible y dejo que ella explore lo que quiere y es muy bonito” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

La Ludoteca Julio Mario Santo Domingo se distingue como un espacio vibrante y ejemplar, diseñado cuidadosamente para enriquecer el desarrollo integral de los niños. Al recorrer este entorno, es evidente cómo el juego, la exploración y la creatividad se entrelazan armoniosamente, creando un ambiente donde la imaginación florece y las sonrisas se multiplican. Este rincón lúdico no solo inspira diversión, sino que también inculca valores esenciales como la cooperación y el respeto, fomentando vínculos sólidos entre los niños y sus familias. Con una arquitectura pensada hasta en el más mínimo detalle y el compromiso apasionado de los profesionales que lo gestionan, la ludoteca emerge como un refugio seguro y estimulante, un auténtico tributo a la magia de la infancia y al potencial que habita en cada pequeño explorador. Durante la entrevista la madre expone:

*“con mi hija grande también usamos la ludoteca y con la chiquita, entonces era muy bonito, porque no te limita, tú puedes ir con el niño independientemente de la edad” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

entonces, la niña expresa:

*“A veces no tenemos tiempo, en este año a finales de año, ¿por qué nos fuimos tanto? ¿Por qué? porque vendimos al carro, así que vamos muy poquito ahora, pero igualmente seguimos yendo” (N1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Así pues, más allá de cumplir su función como un lugar lúdico y educativo, la ludoteca refuerza los lazos familiares al inculcar valores fundamentales como la cooperación, el respeto y la creatividad entre quienes la visitan. Se evidencia el compromiso de los profesionales,

combinado con un diseño que refleja dedicación y sensibilidad, convierte a esta ludoteca en un ejemplo destacado de cómo los espacios bien concebidos pueden transformar profundamente el desarrollo y las experiencias de la infancia.

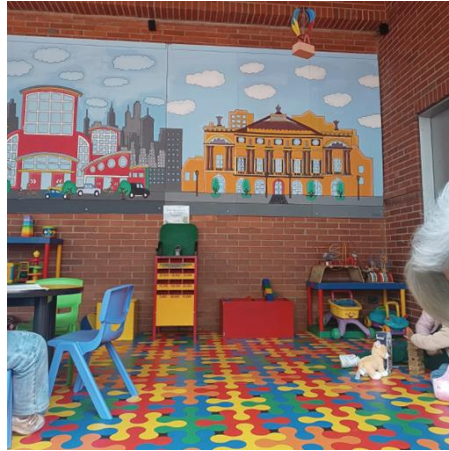
### **3.4.2 Protocolo de observación de la Ludoteca Gabriel García Márquez**

En la localidad de Tunjuelito, en el barrio Tunal con dirección Calle 48B sur No. 21-13, se alza la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez, un faro de conocimiento y cultura para la comunidad. La biblioteca, inaugurada el 10 de mayo de 2001, inicialmente conocida como Biblioteca Pública Parque El Tunal, recibió su nombre actual en honor al célebre escritor colombiano el 18 de junio de 2014. Entre sus múltiples servicios, la ludoteca destaca como un espacio dedicado a la infancia, un rincón mágico donde los más pequeños encuentran un refugio de aprendizaje y juego crucial para el desarrollo de la comunidad, satisfaciendo necesidades informativas, de lectura, escritura, cultura e interacción social.

Ofrece una variedad de recursos y actividades orientadas a los más pequeños, como, por ejemplo, actividades y talleres educativos, como cuentacuentos, manualidades, teatro infantil, y actividades de fomento a la lectura. Estas actividades están diseñadas para involucrar a los niños de 0 a 12 años y sus familias en un ambiente lúdico y educativo.

Al momento de entrar a la ludoteca Gabriel García Márquez, se siente un ambiente muy tranquilo y acogedor para la primera infancia y sus familiares, permitiendo generar un encuentro entre ellos y la posibilidad de crear nuevas experiencias.

**Imagen 4.** *Espacio físico ludoteca pública Gabriel García Márquez.*



*Nota:* (fotografía tomada por el autor) Se visualiza un poco del panorama del espacio físico de la ludoteca.

Esta ludoteca cuenta con personal capacitado para trabajar con niños y facilitar su aprendizaje y el desarrollo a través del juego y la lectura. En este caso se encontraba la ludotecaria encargada en este momento, tiene un tiempo de cuatro años y medio vinculada en la ludoteca, teniendo como rol administrar y cuidar el material del espacio, sabiendo que dentro de este se debe ofrecer un cuidado tanto hacia los niños, como hacia el espacio, pero no solamente eso, ella resalta que:

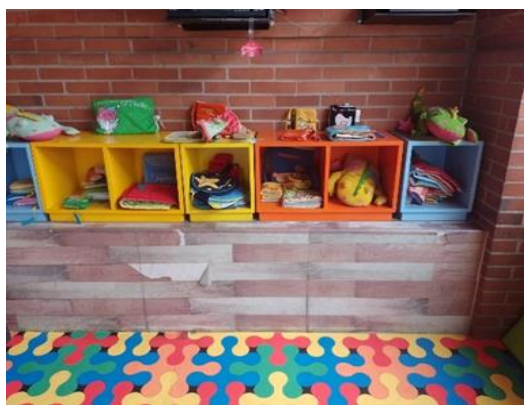
*“Considero que nuestras labores van más allá de supervisar o cuidar a los niños y niñas, que era algo que decía, la ludoteca no es un espacio de guardería... pero yo diría que somos facilitadores del aprendizaje, pues debemos organizar actividades lúdicas que fomenten en los niños desarrollar sus habilidades, teniendo siempre presente las necesidades, los gustos y la variedad de edad que viene a este lugar” (LU 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

La ludotecaria 2 menciona que ellos se encargan del mismo modo de desarrollar diferentes actividades que privilegien el desarrollo integral de la infancia, proporcionar y administrar materiales u objetos disponiéndolos de una manera adecuada y apta en el espacio, organizados de tal manera en la que se privilegien los intereses y los gustos de los principales actores de este lugar, los niños y las niñas. Destacando que:

*“... nos encargamos de crear y mantener la ludoteca como un ambiente seguro, cuidando y preservando el espacio para que los niños estén seguros y cómodos.” (LU 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

Los ludotecarios siempre son los primeros en asegurarse que la ludoteca se vea bien organizada y bien cuidada para los niños y las niñas, no solamente el espacio físico sino también el mobiliario y los juguetes que están dispuestos allí.

***Imagen 5. Rincón 4***



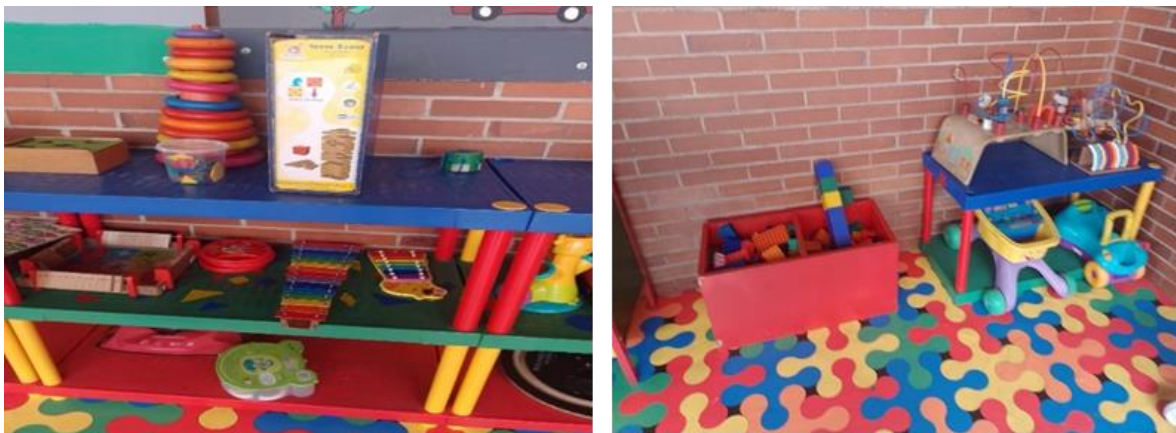
***Nota:*** (foto tomada por el autor) Contiene libros de tela espaciales para el uso de los más pequeños un poco alejados del alcance de los mismos.

Como ya se ha mencionado este espacio está diseñado para ser seguro y accesible para los niños y las niñas, permitiendo que en ellos se desarrolle su autonomía y libertad de querer escoger, mover y hacer considerando los intereses que se tengan en ese momento. Se tiene en cuenta que este espacio cuenta con rincones divididos de una manera específica e intencionada que permite fomentar diferentes tipos de interacciones y llevar a cabo múltiples formas de juego, destacando siempre el libre acceso hacia los recursos disponibles del lugar.

*“La organización de este espacio debe estar dispuesta teniendo en cuenta las necesidades y los intereses de los niños, también se resalta el organizar la ludoteca por zonas que se diferencian la una de la otra, cada una se verá diferente por la variedad de juguetes y materiales” (LU 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

Los rincones de este lugar cuentan con mobiliarios móviles en los cuales se albergan los juguetes, objetos y demás materiales que son utilizados en este espacio, estos están organizados y categorizados de manera estratégica, como, por ejemplo, libros, carros de plástico, cubos, caballitos de palo, laberintos, rompecabezas, materiales blandos, bloques de construcción, objetos enfocados en el juego de roles, etc. Todo esto, permitiendo crear un orden muy específico que invita al niño o niña dejar las cosas de manera organizada en el propio lugar donde agarraron aquel objeto.

*Imagen 6. Objetos ofrecidos dentro del espacio.*



*Nota: (fotos tomadas por el autor) Permiten a los niños poder ser ellos mismos, explorar, aprender y jugar en un entorno seguro y estimulante.*

Es importante considerar que este es un espacio que impacta directamente a la comunidad de una manera positiva puesto que:

*“...Aquí llegan niños con una educación en casa y estar en este espacio permite que ellos lleven a cabo esta interacción social entre los mismos niños y hasta con nosotros los adultos.” (LU 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

Esto demuestra que es un escenario que para muchas familias y niños significa un lugar primordial para que tengan más alternativas en su educación y disfruten del mismo modo de aquellos recursos con los que no todos cuentan, los juguetes y libros.

Es también un espacio importante para las familias pues aquí muchas aprovechan este lugar para pasar tiempo de calidad con sus hijos, tiempo que muchas veces no lo llegan a tener

durante días o semanas, lo que permite identificar que este también logra mejorar y fortalecer las relaciones y lazos entre las mismas familias.

*“Me gusta mucho este lugar para venir con mi esposo y con mi hijo, porque es un lugar muy bonito, amplio, son accesibles todos los juguetes que tiene, siempre que vamos hay niños... suficientes, pero no está tan lleno, entonces es chévere, me gusta mucho venir acá, es muy agradable para mi hijo”*  
(F 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).

Este espacio es muy importante tanto para los niños, como para los adultos o familiares, pues, aunque no muchos asisten con tanta frecuencia, consideran este lugar como uno en el que deben asistir si o si así sea 1 vez al mes:

*“... Sacamos el tiempo con mi esposo para poder llevar a nuestro hijo porque nos parece importante porque es un espacio donde ellos pueden compartir con nosotros y nosotros con ellos, aprovechando todas las dinámicas y materiales que nos ofrece la ludoteca”* (F 2, Entrevista, 14 de enero del 2025).

Tanto para las familias como para los niños estar en este espacio implica una comodidad y tranquilidad para que jueguen y puedan ser ellos mismos, y no solo llegan a ser los juguetes los que invitan a los niños a adentrarse a explorarlo y habitarlo, pues el espacio físico, las paredes, el piso, las ventanas logran también llamar la atención de ellos permitiendo que se adentren y puedan gozar de este y los objetos que se encuentran en su interior.

La ludoteca alberga una infinidad de objetos y juguetes entre ellos libros (narrativos y de tela), material didáctico (ábacos, rompecabezas), juegos de mesa (domino, parques), juegos de construcción (bloques de plástico, madera y legos), objetos lúdicos (colchonetas, rana, bolos), objetos juguete (caballos de palo, kit de doctor) y objetos especializados (laberintos, cubos con texturas), todos llegan a ser 100% aprovechados, usados y cuidados por los niños y las niñas que asisten a este lugar, siempre se llega a ver una cierta preferencia con ciertos objetos o juguetes que llegan a ser de mucho interés para ellos, pero también se evidencia que existen otros elementos que llegan a ser escogidos por ellos, no solo los juguetes.

*“Lo que más me gusta de esta ludoteca son los juegos de armar, como los rompecabezas, también los carros, la rana, fichas de colores y las actividades de pintar ya que me ayudan a estimular mi mente.” (N2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

Es importante reconocer que la ludoteca de la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez es un mundo donde la infancia se celebra y se potencia, un espacio donde los niños pueden ser ellos mismos, explorar, aprender y jugar haciendo valer su derecho, en un entorno seguro y estimulante, no solo cumple con su objetivo de ofrecer un espacio lúdico y educativo, sino que también fortalece el tejido social de la comunidad, promoviendo valores de cooperación, respeto y creatividad entre sus usuarios, gracias a la dedicación de profesionales y al diseño cuidadoso del espacio, esta ludoteca se construye como un ejemplo de cómo los ambientes pueden tener un impacto profundo en el desarrollo de los más pequeños.

### **3.4.3 Protocolo de observación de la Ludoteca Manuel Zapata Olivella**

Para dar inicio al recorrido de la ludoteca ubicada en la Biblioteca Manuel Zapata Olivella, es necesario comprender su historia. Este espacio se encuentra en la localidad de Kennedy, barrio El Tintal, en la dirección Av. Ciudad de Cali N. 6c-09. El proceso de observación se realizó en tres días diferentes, considerando diversos aspectos que serán mencionados más adelante. Cada visita tuvo una duración aproximada de una hora; dos de estas se efectuaron en el 2024 y la última en el 2025.

Siguiendo con la historia del espacio, esta biblioteca abrió sus puertas en el 2001 y fue diseñada por el arquitecto Daniel Bermúdez, quien transformó una antigua planta de transferencia de basuras en un espacio comunitario. Este cambio buscó ofrecer múltiples beneficios a la comunidad, entre ellos está en el que nos vamos a centrar, la ludoteca. A lo largo de este texto descriptivo se considerarán las voces de los agentes involucrados en el proyecto: familias (F3), niños(N3) y ludotecarios (LU3).

En términos generales, estos actores coinciden en identificar la ludoteca como un espacio que integra juego, aprendizaje y diversión mediante diversas actividades

*“...se hacen actividades que sean diferentes a lo que los niños están usualmente acoplados. ¿Y por qué se priorizan? Porque el papá no va a decir: “hoy voy a levantar a mi hijo y le voy a hacer una terapia en las piernas para que el desarrolle sus sentidos” entonces la ludoteca tiene ese rol” (LU 3, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

El lugar está adaptado con mobiliario adecuado para niños y niñas de 4 a 12 años y cuenta con el apoyo constante de una mediadora y una auxiliar para garantizar su correcto funcionamiento.

La ludotecaria del espacio, lo define como:

*“un espacio intercultural donde se permite una ampliación del panorama de biblioteca” (LU3, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Esta afirmación se relaciona estrechamente con lo que se pretende de estos espacios, atender a niños, niñas, adolescentes, personas en situación de vulnerabilidad, grupos étnicos, personas con discapacidad, tutores y profesionales. Entre los programas más destacados se encuentra la lectura para bebés, tardes de cine, cantos para bebés y hora del cuento.

*“Los fines de semana, especialmente los domingos, la ludoteca alcanza su máxima capacidad. Durante la semana recibe visitas de instituciones educativas o tutores. La mayoría de los asistentes son habitantes del barrio El Tintal y sectores aledaños como Castilla, María Paz y Andalucía.” (LU3, Entrevista, 28 de mayo de 2024)*

Para dar paso a la identificación física del espacio, es importante considerar las dimensiones, que son aproximadamente 3 metros de altura, 7 metros de ancho y 5 metros de largo. El diseño destaca por sus paredes de concreto, entrada en forma de globo con puerta de vidrio, techo de concreto decorado con cartón, columnas sobresalientes y un piso de ladrillo sin tapete.

### *Imagen 7. Vista general del espacio*



*Nota: Vista general del espacio de la ludoteca, centrado en la disposición que tienen las mesas en el espacio.*

En cuanto a la organización de los espacios, identificamos siete zonas clasificadas según el tipo de objeto o juego que se puede llevar a cabo. Entre ellas se encuentran las áreas de: Carros, juegos de roles, juegos de mesa, almacenamiento de juguetes, instrumentos musicales, entre otras. La iluminación del espacio es completamente artificial, ya que no cuenta con entrada de luz natural.

Cuando nosotras ingresamos por primera vez, también notamos esta característica, por lo que resulto significativo que N3 compartiera esa misma percepción sobre aspectos que le gustaría cambiar de la ludoteca, teniendo en cuenta que fue una de las preguntas que le realizamos para poder darle un lugar a su voz y lo que ella piensa: ¿Le cambiarías algo al espacio?

Esto coincide con la observación de N3, quien expresó: “...algo para que entre el sol porque aquí hace mucho frio y eso no me gusta” (Entrevista, 14 de enero de 2025).

Respecto a los materiales disponibles en el espacio, realizamos una categorización distinta a la disposición original de los objetos. Decidimos organizarla en base a los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra carrera, lo que nos permitió tener una perspectiva

más centrada sobre los elementos presentes. Clasificamos los materiales en cinco categorías: juegos de mesa, juegos de construcción, material didáctico, objetos lúdicos y libros. En cada una de estas categorías identificamos detalladamente los materiales existentes, con el propósito de registrar y diferenciar los objetos encontrados en las tres ludotecas donde realizamos este ejercicio de observación.

*Imagen 8 y 9. Disposición de los objetos*



*Nota: (fotos tomadas por el autor) Área de almacenamiento de juguetes y material didáctico, que facilita el acceso a los más pequeños*

En este lugar elaboramos una percepción del ambiente, tanto desde nuestra perspectiva como desde las voces de las familias, niños y la ludotecaria, las cuales se presentarán conforme se desarrolle cada subcategoría. Iniciando con la identidad y ósmosis del espacio, por nuestra parte identificamos que esta ludoteca utiliza una temática marina para crear una relación con la realidad. Imágenes de animales marinos y objetos relacionados con el mar captan la atención de los niños, como evidenciamos previamente con la niña entrevistada. Posteriormente, se destaca el sentido estético, que a nuestro parecer transmite seguridad y confianza. Cada objeto tiene un propósito, permitiendo a los niños interactuar libremente según sus intereses. Aquí retomamos las voces de la ludotecaria y una niña, quienes expresaron:

- *LU3: “Cuando hay actividades el espacio se dispone para la comodidad de ellos” (Entrevista, 14 enero de 2025)*
- *N3: “Me gustaría cambiar que los juguetes no tienen pilas o que algunos juguetes están muy utilizados y feos” (Entrevista, 14 enero de 2025)*

Podemos identificar cómo cada uno de estos actores tiene un punto de vista muy diferente sobre lo que estéticamente refleja este escenario. Por esta razón, decidimos formular preguntas clave para conocer la percepción de cada uno. Estas respuestas evidencian lo indispensable que es considerar las voces de los niños, ya que ellos son quienes utilizan el espacio y, por ende, deben tener protagonismo. A nuestro parecer, ambas opiniones son válidas. Es cierto que se cuida el sentido estético en la disposición del espacio durante las actividades, pero este no debe limitarse solo a esos momentos. También es fundamental garantizar la calidad de los objetos que se ofrecen a los niños y las niñas para el juego, Los niños perciben si un juguete está dañado y reconocen todo lo que podrían hacer si estuviera en buen estado. Sin embargo, esto no les impide jugar y crear nuevas alternativas. Pues, como mencionó la entrevistada,

*“...así los juguetes no tengan pilas yo me imagino los sonidos que puede tener, y así mismo las funciones que podrían tener.” (N3, Entrevista 14 de enero de 202)*

En cuanto a la habitabilidad, consideramos que el diseño es seguro y adecuado para los niños. La organización de los materiales y el mobiliario proporciona tranquilidad visual y facilita el acceso a todos los elementos. Esta percepción es compartida por los tres actores entrevistados: el acudiente, la niña y la ludotecaria. Cada uno expresó:

- **F3:** *“Todos los objetos que hay aquí me gustan, siento que les da a ellos libertad de escoger lo que quieran y jugar con cosas que no hay en la casa” (Entrevista, 14 enero de 2025)*
- **N3:** *“me gusta que tiene muchos juguetes y que muchos niños pueden compartir con los demás, eso es lo que más te gusta.” (Entrevista, 14 enero de 2025)*
- **L3:** *“La organización del espacio es accesible, entonces acá ustedes no van a encontrar todo grande, porque lo que importa aquí es la comodidad del niño”(Entrevista, 14 enero de 2025)*

Por último, la polisensorialidad no se evidencio de manera directa, ya que el espacio ya contaba con una tematización marina. Sin embargo, ofrecía una variedad de elementos y juguetes que permitían a los niños y las familias explorar múltiples enfoques de juego.

Tras una observación general del espacio y sus características físicas, decidimos avanzar hacia una observación más analítica, enfocándonos en las formas de juego. Teniendo como protagonista a N3, quien más adelante respondió algunas preguntas clave para comprender su

interacción con el espacio. Aun así, en cada visita pudimos identificar las diversas formas de juego en los participantes.

***Imagen 10. Zona para juego de roles***



***Nota:*** (foto tomada por el autor) Zona destinada a juego de roles

Para comenzar, nos centramos en los tipos de juego observados durante las tres visitas realizadas. Identificamos el juego simbólico, juego de reglas, juego de construcción, juego de roles, juego motor y juego de imitación. El juego que más se repitió fue el juego simbólico, especialmente en la zona de la cocinita. Al respecto una niña mencionó:

*“Me gustan mucho los juguetes porque puedo jugar y compartir, como la computadora entonces tu le puedes mover el mouse y escribir, también me gusta la cocina porque juegas a ser cocinera y ser cajera también” (N3, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Además, observamos en la segunda visita que a dos hermanos les gustaba hacer la imitación de ser carros y transportar cargas, desplazándose por todo el espacio con total libertad, haciendo uso del diálogo con el que llegaban a acuerdos y la creación de reglas, según sus preferencias lúdicas.

Por otro lado, destacamos ampliamente las interacciones en el juego observadas en las tres visitas. Logramos recopilar los elementos más comunes. En primer lugar, observamos el liderazgo de algunos niños, quienes se encargaban de establecer las reglas del juego. Notamos que, en su mayoría, estas reglas eran dictadas por los niños mayores, mientras que los más

pequeños solían aceptarlas sin inconvenientes. En segundo lugar, resaltamos la autonomía de los niños de todas las edades para elegir los juegos y materiales que consideraban útiles para desempeñar su juego. En tercer lugar, observamos la toma de decisiones tanto grupal como individual. Esto se evidenció al momento de seleccionar los juguetes o al acordar entre todos a qué jugar. Una integrante menciona algo muy interesante al respecto:

*“Casi siempre voy con mi primo Juan Sebastián, que es chiquito, entonces juego con él para distraerlo y yo también me distraigo con los juguetes” (N3, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Ella reconoce la diferencia de edad con su primo y asume la responsabilidad de tomar decisiones, ofreciéndole juguetes que cree pueden ser de su interés, además de generar una interacción con él.

En cuarto lugar, la creatividad fue un aspecto destacado, pues mientras observábamos, los niños combinaban objetos para crear nuevas situaciones de juego. Un ejemplo de esto fue el uso de fichas de construcción junto con instrumentos musicales para crear armas en un juego de guerra. En la tercera visita la participante a este espacio mencionó:

*“Juego mucho con las frutas de la cocinita y con la caja registradora, me gusta mucho espichar los botones y jugar a que tengo mucha gente para atender.” (N3, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

En quinto lugar, identificamos la expresión verbal y no verbal, donde entró la comunicación de emociones e ideas. Durante el juego surgían momentos de frustración, ira y alegría, pero los niños lograban llegar a acuerdos para reanudar el juego. Por último, observamos el préstamo de juguetes, donde los niños comprenden la dinámica del espacio, por ende, compartían los objetos.

*“Me gustan mucho los juguetes porque puedo jugar y compartir” (N3, Entrevista, 14 de enero de 2025). Además, los padres reforzaban estas conductas, fomentando la espera de turnos y la empatía.*

En conclusión, la ludoteca de Manuel Zapata Olivella es un espacio dinámico e inclusivo que potencia la creatividad, la autonomía y la interacción entre niños y familias. La variedad de materiales favorece el aprendizaje y toma de decisiones. La participación activa de padres y de la ludotecaria fortalece sus habilidades sociales y la convivencia, creando un ambiente enriquecedor para el desarrollo infantil.

## **Capítulo IV. Análisis Interpretativo**

En cuanto a la elaboración y análisis de la información recopilada es posible mencionar que los datos obtenidos con base en la observación de las tres ludotecas públicas pertenecientes a la BiblioRed de Bogotá se distinguen por tener categorías y subcategorías propias de cada objetivo específico de este trabajo. Posterior a esto, se realiza el análisis teniendo en cuenta los tres objetivos planteados, que nos permite obtener inferencias críticas, de acuerdo al contexto en el que se desarrolla el programa de ludotecas que fueron seleccionadas previamente, dando la posibilidad de reconocer los diversos aspectos que hacen parte de las fortalezas, oportunidades, dificultades y tensiones que configuran a estos espacios desde nuestro enfoque objetual, en este caso desde espacios físicos, ambientes de juego digno y como un escenario social y educativo (ver anexos 1, 2 y 3). Por esta razón, en el desarrollo de estas tres categorías se tendrán en cuenta las mismas abreviaturas que se presentaron en el apartado de protocolos de observación, para facilitar la identificación de cada una de manera más cohesionada.

### **a. El espacio físico de los objetos**

Se tendrán en cuenta 4 categorías emergentes que permitirán tener una mirada más amplia con respecto a los espacios físicos y las diferencias que se identificaron en estos mismos, como los son: Percepción arquitectónica; organización interna del espacio; mobiliario; objetos. Con esto mismo se tendrán en cuenta varios autores que permitan dar un sustento teórico a estas categorías a partir de lo visto en las ludotecas visitadas.

#### ***-Percepción arquitectónica:***

Durante las visitas, evidenciamos que las 3 ludotecas cuentan con un espacio lo suficientemente amplio, que permite llevar a cabo un buen desplazamiento y variedad de movimientos, del mismo modo, ambas cuentan con una zona que da al exterior que es

aprovechado, para “...descubrir nuevas intenciones de juego y aprendizaje, promoviendo la exploración de diversas alternativas lúdicas” (SED, 2017, p. 41).

Otro aspecto fundamental del espacio sería la iluminación, en las ludotecas 1 y 2 se cuentan con ventanales grandes y amplios donde se permite la entrada de luz natural, esta última con ventanales de piso a techo que permite tener un confort en el y evita una fatiga visual a la hora del juego (Borja, 1980, p.70). En cambio, la ludoteca 3 cuenta con muchos paneles de iluminación artificial (9) y la puerta no permite la entrada de luz natural al espacio. Por otro lado, estos espacios deben contar con una buena ventilación para poder conservar los juguetes y también en los momentos de aglomeración de personas; los tres espacios cuentan con distintas entradas de aire entre estos, las ventanas y puertas.

Otro punto fundamental, es la superficie del piso, donde es importante que este sea seguro para la infancia y permita la movilidad de ellos, de los objetos y del mobiliario por el espacio, como se llega a ver en la ludoteca 1 y 2, donde dispone de un piso de material blando para las infancias que permite desplazarse y utilizarlo de una manera segura. Esto lo afirmamos, ya que uno de los participantes de la ludoteca mencionó:

*“Lo que más me gusta de esta ludoteca son algunos juguetes que hay, también que el espacio es grande, los colores que hay en el tapete en forma de rompecabezas me gustan” (N2, Entrevista, 14 de enero del 2025).*

Pero, la ludoteca 3 no cuenta con esta superficie suave, sino que está dispuesta por ladrillos, lo permite que el desplazamiento del mobiliario sea más efectivo.

Las paredes que hacen parte de estos lugares muestran en ocasiones representaciones gráficas, como en las ludotecas 1, 2 y 3 que tienen dibujos en cartulinas o papel tapiz de determinados temas como los dinosaurios, animales del mar, barcos y ciudades. Lo que llama la atención de los niños y niñas a contemplar el espacio.

### ***-Organización interna del espacio:***

Al interior de estos espacios, se presenta una planimetría muy específica que permite dar cuenta de las zonas en donde se encuentran mobiliarios con objetos característicos que permite identificar un orden de las cosas y conocer cuáles son esas múltiples rincones de juegos que están más presentes en la ludoteca, considerados como espacios estéticos y habitables como lo mencionaba Trueba (2015) evitando la saturación de objetos y el desorden, pues todas estas áreas cuentan con una disposición adecuada para la infancia. (p.7). Se debe tener en cuenta que cada ludoteca maneja un orden, dependiendo del espacio que tiene disponible, así lo destaca la ludotecaria de la ludoteca 1 mencionando lo siguiente:

*“Acá en la ludoteca la conformación de espacios es diferente, pero acá se precisa como las partes imaginativas y ejercicio” (LUI, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Las ludotecas 1 y 3 llegan a verse muy relacionadas con respecto al orden y planimetría de sus espacios, estas zonas en común llegan a ser: primero por los laterales del espacio: zona del ludotecario, objetos de juego simbólico, mobiliario fijo con juegos de mesa y materiales para los talleres junto con la organización de otros stands para la organización de los demás objetos encontrados en el lugar y juegos de memoria grandes para los niños y niñas; en la parte central se encuentran las sillas y mesas usadas por la infancia y los adultos que asistan a la ludoteca. Así mismo, existen elementos que permiten distinguir un espacio de otro cómo llega a verse en la ludoteca 1 que cuenta con un librero, con una amplia variedad de literatura infantil. Por otro lado, la ludoteca 2 también dispone esta misma planimetría y con un mismo orden, pero excluye la casita donde están los juguetes para desempeñar el juego simbólico, pues está fuera de la ludoteca, lo que impide una conexión del juego.

Respecto a lo anterior, la organización de estos espacios es un aspecto que la ludotecaria del espacio 2 tiene presente, afirmando que:

*“...está dispuesta teniendo en cuenta las necesidades y los intereses de los niños, también se resalta el organizar la ludoteca por zonas que sean diferentes la una de la otra, cada una se ve diferente por la variedad de juguetes y materiales” (LU2, Entrevista, 14 de enero 2025)*

### ***-Equipamiento y Mobiliario:***

En las 3 ludotecas, el mobiliario se muestra como algo fundamental en el espacio, pues permite que los niños y niñas puedan tener esa facilidad de movilizarse, de desplazarse y de jugar con ellos logrando con estos “...una multiplicidad de usos según las necesidades de cada momento” (Borja, 1980) además de que estos fueron utilizados por la infancia como una manera de llevar a cabo otros escenarios de juego, pues estos permiten una flexibilidad en el espacio que como Trueba (2015) lo menciona es “usar muebles ligeros, transportables y con variedad de usos y posibilidades”. (p.8)

En los tres espacios, se pueden encontrar los mobiliarios que se disponen de manera fija, aquí se encuentran los objetos que deben tener un control, respecto al inventario ya que requieren de más cuidado, como lo son: juegos de mesa, material didáctico y materiales para realizar los talleres. De igual forma en las ludotecas 1 y 3 se dispone de un mueble metálico que cuenta con estos materiales.

Otro tipo de mobiliario fijo que encontramos en el espacio son los escritorios de los ludotecarios, que cuentan con computadores utilizados únicamente por ellos, unos pocos libros, objetos personales y materiales de papelería (lápices, esferos, hojas, etc.) los cuales, también se les son proporcionados a algunos niños y niñas, con esto mismo, las 3 ludotecas cuentan con este espacio definido para el personal, acomodados de tal manera que permitan tener una vista panorámica de los rincones que componen la ludoteca.

Del mismo modo, encontramos el mobiliario que permite ser desplazado por los niños y niñas en el espacio, como lo llegan a ser las mesas, sillas, mobiliarios de metal y cajas donde se almacenan los juguetes. Las 3 ludotecas, permiten el desplazamiento de sus mesas, posibilitando una autonomía. Todos estos componentes logran que el espacio se vea organizado “favorecer la autonomía con materiales que estén al alcance de los ojos y las manos de los niños y las niñas” (Trueba, 2015, p. 6).

Por otro lado, en la ludoteca 1 hay stands de metal, que cuentan con una clasificación respectiva de juguetes, pues según Camelo (2009) “...se deben poner códigos o etiquetas para que, una vez utilizado el material, tanto niños como niñas puedan devolverlo a su lugar de

origen” (p.101) esta clasificación está adecuada a los objetos encontrados en este espacio como lo son, instrumentos, animales, carros, etc.

Otro tipo de mobiliario encontrado en este espacio es el mueble de los zapatos (zapatero), encontrado en la ludoteca 1 donde las personas que deseen entrar deberán quitarse los zapatos, siendo este según Trueba (2015) un escenario habitable creando un ambiente cálido y confortable logrando que ellos se sientan a gusto y estableciendo una intimidad con el espacio. (p.7)

### ***-Los Objetos:***

El espacio de la ludoteca se destaca por brindarles a los niños y niñas múltiples juguetes y objetos que “...se convierten en un elemento portador de símbolos y signos” (Ridao, 2008, p. 3), del mismo modo estos objetos contribuyen al desarrollo sensorial, motor, intelectual y social. Los juguetes de este espacio permiten ser usados como un intermedio que les permite a ellos conocer el mundo, pues según Ridao (2008) “...los juguetes pasan a ser réplicas exactas de la realidad” y que permite entrar en el juego “como si” posibilitando otras formas de entretenimiento y lograr un desenvolvimiento en este espacio (p.4). En las ludotecas visitadas, se logró identificar que estos espacios cuentan con una clasificación de juguetes que permite llevar a cabo variedad de juegos.

Es importante considerar que los objetos tienen un ciclo de uso, no son para siempre y es indispensable que la ludoteca según Camelo (2009) “retire y dé de baja” el material que esté deteriorado y roto (p.117). Esto se llega a ver reflejado en las tres ludotecas, donde se evidencio que los ludotecarios están atentos de que los objetos y juguetes dispuestos se encuentren en buen estado, es decir, “...en condiciones óptimas” (Glanzer, 2005, p.11), para garantizar en la infancia una variedad de juegos con los objetos presentes allí. Este aspecto importante también lo resaltan las familias que hacen uso del espacio, expresando:

*“Que no haya cosas rotas, y que si dañan los juguetes que los devuelvan buenos” (N1,  
Entrevista, 14 de enero 2025)*

Del mismo modo, estos funcionarios están a cargo de lograr que estos lugares cuenten con “una buena dotación de juguetes” (SED, 2017, p. 55) muy necesaria e importante para que los niños desempeñen el juego de múltiples maneras utilizando su imaginación. Por último, los

objetos de las tres ludotecas presentan variedad y calidad. Estos cuentan con un sentido estético y sencillez, además de la adecuación del objeto a las necesidades, que permiten favorecer la imaginación, tal y como lo mencionaba Borja (1980).

En estos espacios se pudo identificar que el material que más predomina en los juguetes es el plástico y teniendo en cuenta a Sosenski (2012) donde destaca que dichos objetos deben tener una “capacidad de resistencia”, del mismo modo, se resalta la durabilidad y la limpieza destacando que estos son lavables (p.108). Observamos que en las 3 ludotecas predomina la higiene, ya que los objetos después de ser utilizados y manipulados por muchos niños pasan a un proceso de limpieza.

Además, se pudo identificar en las tres ludotecas juguetes de diferentes materiales, como: madera, goma, tela, plástico, etc. Logrando que los niños y niñas puedan explorar esa polisensorialidad que está presente en estos. Lo que posibilita una oferta sensitiva, de olor, de tacto, de temperatura, de peso, de rugosidad o suavidad que se presenta de manera única en estos objetos. Pudimos identificar que para las familias la disposición de materiales sensoriales primordial:

*“...en esta ludoteca existe variedad de objetos, es decir, no solamente hay carros, no solamente hay muñecas sino que los niños vienen a distraerse con diferentes objetos, ya que pueden encontrar diversos materiales, colores y texturas” (F2, Entrevista, 14 de enero 2025)*

Por otro lado, es importante reconocer que en estas 3 ludotecas no se identificó ningún tipo de objeto que permita evocar la memoria lúdica perteneciente del territorio, dejando de lado elementos propios que nos distingue como una sociedad colombiana y que es fundamental tener presente en estos espacios pues son objetos que permite en los niños y niñas forjar una identidad cultural. (Se desarrolla con mayor amplitud en el siguiente apartado)

La ludoteca no cuenta únicamente con objetos y juguetes, sino también con literatura infantil y cuentos que llega a verse acorde a la edad de los niños y niñas que asisten a este espacio, permitiendo en la infancia “...estimular su imaginación y creatividad, a la vez que les permite educarse en valores” (Camelo, 2009, p.112) y esta literatura permite ir de la mano con el juego (SED, 2017, p. 26) posibilitando escenarios y múltiples historias para que los niños lleven a cabo esta acción.

Teniendo en cuenta el análisis anterior, las tres ludotecas visitadas son espacios imprescindibles para la infancia, ya que permiten fortalecer su autonomía y exploración, que son lenguajes muy significativos y constitutivos de los niños y las niñas.

### **b. Ambientes de juego digno**

Se hizo un ejercicio interpretativo que nos ayuda a comprender de qué manera las ludotecas propician el juego, donde se fomentan encuentros consigo mismo, con los otros en interacción con los juegos, juguetes y elementos lúdicos que los configuran, llegando a una serie de apreciaciones a partir de las observaciones, que fueron clasificadas y serán expuestas a continuación:

#### ***-El Ambiente:***

Se presenta una diversidad de ambientes en las tres ludotecas, todas permiten la exploración y el juego “los espacios y materiales son los que invitan a los niños a interactuar y es el juego y la exploración libre el que toma protagonismo.” (Riera, 2014, p. 33). Hay un ambiente armonioso en todas, que brinda esa capacidad de querer estar, la ósmosis del espacio es visible, así como la habitabilidad que perciben los niños por la apropiación y libertad para moverse.

El espacio físico es considerado muy acogedor e invita a los niños a que lo exploren y jueguen en él, una madre de familia de la ludoteca 1 mencionó que:

*“... es un espacio que les permite a ellos cambiar de ambiente un ambiente diferente y ameno”*  
(F1, entrevista 14 de enero de 2025).

La disposición de los objetos, pensado desde un sentido estético, les daba un espacio libre a los niños en la ludoteca 1, no todo eran mesas como pasaba en la ludoteca 2 y 3, sino que les otorgaba un espacio para jugar libremente, la iluminación también permite que sea cómodo para los participantes. No se trata de sobresaturar el ambiente con muchas cosas, pero sí que los objetos estén de una manera organizada e intencional, con un sentido; la armonía entre los objetos es esencial, el espacio para el desplazamiento en la ludoteca 2 y 3 era pequeño, pero posibilitaba el movimiento de cierta manera, como la ludoteca 1 que permite el movimiento por

todo el lugar, así que podría pensarse la reorganización de las mesas u otorgar un espacio más amplio. Ya que estos son elementos que hacen habitable un ambiente.

El ambiente es flexible, ya que los niños pueden intervenir el espacio. En las tres ludotecas se permite hasta cierto punto la transformación, con esto no queremos decir que puedan cambiar por completo las cosas o ponerlas en un lugar que no es cómodo, pero sí pueden tener libertad de transportar, organizar y crear escenografías lúdicas que caracterizan el ambiente, para tener constructividad al interior de este, así es como ellos sienten esa apropiación y sentido de pertenencia del lugar al que asisten.

*“Yo creo que este espacio es importante, dentro de los espacios de la biblioteca, ya que permite precisamente eso, como un espacio más libre, pero que sea libre no significa que no sea controlado”*

*(LU1, entrevista 14 de enero de 2025).*

Pero se debe tener en cuenta que a la hora de terminar el juego todo debe volver a su lugar, con esto no se están restringiendo las posibilidades que están llenas de provecho para las infancias.

Cada uno de los usuarios de las ludotecas entienden las dinámicas del espacio, por lo que cumplen con el uso correcto de estos. También es importante mencionar las reglas que rigen estos ambientes, los límites que lo componen como un espacio apto para la libertad del juego. En esta ocasión, queremos guiarlo hacia las pautas de convivencia que se establecen en estos ambientes, cada una de las ludotecas tiene una regulación o pautas diferentes, pero identificamos 3 pautas indispensables en los 3 espacios.

En primer lugar, está quitarse los zapatos antes de entrar: Así se mantiene el espacio limpio y evita accidentes con los más pequeños, además que están en constante contacto con el piso y podría ser un intercambio amplio de suciedad, a excepción de la ludoteca 3, ya que el piso permite que entren con zapatos.

Segundo aspecto, retornar los objetos: Permite que los niños tengan conciencia de los objetos ajenos, es decir, están disponibles para ellos y su interacción, pero no son de su propiedad, y un sentido de pertenencia ante todo lo que configura al espacio, entendiendo que es un escenario compartido que debe cuidarse y preservarse para próximos visitantes.

Por último, edades asignadas: Para acceder al espacio se pide un rango de edad, ya que los objetos están dispuestos para cierto rango etario, en este caso está pensado para niños y niñas de 4 a 12 años; los más pequeños tienen otro tipo de espacios en los que se les ofrece objetos de su interés y beneficio, como las bebetecas. Estas pautas de cuidado y convivencia al interior de la ludoteca son importantes porque permiten que los niños se vayan autorregulando, entendiendo que es un espacio para ellos, que deben aprender a cuidar. La ludotecaria de la ludoteca 1 acoge estas pautas, manifestando que:

*“...se les pide mucho a los padres, el uso adecuado de los juguetes y lo mismo a los niños” (LU1, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Por ello, estas pautas de convivencia se ven evidenciadas en las 3 ludotecas, para el acceso al ambiente o cuidado de este, que no son excesivas, pero son las que se deben de tener en cuenta para un ambiente óptimo.

#### ***-Relación Niño-objeto:***

Antes de hablar de la interacción que hay en la ludoteca, es necesario mencionar los objetos más atractivos. En este caso en la ludoteca 1 los de roles, los didácticos como laberintos y otros con los que hacían escenografías lúdicas. En la 2 se generaron juegos de construcción, pero desde la composición. De igual forma para la ludoteca 3 los niños llevaban a las mesas los objetos y empezaban a construir su propio juego con los carros y las pistas. En todas hay interés por interactuar más con unos objetos que con otros, eso está orientado al alcance que tienen los niños de estos. Se resaltan en los tres escenarios los juegos de roles como cocinita, supermercado, taller de mecánica, salón de clase y los elementos que la constituyen, esto lo evidenciamos con la niña de la ludoteca 3, que menciono:

*“...también me gusta la cocina porque juegas a ser cocinera y ser cajera también.” (N3, Entrevista, 14 de enero 2025);*

y por otro lado la constructividad de escenografías, haciendo posible que el niño le pregunte al objeto, cuestione, explore y pueda transportarse por el espacio.

Una madre de familia de la ludoteca 1 menciona que:

*“...tienen esos cojines de diferentes formas, colores, donde ellos quieren montarse, ubicar fichas de un lado al otro o correr las cosas, es bastante armonioso y divertido para ellos; hace parte de la exploración que tiene el niño” (F1, Entrevista, 14 de enero 2025).*

Se resaltan elementos que pueden considerarse una fortaleza, respecto a la organización de la planimetría del espacio, donde los niños tienen la libertad de transportar objetos de un lugar a otro, ellos pueden intervenir la ubicación de los objetos, lo que les da libertad de poder desplazar y también de tener la posibilidad de hacer elaboraciones que favorezcan su juego simbólico, para crear micro espacios lúdicos, como las mesas que pueden componer piezas significativas para el juego y la imaginación.

Además, se dio paso a interacciones enriquecedoras que pudimos observar, donde los niños le sacan el mayor provecho a la posibilidad de los objetos por su variedad, permitiendo que el juego sea rico y significativo, que empieza casi siempre como algo simbólico y termina en un juego colaborativo con los pares o incluso con el adulto.

Se presenta una tensión, respecto a un criterio en el ambiente que se denomina ósmosis, esta se refiere a la relación de los objetos con la cultura. Identificando que en las 3 ludotecas no hay objetos propios del territorio, sabiendo que el ambiente debería favorecer la comprensión de nuestra identidad. Como ejemplo encontramos que la mayoría de los objetos son de plástico y no hay un espacio para resaltar objetos representativos de la región, como objetos de madera u otras materialidades. Objetos que nos hablen de un territorio, una etnia, una cultura que nos identifica como sociedad colombiana y es aquí donde nos damos cuenta de que a estas ludotecas les falta dinamizar el reconocimiento de objetos propios de la cultura, teniendo como ejemplo el rompecabezas que había en la ludoteca 1 sobre el mapa de Colombia. Podría contribuir a ese reconocimiento de la identidad de una manera más amplia, por medio de la disposición de objetos.

Así mismo, en la ludoteca 2 y 3 había objetos de la cultura, pero resaltan con mayor intención el tricolor de la bandera nacional a través de los instrumentos musicales, como tambores y maracas. Lo que incentiva preguntas frente a objetos lúdicos tradicionales de un territorio como Colombia. ¿A qué juegan o con que juegan los niños en el Amazonas? Este tipo de preguntas que permita abrir el panorama respecto a la diversidad de objetos que nos

caracteriza como colombianos, para que los niños puedan preguntarse cómo se juega con objetos que no conocen, como el trompo, yoyo y coca, que son materializaciones de objetos lúdicos tradicionales a los que se les debe abrir un espacio en las ludotecas, ya que nos identifica como una cultura.

Un niño participante de la ludoteca 2, destacó un objeto representativo de la cultura y tradición colombiana, expresando:

*“...en mi familia jugamos en algunos momentos a la rana y me gusta practicar acá con mi papá y mi hermana para cuando juegue con el resto de mi familia pueda ganar” (N2, Entrevista, 14 de enero 2025),*

Lo que se relaciona directamente con Raichvarg (1994) “el ambiente se deriva de la interacción del hombre con el entorno que lo rodea, debe trascender la noción de espacio físico y abrirse a las diversas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva se trata de un espacio de construcción significativa de la cultura” (Como se citó en Riera, 2014, p. 21).

#### **-Relación Niño-niño:**

En los 3 espacios se potencia el juego colectivo y de roles a medida que van llegando más asistentes, cabe aclarar que no son grupos muy numerosos sino grupos segmentados por edades, estos escenarios permiten establecer el juego con el otro; durante la entrevista la madre mencionó esto, expresando:

*“... la mía, por ejemplo, tiene mucha facilidad para dinamizar con otros niños, entonces hace amigos en menos de nada; es un momento para hacer amigos y a la vez para disfrutar del espacio” (F1, entrevista 14 de enero de 2025),*

Lo que pudimos identificar más a fondo es que, al ser un espacio cerrado hay una mayor disponibilidad para interactuar entre niños más homogéneos, mientras que en espacios abiertos es más visible la interacción heterogénea en relación a los ciclos etarios, pues les llamaban la atención, materiales con los que podían generar experiencias de juego, sustentado por una madre de la ludoteca 2:

*“el ver como mi hijo se desenvuelve en el espacio, como socializa y conoce a más niños que son de diferentes edades, a parte que es un niño muy sociable y amable, eso nos reconforta como papás” (F2, Entrevista, 14 de enero 2025).*

Veíamos en la observación esa cercanía entre los niños, principalmente por la versatilidad y la apertura de los objetos, que posibilitan empatía entre los mismos niños, en vez de pelearse con el mismo objeto, que es lo que ocurre constantemente en el jardín; mientras que en la ludoteca los niños tienen más disponibilidad para no tener discusiones en el juego. Es interesante que el espacio casi no se presta para el conflicto sino por el contrario para el aprovechamiento de los espacios para el juego. Incluso la presencia de los papás permite la mediación de esos conflictos, resaltando frases como “no pelees” comparte” o “juega con él”, pero también hay niños dispuestos a compartir sin pelearse por los objetos.

La ludoteca permite interacciones de pequeños grupos (aforo), lo que favorece los acuerdos entre los participantes, ya que es un ambiente que no es tan tensionante como el que se puede generar con frecuencia en entornos escolares. Cuando los niños entran en conflicto por un objeto en estos espacios es más complejo mediarlo o la existencia de objetos no es tan amplia para satisfacer las necesidades de exploración, mientras que la ludoteca brinda oportunidades de dejar ser a los niños, de permitirles transportar libremente los objetos por el espacio, lo que genera una autorregulación por el alcance que tiene el niño a los objetos. Por esto, las ludotecas priman como ambiente, en donde hay una ganancia alrededor de la importancia de tener objetos a disposición de los niños, respecto a la intencionalidad, estética y criterio organizacional para la provocación de la infancia al juego libre y la exploración.

Se establecen vínculos entre las interacciones que se dan entre niño y pares, ya que este juego mediado por los objetos también permite la construcción de vínculos. En todas las experiencias de juego de las 3 ludotecas se encuentra esta parte sensible, respecto al poder que tiene la experiencia en una atmósfera lúdica, donde se pueden construir interacciones que no son vacías o simplemente de habitar un espacio, sino que también reivindican la formación de vínculos, resaltando expresiones como “encontré un amigo en la ludoteca” o “en la ludoteca tenemos amigos”. Por lo que la interacción lúdica no pierde la connotación de construir vínculos en el juego. Especialmente en esta categoría (niño y pares), donde más se evidencia que no solo comparten juguetes, construyen escenografías y diálogos, sino que también se crean vínculos; el

ambiente propicia el establecimiento de lazos afectivos, que acercan a los niños gracias al entorno lúdico que tiene la potencia de crear lazos sólidos y llenos de significado.

### ***-Relación Niño-adulto:***

Encontramos elementos recurrentes en la interacción niño adulto, por lo que las dividimos en 3 aspectos. El primero, hacia los adultos que potencian el juego y favorecen la interacción lúdica; el segundo, hacia el acompañamiento del adulto al juego del niño; por último, los adultos que limitan el juego. Esto en perspectiva de las interacciones que observamos, ya que hay diferentes maneras en las que el adulto interactúa con el niño.

**Potenciador de juego:** En la ludoteca 1, queremos destacar la interacción entre el niño y el tutor o cuidador que cumplen la labor de enseñanza, en este caso una profesora. Ella encuentra materiales apropiados para enseñar y acompañar el proceso de andamiaje de los niños, también hace uso de la ludoteca para propiciar en los niños lo que enseña, convirtiendo el espacio en múltiples disposiciones ricas para la enseñanza. Esta es una interacción que se debe resaltar ya que es un agente que también se involucra en el aprovechamiento de este tipo de ambientes. Hay una interacción que marca una intencionalidad por parte del maestro, ya que no es tan libre por parte del niño, pues la maestra tiene el objetivo de seleccionar y escoger objetos, pero no deja de ser una interacción lúdica, tal vez no desde el juego libre pero la niña se observaba dispuesta, siendo este un ambiente grato, lleno también de oportunidades para los profesionales que están haciendo un tipo de acompañamiento personalizado para los niños.

**Limitador de juego:** En la ludoteca 1 y 3 los padres presentan objetos literarios que podrían ser de su interés o útiles para reemplazar el juego que están llevando a cabo. No debemos problematizar estas situaciones y espacios literarios en la ludoteca, ya que los libros también pueden mediar el juego, pero sí puede verse como una problemática en caso de que los padres intervengan en el juego para centrarse exclusivamente en la literatura, generando una contradicción de lo que predomina en las ludotecas, el juego libre y la exploración constante a partir del espacio y los objetos que allí están dispuestos de manera intencional para el aprendizaje y obtención de habilidades sociales, cognitivas e incluso emocionales para la infancia. También se debe tener en cuenta que hay niños que no sienten atracción por la literatura y por ello se debe respetar esa postura, con esto la ludotecaria de la ludoteca 1 menciona que:

*“Hay algunos niños que son muy apáticos a la lectura, pero para eso hay espacios como estos, que permiten un ejercicio libre, se evidencia de esa manera en los niños, ya que disfrutaban el juego” (LU1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Llevando directamente esta problemática a una comparación con lo que sucedió en la ludoteca 2, donde los padres intentan presentar la literatura de una forma más atractiva para los niños, incentivando el juego a partir de estas por la ampliación de escenarios fantásticos o situaciones con amplias posibilidades para el juego, así lo menciona una madre de familia de la ludoteca 1:

*“obviamente también es una manera de que los niños le cojan el amor no solo a la ludoteca, sino también a la biblioteca, o sea, van de la mano” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

**Acompañamiento del adulto:** La auxiliar de la ludoteca 3, les ofrecía a los niños el material que estaba bajo llave, los personajes animados “Te puedo ofrecer estos muñecos” (LU3, Visita 1, 28 de mayo de 2024), con el fin de que lo exploraran y se interesaran por escoger alguno de estos y agregarlos a sus juegos. Glanzer (2005) menciona al respecto que:

“Nos encontramos acá frente a un proceso de apropiación cultural, ante una estructura que comienza por organizar el juego en base a situaciones propuestas por el adulto en las series televisadas en que actúan dichos personajes, a los cuales los pequeños, solo desplazan, apoyando su posible producción imaginaria, la que se torna escasa, sobre esquemas preexistentes” (p.8).

Aquí se da una problemática porque la profesional les ofrece elementos simbólicos establecidos, donde los personajes están definidos, los niños los conocen y el esquema simbólico ya existe. Es notorio el gusto que los niños tienen por estos objetos, por esta razón la idea no es restringirlos en estos espacios, sino que es necesario transformar el esquema simbólico ya preestablecido, es decir, que los niños creen situaciones simbólicas nuevas para desarrollar un juego amplio y abierto a muchas posibilidades. No se pueden restringir estos objetos porque incluso cuando los niños juegan simbólicamente con el cuerpo lo primero que imitan son los superhéroes, por ser el primer referente que tienen en mente. Estos objetos coleccionables favorecen la representación simbólica, el problema es cuando el niño solamente tiene acceso a esos códigos y no otros que le permitan crear sus propios personajes ficticiales.

En conclusión, todas las interpretaciones obtenidas, dan paso a la función del ludotecario en estos espacios. Desde el trabajo que podría hacer con las familias, hasta una autorreflexión de los elementos que hay en la ludoteca, ya sea por las múltiples posibilidades que da a los niños en la interacción o por la falta de esta.

### **c. La ludoteca como escenario social y educativo**

La ludoteca se define como un espacio educativo y social diseñado para promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego. Estas instituciones buscan crear entornos seguros y estimulantes, centrados en el bienestar infantil, a la vez que fomentan la participación activa de las familias y la comunidad en el proceso educativo. Estos escenarios los identificamos como propuestas alternativas que brindan otro tipo de experiencias enriquecedoras a los niños, que permiten ser diferenciadas de otros espacios como el colegio y la biblioteca, pero aun así aportan a la infancia desde la adquisición de habilidades dando espacio a su autonomía y al juego libre. Por esta razón, nos pareció oportuno darles voz a los participantes (familias, niños/niñas y ludotecarios) respecto a las diferencias que identifican entre estos:

*NI: “Uno es para estudiar, el otro es para leer y el otro es para jugar”  
(Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Tiene una apreciación clara de estos tres escenarios basada en su experiencia y lo que estos lugares le ofrecen. Reconoce que cada uno de estos tiene un propósito y unas dinámicas, lo que le permite interactuar con el espacio y con las personas que lo habitan.

*F2: “Yo creo que la escuela, es un lugar más dedicado al aprendizaje de asignaturas básicas, digámoslo así con libros y cuadernos, algo más estructurado; una biblioteca, tiene como un área donde podemos acceder a libros y cosas con lo que los niños pueden aprender. Y ya la ludoteca considero que tiene acceso a ambas cosas, tiene acceso a juguetes o dinámicas diferentes para que ellos aprendan de otra forma en este caso con juguetes o con formas, colores texturas y demás” (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

En este caso, la visión de la familia se enfoca hacia las diversas experiencias adquiridas en estos espacios desde la observación y el acompañamiento, además el punto de vista que tienen de las escuelas va direccionado hacia la escolarización y la instrucción desde un proceso más

riguroso, donde se imparte educación, "...junto con la escuela y la familia, hay otros escenarios que movilizan el descubrimiento y la incorporación de nuevas maneras de estar en el mundo, como lo es la ludoteca." (SED, 2017, p. 38) Por esta razón, las familias las perciben como un lugar donde tienen mayor libertad y autonomía.

*LU3: "En la ludoteca no solo se leen libros sino también se ofrece leer personas, gestos, entonces es un espacio de comunicación que permite conectar con otros" (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

La mirada de este profesional según nuestra perspectiva tiene un enfoque pedagógico ya que hace una observación intencionada por medio de "...el registro y el análisis de todas las interacciones que se dan consigo mismo, con el otro y con el entorno, a partir del juego como generador y dinamizador de emociones, preferencias y exploraciones." (SED, 2017, p. 41) Así es como se encarga de darle visualización al contexto del que hace parte el espacio y como este posibilita la interacción y el dialogo entre los sujetos participantes.

Por otro lado, se analizará la identidad de las ludotecas, el rol esencial del ludotecario y las tensiones que surgen entre la misión de estos espacios y su implementación en la práctica.

### ***-Visión de la identidad de la ludoteca***

En primer lugar, estas instituciones se configuran como espacios educativos y sociales con una serie de características y dinámicas propias, según la SED (2017), la ludoteca se presenta como un espacio protector para niños, niñas y adolescentes, que fomenta el juego como un derecho fundamental, en conexión con otros derechos, basada en los principios de protección integral y el interés de la infancia.(p. 13) Las ludotecas visitadas tienen el objetivo de fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego, esta visión está alineada con la idea de que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un pilar fundamental para el desarrollo cognitivo, social, emocional y motor de los infantes. Los ludotecarios a cargo, en su mayoría, tienen claro que estos espacios deben ofrecer entornos seguros y ricos en estímulos para que los niños puedan explorar, aprender y desarrollar su autonomía, es decir, promueve desde el juego el

desarrollo de habilidades artísticas, sociales, comunicativas, afectivas y de liderazgo (SED, 2017, p.37).

Decidimos tomar en cuenta las voces de las ludotecarias para exponer su postura respecto a la pregunta: ¿Que es una ludoteca?, obteniendo así las siguientes respuestas:

*LU1: “Para mí la ludoteca es un espacio de juego, más que educativo. Siento que les permite a los niños desarrollarse más libremente, sin estar con esta supervisión adulta de ejercer la lectura de forma obligada; se me hace que este es un espacio más libre y de imaginación” (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

La postura de ella va encaminada hacia los derechos del niño “al juego, el descanso, las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Unicef, 1989 como se citó en SED, 2017, p. 11) Todo esto por medio de la autonomía que promueven estos espacios.

*LU2:” El espacio de ludoteca es un lugar especialmente diseñado para que la infancia pueda jugar y aprender de manera libre y espontánea... pero al mismo tiempo no todo se basa solamente en el juego sino también en generar un entorno de aprendizaje impulsado con actividades lúdicas. También que este es un espacio en el que los niños pueden acceder de manera gratuita y compartir con personas de la comunidad, algo muy importante a destacar es que este no es un espacio de guardería, muchos papás nos dejan recomendados a sus hijos y ahí es cuando entramos nosotras a decir que esta no es una guardería y que ellos deben también estar presentes en el juego de sus hijos” (Entrevista, 14 de enero 2025)*

Destacamos la postura que ella presenta frente a las familias, por medio de la vinculación que estas deberían tener con sus hijos a la hora de acompañar el juego, porque es claro que el adulto que juega con su hijo es mas consiente del vinculo que puede construir.

*LU3: “Un espacio lúdico que permite que los niños que no tienen fácil acceso a ciertas condiciones se acerquen y normalicen el espacio y las interacciones con los demás. Por eso, se vuelve un espacio social para niños que estudian en casa que no tienen la oportunidad de interactuar constantemente con otros niños.” (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Su postura va encaminada hacia la inclusión y socialización de la comunidad, especialmente las que no tienen la posibilidad de ofrecer en las casas lo que hay en las ludotecas, como otros juguetes, diversidad de libros y compañeros de juego. Así como lo menciona Santos y Salgado (2006) deben ser espacios "...que no pierdan la perspectiva de compensación social, pero que estén abiertos a niños y niñas de todos los ámbitos sociales, no sólo aquellos más necesitados, serán la garantía de una sólida integración." (p.131) Invitando a las comunidades a hacer uso de estos escenarios gratuitos.

Una característica recurrente, en la identidad de las ludotecas observadas, es su empeño de articular la participación de las familias y la comunidad; en otras palabras, para fomentar una cultura que valore y respete la importancia del juego en la educación inicial, este escenario se encarga de involucrar a la familia y a la comunidad en este proceso (MEN, 2014, p.31); las ludotecas buscan ser no solo un espacio infantil, sino también un lugar donde los padres, tutores y otros profesionales puedan involucrarse activamente en el juego y las actividades de los niños. Según Borja (1994) es importante reconocer que el juego, como una necesidad y posibilidad de la especie humana, es una actividad antropológica universal que ha dado lugar a una cultura lúdica global (p. 26), así mismo, este aspecto es clave para fortalecer los lazos familiares y sociales, ya que el juego compartido entre niños y adultos fomenta una cultura participativa y de acompañamiento.

Aunque es un espacio dirigido a los niños y las niñas, los adultos también tienen completa libertad de jugar con los objetos dispuestos, la SED (2017) señala que, además de la escuela y la familia, existen otros espacios, como las ludotecas, que promueven el descubrimiento y la adopción de nuevas formas de relacionarse con el mundo (p.38). Por lo que, en estos espacios, se les permite a los padres estar siempre presentes guiando, observando y acompañando el juego, para así reforzar los vínculos, como lo resalta una madre de la ludoteca 3:

*"Los juegos están dirigidos también para que los adultos compartan con los niños" (F3, Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Las ludotecas también se ven configuradas por la diversidad de usuarios que atienden y las diferentes necesidades que surgen de esta pluralidad. Reciben niños en situación de vulnerabilidad, grupos étnicos, niños con discapacidad y familias diversas. La SED(2017)

menciona que es un espacio que se entiende como expansible y abierto, capaz de ofrecer una amplia gama de posibilidades, lo que lo hace flexible en cuanto a su extensión (p.40); esta variedad en la población atendida pone en evidencia la necesidad de que las ludotecas sean espacios inclusivos, capaces de adaptar sus actividades a las diferentes realidades y contextos de los niños. Así pues, se evidencia una gran oportunidad en tener alianzas con diferentes entidades como IDARTES y NIDOS para que estos diferentes talleres ofrecidos, enriquezcan a estas diversas poblaciones y la vinculación al juego dentro de estos lugares; el interés por estos talleres se vio reflejado en la madre de la ludoteca 1, que comento:

*“cuando hacen talleres, es una manera de disfrutar el espacio, por ejemplo, en algunas hacen yoga; tienen una programación específica y es un espacio bastante divertido” (F1, Entrevista, 14 de enero de 2025).*

Además, la SDIS (2010) afirma que es fundamental asegurar la presencia del juego, el arte, la literatura y la exploración del entorno (p.46), ya que son condiciones indispensables para potenciar el desarrollo de niños y niñas. Por ende, las ludotecas enfrentan desafíos significativos que reflejan su identidad proyectada y su funcionamiento práctico. Se encargan de promover una mayor integración de las familias en las actividades lúdicas y más el juego dentro de estos espacios, son aspectos necesarios para fortalecer la identidad de las ludotecas como zonas clave para el desarrollo infantil en un contexto educativo y social más amplio.

### ***-Perfiles del ludotecario***

Se analiza el perfil de los ludotecarios en las diferentes zonas visitadas dentro del marco de ludotecas públicas en Bogotá; estos profesionales presentan una variedad de características que influyen directamente en la experiencia educativa y lúdica que ofrecen estos espacios. Se destaca que, en las distintas ludotecas observadas, los ludotecarios tienen formaciones académicas variadas que incluyen: la educación infantil y preescolar, arquitectura, artes visuales, bibliotecología, licenciatura en educación básica con énfasis en artes y licenciatura en literatura. Esos estudios permiten una multiplicidad de enfoques en la forma de abordar las actividades lúdicas dentro de estos espacios, como lo manifiesta Osorio (2010) se impulsan experiencias y retos, donde el entorno físico, los recursos y elementos, junto con el tiempo, son coordinados por

un ludotecario(a) para generar oportunidades de expresión y desarrollo para los participantes (p.14).

Dicho esto, estos agentes muestran un fuerte compromiso con su rol, están involucrados en el diseño de actividades que favorecen al desarrollo integral de los niños, promueven la autonomía y la toma de decisiones y adaptan los recursos de la ludoteca para crear entornos seguros y estimulantes. Su capacidad para organizar los recursos de forma que los niños tengan opciones variadas cada semana promueve la creatividad y el aprendizaje a través del juego. En algunos casos, los ludotecarios se forman de manera autónoma para poder entender mejor las necesidades de los niños y ofrecerles actividades más adecuadas, esto refleja una actitud reflexiva y de aprendizaje continuo, lo que contribuye a la mejora constante de las dinámicas dentro de la ludoteca. Así mismo, las tres ludotecarias coinciden en que su función no es de tutor, por ende, siempre debe haber un acompañamiento por parte del acudiente, destacando que:

*LU1: “...en las funciones que yo realizo es más de supervisión, de un control del espacio; no somos suplentes de la labor del padre en ningún aspecto, porque la ludoteca no es un espacio de guardería para los niños, es un espacio de juego, que los niños siempre estén en compañía con el adulto” (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

*LU3: “Desde el cuidado y desde el juego. Aparte es brindar ese acompañamiento para generar esa conciencia de: no es guardería, es ludoteca que es diferente. Además de eso, estar pendiente de todos los utensilios que hay” (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Ahora bien, la falta de formación especializada en este campo es un reto significativo, pues se debe dar atención a grupos diversos, que incluyen a niños con discapacidades o en situación de vulnerabilidad y una amplia gama de edades, es esencial establecer ludotecas que cuenten con una colección de juegos y materiales especializados para personas con diversas necesidades y que los ludotecarios estén capacitados para seleccionar los recursos más apropiados en cada situación y ofrecer orientaciones (Borja, 1994, p.34-35). En estos espacios se ofrecen talleres y experiencias literarias, pero no se evidencia que estén adaptados a personas con distintas condiciones. La falta de formación específica para trabajar con estas poblaciones hace

que los ludotecarios dependan más de su buena voluntad que de herramientas pedagógicas especializadas para atender estas necesidades, a pesar de la diversidad profesional.

Las ludotecas llevan a cabo actividades de integración con niños que enfrentan diversas dificultades, incluso si los monitores no cuentan con formación especializada, esto se logra gracias al ambiente relajado y alegre de la ludoteca, a la comprensión, la buena disposición y la dedicación de los ludotecarios, así como el contacto con otros niños y los juguetes; es decir, que el juego como derecho fundamental y lenguaje constitutivo de la infancia puede dinamizarse, pero requiere un enfoque más profundo que no siempre está presente; por ello, es necesario que los ludotecarios reciban talleres enfocados en dinámicas de juego y desarrollo infantil.

Durante la validación con ludotecarios, ludoeducadores y en las consultas con niños, niñas, adolescentes y jóvenes, se discutieron diversos aspectos que contribuyen a la construcción de lo pedagógico, lo humano y lo operativo en la ludoteca (SED, 2017, p.35), donde entra en juego la pregunta ¿Cuál es el sentido de la propuesta de la ludoteca en el marco institucional de la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá?, a lo que ellos responden:

*LU1: "... una parte de las políticas públicas de Biblored respecto a la lectura, es introducir espacios en las bibliotecas, que permitan otro tipo de contacto entre los niños y su nivel de formación mediante diferentes objetos. Los cuales, permiten este desarrollo cognitivo, que se dificulta si solo se ofrece libros a las primeras infancias." (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

*LU2: "Dentro del marco de la Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá no solo representa un espacio para la recreación sino también un lugar que promueva la educación integral de los niños y las niñas teniendo en cuenta el desarrollo de los niños, el cariño hacia la lectura, la unión de la comunidad y los procesos de socialización que se ven reflejados y muy marcados en estos espacios." (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

*LU3: "Reivindicar la biblioteca, no debe verse como un espacio aburrido con libros, sino como un espacio que brinda actividades que sean diferentes a los que los niños están usualmente acoplados." (Entrevista, 14 de enero de 2025)*

Con ello, se evidencia que estos profesionales están dedicados y comprometidos, hacia la creación de entornos seguros y estimulantes para los niños. Por esto, es importante la presencia de compañeros de juego de la misma edad y la convivencia con adultos que estimulen, diversifiquen y orienten las actividades lúdicas (Borja, 1994, p. 20); esto se logra gracias al reconocimiento que tienen los agentes de el sentido que tienen estos espacios como un entorno que propicia y enriquece el juego.

### ***-Tensiones que afectan la identidad de la ludoteca***

La identidad de las ludotecas puede verse comprometida cuando las actividades están demasiado predeterminadas por los programas, restringiendo el juego libre, esencial para el desarrollo espontáneo y la creatividad. Borja (1994) dice que el juego, al ser un medio de intercambio y contribución sociocultural, destacando las capacidades de las personas como seres sociales que, por su propia naturaleza, pueden desarrollar inquietudes creativas e innovadoras (p.26); la presencia de juegos simbólicos y de roles, actividades manuales y talleres de lectura son componentes importantes; el ambiente debe facilitar la posibilidad de simbolizar, utilizando materiales no estructurados y escenarios que fomenten diversas interpretaciones (MEN, 2014, p.41), pero a veces la rigidez en la planificación limita la flexibilidad y el carácter dinámico que deberían tener.

En cuanto al enfoque pedagógico, aunque se reconoce la importancia del juego como una herramienta de desarrollo integral, la política pública de primera infancia, según la SDIS (2010, p.41), el juego, el arte, la literatura y la exploración del entorno son las formas esenciales mediante las cuales los niños y las niñas se relacionan entre sí, con los adultos y con el mundo. Osorio (2010) sostiene que la ludoteca está íntimamente relacionada con la dinámica escolar, no siendo un espacio separado ni un simple recurso administrativo para el préstamo de juguetes o la provisión de materiales (p.15), sin embargo, algunas ludotecas muestran un marcado interés por el desarrollo literario y la promoción de la lectura, mientras que otras se enfocan más en las manualidades y las actividades corporales, esta diversidad de enfoques refleja la identidad y adaptación de cada espacio. La ludotecaria de la ludoteca 3 expresa como las actividades varían según el contexto en el que se encuentre, expresando así que:

*“...es un proceso diferente porque empieza desde el área poblacional. Por ejemplo, la ludoteca de Virgilio o de Tunal va a ser diferente a la de acá, ya que aquí revisamos el tipo de población, las edades y qué es lo que ellos requieren y necesitan.” (LU3, Entrevista, 14 de enero 2025)*

Para finalizar, evidenciamos que las ludotecas preservan su identidad y cumplen con su objetivo principal: propiciar y promover el juego, defendiendo así los derechos de la infancia; es fundamental comprender el equilibrio que se presenta entre la espontaneidad y la planificación, teniendo en cuenta la diversidad de enfoques y la posibilidad de interconectar distintas actividades según el contexto. Las propuestas literarias, artísticas o manuales expuestas por estos agentes se ven complementadas con el juego libre. El juego, en su esencia, ocupa un lugar central, permitiendo que los niños exploren, creen y se desenvuelvan en un ambiente flexible, donde la estructura no limita su capacidad de imaginar y descubrir. Por esta razón, las tres ludotecas se consolidan como un espacio que responde a las necesidades de la comunidad, garantizando un enfoque equilibrado y enriquecedor.

## Capítulo V. Conclusiones y Proyecciones

Al finalizar el estudio de caso en las tres ludotecas públicas pertenecientes a la BiblioRed de Bogotá, es posible concluir una serie de planteamientos que han sido claves para el desarrollo de esta. Con ello, podemos traer a colación que todos los escenarios se configuran como un espacio educativo y social que promueve el desarrollo integral de los niños a través del juego, considerado un **derecho fundamental**. Del mismo modo, con las visitas realizadas podemos destacar la necesidad de convertir las tensiones encontradas durante la observación, en ámbitos de oportunidad que según los objetivos planteados nos permitimos dar una serie de **recomendaciones** (teniendo en cuenta las tensiones en los análisis) que podrían ser favorables para la construcción de los nuevos lineamientos que regirán las ludotecas en Colombia.

En el desarrollo del análisis obtuvimos diversas tensiones que consideramos tienen un gran potencial como oportunidad o fortaleza en estos escenarios. En primer lugar, queremos señalar el **equilibrio** que debe haber en las **propuestas** de ludoteca, respecto a la literatura, los talleres y el juego, de modo que estas actividades se complementen, en lugar de competir, es fundamental encontrar un equilibrio entre la planificación de actividades y la promoción del juego libre, de manera que las ludotecas se consoliden como espacios inclusivos y enriquecedores para la infancia. Esto permitiría, que las ludotecas mantengan su propósito de ser entornos que promueven el juego mientras genera indirectamente el desarrollo de otro tipo de lenguajes y habilidades socioafectivas.

Como segundo aspecto, se evidenció que en los tres escenarios donde se realizó el estudio de caso, el criterio de ambiente denominado osmosis, que tiene una relación estrecha con la cultura se ve reflejado, pero no es un aspecto muy notorio. Lo que significa que estos espacios no tienen una gama muy amplia de objetos propios del territorio, la disposición de estos es muy escasa; es fundamental que estos lugares cuenten con objetos de la cultura con una gran variedad y selección, para que los niños y niñas puedan llevar a cabo múltiples formas de juego; así mismo, renovando todos los juguetes y dotaciones del espacio cuando se vean deteriorados. Es primordial que los ambientes favorezcan la comprensión de una **identidad cultural**, especialmente si se logra desde la infancia, ya que respalda la apropiación de esta.

Reconocimos que la mayoría de los objetos dispuestos en estos tres espacios son de plástico y hay muy pocos rincones que resaltan objetos propios de la cultura, como objetos de madera, pita, algodón, mopa - mopa, canastos, máscaras, etc.

Consideramos que puede ser interesante incluir en estos espacios elementos que nos hablen de una etnia, un territorio, un lenguaje, unas costumbres y creencias, que nos identifiquen como colombianos, sin menospreciar los objetos que ofrecen estos espacios que son igual de importantes para desarrollar el juego.

Se debe rescatar el **rol del ludotecario**, que según lo que observamos se orienta desde una visión pedagógica tomando como aspecto fundamental la interacción que tienen con los niños, niñas y familias presentes. Por esta razón queremos destacar aspectos indispensables de su labor, empezando por lo profesional, donde interpretamos que los ludotecarios de los tres espacios tienen un rol activo, en la dirección y participación en las actividades lúdicas que se desarrollan más de tres veces a la semana, según los diálogos que realizamos en las tres visitas con estos funcionarios.

En este punto, surge el segundo aspecto relacionado con las interacciones. Al considerar sus voces, se evidencia la prioridad que estos agentes otorgan a dichas interacciones, las cuales se enmarcan en las categorías definidas para este documento: niño-niño, niño-adulto y niño-objeto. De igual manera, en el diálogo con ellos se resalta que la interacción fundamental es con el adulto o cuidador, ya que a través de este vínculo familiar el niño puede sentirse cómodo en el espacio. Facilitando que experimente mayor libertad y disposición para interactuar tanto con otros como con los objetos a su alrededor.

La **construcción** de los lineamientos para las ludotecas en el territorio nacional y la movilización de esta política pública en Colombia, en torno al juego de la infancia, ayudarán a identificar la importancia del juego como una herramienta esencial en el desarrollo integral de los niños. Los documentos no oficiales, ponen en evidencia la necesidad de contar con un lineamiento oficial que oriente y de línea técnica para la cualificación de estos escenarios desde una perspectiva, normativa, pedagógica y metodológica. Con el fin de incentivar a la dinamización de ambientes que promuevan el juego libre y la exploración, factores clave en el fortalecimiento de la autonomía y la creatividad infantil.

Ahora bien, desde la perspectiva de la investigación dentro de la Licenciatura en Educación Infantil, consideramos que representa una oportunidad significativa para ampliar los énfasis de la **línea de investigación** relacionadas con el juego, la pedagogía lúdica y los entornos educativos innovadores. La observación de las ludotecas como escenarios educativos y sociales ofrece una rica base de análisis, sobre cómo los espacios y los objetos inciden en las interacciones entre los niños, los pares y los adultos, así como en la construcción de vínculos afectivos y cognitivos.

Finalmente, en cuanto a las proyecciones en el campo laboral, la formación en estos temas abre un abanico de oportunidades para las egresadas, no solo en la educación, sino también en la gestión y creación de ludotecas, el diseño de programas educativos basados en el juego y la asesoría en políticas públicas que promuevan los derechos fundamentales en la infancia. Las egresadas tendrán un rol clave en la implementación de propuestas lúdicas en diversos contextos, ampliando así sus horizontes profesionales en un entorno, donde el juego, es cada vez más valorado como un componente central del aprendizaje y el desarrollo infantil.

## Bibliografía

- Aguilar Duarte, L. P., Beltrán Murcia, S., Bohórquez Téllez, P. A., Chaves Castro, A. P., Leguizamón Castillo, D. M. (2022). *La Mediación del Objeto en el Desarrollo de la Función Simbólica en los Niños de la Fundación Amigos de Jesús y María*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Barbarroja Vaca, M. J. (2007). *Las ludotecas*. Revista digital innovación y experiencias educativas (13), 1-8.
- Bogota Ramirez, I. A., Jerez Morales, J. M., Mora Dionisio, G. A. y Ramirez Perez, M. E. (2022). *Proyecto Sociocultural Ludoteca en la Vereda*. Universidad del Rosario. Bogotá, Colombia.
- Borja I Sole, M. (1980). *El juego infantil, organización de las ludotecas*. Oikos-tau, s.a. Barcelona.
- Borja I Sole, M. (1994). *Las ludotecas como instituciones educativas Enfoque sincrónico y diacrónico*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado (19), 19-40.
- Borja I Sole, M. (1994) *Los juguetes en el marco de las ludotecas: elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad*. Universidad de Zaragoza, Asociación Universitaria de Formación del Profesorado (AUFOP)
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Camelo, R. (2009). *¡Ludotecas-naves... no solo juguetes!* Día de la niñez corporación-Colombia.
- Cárdenas Palermo, Y. (2012). *Infancia, juegos y juguetes: contribuciones a un análisis histórico-cultural de la educación en Colombia (1930-1960)*. Pedagogía y saberes Universidad Pedagógica Nacional (37), 25-36.  
<https://doi.org/http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/7103>

Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia - 1991* (2a edición).

Legis.<https://www1.funcionpublica.gov.co/documents/418537/37742455/constitucion-politica-de-colombia-91.pdf/10e1ba89-82ef-4c36-543d-447d99a6a17d?t=1607378431827>

Corporación juego y niñez. (2015). *Antecedentes de ludotecas*. Orígenes e historia de las ludotecas. 1-14.

Corporación juego y niñez. (2019). “*El juego. un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*”. Politécnico Grancolombiano. [https://doi.org/ISBN: 978-958-5544-24-6](https://doi.org/ISBN:978-958-5544-24-6)

da Ponte, J. P. (1998) *Las creencias y concepciones de maestros como un tema fundamental en formación de maestros*. Universidad de Lisboa. Portugal

Duarte, J. (2013). *EL JUEGO: CONSIDERACIONES Y PRÁCTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA; UN PASO MÁS HACIA LA LUDOTECA MÓVIL*. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Colombia

Durán Chiape, S.M., Martín cardinal, M. C. (2015). *Diseño de ambientes para el juego: Práctica y reflexión en educación inicial*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Monserrate.

Flores, R., Castro, J., Camelo, R., Martelo, F., & Salazar, I (2019) *JUEGO Y LUDOTECAS EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS EMOCIONALES Y DE CREATIVIDAD EN NIÑOS: ESTABLECIENDO UNA LÍNEA BASE*. (2019). Catálogo Editorial Politécnico Grancolombiano, 1(222), 62-95.

Glanzer, M. (2005). *Los juguetes: material Lúdico- didáctico autónomo*. Educared.  
[http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloboorojo/piedra/2005\\_07/02](http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloboorojo/piedra/2005_07/02)

Hoyuelos, A. (2005). *La cualidad del espacio - ambiente en la obra pedagógica en la obra de Loris Malaguzzi*. En Territorios de la infancia. Diálogo entre arquitectura y pedagogía (págs. 154-166). Editorial GRAO.

- Hoyuelos, A., Riera, M (2015). *Complejidad y relaciones en educación infantil*. Octaedro- Rosa Sensat.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Klein, M. (1975). *Envidia y gratitud y otros trabajos* (V. S. de Campo, S. Dubcovsky, V. Fischman, H. Friedenthal, A. Koremblit, D. Liberman, et al., Trads.). Ediciones Paidós Ibérica. (Trabajo original publicado en 1975 por The Melanie Klein Trust). ISBN: 978-607-7626-13-8.
- Marín, I. (2009). *Jugar, una necesidad y un derecho*. Revista de psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport. ISSN: 1138-3194. Aloma.
- Martín Cardinal, M. C y Duran Chiappe, S. M. (2016). *Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil*. RELAdEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 5(1), pp. 84–95. Disponible en <http://www.reladei.net>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. Ministerio de Educación Nacional.
- Michelet, A. (2002). *El juego del niño: avances y perspectivas*, quebec, OMEP, Ministerio de Educación
- Monroy Antón, A., & Saéz Rodriguez, G. (2011). *Concepto y tipos de ludotecas*. Educación Física y Deportes revista Digital.(161), 1-7.  
<https://doi.org/http://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm>
- Montenegro, A., & Ridao, A. (2014). *Los juguetes de la infancia: intervención y diálogo intergeneracional*. Espacios en blanco Revistas de educación(24), 127-150.
- Osorio, E. (2010). *¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia*. Lúdica pedagógica, 2(15), 6 - 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.17227/ludica.num15-547>

- Rafael Linares, A. (2007-2008). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya y Universitat Autònoma de Barcelona.
- Ridao, A (2008). *El lenguaje secreto de los juguetes*. Universidad Nacional del Cuyo, Mendoza.
- Riera Jaume, M. A., Ferrer Ribot, M., & Ribas Mas, C. (2014). *Espacio educativo*. *Reladei*, 3(2), 19-39
- Riera Jaume, M., Ferrer Ribot, M. y Ribas Mas, C. (2014). *La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones*. *RELAdEI: Revista Latinoamericana de Educación Infantil*.
- Santos, A., & Salgado, J. Á. (2006). *¿PARA QUÉ SIRVE UNA LUDOTECA? Psicología educativa*. *Revista de los Psicólogos de la Educación*, 12(2), 123-132. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Madrid, España.  
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613765497003>
- Sarlé, P. (2011). *El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico*. *Revista infancias imágenes*, pp 83-91.
- Secretaria de Educación del Distrito Capital. (2017). *Lineamiento de ludotecas en Colombia*. Corporación juego y niñez. Colombia.
- Secretaria de Educación del Distrito Capital. (2007). *Ludotecas Escolares lineamientos de política distrital de lúdica y juego para la infancia y la adolescencia*. series, estudios y avances. Corporación día del niño. Bogotá, Colombia.
- Secretaria Distrital de Integración Social. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito*. Secretaria de Educación del distrito.
- Sosenski, S. (2012). *Producciones culturales para la infancia mexicana: los juguetes (1950-1960)*. *Relaciones: Estudios de historia y sociedad*, ISSN 0185-3929, ISSN-e 2448-7554, Vol. 33. México.
- Stake, R. (1988). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata, S.L. Madrid.

Tardif, F. (2014). *Los saberes del docente y su desarrollo profesional*. Narcea, S.A, de ediciones Madrid. España.

Trueba, B. (2015) *Espacios en armonía*. Octaedro, España.

Trujillo Aguirre, C. X., Garzón, D. X., Ríaño Ortega, J. A., & Marret, O. A. (2022). *Ludotecas Cali: Aportes para la Convivencia y el Juego en Familia en Santiago de Cali una experiencia en el Asentamiento el Encanto*. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Vásquez Bogotá, S. L. (2016). *Mi pequeña ludoteca Kennedy, un espacio divertido para lograr mis sueños*. Fundación Universitaria los Libertadores.

Winnicott, D (1971). *Realidad y juego*. Ediciones Paidós Ibérica. ISBN: 84-7432-057-X.

Winnicott, D. W. (1993). *¿Por qué juegan los niños?* En *El niño y el mundo externo* (4ª ed., pp. 154-158). Buenos Aires: Lumen. (Trabajo original publicado en 1942).

#### **Anexos:**

**Anexo 1 (Registros de observación):** [https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam\\_upn\\_edu\\_co/EZbg-k2IeaFLu6ajw5eSRFYBQOxTZUgoDyEzFdi0h2qu0g?e=u3aO9B](https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam_upn_edu_co/EZbg-k2IeaFLu6ajw5eSRFYBQOxTZUgoDyEzFdi0h2qu0g?e=u3aO9B)

**Anexo 2 (Registros de interacciones):** [https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam\\_upn\\_edu\\_co/ER02zqSw\\_P5Cujv-ZkXNVr4BjBoML4MU075ThuHr\\_Z8Nfg?e=F2hgca](https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam_upn_edu_co/ER02zqSw_P5Cujv-ZkXNVr4BjBoML4MU075ThuHr_Z8Nfg?e=F2hgca)

**Anexo 3 (Registro de voces):**  
[https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam\\_upn\\_edu\\_co/EfwMCZGlhSdLsp2\\_0l\\_PCI8B-ri7O4JT5EDqyPnFrejXrg?e=6iFXnF](https://pedagogicaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/capiracocam_upn_edu_co/EfwMCZGlhSdLsp2_0l_PCI8B-ri7O4JT5EDqyPnFrejXrg?e=6iFXnF)