



Orígenes, Organización y Metodología



República de Colombia

CORPORACIÓN DÍA DE LA NIÑEZ – CDN

Consejo Directivo

Jorge Silva

**Presidente del Consejo Directivo
Gerente General de Microsoft Colombia**

Ángela Ospina de Nicholls

Consejera Presidencial de Programas Especiales

Fernando Martelo

Presidente Consejo de Fundadores

Elías Botero Mejía

Representante Legal Almacenes Máximo S.A.

Fidel Duque

Delegado Consejo de Fundadores

Mauricio Stelabatti

Representante Legal Mattel Colombia

Manuel Andrés

Presidente de Nestlé

Abilio Paulo Pinheiro Ramos

Presidente en Colombia de Petrobras

Isabella Gruesso

Gerente de Relaciones Externas de Procter & Gamble



Orígenes, Organización y Metodología

(Serie Ludotecas en Colombia)

2009

**Ludotecas NAVES –por dentro y por fuera–
Corporación Día de la Niñez – CDN**

Dirección general

Ruth Camelo
Directora Ejecutiva

Investigación y textos

Irma Salazar Montenegro – Coordinadora Proyectos Especiales
Laudys Pernet – Coordinadora Ludotecas NAVES
Angélica Torres – Asesora en Investigación y Sistematización
Mario Henao Quevedo – Asesor

Colaboración especial

Mercedes Castaño – Asesora Pedagógica – Cataluña, España
Alberto Flórez – Asesor externo
Francy Sánchez B. – Monitora Regional Andina - Centro
Carmen Peña – Ludotecaria NAVES Chiquinquirá
Miguel Ángel Torres Garavito – Ludotecario NAVES Chiquinquirá
Brigitte Gary – Ludotecaria San Andrés Isla
Melba Martínez- Ludotecaria Túquerres
Sandra Marcela Sánchez – Ludotecaria Túquerres
Guadalupe Guerrero – Ludotecaria Túquerres
Olga Ospina- Ludotecaria Manzanares

Edición de textos

Mario Henao Quevedo – Asesor externo

Coordinación editorial

Doris Salazar – Monitora de Producción Editorial y Pedagógica

Fotografía

Archivo CDN, equipo de monitores CDN, ludotecarios/as NAVES

Diseño

Divegraficas Ltda.

Impresión

Divegraficas Ltda.

© Las Ludotecas NAVES orígenes, organización y metodología
(Serie Ludotecas en Colombia)

Documento elaborado por la Corporación Día de la Niñez (CDN),
entidad sin ánimo de lucro,
que trabaja por la promoción del derecho al juego en Colombia.

© Primera edición. Bogotá, D.C., enero de 2010.

ISBN 978-958-98879-3-6

Corporación Día de la Niñez
Calle 97 N.º 60D-86, barrio Los Andes
Bogotá, D.C., República de Colombia
direjecutiva@corporaciondiadelnino.org

Telefax (571) 2574622

***Los juegos infantiles no son tales juegos,
sino sus más serias actividades.***

Michel Eyquem de Montaigne (1533-1592)



CONTENIDO

Prólogo

La Corporación Día de la Niñez y las Ludotecas NAVES

Presentación

Un esfuerzo por la niñez

Capítulo I

El juego, factor de desarrollo humano

- 1.1. Teorías del juego
- 1.2. El juego en el desarrollo
- 1.3. Funciones del juego
- 1.4. El juego y su relación con la lúdica
- 1.5. El concepto de juego en las ludotecas NAVES
- 1.6. El juego derecho fundamental

Capítulo II

Los juegos y los juguetes, herramientas de construcción y transformación

- 2.1 Reflexiones en torno al juguete
- 2.2 Juego y juguete un hilo de la vida

Capítulo III

Ludotecas NAVES, espacios de encuentro familiar y comunitario

- 1.2 Definición y finalidad
- 3.2 Funciones y modalidades
- 3.3 Un barrido histórico
- 3.4 El porqué de las ludotecas NAVES
- 3.5 Las ludotecas NAVES, una experiencia replicable

Capítulo IV

Algunas consideraciones para el montaje de una ludoteca

- 4.1. ¿Qué constituye el Modelo NAVES?
- 4.2. La organización de los materiales, juegos y los juguetes
- 4.3. El sistema ESAR, una opción en la implementación de Ludotecas NAVES
- 4.4. Cuidado de los juegos y los juguetes, ciencia y esencia
- 4.5. Construcción de juguetes, arte y compromiso
- 4.6. Construcción de juguetes tradicionales, manifestación de la cultura

Capítulo V

La Aventura Lúdica, una propuesta pedagógica en las Ludotecas NAVES

- 5.1. Por qué una aventura y por qué lúdica
- 5.2. Cómo se crea un escenario para la fantasía del juego
- 5.3. Qué es la Aventura Lúdica en la propuesta pedagógica de la Ludoteca NAVES
- 5.4. La construcción de la Aventura Lúdica
- 5.5. Proceso de estructuración de la Aventura Lúdica
- 5.6. La participación de los niños y las niñas
- 5.7. Visión de los ludotecarios y ludotecarias, trabajo con-ciencia

Capítulo VI

El papel de la sistematización como práctica investigativa en la implementación de una ludoteca NAVES

- 6.1. Un acercamiento al concepto y la importancia de la sistematización, en el marco de la implementación de una ludoteca
- 6.2. Características generales de la sistematización
- 6.3. La sistematización y su relación con la investigación
- 6.4. El rol del ludotecario y la ludotecaria en el proceso de sistematización
- 6.5. La sistematización, un proceso formativo
- 6.6. El procedimiento de la sistematización

Capítulo VII

Vivencias y experiencias regionales

Glosario y definiciones

Bibliografía

PRÓLOGO

La Corporación Día de la Niñez y las Ludotecas NAVES

Ante las inmensas carencias que golpean a un grueso sector de la niñez colombiana y la necesidad vital de contar con espacios propicios para el desarrollo infantil en los que el juego sea no sólo la herramienta sino el propósito mismo, en 1998 en Colombia un grupo de empresarios, de personas particulares, y de gobernantes municipales y departamentales, con el liderazgo de la Presidencia de la República, se decide a emprender el programa de ludotecas con carácter social y orientado a mejorar la calidad de vida de la población infantil más vulnerable.

A pesar de la existencia de ludotecas de diverso origen en el país, su sostenibilidad no era posible. Para entonces el término era prácticamente desconocido, al punto que con frecuencia quien lo escuchaba creía que se trataba de una mala pronunciación de la palabra *biblioteca*, y era necesario detenerse a explicarle a la gente su significado, incluso los mismos niños, los medios de comunicación y algunas instituciones nos pedían por qué no cambiar ese vocablo tan difícil de pronunciar. (Ello no ha desaparecido del todo y se repite en muchas de las localidades a las cuales la Corporación Día de la Niñez llega por primera vez.)

Sin embargo, aquello que parecía irrelevante, constituía al mismo tiempo un buen indicador para los gestores de la propuesta, quienes no se habían equivocado en sus tesis sobre el desconocimiento que hasta entonces existía sobre el juego en Colombia, porque, para mencionarse, en ocasiones debía ir acompañado de recreación o deporte, aun cuando esté estipulado como uno de los derechos fundamentales de la niñez, y

los estudiosos del desarrollo infantil y la psicología lo consideren como una necesidad vital en etapas como la primera infancia.

Estas nuevas ludotecas, a las que se les nombra o “apellida” como NAVES (*Niños y niñas aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando*), surgen con una metodología propia que identifica posturas, componentes y características claros para el desarrollo integral de la infancia. Las Ludotecas NAVES trascienden de espacios con muy bonitos y novedosos juguetes a espacios donde el impacto se mide por la libertad del juego, la participación del adulto en el juego con los niños y las niñas, la clara intencionalidad del profesional que facilita, acompaña y lidera el juego (ludotecario o ludoeducador) y la necesidad de articular desde la ludoteca, esfuerzos entre los entes o actores de infancia en las localidades en donde funcionan.

Con esta gran oportunidad de incidir positivamente en la apertura de espacios favorables al desarrollo de los niños y las niñas en Colombia, la Corporación Día de la Niñez (antes Corporación Día del Niño) presenta este libro fruto de la sistematización de un trabajo de más de 300 personas, quienes a lo largo de una década han propuesto mil lenguajes para hacer del lenguaje del juego una expresión auténtica, para ayudar a los adultos a comprender sus responsabilidades frente a la garantía de derechos de infancia, y a los niños y las niñas su responsabilidad de cumplir deberes para avanzar en una mejor convivencia en casa, en el barrio y por ende en el país. Las Ludotecas NAVES se sustentan en la importancia que reviste el juego para el desarrollo humano, y en la convicción de que el estímulo de espacios para su expresión contribuye al mejoramiento de la calidad de vida de la niñez, la familia y la comunidad en el entorno donde se desarrolla el programa.

Las Ludotecas NAVES permiten que la comunidad en general, y especialmente los niños, las niñas, los jóvenes y sus familias, accedan a una propuesta pedagógica (denominada “Aventura Lúdica”, cuyas estructura y características aparecen en el Capítulo V de este libro) que surge del interés y las motivaciones de los mismos niños y niñas usuarios del programa, como una oportunidad de aprendizaje y socialización de valores (solidaridad, respeto, tolerancia, entre otros), que al mismo tiempo propicia su integración a un medio social y el desarrollo de habilidades que favorecen su crecimiento como seres individuales y sociales.

La Corporación está lista a prestar servicios para orientar en la apertura de ludotecas o cualificar procesos para su sostenibilidad, no sólo de “NAVES”, sino de otras que haya en el país (y los países del mundo que lo requieran), pues los conocimientos que presentamos en este libro son para que avancemos hacia el mejoramiento y la unificación de criterios del programa Ludoteca, partiendo por supuesto de las características de la población

La experiencia de las Ludotecas NAVES ha sido profundamente innovadora y extraordinariamente rica en la multiplicidad de efectos. Por ello, la Corporación Día de la Niñez no duda en recomendar su implementación en todos los municipios colombianos que aún no cuentan con una. Esto, siempre y cuando sus planes de desarrollo y los presupuestos de empresas públicas y privadas favorezcan tanto la implementación como la sostenibilidad de este programa, entendiendo que hay que ir más allá de donar juguetes para llenar salones en los que el juego pierde sus atributos.

El establecimiento de una Ludoteca NAVES implica tomar decisiones, en especial por parte de las administraciones municipales, que deben liderar el programa como corresponsables que son del bienestar y la protección de la niñez en Colombia, y porque han comprendido que una ludoteca, ¡no es sólo juguetes!

Ruth Camelo
Directora Ejecutiva
Corporación Día de la Niñez



PRESENTACIÓN

Un esfuerzo por la niñez

Jugar es una experiencia vital, una necesidad del ser humano, un lenguaje y un escenario para establecer relaciones; está directamente relacionado con la alegría, el disfrute, la diversión y el aprendizaje. Pero, al mismo tiempo, jugar constituye un derecho. Así lo reconocen casi todos los países del mundo, entre ellos Colombia, que suscribieron y acogieron la Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, la cual declara “[...] el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, **al juego** y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”¹.

Paradójicamente, y a pesar de los significativos esfuerzos adelantados en los últimos años en Colombia con el fin de hacer efectivo el ejercicio de este derecho, el juego continúa siendo un aspecto que reviste poca importancia para muchos padres y madres de familia, lo mismo que para numerosos adultos responsables de la crianza o el cuidado de la infancia, quienes en lugar de propiciar su práctica en ocasiones incluso les prohíben a los niños y a las niñas jugar, o no se esfuerzan para que lo hagan y menos aún en condiciones adecuadas, marginándolos de los beneficios que se derivan de su disfrute.

Simple para algunos y complejo para otros, lo cierto es que esta situación se ha convertido en una problemática, en particular en aquellos hogares, instituciones y regiones donde subsiste la errónea creen-

¹ Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, en la cual se estipulan los derechos humanos básicos que deben disfrutar los niños y las niñas en todos los países del mundo.

cia de que “jugar es perder el tiempo”. Las raíces de ese equívoco son de orden cultural y corresponden a una sociedad que parece resistirse a la magia de la alegría y al deleite mismo de la vida, probablemente porque se antepuso la obligación de *trabajar*, de *producir*, funciones no compatibles con el juego, según esa misma corriente de pensamiento.

Lo que muchos adultos ignoran es que jugar o dejar de hacerlo marcará para siempre a niños y niñas, positiva o negativamente, según el caso. Además de diversión y entretenimiento, el juego tiene que ver con su desarrollo y crecimiento, y consecuentemente con la formación de su personalidad, que es donde radica su gran beneficio, pues jugando es como los niños y las niñas aprenden a identificar aquellas pautas de la conducta social, ciertos roles o papeles que les exige el mundo al cual se incorporan. En tal sentido, el juego es un acto de creación y re-creación.

No importa si altos o bajitos, si delgados o gorditos, si rubios o negros, si campesinos o indígenas, si nacieron en el pueblo o en la ciudad, si pobres o ricos, si estudiados o iletrados, si van o no van a la iglesia, si tienen dientes o no les han salido o se les cayeron, no importa si responden a *María* o a *José*, a *Margarita* o a *Pedro*, no importa... **¡necesitan jugar!**



Si los adultos se permitieran cuando menos la posibilidad de viajar por el túnel de la memoria a sus años de infancia, si recordaran que un día fueron niños y niñas, quizás el mundo sería un poco más tolerante;

a lo mejor las prioridades de los gobernantes estarían encabezadas por problemas menos agudos; probablemente los vergonzosos índices de los males que apalean a la niñez en lugar de aumentar descenderían a ceros, pero parece ser que lo olvidaron, muchos de ellos lo olvidaron... ¿o prefieren no acordarse?

Por lo expuesto, crear y potenciar una actitud diferente respecto a las verdaderas implicaciones que para el ser humano representa *jugar*, y fomentar que quienes lo hagan no sientan culpa sino placer, parece una tarea fácil, pero en extremo complicada en un medio como el nuestro. El motivo de esta afirmación es muy sencillo: no se busca solamente que los niños jueguen, se requiere también que lo hagan con los adultos, porque en la medida en que ellos comprendan la importancia que reviste el juego y el goce que produce en el niño y en la niña, sin lugar a dudas se convertirán en facilitadores y promotores de tal derecho, favoreciendo así su desarrollo integral.

Ese es justamente el proceso de concienciación emprendido en 1998 por la Corporación Día de la Niñez (CDN) con el objeto de llamar la atención de dos tipos de adultos: por una parte, los responsables de trazar las políticas de infancia en los ámbitos nacional, departamental y municipal, y por otra, los padres y madres de familia, los abuelos, los tíos y en general los adultos responsables del cuidado de los niños y las niñas de Colombia.

Con dicha intención, la CDN se propuso celebrar el Día de la Niñez, no como una actividad más, sino como un estrategia estructurada y articulada con una finalidad muy clara: *hacer un homenaje a los niños y a las niñas en Colombia como actores sociales*, y con un objetivo necesario en el país, *cual es que se reconozca también y ejerza el juego como un derecho*. De manera gradual, ese objetivo se ha extendido año tras año a una mayor cantidad de municipios. Diversas entidades de tipo gubernamental, entre ellas la Presidencia de la República, la Policía Nacional, Coldeportes², el ICBF³ y varios ministerios⁴, se han vinculado

² Instituto Colombiano del Deporte, máximo organismo planificador, rector, director y coordinador del Sistema Nacional del Deporte, y director del deporte formativo y comunitario en Colombia.

³ Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, organismo dedicado a la protección integral de la familia y la niñez por medio de la administración del Sistema Nacional de Bienestar Familiar.

⁴ Esencialmente, el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio del Interior y de Justicia, el Ministerio de la Protección Social y el Ministerio de Transporte, entre otros.

de manera comprometida y seria. La iniciativa se convierte en Ley de la República⁵, la cual establece la celebración del Día de la Niñez el último sábado de abril de cada año. La empresa privada y los medios de comunicación han asumido el tema como suyo, y en general cada vez es más visible esta celebración que convoca a millones y millones de colombianos.

De manera simultánea, la CDN implementa un segundo programa denominado Ludotecas NAVES⁶, el cual, con el concurso de la empresa privada, los municipios y algunas instituciones, ha permitido generar una serie de espacios destinados a la socialización y el ejercicio del juego como una experiencia creativa y transformadora de la realidad, por cuanto el juego permite experimentar y crear de manera permanente.



Las Ludotecas NAVES son uno de los tantos espacios alternativos de juego que la Corporación se ha propuesto fomentar entre la población, bajo la consigna de que jugar no solamente resulta necesario

⁵ Ley 724 del 27 de diciembre de 2001, “por la cual se institucionaliza el Día de la Niñez y la Recreación y se dictan otras disposiciones”, sancionada por el Presidente Andrés Pastrana Arango. Dicha norma, en su artículo cuarto, autoriza al Gobierno para que efectúe las apropiaciones presupuestales necesarias y realice los traslados requeridos para el cumplimiento de la misma, posibilitando que los municipios inviertan en la celebración.

⁶ El término NAVES significa: Niños y niñas Aprendiendo, Viviendo, Experimentando y Socializando.

para el desarrollo sino fácil, dado que cualquier lugar es propicio para hacerlo, incluyendo otros escenarios como la casa, la calle, la esquina, la cuadra, el barrio, la vereda, el resguardo, la ciudad y por supuesto todos aquellos espacios no físicos que cada persona logre concebir en el *territorio virtual* de su imaginación.

Las Ludotecas NAVES han sido validadas desde diferentes miradas como una opción de desarrollo humano, motivo por el cual la Corporación Día de la Niñez decidió recoger en este libro parte de la experiencia acumulada a lo largo de estos años, como una manera de estimular la creación de más ludotecas en el país, desde las cuales se brinde atención integral a niños y niñas, y se adelanten procesos de investigación alrededor del juego y la lúdica en Colombia, necesarios para fortalecer el tema y darle mayor visibilidad.

Más que una descripción detallada, la información que se presenta en las siguientes páginas pretende brindar un marco de referencia sobre los orígenes del programa, su organización y metodología, con base en el proceso. Incluye comentarios derivados del trabajo de campo, los componentes más relevantes de la fundamentación conceptual que orienta el programa, y algunas anotaciones quizá con un corte de subjetividad. Por tanto, este no es un manual ni un tratado, de lo cual la CDN se encuentra bastante lejos, pero desde la ludoteca, como entidad dedicada a la promoción del juego, espera que al menos resulte útil en alguna medida y especialmente para quienes se aproximan por primera vez al tema.

En el primer capítulo de esta obra se esbozan algunas de las principales teorías sobre el juego, desde la óptica de distintos pensadores que descubrieron, comprendieron y estudiaron la importancia que reviste para los seres humanos. Se trata de un barrido sucinto, que en todo caso permite entrever la necesidad de fomentar el juego como una necesidad vital íntimamente ligada a la naturaleza humana, su incidencia en el individuo y la sociedad, las funciones que cumple, su relación con la lúdica, el concepto del juguete a partir de la experiencia particular de las Ludotecas NAVES, y el marco normativo en el que se fundamenta su práctica como un derecho.

En el segundo capítulo se formulan algunas reflexiones en torno al juego y el juguete como herramientas de creación y transformación,

presentes en todas las civilizaciones desde los albores mismos de la humanidad. Por su parte, el tercer capítulo se detiene en el análisis de las ludotecas y su incidencia en el desarrollo familiar y comunitario, a partir de su definición y finalidad, sus funciones y orígenes, la naturaleza de las Ludotecas NAVES y la razón de su existencia, las posibilidades de replicarlas en otros contextos, la proyección comunitaria que tienen y su impacto en la educación, en las relaciones familiares, en la comunidad y en el ámbito local en el cual se encuentran inmersas.

En el cuarto capítulo se esbozan los componentes del programa y los procedimientos fundamentales que se deben tener en cuenta a la hora de establecer una ludoteca, especialmente aquellos de carácter administrativo y técnico que garantizarán su adecuado funcionamiento, las metodologías derivadas de la práctica para el diseño de los espacios que hacen parte de una ludoteca, el cuidado de los juegos y juguetes, y los procesos de construcción de juguetes como manifestación cultural.

En el quinto capítulo se desarrolla la estrategia pedagógica alrededor de la cual gira la metodología NAVES: la “Aventura Lúdica”, sus características y componentes, su proceso de planeación y las condiciones que la hacen posible. En el sexto capítulo se resalta la importancia de la sistematización como práctica investigativa en la implementación de una ludoteca, con miras a generar conocimiento, analizar lo realizado y cualificar las prácticas pedagógicas más recurrentes en un espacio de juego como el que se aborda en este trabajo. Por último, en el séptimo capítulo, se presentan algunas vivencias y experiencias regionales que validan los procesos lúdicos expuestos a lo largo de los anteriores capítulos.

Los autores

CAPÍTULO I

El juego, factor de desarrollo humano

El juego ha estado presente en la evolución del ser humano de manera permanente, ha acompañado sus cambios estructurales de tipo individual y social, y ha permitido la maduración de las riquezas culturales e históricas manifiestas en todos los pueblos.

El interés por el juego como objeto de estudio surge muchos siglos atrás. Platón y Aristóteles figuran como los primeros teóricos en referirse a éste y reconocer su valor práctico. Tiempo después lo harán pedagogos de gran renombre como Juan Amós Comenio (s. XVII), Juan Jacobo Rousseau (s. XVIII) y Giovanni Pestalozzi (comienzos del s. XIX), quienes coinciden en manifestar que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Friedrich Froebel⁷ (1782-1852), por su parte, reconoce abiertamente la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de niños y niñas, y formula una serie de propuestas que tendrán enormes repercusiones en el sistema formativo.

Empero, las primeras posturas concernientes al juego propiamente dicho se dan en el siglo XIX y corres-

⁷ Pedagogo alemán, autor del libro *La educación del hombre* (1826). Fue discípulo de Pestalozzi. Desarrolló diferentes objetos (bolas, bloques de madera, baldosas, palos y aros) para demostrar que los niños aprenden jugando. Creador del concepto y método "jardín de niños" (Kindergarten, en alemán).



ponden a pensadores de la talla de Herbert Spencer, Lazarus, G. S. Hall y Karl Groos. Posteriormente vendrán los aportes de Jean Piaget, Lev S. Vygotsky, Donald Woods Winnicott y Johan Huizinga, entre otros eruditos.

En la actualidad, el estudio del juego y su importancia continúa basándose en las contribuciones de estos autores. Pero lo cierto es que unos y otros, es decir, tanto los de ayer como los de hoy, no dudan de los beneficios que el juego representa para quien lo ejerce, al punto que cada vez más se le considera una necesidad vital determinante para el desarrollo humano, en dos grandes ámbitos: el individual y el social, lo que conduce a cavilar que se trata de un fenómeno de grandes proporciones, y aunque ha estado presente a lo largo de la historia del hombre, seguramente y de manera obligatoria tendrá que ser incluido en las agendas de los distintos gobernantes del mundo en los próximos años. Porque si bien la humanidad ha jugado desde siempre, y en las diferentes culturas el juego ha hecho parte de su configuración, en muchos espacios no ocupa todavía el lugar relevante que en realidad merece y que requiere para garantizar su práctica.

La mayor parte de los expertos concuerda en que el juego constituye el primer acto creativo de todo ser humano. Pero quizá lo más importante de esta afirmación es que, al jugar, el niño y la niña experimentan placer, e incluso asombro, que se prolongarán a lo largo de toda su infancia y también de la vida adulta. Por ello, resulta pertinente preguntarse de entrada ¿qué sucede si a un niño se le limita esa posibilidad? y, al contrario, ¿qué pasa si se le permite disfrutar con libertad del universo del juego?



1.1 Teorías del juego

Existen muchas y muy variadas teorías acerca del juego, las cuales pretenden establecer las causas y los motivos de la actividad lúdica en el ser humano. Algunas atribuyen al juego una acción puramente biológica e instintiva, similar a la ejercida por los animales. Otras definen el juego como una acción funcional, debido al placer que produce. “Freud y Adler interpretan el juego como una evasión de la vida, donde el ser realiza los deseos que no pueden ser realizados en el mundo real.”⁸

En oposición a esto, otros autores como Winnicott sostienen que más que una evasión de la vida real es la manera como el niño ingresa a ella para conocerla y para adaptarse a su movimiento y dinámica. Es importante aquí señalar que el niño no juega para prepararse para la vida; el niño y la niña simplemente juegan y viven el juego, es decir, es su forma de vida y no una preparación para el futuro. Sin embargo, es el juego el que les proporciona elementos y herramientas para su desarrollo psíquico, emocional y espiritual.

Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, define el concepto de juego como 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’ en la vida corriente”, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga, aparentemente, provecho alguno, más que el de encontrar goce y disfrute.

Finalmente, Huizinga dirá que “el hombre es un animal que está agradablemente condenado a jugar”.

Por su lado, Sigmund Freud argumentará que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible o indecible, en el sentido de estar por fuera de lo permitido por el or-

⁸ Amado G. *Del Niño al adulto. El psicoanálisis del ser*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1981.

den simbólico establecido. Es decir que el juego posibilita, entre otros aspectos, el acceso al inconsciente y la sublimación, esta última como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes un cauce de manifestaciones conscientes a través de los medios más diversos con los que cuenta, evidenciando así la creatividad y la libertad, dos de las características del juego fundamentales para el desarrollo y el avance de la civilización.



Otra de las teorías valiosas es la de Jean Piaget, quien considera el juego como elemento fundamental para potenciar la lógica y la racionalidad, componentes de la inteligencia, entendida como la facultad de adaptarse de la mejor forma a la realidad o el contexto. Los trabajos de Piaget valoran el juego como una acción necesaria en la evolución intelectual. En ese sentido, el juego es una forma poderosa de actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. El juego posibilita la creación de un puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación. El juego representa la aparición de los símbolos y le permite al ser humano separarse de la tierra y liberarse en el mundo del arte y de la ciencia. En el *hacer como si...* aparece con un conjunto de juegos en los que el niño y la niña imitan lo que ya saben hacer o copian los seres del mundo que mantienen con él o con ella una relación

continua. El *hacer como si...* representa una victoria del gesto sobre los objetos, la liberación del gesto con respecto a las cosas, su transposición fuera de la situación que lo provoca.

La manipulación directa de los objetos, la paulatina apropiación y dominio de éstos y de la realidad en que se vive, primero individualmente y posteriormente en relación con los otros y en interlocución con los mismos, se posibilita y se da en el juego y a través de él. Piaget también argumenta que las funciones del juego difieren con la variación de la edad cronológica. Ese argumento fundamentó su clasificación del juego, bastante difundida, analizada y cuestionada hoy en día.

Un autor que con su teoría permite afianzar el proceso realizado a partir de la Metodología NAVES es Vigotsky, para quien el juego constituye un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. Según Vigotsky, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte con su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, lo que contribuye a la capacidad simbólica del niño.

1.2 El juego y el desarrollo

Es necesario manifestar inicialmente que la actividad del recién nacido conocida como *juego funcional*, se produce en la medida en que el niño tiene la posibilidad de entrar en contacto directo con un objeto, a partir de lo cual experimenta una transformación de la realidad



generada por el cambio y la reorientación de su misma ubicación. Al actuar con el objeto, el niño comienza a reconocer las particularidades de dicho objeto y adapta una serie de acciones teniendo en cuenta las alternativas que éste le ofrece, como rodar una pelota, oprimir elementos maleables, introducir, sacar, golpear, etc. Cada día, los objetos y las acciones de juego se desarrollarán de manera más diversificada.



Durante ese proceso de desarrollo, el niño y la niña estarán ocupados en explorar las distintas posibilidades de actuar frente a los objetos a través de los sentidos, los cuales son puestos a prueba: oír, tocar, pal-

par, gustar, oler. En este periodo es evidente un entendimiento de él o ella como causante de una acción (ejemplo: si empuja una bola contra otras ocasionará su reubicación); esto le otorga placer frente al éxito de lo que repropone. En esta etapa, el adulto es el centro de atención del niño o la niña: lo observan, lo imitan, lo transforman. Empieza el juego que Huizinga llama "el como si...": "como si barrera, si volara, curara, condujera". Luego, esa reproducción de acciones se hace según una secuencia lógica: "baña la muñeca, la cepilla, la viste, le da de comer, la hace dormir". Aún continúa el poder de atracción del objeto (juguete), y por lo general cambia de acción dependiendo de los elementos u objetos que estén en su presencia.



Más adelante, el juego ya no dependerá tanto de la presencia de los objetos como de las representaciones mentales. Él o ella desempeñan un papel, y les asignan a los objetos una función según su necesidad (un pedazo de papel puede ser un billete, un pedazo de tela puede ser una alfombra voladora). Es en este momento cuando se hace posible el juego simbólico, debido a que aparece en el niño y la niña la función simbólica: son capaces de sustituir los objetos reales por símbolos, son capaces de realizar la acción de otro personaje y de sustituir la acción real por la imaginaria. Este juego simbólico también evoluciona, al principio es individual debido a la incapacidad de coordinar la actuación con otro personaje. Hasta aquí, no es clara la relación social.

El nivel superior del juego simbólico se alcanza cuando aparecen las primeras manifestaciones de colaboración o se evidencia un objetivo común en la actividad lúdica, como por ejemplo el cajero y quien deposita y maneja el dinero en el juego del banco. En este caso, cada niño o niña cumple una función de acuerdo con el papel que representa. En esta actividad lúdica hay intercambio de ideas, se establecen relaciones, reglas, acuerdos para que el juego resulte más agradable y gozoso. A pesar de que el juego solitario es importante, jugando en grupo es como niños y niñas aprenden a encontrarse con los demás y a manejar los conflictos. Al jugar en grupo, experimentan procesos de pensamiento grupales, más el *toma y dame* que requieren los acuerdos mutuos. En ese sentido, el juego es un aprendizaje de la vida real.

El lenguaje aquí es importante. El símbolo se convierte en palabras. Por tanto, niños y niñas empiezan a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar, a través de su juego, sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que viven. Con el juego simbólico, niños y niñas desarrollan diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras; poco a poco enriquecen su experiencia, no solamente con su destreza corporal sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.

Más tarde, el juego se estructura desde lo abstracto. El juego de reglas y de estrategias entra a ser parte de la vida del niño y de la niña como reto a sus aplicaciones mentales. Surge la necesidad de asumir retos, de competir y descubrir nuevas posibilidades. El pensamiento abstracto trae consigo la posibilidad de prever.



Los juegos de estrategias se presentan en el niño en un momento en el cual el deseo de competir es evidente, pero igualmente construye reglas, límites y acuerdos con los otros. Estos juegos implican un desarrollo mayor de competencias de tipo cognitivo, como memoria, cálculo, lógica, análisis, etc.

En este punto de la reflexión no es ligero afirmar que sin el juego y la participación en los juegos no habría un desarrollo de la personalidad. Esto es así porque tales acciones constituyen el núcleo del proceso de reflexión y de desarrollo⁹.

Finalmente, se debe mencionar que cuando niños y niñas juegan dejan de ser aquellos sujetos que no están en condiciones de situarse a la altura de las circunstancias, que están predispuestos a la coacción del adulto. En el juego, el niño y la niña poseen un mundo en donde él o ella son el centro y pueden ejercer todo su poder de hacer y ser.

1.3 Funciones del juego

Las funciones del juego se definen como aquellas acciones u objetivos vitales que este promueve *per se* en el transcurso de su ejercicio, al igual que los beneficios que se derivan de su práctica en los niños, las niñas y los adultos que juegan. En tal sentido, se identifican cuatro categorías:

- a. **Función social.** Tanto por su origen y contenido como por su significación, el juego contribuye de manera determinante a la formación de hábitos de cooperación y ayuda en el individuo consigo mismo y hacia el otro, entendiendo ese otro como la sociedad toda de la cual hace parte. Por tanto, se presenta un nivel de comunicación e interacción recurrente en el juego, que contribuye a poner en práctica y a prueba actitudes sociales y afectivas que posibilitan estados de convivencia esenciales, tales como el respeto y la tolerancia o el asumir normas y establecer acuerdos.

⁹ Berg, Lars-Erik. *Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil*. Suecia: Universidad de Gotemburgo, 1999.



- b. Función creativa.** El juego es un elemento creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, muscular, coordinación psicomotriz) como en el mental, es decir, el niño y la niña tienen la posibilidad de crear a partir de la representación y transformación que hacen de la realidad con objetos o sin ellos.
- c. Función corporal y motriz.** A través del juego, el niño y la niña tienen la posibilidad de desarrollar movimientos y destrezas en las que se pone a prueba la diferenciación de las partes de su cuerpo, la introyección de su esquema corporal, la ubicación de su cuerpo en el espacio y las relaciones que en él se establecen a partir del movimiento.
- d. Función comunicativa.** Con el desarrollo del juego se da una mayor exploración de la palabra y del lenguaje gestual u oral. Cuando niños y niñas juegan tienen la posibilidad de expresarse y comunicarse constantemente, y se da un mayor desarrollo en cuanto hay más posibilidades de juego en términos de tiempo y espacio.

Sin duda, el intento por categorizar las funciones del juego puede dejar de lado algunos de sus beneficios. Por ejemplo, no es necesario volver a las teorías propuestas por los expertos para comprender el valor que el juego representa; basta con observar cómo en el acto de correr, niños y niñas experimentan alegría y placer, al mismo tiempo que ponen a prueba todos sus músculos y sentidos. Sin que necesariamente

se trate de una clase de educación física, su cuerpo está aprendiendo, se está ejercitando, está conquistando las distancias.

Para resumir lo que algunos teóricos han dicho, el juego produce fantasía, desarrolla la imaginación, potencia el cerebro, activa las neuronas —especialmente en la primera infancia—, permite la socialización, favorece la interrelación, contribuye a la convivencia pacífica y establece reglas, entre otros atributos inmersos en las funciones señaladas atrás.



En conclusión, el juego es una actitud y además una actitud de vida. Un *ethos*, entendido como una forma de vida ética, un hábito, una forma de ser, tal como lo planteaba Aristóteles. Al respecto, Huizinga es certero en afirmar que el juego constituye la principal manifestación de la cultura. Con base en lo mencionado hasta aquí, se puede inferir que así como el hombre conquistó el mundo, el juego conquistó al hombre y lo invadió y se quedó con él.

1.4 El juego y su relación con la lúdica

En el ejercicio de exploración del juego como facultad inherente a los seres humanos, resulta imprescindible referirse a la “lúdica”. Aun

cuando para algunos autores las dos acepciones —juego y lúdica— corresponden a un mismo concepto —lo cual es válido—, la CDN considera que los dos términos son *inseparables*, y que cada uno se constituye en el otro, sin embargo hay una sutil diferencia: la lúdica es una dimensión del ser humano y el juego es su principal manifestación.



La palabra lúdica procede del latín *ludus* y del griego *lúdrica*, que significa juego, referenciado no únicamente como actividad sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo y conlleva una dinámica particular de relacionarse con el entorno. La actitud lúdica va unida al hacer, al pensar y al sentir. Está ligada a rasgos de la personalidad como el carácter y el temperamento, hace parte del carisma del individuo y se encuentra íntimamente relacionada con las capacidades de liderazgo que poseen ciertos individuos.

La lúdica se manifiesta en las personas en las actitudes que asumen frente a la vida, frente a sí mismas y frente al contexto, y en las relaciones que se establecen en estas esferas, las cuales pueden darse sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. El juego y los juegos son la principal manifestación de esa dimensión lúdica, pero la lúdica no está conformada únicamente por el

juego: desde la lúdica cobran asiento aquellas expresiones culturales y artísticas, entre las cuales se encuentran los aspectos relacionados con las festividades, los deportes, las artes y en general con el día a día y la vida de las regiones, pueblos o comunidades, lo cual conlleva un reconocimiento de formas de goce y estética como escenarios propicios para la manifestación de las diferentes formas de pensar, sentir y actuar de las personas, como parte de su legado étnico, cultural y artístico, y de su historia particular.

Pero además, la lúdica abarca actividades que dentro de la categoría *juego* resultarían más complejas de sustentar: pintura, escultura, manualidades, fiesta, teatro, música y danza, entre otras. Ello porque una persona puede jugar a dibujar o puede jugar y dentro del juego dibujar, pero, ¿en todas las ocasiones en las que un ser humano dibuja, estará jugando? Por ejemplo, si un niño realiza libremente rayones en un papel, ¿también estará jugando? Algunos autores lo plantearían así, pero en realidad es muy difícil de sostener. En cambio, cualquier juego podría establecerse como lúdico.



A manera de conclusión, se puede señalar que la lúdica es una dimensión del ser humano que hace parte de su esencia, y que se manifiesta de diferentes formas; una de ellas, tal vez la principal, es el acto de jugar.

1.5 El concepto del juego en las Ludotecas NAVES

La experiencia de todos estos años ha llevado a la Corporación Día de la Niñez a comprender que “el juego es una experiencia creativa, que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad. Es una zona de libertad en constante cambio, donde tiene lugar la cultura y se desarrolla la imaginación. Se origina a partir de las relaciones consigo mismo, con el entorno, con el espacio, tiempo y uso de objetos”.¹⁰

Lo anterior no deja por fuera la posibilidad según la cual el juego es un medio ideal, así se sigue considerando; pero para la Metodología NAVES el juego es un fin en sí mismo, una acción en sí misma importante, más allá de la herramienta. El hecho de jugar es en sí mismo importante. La necesidad que el ser humano tiene de jugar le otorga ese valor, y lo que las Ludotecas NAVES persiguen es propiciar que los niños y las niñas jueguen, puesto que con tan sólo jugar estarán llenándose de elementos para todo un proceso de formación —si se lo quiere llamar así— para su vida, no pensando utilitariamente para el futuro sino para el hoy.

Pero más allá de emitir definiciones y conceptos, cuya utilidad resulta incalculable, lo que pretende la CDN al amparo de la Metodología NAVES es que los adultos logren comprender la importancia que representa para el ser humano el acto de jugar. Por consiguiente, si se piensa que el juego reviste profundidad para el ser humano, se debe tener el convencimiento de sus bondades y de sus implicaciones reales para la vida.



¹⁰ Corporación Día de la Niñez, CDN, *Metodología NAVES – Para jugar al derecho*, 2008.

Desde las Ludotecas NAVES se está intentando permear los conceptos arraigados en la sociedad en torno al juego, con miras a que los adultos encuentren en éste su verdadera esencia y comprendan que jugar es mucho más que diversión —aun cuando esa es una única suficiente razón para ejercerlo—. En este ejercicio de experimentación, algunos padres de familia vinculados a un proceso de formación en el que el juego está presente, han logrado gradualmente volver a vivenciarlo como una práctica vital, que también ha incidido en sus puntos de vista acerca del mismo.

“Yo fui niña y jugué mucho, pero cuando uno crece, los problemas diarios lo llevan a uno a olvidarse todo lo maravilloso que es jugar, pero hacerlo ahora me ha hecho sentir bien y me ha hecho sentir culpable por no darle más tiempo a mi hija para que lo haga”. Usuaría del proyecto Bayer ludoteca Rodante en el municipio de Sevilla.

Una sociedad como la de hoy, atravesada por conflictos de distinta índole, necesita personas más creativas, más humanas, más sociables y más coherentes con el medio y con el mundo. El juego permite lubricar tales condiciones. Por eso, es imperativo superar la percepción generalizada de que jugar equivale a un *simple* acto de diversión, y que entonces hacerlo significa perder el tiempo, cuando en realidad se trata de un modo de vida y de una manera de conquistarla.

1.6 El juego, derecho fundamental

Hablar de derecho presupone una problemática, una falencia, una carencia, un vacío, una deficiencia, una amenaza. En el caso del derecho al juego resulta incomprensible que una de las primeras manifestaciones de vida del ser humano, cual es la de jugar, requiera para su ejercicio una minuciosa legislación y unos detallados procedimientos normativos, que incluso muchos niños y niñas ignoran y que quizá nunca conocerán ni necesitarán para jugar.

Desde un plano eminentemente analítico-epistemológico, la expresión *derecho* induce a pensar en fenómenos socioculturales diversos y heterogéneos que exigen una regulación que “obliga a” asumir, suplir, suministrar, proporcionar, propiciar, facilitar y ¿garantizar?

El derecho aparece cuando las circunstancias son precarias: si bien los seres humanos se alimentan porque es un requerimiento indispensable para sobrevivir, infortunadamente millones de personas en todo el mundo no cuentan con la posibilidad de hacerlo. Surge entonces el derecho a la alimentación como una respuesta urgente que busca el establecimiento de unas condiciones esenciales que aseguren el acceso de toda la población a la alimentación; claro está, diferente es que ello se cumpla o no.



Con el derecho al juego ocurre lo mismo, únicamente que a éste, el adulto le otorga una categoría desigual, convirtiéndolo en un derecho “inferior” —si cabe el término— sobre el que priman otros, como el derecho a la alimentación, el derecho a la salud y el derecho a la educación, respecto de los cuales es evidente que existe una mayor preocupación por parte de los adultos, incluidos los gobiernos, que olvidan la naturaleza de los derechos de la niñez, es decir, la integralidad e indivisibilidad con que fueron concebidos, y que responde a la integralidad del niño o la niña.

En la mayoría de los casos, el derecho al juego ocupa un segundo plano en los proyectos de las administraciones locales, como una réplica de lo que ocurre en la esfera regional y nacional, para el caso de Colombia, lo que explica las acciones de exigibilidad en que se encuentran empeñadas diferentes personas y organizaciones en el país, entre ellas la Corporación Día de la Niñez.

Como se ha insistido a lo largo de estas páginas, los niños y las niñas juegan por naturaleza, con o sin permiso (además juegan todo el tiempo). En consecuencia, no podría afirmarse que el derecho a jugar como tal se encuentre amenazado, pero sí es fácil advertir que permanece minimizado y casi oculto en las políticas públicas, lo cual puede resultar tan peligroso como las condiciones de precariedad para ejercerlo a que se ven sometidos muchos sectores de la población.

Es aquí donde los adultos tienen la obligación de posibilitar el ejercicio de ese derecho, lo cual implica disponer de espacios adecuados, formar y sensibilizar a los adultos en la importancia de acompañar a los niños y las niñas en esta experiencia y estudiar y ampliar el conocimiento sobre el juego e incluirlo en las políticas públicas de infancia. En este orden, a la sociedad, al Estado y a la familia les caben las mismas responsabilidades frente al derecho al juego como las que tienen con los demás derechos.

Como se mencionó al inicio, la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, en su artículo 31, declara que “[...] los Estados partes reconocen 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”.¹¹

De esa forma, se reconoce el derecho al juego como un derecho fundamental de los niños y las niñas, y se le asigna la misma importancia que tienen los demás derechos. La Convención deja en claro que no existen derechos de “primera” y derechos de “segunda” e invita a los países del mundo a verlos como un todo interrelacionado, donde el incumplimiento de unos afecta los otros, por lo cual es imprescindible que todos los países busquen garantizar su pleno y armonioso ejercicio.

Colombia ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño por medio de la Ley 12 de 1991, adquiriendo la obligación de respetarla y cumplirla, y los gobiernos nacional, departamental, distrital y municipal, el compromiso de asegurar su aplicación. Igualmente, los artículos 13, 44, 45, 50 y 67 de la Constitución Política de 1991 se refieren específicamente al goce de los derechos de niños y niñas.

¹¹ Ibídem.



De esa manera, el Estado asume el compromiso de promoción y garantía de todos los derechos de los niños y las niñas colombianos, enmarcados en la premisa del interés superior, transformando el enfoque de “sujetos de protección” por el de “sujetos de derechos”, en corresponsabilidad con la sociedad y la familia, en su carácter de garantes fundamentales.

Para garantizar el desarrollo armónico e integral de los niños, las niñas y los adolescentes, es necesario asegurar que no solamente tengan acceso a aquellos derechos relacionados con su supervivencia, como son el derecho a la alimentación y a la salud, sino también a aquellos que les permiten afirmar su condición de ciudadanos, miembros de una familia, una comunidad y una sociedad, como son el derecho a un nombre, a una nacionalidad, a una familia, al reconocimiento y respeto de la diversidad social y la multiculturalidad, a una educación, al juego y a la participación en las decisiones que les atañen.

Respecto a la educación de los niños menores de seis años, se señala: “Lo propio de la educación de la primera infancia es el ‘cuidado y acompañamiento afectuoso e inteligente’ (Gómez y otros, 2005) del crecimiento y desarrollo del niño, mediante la creación de ambientes de socialización seguros y sanos. Ambientes en los que cada niño pueda encontrar las mejores posibilidades para el sano y vigoroso desenvolvimiento de su singularidad, en los que se asuma el respeto por la in-

fancia y en los que se reconozca el **juego** y la formación de la confianza básica como ejes fundamentales del desarrollo infantil¹².

Este enfoque de la política de primera infancia se debe proyectar a las otras etapas de la vida de los niños, las niñas y los adolescentes, de tal forma que se deje de considerar que solamente los niños menores de seis años tienen derecho al juego. Es por ello que cobra sentido la tarea de la Corporación Día de la Niñez en la transformación de los imaginarios culturales que tiene la población: *Jugar puede hacerse, sólo si sobra tiempo.*

Finalmente, es menester resaltar la Ley 724 de 2001, mediante la cual se establece la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación, cuyos dos primeros artículos rezan:

Artículo 1°. Establézcase el Día Nacional de la Niñez y la Recreación, el cual se celebrará el último día sábado del mes de abril de cada año.

Artículo 2°. Con el objeto de realizar un homenaje a la niñez colombiana y con el propósito de avanzar en la sensibilización de la familia, la sociedad y el Estado sobre su obligación de asistir y proteger a los niños y niñas para garantizarles su desarrollo armónico e integral, durante el mes de abril de cada año las organizaciones e instituciones del orden nacional, departamental y municipal, sector central y descentralizado, diseñarán y desarrollarán programas, actividades y eventos que fundamentados en una metodología lúdica, procurarán el acceso de los niños y niñas a opciones de salud, educación extraescolar, recreación, bienestar y *participación además* de la generación de espacios de reflexión sobre la niñez entre los adultos.

Todo este marco legal representa una base sólida para sustentar la necesidad de desplegar propuestas y proyectos educativos basados en algo tan connatural a la infancia como lo es el juego, y que ha sido por miles de años un elemento fundamental para su desarrollo. Realmente, el adulto tendría que preguntarse cuál es la ganancia de un niño cuando juega, qué está jugando, qué está construyendo, qué está reconstruyendo, qué está transformando en ese jugar, pero además, deberá preguntarse: “yo como adulto, ¿a qué juego y por qué lo hago cuando lo hago?”

¹² Ibídem.



CAPÍTULO II

Los juegos y el juguete, herramientas de creación y transformación

El adulto no debe sentir la preocupación de ganar tiempo, sino de saber perderlo cuando convenga, lo que se comprende mejor cuando afirma Rousseau que la libertad concedida a la niñez y a la juventud nunca resulta inútil, ya que las horas que se consideran “perdidas” en el juego, que en realidad no lo son, se recuperan luego con creces¹³.

2.1 Reflexiones en torno al juguete

Probablemente, los primeros juguetes fueron objetos proporcionados por la naturaleza, como astillas, ramas, plantas, semillas, piedras, huesos, trozos de piel o plumas. Por esta razón, en un amplio sentido de la palabra, como *juguete* podemos considerar todos los elementos con los que el individuo juega¹⁴.

En la actualidad, el juguete se ha racionalizado de manera exagerada. Por lo general, antes de adquirir un

¹³ Historia Universal Círculo de lectores, *El siglo de la Ilustración*, tomo 9, Bogotá: Círculo de Lectores, 1984, p. 354.

¹⁴ Virginia Ferrari, Viera Zbirková y otros, *Revista Correo del Maestro*, N.º 43, diciembre, 1999.



juguete las personas se preguntan para qué le va a servir al niño, y casi siempre buscan darle un carácter excesivamente didáctico, o quizá porque desconocen que el juguete requiere el juego para que recobre vida.



El juguete sí es una herramienta, desde luego. De hecho, el juguete se constituye en la herramienta por excelencia del juego. El juguete cobra un sentido y un significado en la vida de quien lo juega a partir del espacio de juego que se da entre éste y el individuo y la posibilidad que le otorga de crear. Por ello, precisamente, se debe considerar que lo importante no es el tipo de juguete sino la relación que la persona establece con ese juguete, lo cual tiene un trasfondo teórico al que muchos investigadores han dedicado años de estudio.

En este orden, cabe afirmar que no es primordial que en una ludoteca —cualquiera que ella sea— haya juguetes espectacularmente diseñados y de última tecnología, pero sí es importante que tenga, por ejemplo, unos elementos simbólicos, representativos, motivadores... provocadores.

El juguete es ante todo un símbolo para los niños y las niñas, y como símbolo permite crear y representar situaciones e incluso otros objetos. Entonces, la muñeca es un símbolo de lo que puede ser un hijo o de lo que puede ser un papá o una mamá o de lo que puede ser un maestro o de lo que puede ser otro individuo. Ese símbolo es lo importante de ese juguete, precisamente por el emblema que constituye, no por el tipo de juguete que pueda ser.

En esa medida, si bien el juguete es importante, sobre todo para el trabajo con los niños y las niñas, es mucho más importante el tipo de

acción que se proponga con los juguetes. En todo caso, resulta sustancial insistir en que el juguete sí es una herramienta fundamental en el acto de jugar. Es una herramienta que motiva a niños y niñas, porque es el símbolo de la relación que se establece entre unos y otros, y del espacio que se configura en ese proceso: el espacio del juego.



Por lo expuesto, existe el convencimiento de que en las ludotecas se debe propiciar la construcción de juguetes. El papá debe construir con la mamá; los dos deben estimular al niño y a la niña para que observen cómo se construye, y construya y explore esa parte creativa, que se limita considerablemente cuando el juguete tiene tantos elementos elaborados.

Como un ejemplo sencillo de esto, diremos que cuando a un niño o una niña se les proporciona un carro, el más elemental que se quiera, y se les da una cuerda para halarlo o arrastrarlo —o así no se les dé—, el niño o la niña *buscan* en su pensamiento y hacen *acomodaciones* para lograr que esa cuerda remolque ese carro, le buscan el orificio y lo atan y lo halan. Aun si la cuerda tampoco existiera físicamente, el niño o la

niña la pueden crear en su imaginación y emplearla en su juego como si fuera un objeto real.



Además, a ese carro “sencillo” el niño le adiciona más cosas, le pone más cajas para representar la chimenea o la carga o todo lo que pueda tener un carro o le hace el camino, pero si tiene un artefacto demasiado elaborado, el niño no tendrá más qué “hacerle” y por lo tanto ya no le hará nada, y se habrá perdido de la posibilidad de crear.

Al mencionar esto, es imposible dejar por fuera los planteamientos de Melanie Klein, en su teoría de las “relaciones objetales” o de los objetos parciales, cuando afirma que la capacidad de crear fantasías es una función del *yo* a partir del mismo momento del nacimiento, por lo cual desde un principio el bebé se relaciona con objetos, en la fantasía interna y en la realidad externa, como dos dominios en mutua influencia en los que la experiencia de la realidad modifica la fantasía innata y, a su vez, ésta condiciona la percepción de la realidad.

Lo relevante aquí es que los juguetes como tales no solamente son objetos que entran en la relación del niño o la niña, sino que la carencia de tales objetos suscita un deseo y ese deseo en sí mismo es creativo, es productivo, lo cual permite concluir que los niños y las niñas crean y producen con cualquier objeto.



A este aspecto se habían referido con antelación otros autores, como Winnicott, pero es en el plano vivencial que las Ludotecas NAVES han permitido corroborar que si bien el juguete constituye una herramienta o un medio útil e importante, no necesariamente se convierte en algo imprescindible a la hora de jugar, como ya se ha dicho. Los adultos de hoy probablemente no tuvieron la oportunidad de disfrutar de tantos juguetes como sus hijos, pero aun así jugaban y seguramente se veían forzados a crear más.

Por ejemplo, al igual que en otras regiones de Colombia, los niños de Uribia, en el departamento de La Guajira, toman elementos de la naturaleza para crear sus propios juguetes u objetos; así, un cactus o un trozo de esa planta puede llegar a convertirse en un fabuloso tractor a escala, similar a los que transitan por la zona desde o hacia El Cerrejón, y con ese modelo, con ese juguete manufacturado por el mismo niño, éste juega mientras realiza sus labores de pastoreo. ¡Nadie le ha dicho que lo haga, pero lo hace!

Al producir un objeto, ese niño está materializando un pensamiento, un deseo. Los niños siempre están creando, y los juguetes adquieren la categoría de artificios que aparecen todo el tiempo como objetos materiales, e incluso —como ya se reseñó— en la producción “deseante” del niño o la niña un adulto puede convertirse en un “objeto simbólico” que *hace* de mamá, de enfermero o de ingeniera, como ocurre frecuentemente con los ludotecarios o con los padres de familia en el momento de asignarles roles en el juego.



Surge aquí la discusión en torno a si los niños y las niñas crean o imitan, lo cual es muy difícil de distinguir, porque lo que generalmente se les propone por parte de los adultos es un ejercicio de “imitación”: *juguemos a esto o a aquello o a lo otro* (así esa imitación derive en creación, es decir, en la manera como el niño interprete o transforme “esto” o “aquello” o “lo otro”).

Puede acontecer entonces que una niña procedente de un medio doméstico, de una sociedad patriarcal, en el momento de proponer jugar al papá y a la mamá con los chocoritos o cocinitas de la ludoteca, se encuentre con la siguiente respuesta del niño: *“bueno, tú en la cocina y yo en los carros y en las motos y en las minas y en la empresa y en el cultivo”* (o en cualquier otro escenario donde su padre desarrolla sus actividades cotidianas).



Lo que está sucediendo allí es una reproducción de la realidad, una imitación de unos valores establecidos culturalmente, de unos referentes inmediatos que el niño ha introyectado o comienza a introyectar. ¿Pero qué ocurriría si la misma niña llega a la ludoteca y encuentra disfraces de piloto, de astronauta, de científica, y eso le propone una dimensión que ella no conoce, a partir de la cual es capaz de crear?

Entonces, un espacio de la ludoteca tiene que proponerle al niño maneras diferentes de relacionarse con los objetos, en este caso con los juguetes, es decir, esos juguetes deben ser dispositivos de motivación, capaces de crear dimensiones nuevas, no necesariamente que las guíen sino que sirvan como eso, como impulsores, de tal suerte que el niño y la niña puedan encontrar dimensiones que trasciendan los referentes habituales y los conduzcan a imaginar, a soñar, en últimas, a crear.

2.2 Juego y juguetes, un hilo de la vida

El juego y el juguete aparecen presentes en las diferentes civilizaciones y culturas a lo largo de la historia de la humanidad. Eso sí, aun cuando el juego no es exclusivo de edad alguna y como concepto es inherente a cualquier etapa de la vida, desde el principio, juego y juguete han estado íntimamente unidos con la infancia. Es imposible separarlos.

Con el juego surgen la cultura, las costumbres, los dichos, la economía, lo social, lo político; por eso es que no está bien decir “eso es un juego”, porque el juego, siendo divertido, es muy serio; es un elemento muy serio en la cultura de los hombres.

El cuerpo en sí mismo es un juguete. Y aun cuando para jugar no se necesita tener un juguete como tal, la afirmación de que juego y juguete son inseparables es válida. Pero el juego va más allá del juguete. Según Juraj Cecetka, “el juego es la forma instintiva, espontánea y más típica de actividad de la edad infantil en la cual el niño intensifica, de forma individual y de acuerdo con el desarrollo alcanzado en su edad, sus pensamientos, sentimientos, apetencias e imaginaciones”¹⁵.

¹⁵ Cecetka, Juraj, *Průfrucny pedagogický lexikon* 1. Bratislava. Martin, Kompas, 1986, 143, pp. 274-278.

Como bien lo define Viera Zbirková¹⁶, “el niño se realiza durante el juego; al vivirlo expresa sus emociones y sentimientos, se comunica con el juguete”.



¹⁶ Revista *Correo del Maestro*, N.º 43, Op. Cit.

CAPÍTULO III

Ludotecas: una posibilidad de desarrollo familiar y comunitario

3.1 Definición y finalidad

Etimológicamente, la palabra *ludoteca* proviene del latín *ludos*, que significa *juego* o *fiesta*, y del vocablo griego *theca*, que traduce *caja* o *lugar para guardar algo*. Por supuesto, este espacio para el juego trasciende la función de *guardar juguetes* hacia una propuesta pedagógica y formativa mucho más profunda, en la que sus primeros beneficiarios son los niños y las niñas, y en segunda instancia sus familias, a las que es indispensable vincular.

María Borja i Solé, profesora emérita de la Universidad de Barcelona (España), las define en la *Enciclopedia Catalana* como

[...] instituciones recreativo-culturales, especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño, principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesitan para jugar. Los principales objetivos dentro de un marco de desarrollo comunitario son



prestar a los niños aquellos juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación al consumo de juguetes, ayudar a la integración del niño con necesidades específicas mediante el juego, la construcción de juguetes, la realización de actividades de animación infantil y la prueba de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes¹⁷.

En Barcelona, las ludotecas hacen parte de una política gubernamental de educación y de una política social desde el año 1980, razón por la cual, a partir de la práctica, la Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña (Atzar) señala que “la ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural”¹⁸.

Para la Asociación Brasileña de Ludotecas, que agrupa a cerca de 350 *brinquadotecas*, la ludoteca es “un espacio preparado para estimular el niño a jugar, posibilitando el acceso a una gran variedad de juguetes, dentro de un ambiente especialmente lúdico”¹⁹. Aquí es pertinente resaltar que la realidad social y económica de ese país ha orientado la contribución del juego a la inclusión escolar y la transformación social.

En Colombia se han establecido numerosos programas con el nombre de *ludotecas*, muchas con excelentes resultados de impacto y un trabajo serio y sostenible; otras, en la búsqueda de trascender un espacio físico con elementos y encontrar un único camino que asegure el verdadero ejercicio de los derechos de la infancia, de manera articulada con padres de familia y responsables de las políticas en favor de la niñez.

En el caso particular de las ludotecas asistidas técnicamente por la Corporación Día de la Niñez, las cuales, cabe recordar, fueron concebidas a partir de 1998, se puede afirmar que han allanado el camino

¹⁷ De Borja i Solé, María, *Las ludotecas como instituciones educativas*, Barcelona, Octaedro, 1997.

¹⁸ Tomado de: www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesp.htm

¹⁹ *Ibidem*

hacia la construcción de un espacio social de comprensión, experimentación e implementación de los derechos de los niños y las niñas sin precedentes en el país.



Como se indicó antes, se denominan NAVES (*Niños y niñas aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando*) porque se proponen resignificar un modelo construido sobre la base de la experiencia en Colombia.

Para la Corporación, las Ludotecas NAVES se definen técnicamente como

[...] espacios públicos gratuitos diseñados especialmente para que la población infantil, ojalá siempre acompañados por sus familias, ejerza el juego y realice actividades de carácter lúdico, orientadas por profesionales expertos en juego e infancia, donde se promueve que el adulto sea garante de los derechos de los niños y se acompañe a las niñas y los niños para comprender el cumplimiento de deberes consigo mismo y con el otro fomentando su desarrollo desde la imaginación, la creatividad, la autonomía de manera que sean seres humanos “presentes” responsables, solidarios, respetuosos, tolerantes y convivientes.²⁰

²⁰ Corporación Día de la Niñez, Metodología NAVES, Bogotá, 2008.

3.2 Funciones de una ludoteca

Para ofrecer una definición de las “funciones” de la ludoteca, consideramos acertada la realizada por Josep M^a Alluè, presidente de Atzar, durante su ponencia en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia (España) en 1999²¹:

- ❖ **Función educativa.** El juego es un factor de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.
- ❖ **Función social.** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no sólo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita. Al encontrarse con otros en un mismo espacio se posibilitan y estimulan diversas formas de relación, encuentro, y participación, y esto permite que los niños y las niñas hagan parte de un mundo social que requiere construirse desde los acuerdos y compromisos comunes.



21 Tomado de: <http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesp.htm>

- ❖ **Función comunitaria.** Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicadas para desarrollar su papel educativo.
- ❖ **Función de investigación.** El juego evidencia una serie de elementos en los comportamientos, en las formas de relación, en las búsquedas comunes, en los logros personales y grupales y, por supuesto, en la experiencia misma de una ludoteca. Estos elementos pueden ser ámbitos y contenidos de investigación, y por lo tanto los ludotecarios deben estar atentos, ser observadores, registrar y analizar la información con el propósito de revisar sus prácticas y mejorar las posteriores.

3.3. Un barrido histórico

Las primeras ludotecas de que se tiene noticia abrieron sus puertas en 1934 en Los Ángeles (Estados Unidos), bajo el nombre de “*Toy Lan*”, con el objeto de ofrecer juguetes en préstamo a niños que por sus condiciones económicas y sociales no tenían acceso a ellos. Tiempo más tarde, entre 1939 y 1942, aparecieron más ludotecas en Indianápolis, también en Estados Unidos. En Europa, las primeras ludotecas surgieron en Dinamarca en 1959 y en Suecia en 1963. También se menciona que en los inicios del conflicto en la Franja de Gaza, se instituyeron ludotecas como sitio neutral, en donde los niños de las diferentes fuerzas en combate podían permanecer para resguardarse, al mismo tiempo que jugaban.

La Declaración de los Derechos del Niño del año 1959, proclamada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas, plantea en el principio siete que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. En virtud de ello, la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) propuso en 1960 la creación de ludotecas en espacios comunitarios, escuelas y hospitales, entre otros escenarios, con el ánimo de promover la calidad de la educación.

A partir de esa iniciativa, en los años subsiguientes, especialmente en los setenta y los ochenta, las ludotecas en el mundo adquirieron un gran impulso como espacios privilegiados donde los niños pudieran ejercer su derecho al juego, especialmente en naciones como España, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica, Australia, Gran Bretaña, Italia y Portugal, además de los países nórdicos.

Por su parte, Brasil se convirtió en el primer país de América Latina en establecer una ludoteca en 1981. Posteriormente, en 1984, nació la Asociación Brasileña de Ludotecas, movimiento que se vería fortalecido en el año 2005 mediante la promulgación de la ley 1104, que determinó la obligatoriedad de instituir ludotecas en los hospitales que brindan atención pediátrica. Esta acción legal dio pie para la apertura de ludotecas en diferentes espacios como escuelas, barrios y comunas, entre otros. Por la misma época, Cuba, México y Argentina también emprendieron importantes proyectos orientados al establecimiento de ludotecas en sus países.

Colombia no ha sido ajena a este movimiento lúdico, en la medida en que han surgido organizaciones que posibilitan espacios para el juego, en particular en comunidades donde tradicionalmente los niños no pueden acceder a este derecho por no contar con un lugar apropiado para su ejercicio. Hacia los años 1994-1996, nació una experiencia de ludoteca comunitaria liderada por el comité colombiano de la Organización Mundial de Educación Preescolar (Omep) y la Asociación Colombiana de Educación Preescolar (Acdep) en el barrio Bosque Calderón de Bogotá. Pero fue en 1999 cuando se inició un proceso de implementación de ludotecas de carácter completamente público y gratuito, en los municipios en donde se identificaba la necesidad de generar espacios de juego abiertos para la población carente de oportunidades.

Esta iniciativa se gestó mediante la articulación de acciones entre la empresa privada, el Estado (a través del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) y la Corporación Día de la Niñez, los cuales asumieron la tarea de diseñar los lineamientos técnicos, administrativos y operativos del programa, denominado desde entonces *Ludotecas NAVES*.

3.4 El *porqué* de las Ludotecas NAVES

Las Ludotecas NAVES surgieron como una propuesta de juego al no existir en Colombia una comprensión clara sobre el significado que éste tiene, y ante la consiguiente ausencia de espacios adecuados para que los niños y las niñas ejercieran adecuadamente ese derecho. En el pasado reciente, los niños y las niñas jugaban en la calle, la disfrutaban e incluso la “territorializaban” como escenario de juego. Hoy, por diferentes razones, en particular por las condiciones sociales del país, los niños y las niñas no pueden jugar en la calle.



Ante esa perspectiva, la población requiere espacios de juego apropiados, no únicamente como conglomerados de juguetes sino como una propuesta pedagógica concreta de juego. Cabe anotar que, en esa misma línea, es válido dimensionar otras ofertas de juego, claro, siempre que provean tales condiciones. Dichas propuestas deben contar con unos factores puntuales, como la participación real de los niños y de la comunidad, y con mecanismos que garanticen su sostenibilidad y permanencia en el tiempo.

Las primeras Ludotecas NAVES abrieron sus puertas como un proyecto de carácter social orientado a mejorar la calidad de vida de los niños colombianos y de sus familias, pero por años focalizaron todos

sus esfuerzos en el niño y la niña, casi que de manera exclusiva, marginando a otros grupos etarios.

En la actualidad, las Ludotecas NAVES han logrado trascender el ámbito netamente infantil y se proyectan de igual forma a la población adulta, principalmente mediante una serie de procesos formativos y educativos dirigidos a que los padres de familia, y los adultos en general, vislumbren e interioricen que el juego no equivale a “perder el tiempo”, y que las ludotecas no son guarderías, como podría pensarse.

Por tanto, una de las principales metas del programa es la vinculación de los adultos, padres y madres de familia, a la dinámica de la ludoteca para que jueguen con sus niños y niñas, es decir, para que vivencien la experiencia del juego y reconozcan todos sus beneficios, porque es claro que un adulto que juega con sus hijos o con los niños y niñas bajo su responsabilidad, es más consciente de la realidad de la niñez y mucho más consecuente con ella. Esta comprensión ha permitido idear una propuesta pedagógica en las Ludotecas NAVES dirigida tanto a los niños y las niñas, como a las familias y la comunidad.

3.4.1 Modalidades

Teniendo en cuenta la diversidad de circunstancias en que discurre la infancia y la importancia de promover el derecho al juego en condiciones de equidad para niños, niñas, adolescentes y familias en todos los espacios, las Ludotecas NAVES han avanzado en operar diversas modalidades y ajustarse a ellas, así:

- ❖ **Ludoteca NAVES Municipal:** se encuentra en los municipios y tiene un espacio fijo que funciona como sede principal del programa, donde, por ser de carácter público y gratuito, puede acceder a sus servicios toda la comunidad. Los horarios se establecen según las dinámicas y necesidades de la comunidad.





- ❖ **Ludoteca NAVES Escolar:** es implementada dentro de las propias instituciones educativas y jardines infantiles. Busca incorporar el juego en la dinámica escolar y llevarlo al aula de clase para favorecer el desarrollo de competencias, y sirve como un espacio pedagógico que renueva las prácticas escolares tradicionales. La escuela es, por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad; por ende, la existencia de este tipo de ludotecas en el ámbito escolar promueve la participación y el aprendizaje significativo.



- ❖ **Ludoteca NAVES Rodante:** ofrece sus servicios a las comunidades que por motivos de distancia y dificultad de acceso no pueden disfrutar de la ludoteca municipal. Recorre una determinada zona, con el fin de lograr los objetivos del programa. La Ludoteca NAVES Rodante propone una estructura de trabajo comunitario que se enlaza con el conocimiento y la realidad de la población usuaria, sin requerir un espacio fijo determinado en cada lugar.



- ❖ **Ludoteca NAVES Hospitalaria:** funciona en instituciones hospitalarias y presta sus servicios a los niños que se encuentran en estancia temporal, consulta externa, tratamientos ambulatorios y hospitalización; adicionalmente, extiende su atención a los padres y madres de los niños.



3.5 Ludotecas NAVES, una experiencia replicable

Después de diez años de camino, con base en las necesidades de los niños y en las experiencias de la Corporación Día de la Niñez y otras entidades, los sectores estatal y privado han desarrollado ludotecas en distintos municipios y departamentos del país; entre ellas sobresalen las siguientes, con las cuales la CDN ha compartido su modelo:

- ❖ La Alcaldía Mayor de Bogotá, con la Secretaría de Educación Distrital (SED), viene implementado desde el año 2005 un proyecto de **ludotecas escolares**, y hoy más de 16 colegios de distintas localidades de la ciudad cuentan con un espacio de juego que les permite el ejercicio pleno del derecho a jugar. En convenio con la Corporación Día de la Niñez, la SED diseñó las primeras políticas de ludotecas escolares en el país en el año 2007.
- ❖ La Gobernación de Cundinamarca ha implementado desde el año 2000 cerca de 86 ludotecas, de la mano de unas 70 alcaldías municipales. En convenio con la Corporación Día de la Niñez, se realizó un diagnóstico y se fijaron de manera participativa con los ludotecarios los lineamientos para cualificar su modelo.
- ❖ Por su parte, la Caja Colombiana de Subsidio (Colsubsidio) ha asumido el manejo técnico del programa en 19 de estos municipios de Cundinamarca, y ha avanzado en su operación con un modelo de atención basado en la valiosa experiencia con que cuenta en el sector educativo.
- ❖ En el departamento de Antioquia, en el 2002, se estableció la *Red de ludotecas* y durante los años 2006 y 2007 el programa se convirtió en prioridad para la Gobernación. El Instituto Departamental del Deporte de Antioquia también se vinculó al proyecto de **ludotecas municipales**.
- ❖ La Alcaldía de Medellín con su programa “Buen comienzo” y el Instituto de Deportes y Recreación de la ciudad (Inder) implementaron entre el 2005 y el 2007 cerca de 37 ludotecas, ubicadas en 34 barrios y tres corregimientos (Altavista, Santa Elena y San Antonio de Prado).
- ❖ En el departamento del Tolima, la Secretaría de Salud ha desarrollado procesos encaminados al fortalecimiento de los clubes denominados “Malokas y Ludotecas, un escape por la vida”, di-

rigido a las instituciones educativas que integran la estrategia “Escuelas Saludables y Constructoras de Paz” de postprimaria, con el fin de implementar un espacio para la utilización del tiempo libre.

- ❖ En el departamento de Casanare, la Gobernación ha liderado la implementación de 19 ludotecas para desarrollar y mejorar su impacto en la comunidad.
- ❖ Para los años 2008, 2009 y 2010 el Ministerio de Educación Nacional y la Corporación Día de la Niñez han suscrito un convenio para atender más de 15.000 niños y niñas de primera infancia en 60 Ludotecas NAVES que funcionan en el país, con el liderazgo y compromiso de 57 administraciones municipales, que se han convencido de que las ludotecas son espacios propicios de desarrollo y que la Política de Primera Infancia del Gobierno Nacional es posible y es una realidad.

3.5.1 Proyección comunitaria

Con el objeto de potenciar en los niños y las niñas capacidades que les permitan desarrollarse y expresarse como seres sociales autónomos e independientes, la metodología NAVES privilegia la participación, los valores democráticos, la formación política y ciudadana, el respeto por la diferencia, el planteamiento de puntos de vista y la construcción de reglas y acuerdos a partir de las diferentes formas de organización que surgen desde la propia infancia para vivenciar el juego.

Por tanto, el juego como se concibe en la metodología NAVES favorece la opinión de los niños, y es tenida en cuenta en equidad con la del facilitador del juego. Por consiguiente, es tan válida y viable la posición del niño o la niña como la del adulto que propone, y pueden o no ser aceptadas. La participación es un derecho que, desde lo individual, lo grupal y lo colectivo, forja la confianza, la solidaridad y la cooperación.

El ejercicio permanente de participación inmerso en el juego les permite a niños y niñas percibir el mundo que los rodea desde la acción misma que implica organizarse para hacerlo, trabajar en equipo, concertar, opinar, intervenir, establecer acuerdos, tomar decisiones y descubrir al otro. Ofrece referentes para identificar lo diverso y lo semejante, lo propio y lo ajeno, lo interno y lo externo, y aporta a cada

uno la posibilidad de percibir su entorno y aprender de él **participando**. “La participación debe ser respetada no sólo como meta, sino a sí misma como una estrategia para alcanzar otras metas.”²²

Para poder dar cuenta de estos elementos, las Ludotecas NAVES se desarrollan desde diferentes espacios, así:

- a. **Las Ludotecas NAVES como espacios públicos y sociales.** La característica fundamental de las Ludotecas NAVES es ser un “espacio abierto”. La ludoteca es un espacio *social* y un espacio *público* que cumple una función social privilegiada, y donde pueden acceder todos los niños sin distinción. Al ser de los pocos espacios que operan en los territorios de los municipios y ciudades con una dirección clara de atención de la niñez, se convierten en un espacio político de ejercicio de los derechos y deberes de los niños y las niñas y de implementación de la política de infancia, incluso donde ésta no se vislumbra de manera clara.

Las Ludotecas NAVES, por ser de carácter público, cumplen una función social integradora. Allí participan otras entidades y otros actores locales que hacen de la ludoteca un nodo de articulación entre la comunidad y las instituciones.



²² Peter Crowley, *Participación Infantil: para una definición del marco conceptual. La participación de niños y adolescentes en el contexto de la Convención. Actas del seminario sobre participación 7 y 8 de diciembre de 1998.* UNICEF.

- b. Las Ludotecas NAVES como espacios de formación en deberes y competencias para la vida.** La formación que se otorga en las Ludotecas NAVES se sustenta en aprendizajes (no formales o alternativos) para la vida en valores, deberes y actitudes, de procesos de autonomía, y de interiorización de normas y principios basados en una cultura democrática y participativa, que en los niños es posible adquirir únicamente a través de las experiencias colectivas de socialización, legitimación del otro, respeto, compañerismo y equidad, que no limiten, ahoguen o excluyan la singularidad de cada niño o niña. Así mismo el otorgar espacios y experiencias significativas les permite a los niños y niñas adquirir habilidades y destrezas de tipo motriz, comunicativo, cognitivo, creativo que se incorporan en y desde el acto de jugar.
- c. Las Ludotecas NAVES como espacios garantía de los derechos de la infancia y especialmente del ejercicio del derecho al juego.** Al poner el tema de infancia y convertirse en espacios en donde otras instancias pueden participar sin hacerles perder su naturaleza, en las ludotecas se visualizan las problemáticas de los niños y las niñas en los territorios, y se les visibiliza como sujetos de derechos y deberes. A través de las ludotecas, en torno a niños y niñas, se integran líderes comunitarios, comunidad, entidades, actores políticos, etc. Por otra parte los ludotecarios tienen la posibilidad de detectar situaciones de vulneración de derechos de los niños y niñas usuarios y referenciar mediante los mecanismos y líneas de comunicación con las demás instancias de los municipios, los casos detectados para que las entidades competentes realicen las acciones de restitución del derecho o derechos vulnerados. Todo esto bajo el mecanismo de la articulación y cooperación interinstitucional.

3.5.2 Las Ludotecas NAVES y el juego, pretexto y experiencia para... Educar

Al conocer las bondades o posibilidades que ofrece la ludoteca, necesariamente se debe comprender como una herramienta, un pretexto y un espacio de mediación del juego para formar y educar. Si las Ludotecas NAVES no fueran espacios de formación, si no educaran desde el juego, estarían limitadas a hacer moldes, reproducir una cultura y patrones de comportamiento.



La relación que se da en la ludoteca entre el facilitador (formador-educador) y el niño, abre la posibilidad de que éste, si lo desea, juegue a determinado rol, y no en todas las ocasiones serán roles propositivos, pero a partir de un ejercicio reflexivo que lo conducirá a deducir su conveniencia o no y a explorar simultáneamente otras alternativas de juego, seguramente el niño o la niña encontrarán nuevas alternativas de juego, y por lo tanto nuevas posibilidades frente a sus propios proyectos.

Ello, claro, jugando, y en una relación horizontal, lejos del tradicional concepto de dirigir el juego con un fin didáctico, sino más bien como un plus que surge del juego mismo y que le permite al niño acercarse a otros horizontes, a un mundo por descubrir, que quizá le brinde una experiencia transformadora o quizá no, porque también puede suceder lo contrario, aun cuando la Corporación confía en que los procesos pedagógicos dentro de la ludoteca favorezcan la posibilidad de formar otro tipo de personas, sin amoldarlas, sin estereotipos, con sus propios intereses y decisiones.

La formación es un proceso interno y externo. Existen unos medios para formar, unas situaciones y unos espacios de juego, pero los *clips* subjetivos son propios, personales, singulares, inherentes a cada proceso; cada niño tiene su proceso, y cada quien aprende en el momento en que debe aprender, se pregunta y toma de los contenidos que se le ofrecen y los adopta para sí mismo.

Luego entonces, cuando jugamos con el niño o la niña en la ludoteca, no se trata de la *tábula rasa* a la que se le *botan* todos los conocimientos o se le escriben en la piel. Es decir, no se les da el saber sino que ellos descubren y crean su propio saber. Ellos se apoyan en la ludoteca, en el ludotecario, en otras personas, en sus compañeros, y se les posibilita que puedan pensar, que escojan entre esto o aquello. Esa es la esencia de las Ludotecas NAVES, que en ellas se den procesos de autoformación o de formación horizontal en los que niños, niñas, ludotecarios y adultos aprenden y aprehenden, en una transformación profunda, no banal.

Por tanto, al hablar de juego y formación, de juego y educación, es claro que la CDN se refiere a una educación para la vida, a una educación *existencial*, es decir, que tiene que ver directamente con la existencia, una educación orientada a que niños y niñas adquieran y desarrollen

destrezas, habilidades y conocimientos que les permitan comprender cómo relacionarse con el mundo y aprehender cosas que les ayuden a vivir en ese mundo real, en ese mundo cotidiano.



¿Cómo logra el niño visualizar y comprender su relación con la familia, con los padres, los hermanos, los amigos, los compañeros de colegio, los maestros y consigo mismo, cuando se presenta una situación en la que tiene que tomar decisiones, por ejemplo? ¿O cómo ser justo? Se trata de algo que no se aprende en una escuela o en una universidad, sino en la relación cotidiana, entonces la formación que se propone desde las Ludotecas NAVES es de relaciones y para las relaciones, esto es, para la convivencia.

La formación humana, para la convivencia y en derechos que se propone en las Ludotecas NAVES es un producto inmaterial, perteneciente a la subjetividad y a la reflexión. Allí la materia de formación es la reflexión. La metodología NAVES le apunta a la transformación del pensamiento desde el juego y en espacios como la ludoteca, pero es una formación casi “espiritual” porque es de la vida, del espíritu, de la existencia, es completamente mental y abarca los diferentes modos de ser, los diferentes modos de vida.



El significado de este proceso trasciende la escuela y ofrece un camino para la construcción de una moral y una ética autónomas, que generan compromiso y le permiten al individuo el discernimiento y análisis de las situaciones.

El juego de roles que se da en el espacio de formación abierto, dispuesto para el debate, la expresión y la experimentación, le permite a niños y niñas situarse en la perspectiva de los otros, entender lo que sienten, experimentar y generar empatía, pudiendo manifestar reciprocidad y cooperación con sus iguales, elementos primordiales en la construcción de su autonomía moral. De aquí la pertinencia e importancia del juego para la construcción de individuos autónomos, responsables de sus decisiones, comportamientos y acciones, capaces de sentir empatía y respeto por los otros; de hecho, ciudadanos demócratas, respetuosos de la norma y los valores de su cultura por convicción y no simplemente por conveniencia o por temor; individuos capaces de convivir pacíficamente y resolver sus conflictos sin violencia, de una forma creativa y lúdica, el tipo de personas que requiere cualquier sociedad en la que más que estimular y perpetuar el afán de competir, tener, atesorar, bajo la falsa creencia de que el *tener* y el *hacer* resultan más importantes que el *ser* y el *estar*.

3.5.4 Las Ludotecas NAVES y el juego, pretexto y experiencia para... Afianzar los lazos afectivos niño-familia

Lograr que el adulto juegue con el niño constituye uno de los retos más grandes que enfrenta la Ludoteca NAVES, porque implica romper una serie de barreras de tipo cultural profundamente arraigadas en el subconsciente de la población. De hecho, las campañas adelantadas por la CDN en los últimos años en medios de comunicación se han centrado en la necesidad de vincular al adulto a la familia, puesto que niños y niñas no deben seguir jugando solos.

Se requiere que el adulto comprenda que el juego constituye una forma de estrechar los lazos familiares, de hacer más amigos, de acercarse más al conocimiento, y de estimularse a sí mismo. Al igual que el niño, el adulto puede establecer una relación más profunda consigo mismo, conocerse mejor, disfrutar, e imaginar jugando.



En el juego cada uno es como es: sin máscaras, sin tapujos, sin prevenciones, y sin el temor al ridículo que aparece en esta etapa de la vida, porque cuando juega es él el que está jugando y se quita todas las caretas para poder jugar, no importa que lo vean agachado, tirado, *muerto* de la risa, tomándose un café que no existe, o hablando con voz de títere.

Se necesita que el adulto comprenda que al jugar está siendo él mismo y que jugar es una forma de comunicarse, es un lenguaje que le ayuda a, y es una forma de estar en relación con los otros, es un espacio que le permite conocerse a sí mismo y a los demás, y en ese conocerse puede desarrollar capacidades y habilidades, ser más tolerante y justo, asumir la norma con mayor tranquilidad, con mayor respeto por el otro, entonces en este caso el juego es incluso mucho más que una herramienta, es una forma *de...*

También es importante señalar que en la mayoría de las Ludotecas NAVES, cuando el adulto juega lo hace para su propio disfrute, como diversión, pero no como una oportunidad de encuentro familiar para afianzar las relaciones, educar y guiar al niño o la niña en la formación de su personalidad.



Es algo que funciona, pero muy lento. Como se ha insistido, el tema es cultural. Dependiendo de la cultura, de la región, se es más hábil o no para jugar. En algunas culturas a los padres de familia les da pena jugar con sus hijos, les parece “inusual”, “fuera de tono” y “ridículo”, según sus propias expresiones; en otras, la gente es más espontánea y juega con mayor libertad. No es fácil transformar un pensamiento, pero cuando menos se evidencia un pequeño cambio de actitud, en particular entre los adultos pertenecientes a los entornos de las Ludotecas NAVES, don-

de algunos padres de familia piden prestados los juguetes, lo que ya denota una intencionalidad.

El grado de formación del adulto también resulta determinante. De esa manera, se encuentran padres de familia que comprenden las bondades del juego y decididamente juegan con sus hijos, y madres de familia que aun cuando quisieran jugar con sus hijos no lo pueden hacer porque deben cumplir una doble jornada laboral en sus lugares de trabajo y en sus casas, sacrificando el espacio de juego que probablemente disfrutaron en el pasado, antes de convertirse en proveedoras.



Otros adultos han manifestado que el juego no representa dinero pero permite obtener unas ganancias que van más allá de lo material, y que es precisamente a lo que le apuesta la ludoteca, aunque los resultados podrían tardar años en hacerse evidentes. Las Ludotecas NAVES garantizan un espacio en el que tanto niños como adultos pueden jugar, pero lo verdaderamente importante es que lo logren hacer afuera, en la vida rutinaria, en sus casas.

Por tanto, se debe entender el juego como una forma natural de incorporar a los niños al medio que los rodea, y como un puente que les

permitirá relacionarse con los demás, aprender, entender y comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

El juego es un insumo básico en la construcción y el fortalecimiento de los vínculos afectivos. Infortunadamente, muchos padres de familia no han contado con la oportunidad de aprender formas de relacionarse que generen mejores condiciones en el interior del hogar.

3.5.5 Las Ludotecas NAVES y el juego, pretexto y experiencia para... Fortalecer los procesos comunitarios

Cada día es más importante el papel de las comunidades en la apropiación de las responsabilidades frente al conocimiento y el ejercicio tanto de los derechos como de los deberes como ciudadanos.

En este sentido, la gestión básica de las Ludotecas NAVES se orienta al establecimiento de alianzas y acuerdos de cooperación para que, por la vía de los procesos pedagógicos y administrativos, los distintos actores presentes en el municipio se comprometan a generar redes de apoyo que les faciliten a los niños y niñas de las zonas de influencia, y en general a las familias, gozar de unos ambientes en los cuales existan mayores y mejores oportunidades para el despliegue de potencialidades que de manera conjunta promuevan el desarrollo comunitario.

Al hablar de fortalecer los procesos comunitarios desde las Ludotecas NAVES, la Corporación se refiere por supuesto a todos los actores sociales inmersos en ellas, esto es, padres de familia, grupos y organizaciones de base, las ONG, el sector público y el sector privado, y en general a todas las personas que hacen parte de la comunidad geográfica y cultural en la que se encuentran las ludotecas.

Cuando un grupo de niños está jugando a “la lleva”, todos están jugando bajo las mismas condiciones, y ahí no hay uno solo que diga “él nunca la va a llevar porque es que a él lo queremos mucho”; al contrario, por esa relación juega igual, y si en un momento le toca “la lleva”, pues la lleva; es la regla del juego, es lo justo, es asumir la norma, eso pasa con los amigos, luego eso pasa con la comunidad.

Si las comunidades se reunieran a jugar más asumiendo las reglas del juego (todo juego tiene reglas), posiblemente se fortalecerían

los procesos comunitarios. En las Ludotecas NAVES se fortalecen esos procesos porque se propicia el encuentro de las comunidades. Algunas ludotecas se desplazan a los barrios, a las veredas, y la comunidad entra a jugar. Entonces entra la mamá a jugar, el líder comunitario, y el niño; los lazos comunitarios, familiares e institucionales se fortalecen y se reavivan.



Por las Ludotecas NAVES transitan a diario muchas personas y la población conoce en dónde están ubicadas. No es la regla, pero es muy común encontrar las ludotecas cerca a los colegios de los municipios, particularmente en aquellos más pequeños, lo cual permite una interacción entre ambas instituciones, lo que a su vez propicia la interacción con los docentes, los rectores y los niños. Generalmente, las comisarías de familia y las madres comunitarias acuden a las ludotecas para desarrollar actividades conjuntas, como talleres dirigidos a los niños y a los padres de familia en torno a temas que eventualmente afecten a la familia y a la comunidad.

Estas dinámicas se aprecian con mayor facilidad también en los municipios de menor tamaño, donde es notoria la presencia de niños y niñas procedentes de las veredas cercanas. En las ciudades grandes quizás el impacto no sea el mismo, porque la ludoteca resulta un espacio muy pequeño para responder a la ciudad, pero sí impactan en el entorno.

Algunos entornos favorecen aún más esas dinámicas, particularmente en los municipios en los que la ludoteca se encuentra inmersa en sectores donde paralelamente funcionan otras instituciones de convivencia, como las comisarías de familia, los centros de atención al adulto mayor o a las madres gestantes y las personerías, a los que confluyen comunidades de diferente naturaleza, incluyendo población en situación de desplazamiento.

En estos casos el impacto de la ludoteca es bastante significativo porque dichas instituciones se apoyan en ella. Más adelante aparecen los detalles sobre este aspecto, pero existen diferentes maneras de comprender una Ludoteca NAVES. Una es *hacia adentro*, es decir, en lo que tiene que ver con el componente lúdico, pedagógico, y otra *hacia afuera*, que podría definirse como la participación de la ludoteca en los escenarios responsables del bienestar de la niñez: consejos de política social, mesas de infancia, alcaldías municipales, etc.



Quizás en esta etapa del proceso todavía no se trata de algo completamente cualificado y sea necesario trabajar mucho más en ello, fortalecer la participación y generar mayor conocimiento, pero sí es un hecho palpable que las Ludotecas NAVES constituyen un espacio importante para propender por un trabajo comunitario serio, en el

que el movilizador central es el juego. Al generar procesos en el que la familia juegue de manera sana y convivente, se promueve que también la comunidad juegue y por ende la sociedad también lo hace, esto favorece mejores condiciones de vida. A esto hemos llamado la pirámide del juego. Figura 1.

Por eso, desde sus orígenes, las Ludotecas NAVES han contemplado trascender su espacio físico y proyectarse a las comunidades a través de programas y servicios que vinculen a nuevos actores y extiendan sus beneficios a más territorios y poblaciones²³.

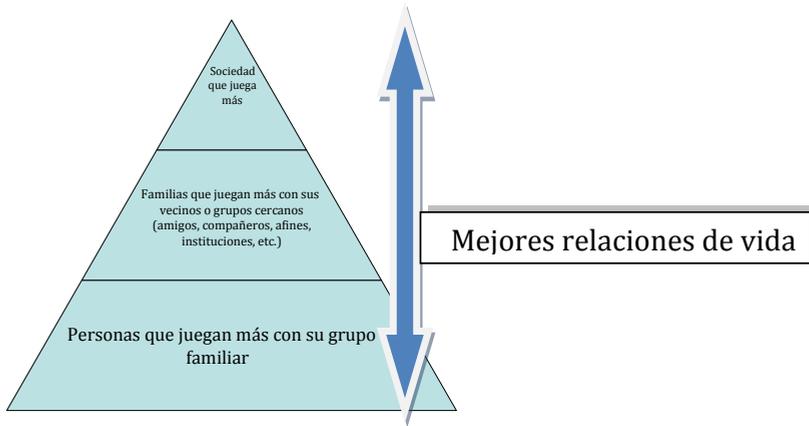


Figura 1: la compleja pirámide del juego

3.5.6 Las Ludotecas NAVES y el juego, pretexto y experiencia para... Promover el desarrollo local y regional

Es fácil deducir que en la medida en que las familias jueguen y el juego contribuya a mejorar sus relaciones parentales, de manera piramidal tendrá que ocurrir lo mismo en el ámbito comunitario, lo que por efecto de réplica debe promover una sociedad más afable, más abierta a la convivencia, a la participación, a la tolerancia, al diálogo y a los principios de equidad y de inclusión.

²³ Corporación Día de la Niñez, *Lineamientos técnicos y operativos de las Ludotecas NAVES*, Bogotá, 2000, pág. 19.

Puede parecer utópico, y a lo mejor todavía esté lejano el día en que ello suceda, pero en tanto cada persona y cada familia tomen la decisión de asumir el juego como una práctica cotidiana, necesariamente tendrá que presentarse un cambio social, y por consiguiente se estaría hablando de un nuevo escalón en el proceso de desarrollo humano y social del país.



En los espacios de participación en los que las Ludotecas NAVES tienen asiento, como los consejos de política social y las mesas de infancia, se vienen dando unas dinámicas especiales encaminadas a demostrar los beneficios del juego. Se trata de un ejercicio en el que los integrantes de tales instituciones —en su mayoría funcionarios de gobierno y líderes de la comunidad— deben visitar la ludoteca y hacer uso del principal servicio que ella ofrece: **¡jugar!**

Tal ejercicio se repite periódicamente con muy buenos resultados, ya que los representantes de la administración municipal y de la comunidad logran vivenciar el juego, experimentarlo, comprenderlo como una dimensión humana y entenderlo como un derecho que tiene un rango tan importante como el derecho a la alimentación, a la salud, a la educación o cualquiera de los demás derechos de la infancia. Ese grado de comprensión debe incidir positivamente a la hora de diseñar

los planes municipales, y por consiguiente reflejarse en el desarrollo local y regional.

En este sentido el juego como factor fundamental del desarrollo humano y social demanda la definición de políticas, planes y estrategias que garanticen su ejercicio como un derecho de *primera* y no de *segunda* o de *tercera* clase, como valorativa y equivocadamente lo hacen algunos gobernantes.

Las Ludotecas NAVES se han convertido en generadoras de articulación y en ejes motivadores relevantes que, sumadas al conjunto de relaciones que se han mencionado en los anteriores apartados, constituyen un factor decisivo e incidente en la educación temprana, determinante para el desarrollo humano al que se ha hecho referencia a lo largo de estas páginas.

Si no se plantean condiciones de posibilidad y de oportunidad, en las que los adultos puedan relacionarse con los niños de manera lúdica, y si las instituciones no promueven ni propician proyectos de inversión social para que ello se dé, el derecho al juego continuará siendo un abstracto para un grueso sector de la población.

Construir y reconstruir tejido social implica hacerlo sobre una base de responsabilidades éticas, en la que no se puede depositar el tema única y exclusivamente en manos de la familia, o de la comunidad, o del Estado, o de la empresa privada; es un trabajo de todos y de todas.



CAPÍTULO IV

Algunas consideraciones sobre el montaje de una ludoteca: Entre lo estético y lo pragmático

La implementación de una Ludoteca NAVES o de cualquiera otra inspirada en esta propuesta metodológica, implica una serie de exigencias que superan la consecución de unos cuantos muebles, unos buenos equipos tecnológicos y algunos juegos y juguetes: fundamentalmente demanda un ejercicio de planeación, del cual hacen parte los procedimientos que se describen en este capítulo en cuanto a su adecuación, organización, ambientación y equipamiento, máxime si se pretende facilitar el acceso de niños y niñas al juego, lo mismo que la vinculación de los adultos acompañantes.

4.1 Qué constituye el modelo de ludotecas NAVES

El modelo de Ludotecas NAVES es posible gracias a la articulación entre la CDN y el municipio, el departamento o las entidades en donde éstas operan, siendo dichos organismos los responsables del desarrollo del programa tanto en lo local como en lo institucional. En la construcción del modelo también toman parte otros actores, como



por ejemplo niños, niñas, ludotecarios/as y jefes de las instituciones participantes, cuyos aportes son tenidos en cuenta de acuerdo con su pertinencia.

El modelo precisa tres componentes transversales diseñados con el objeto de que el programa arroje resultados de impacto entre sus usuarios, a saber: a) Componente administrativo; b) Componente técnico, y c) Componente de gestión. Igualmente, cada componente conlleva varios procesos que han sido sistematizados teniendo en cuenta la experiencia del proceso, de manera que para implementar una nueva ludoteca quienes lo hagan puedan partir de buenas prácticas, que les ayudarán a minimizar los riesgos y a garantizar la sostenibilidad del programa.

El modelo se sintetiza en la figura 2.

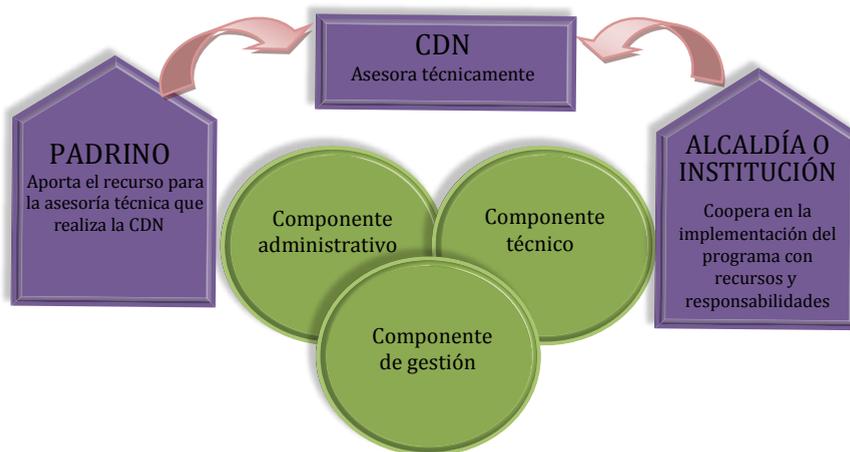


Figura 2. Modelo de Ludoteca NAVES

4.1.1 Componente administrativo

Organiza y articula los procesos de la ludoteca a través del establecimiento de lineamientos administrativos que permiten el normal desarrollo de las actividades, y con ello brinda un servicio de calidad a los niños y las niñas. Se requiere asumir posiciones claras y comprometidas, desde el mismo proceso de elección del espacio físico hasta la

definición de las estrategias, que permitan potenciar la función de la ludoteca y con ella la participación de la comunidad.

A continuación se detallan un poco más los elementos que se deben tener en cuenta en este componente, que será el soporte para que la propuesta de formación tenga éxito.

a. Infraestructura adecuada: sin duda alguna, el espacio físico condiciona de manera importante las relaciones que se dan entre las personas. De hecho, el lugar físico puede cobrar un sentido en un proceso de formación siempre que cumpla con algunos requisitos que son necesarios en la perspectiva de ofrecer a los niños y a las niñas un servicio con dignidad y calidez. Por esto, el espacio físico, desde el mismo momento de su elección, que para este caso la efectúa el municipio o la entidad con la asesoría de la CDN, debe reunir las siguientes condiciones:

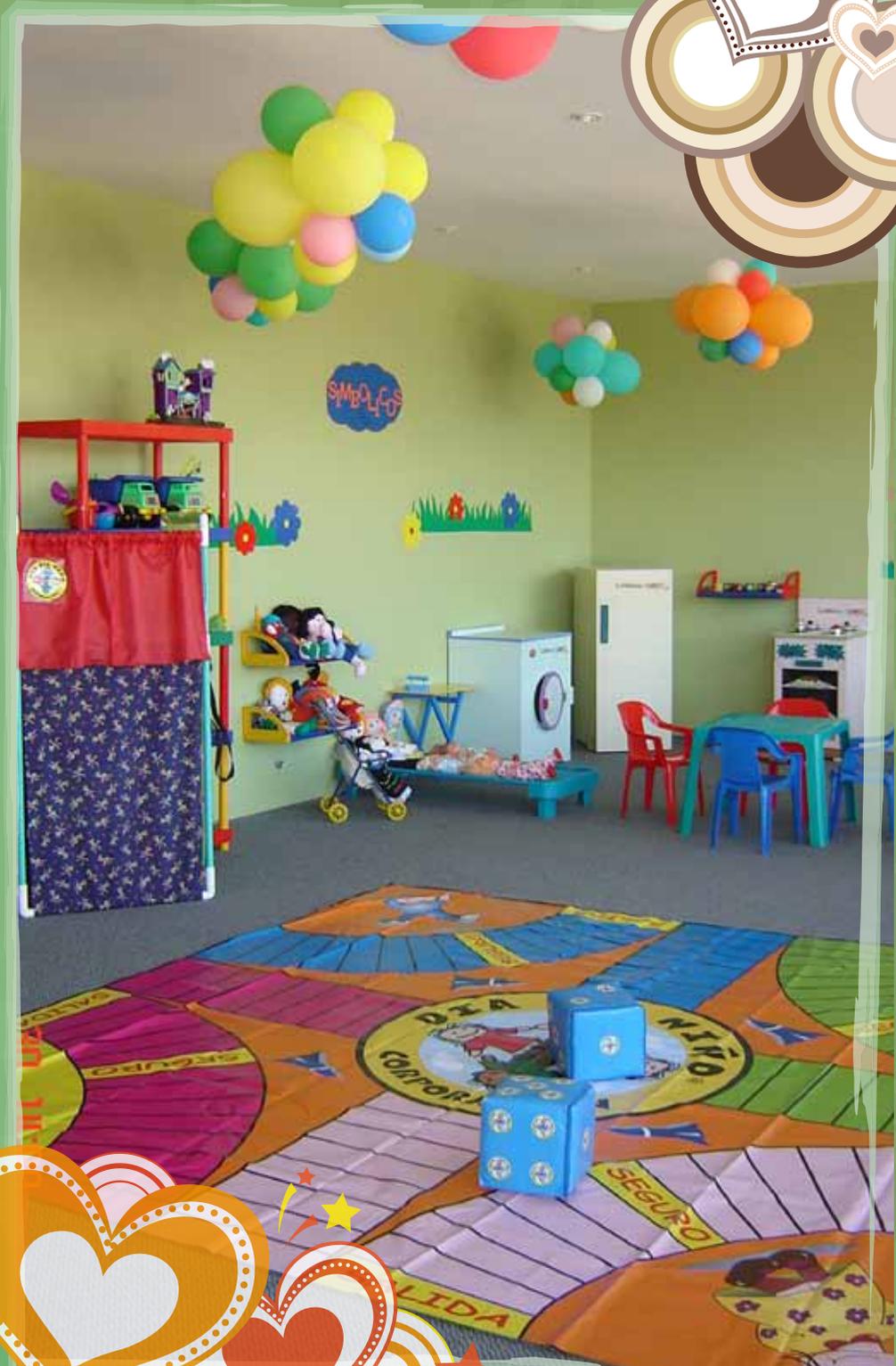
- ✓ Seguridad, tanto para la movilización y el acceso de los participantes como para los elementos de dotación y juego.
- ✓ La ludoteca debe ser un espacio bien iluminado, con suficiente ventilación, de tal forma que los niños y las niñas encuentren, además de los juegos y juguetes, condiciones dignas y dignificantes durante su estancia en la ludoteca.



- ✓ La ludoteca debe presentar pisos y techos seguros, y que garanticen la buena movilización de los niños y las niñas.
- ✓ Se debe garantizar que este espacio físico cuente con los servicios de agua y energía en perfecto estado, por ser elementos indispensables para el bienestar de los niños y las niñas.
- ✓ Es necesario que esté libre de fuentes contaminantes como pozos; se debe asegurar que las demás adecuaciones físicas como pintura, control de humedad y limpieza se den de manera constante con el propósito de ofrecer un espacio agradable y óptimo para los participantes.
- ✓ Línea telefónica activa y conexión a internet para facilitar el acompañamiento, la actualización y el manejo de la información, entre otros.
- ✓ Baterías de baños separadas para niños y niñas, preferiblemente dos por cada sexo. Para los niños y niñas de primera infancia (0 a 6 años) deben existir baños adecuados a su edad y estatura.
- ✓ Facilidad de acceso para niños y niñas; ubicarse lejos de avenidas o sitios que representen peligro.
- ✓ Es posible que la ludoteca esté dentro de un centro que desarrolle programas para familia e infancia, como centros comunitarios, de convivencia, centros de atención integral a la familia, entre otros.
- ✓ Respecto al área, lo recomendable es que sea de 1,5 metros cuadrados por persona, es decir, antes de dar apertura se debe analizar qué número de niños y niñas se atenderá en cada grupo. Lo ideal es que sean 20 personas por ludotecario, caso en el cual el área recomendable será de 30 metros cuadrados como mínimo.

La ludoteca debe contar con las anteriores condiciones antes de su apertura al público y durante todo el desarrollo del programa.

- b. Diseño y ambientación del espacio:** el juego permite la relación consigo mismo, con el otro y con el entorno, pero para que se den relaciones afirmativas es preciso que las condiciones físicas respondan a las posibilidades que el juego ofrece en cuanto a imaginar, soñar, fantasear, sin pretender *infantilizar* el espacio sino, al contrario, llenarlo de sentido.



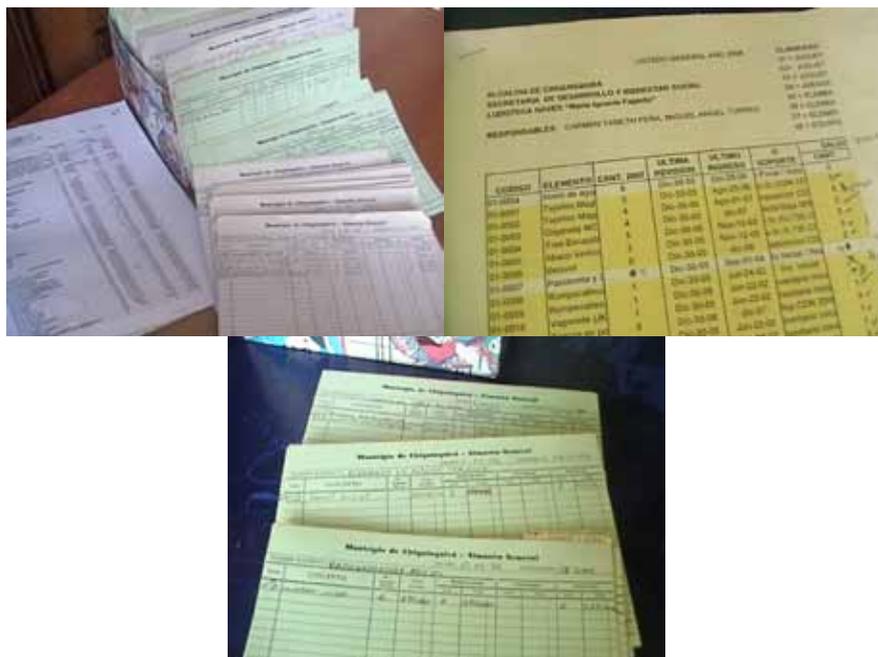
Para ambientar la ludoteca es necesario partir de un diseño, el cual a su vez debe reunir unas condiciones mínimas: el área, la distribución de los muebles y de los juguetes, el grupo de niños y niñas, sus intereses lúdicos, los juegos que se van a propiciar, etc. En esta ambientación es fundamental tener en cuenta la cultura de las regiones, sus manifestaciones estéticas, sus formas de expresión y de comunicación visual. Esto permitirá sin duda que además de dar identidad también se reduzcan los modelos estereotipados de decoración. Acudir a los elementos tradicionales, al arte, la imaginación y la creatividad puede ser una opción para llenar de sentido y significado el espacio de la ludoteca. En este caso no es suficiente con ordenar los juguetes, sino que además se debe lograr una distribución que permita que estén al alcance de los niños y niñas, y una presentación visual atractiva que convoque y agrade, y fundamentalmente debe estar en directa relación con lo que el juego permite: imaginar, fantasear, visitar otros mundos, descubrir otros espacios, encontrarse con personajes fantásticos y soñar.



- c. **Manejo de archivos:** Las ludotecas, cualquiera que sea el modelo que se quiera implementar, deben contar con un área o un equipamiento en donde se pueda archivar su documentación física. Para el caso de las Ludotecas NAVES se consideran especialmente cuatro tipos de archivos.

- **La documentación legal:** que ampara la creación del programa, como el acuerdo municipal o la ordenanza departamental que le da vida jurídica e institucional a la ludoteca; la ficha de inscripción en el banco de proyectos de la alcaldía o gobernación que cofinanciará el programa; el acto administrativo mediante el cual se define la secretaría o área de la que dependerá administrativamente; los convenios que se firmen en el marco de la articulación interinstitucional, etc.
- **La documentación de planeación:** como el diagnóstico de las problemáticas que abordará; la planeación estratégica que se desarrolle en la ludoteca respondiendo al diagnóstico; el plan operativo anual, y el diseño de los encuentros pedagógicos.
- **Actas de reuniones:** tanto el equipo de ludotecarios como el grupo de apoyo de la ludoteca se reúnen de manera periódica con el propósito de dar a conocer los avances en los procesos, tomar decisiones frente a las diversas situaciones presentadas, planear las actividades a realizar, evaluar los resultados, etc., y de cada una de estas reuniones es necesario dejar por escrito los acuerdos y compromisos, por lo tanto las actas se constituyen en herramientas fundamentales a la hora de administrar los procesos.
- **Los registros de los participantes:** que son la ficha de inscripción de usuarios (anexo 1) y el formato de asistencia (anexo 2), cuyo propósito es conocer las características del tipo de población participante: género, edad, procedencia y frecuencia de visitas, además de los nombres de los niños, niñas, jóvenes, padres, madres, adultos mayores y en general de todo aquel que haga parte de las actividades del programa. Tanto el uno como el otro pueden llevarse en documentos virtuales, pero para el caso de la ficha de registro es recomendable tener el documento en físico.
- **Inventario y kárdex:** los elementos de dotación y reposición de la ludoteca se entregan mediante actas al área de almacén de la alcaldía municipal correspondiente; sin embargo, teniendo en cuenta que tales dispositivos son bienes públicos, su custodia es respon-

sabilidad del profesional ludotecario. Para ello deberá mantener un inventario actualizado de los elementos a su cargo, discriminándolos preferiblemente por zonas, así como una tarjeta de kárdex u hoja de vida de cada elemento, de manera que pueda llevar un control sobre su utilización y estado (ver anexo 3).



- d. **Recurso humano:** el profesional ludotecario o ludotecaria responsable del funcionamiento de la ludoteca debe ser nombrado o contratado por el organismo que cofinanciará el programa (alcaldía, gobernación, institución), asegurando su continuidad durante la permanencia del proyecto. La CDN considera recomendable vincular profesionales de las áreas afines a las ciencias humanas o sociales, con amplia experiencia en pedagogía y trabajo con infancia. Es importante acotar que el éxito del programa dependerá del perfil del ludotecario o ludotecaria que lo asuma, y no tanto de los juguetes o de la dotación de la ludoteca. En tal sentido, resulta fundamental adelantar un proceso de selección a partir de las competencias necesarias para garantizar la buena marcha del programa.



Adicionalmente, y para potenciar el recurso existente, se debe gestionar la vinculación de las universidades o instituciones de educación superior de carácter local, con el fin de que provean pasantes o voluntarios de áreas relacionadas con los objetivos del programa, quienes tendrán como función fortalecer la ejecución del plan de trabajo de la ludoteca bajo la dirección del ludotecario o ludotecaria.

En el Capítulo V nos detendremos más en analizar el perfil del ludotecario o ludotecaria y las características que debe tener y fortalecer para ser un buen compañero en el viaje de jugar.

4.1.2 Componente técnico

La ejecución de proyectos y actividades es una labor cotidiana en las Ludotecas NAVES. Sin embargo, éstos deben guardar correspondencia con las orientaciones pedagógicas, metodológicas y técnicas establecidas por la Corporación con base en los avances pedagógicos, científicos y metodológicos en el tema, así como en las necesidades reales del contexto. Por consiguiente, el componente técnico es la propuesta metodológica y pedagógica del programa que se instaura para brindar

atención con calidad, no solamente a la infancia sino a las familias, el cual provee las herramientas para el trabajo con los usuarios y garantiza un proceso de sistematización *in situ* que realizan los ludotecarios, para conocer, analizar y reflexionar sobre los cambios generados en la población beneficiaria del programa a partir de la aplicación de la Metodología NAVES. En este componente se tienen en cuenta principalmente:

- a. **La Metodología NAVES:** es el vehículo que la Corporación Día de la Niñez ha construido para emprender la formación y el ejercicio del derecho al juego. Construirla también ha sido un producto de la experiencia desarrollada en las Ludotecas NAVES. Se trata de una producción colectiva en la que participaron y participan coordinadores, monitores, ludotecarias, ludotecarios, niños y niñas, familias y asesores de la CDN, quienes desde distintos lugares en el territorio nacional aportaron sus voces, experiencias y sensaciones.

La metodología parte de la experiencia del juego y las posibilidades que ésta ofrece para que Niños y Niñas Aprendan, Viven, Experimenten y Socialicen con la intención de construir y consolidar relaciones de convivencia pacífica.

La sigla NAVES significa: **Niños y Niñas Aprendiendo, Viviendo, Experimentando y Socializando**, aunque por supuesto, la metodología se aplica también con adultos.

Niños y Niñas: son los principales participantes de la metodología. Son reconocidos como sujetos de derechos y de deberes, y en razón a las necesidades particulares de su proceso de desarrollo requieren medidas y condiciones que favorezcan su bienestar.

Aprender: es una necesidad y potencialidad de todos los seres humanos que nos permite conocer, explorar, entender, apropiarse, habitar y reinventar el mundo de manera permanente. Aunque se trata de un proceso que está presente a lo largo de la experiencia vital, la infancia es una etapa privilegiada para aprender.

Vivenciar: se refiere a la forma en la cual las situaciones y emociones que protagonizamos quedan impregnadas en la piel, el olfato, el gusto, el oído y en el cuerpo; las vivencias son situaciones que nos permiten acceder al mundo no sólo desde la lógica de la razón, sino de las emociones, que son fundamentales en el proceso de aprendizaje.

Experimentar: cuando ensayamos, percibimos y sentimos, estamos experimentando. Uno de los pasos esenciales en el proceso de aprendizaje es la posibilidad de experimentar, es decir, de involucrar nuestros sentidos y emociones en la construcción de significados.

Socializar: la socialización es una característica fundamental del ser humano; para sobrevivir como especie los seres humanos requieren la atención y el cuidado de otros y otras, y posteriormente se hace fundamental para poder convivir y crecer armónicamente.

Estos procesos se potencian a través del juego, pues se promueven las condiciones necesarias para el reconocimiento pleno de los niños y las niñas como sujetos de derechos y deberes, generando entre quienes participan la oportunidad para aprender a convivir con otros desde una perspectiva democrática e incluyente.

Para ello la metodología NAVES ha desarrollado tres posturas: política, estratégica y teórica, y tres componentes: Los participantes y beneficios; los juegos, juguetes y espacio, y los recursos y recursividades. "Todos estos elementos, cuando son comprendidos y puestos en la práctica de manera creativa con niños y niñas, hacen que en el juego se favorezca la comprensión de que ellos y ellas como sujetos activos de su desarrollo también tienen responsabilidades y deberes no solamente referidos a la consolidación de sus capacidades individuales sino fundamentalmente a la construcción de relaciones para la vida con otros (respeto, normas) acordes al momento del ciclo vital en el que se encuentran."²⁴

²⁴ Corporación Día de la Niñez, CDN, *Metodología NAVES – Para jugar al derecho*, 2008.

Algunas de las características de la Metodología NAVES son²⁵:

- ✓ Permite la experimentación, promueve la vivencia y favorece la socialización.
- ✓ Se puede implementar con diferentes grupos de personas y en diferentes espacios.
- ✓ Se construye desde lo participativo y lo vivencial.
- ✓ Hace reflexionar y transformar imaginarios y realidades sobre el desarrollo humano y los derechos de sus beneficiarios.
- ✓ Posee tres posturas: teórica, estratégica y política; y tres componentes: espacios, juegos y juguetes; visión del facilitador o formador con sus recursos y recursividades, y participantes y beneficios.

La metodología NAVES se hace evidente en lo que se ha denominado “Aventura Lúdica”, sobre la cual profundizaremos en el Capítulo V.

- b. **La planeación de la ludoteca:** la Corporación viene implementando desde el año 2003 la metodología de planeación por objetivos conocida como “Zoop”, con el fin de aplicar el denominado “marco lógico” como herramienta que contribuye al cumplimiento de la finalidad y el objetivo de las Ludotecas NAVES en el país, así como de los indicadores concretos del proceso local.



²⁵ Ibídem.

Para construir un *plan* en una Ludoteca NAVES es necesario tener en cuenta, entre otros aspectos fundamentales, los siguientes:

- ✓ Diagnóstico *in situ* de la población focalizada por el programa (niños, niñas y familias en riesgo social) que permita caracterizar, además de los datos generales de ubicación geográfica y actividad económica, información cualitativa como problemáticas de las familias, derechos de infancia más vulnerados y expectativas e intereses de la comunidad e instituciones frente a la implementación del programa Ludotecas NAVES. Las herramientas más usuales para obtener este diagnóstico son encuestas, entrevistas y grupos focales.
- ✓ Una vez se determine la población con la cual se trabajará, se definirá la finalidad y los objetivos que se quieren alcanzar con la ludoteca en el municipio o la entidad, las estrategias o componentes que se van a abordar, las actividades de cada componente y los indicadores, y se procede a levantar la *línea de base* que permita dar cuenta de la situación inicial que se pretende mejorar en la población seleccionada para desarrollar el programa. Esta línea de base también permitirá medir los avances del programa en un tiempo determinado.
 - **Plan operativo:** con base en la finalidad y los objetivos que se quieren alcanzar con la ludoteca en el municipio o la entidad, las estrategias o componentes que se van a abordar y las actividades de cada componente, se elaborará el *plan operativo anual*. En este plan las actividades dividirán en subactividades, ubicando indicadores clave que permitan el seguimiento de las mismas, así como la cuantificación de los recursos necesarios para su ejecución.
 - **Plan de acción:** el plan operativo debe ser socializado con el grupo de apoyo y con el jefe inmediato designado por el municipio o la entidad a cargo de la ludoteca, luego de lo cual se procede a elaborar un *plan de acción mensual* que permite organizar el trabajo de los profesionales ludotecarios y el cumplimiento de lo propuesto en el plan operativo. En términos de actividades, este

plan de acción es más puntual y específico que el plan operativo.

- **Ejecución del plan:** Consiste en el desarrollo de las estrategias planteadas en la *planeación estratégica* y en el plan operativo, a partir de las formas (el *cómo*) adoptadas para ello por los profesionales ludotecarios. Para ello es necesario tener en cuenta:
 - ✓ **Segmentos poblacionales objeto de atención.** El plan, elaborado de manera participativa, debe implementarse teniendo en cuenta la necesidad de atender los diferentes segmentos poblacionales, puesto que las Ludotecas NAVES se constituyen en espacios de inclusión social, es decir, que sus actividades se hacen extensivas a niños, niñas, familias, jóvenes, adultos y adultos mayores por igual, si bien su principal foco de atención es la infancia.
 - ✓ **Atención a población en situación de vulnerabilidad.** Sin incurrir en discriminación de ningún actor comunitario, el modelo NAVES tiene la obligación social de atender de manera privilegiada a las personas o grupos poblacionales en condiciones de fragilidad, particularmente a la población infantil en situación de desplazamiento, discapacitada, no escolarizada, trabajadora, víctima de maltrato, habitante de barrios en riesgo social, habitante de calle o bajo medida de protección, al igual que a personas o grupos étnicos especiales como indígenas, afrocolombianos, campesinos, raizales y gitanos.
- c. **Monitoreo y evaluación**²⁶. Un programa de la envergadura de las Ludotecas NAVES requiere un proceso continuo, permanente y sistemático de monitoreo y evaluación que le permita generar juicios valorativos sobre su pertinencia y eficacia. Ello supone una evaluación formativa que logre al mismo tiempo la retroalimentación de las diferentes acciones que se realizan desde la práctica. La evaluación debe apoyarse en la observación, la descripción y el diálogo, con el fin de robustecer en los distintos actores una serie de competencias que a la vez les den

²⁶ Ibídem.

acceso a la autoevaluación y reconocimiento de fortalezas y debilidades que se deben potenciar para garantizar una atención integral a la infancia.



El monitoreo y la evaluación en las Ludotecas NAVES se da en dos sentidos, así:

- **Monitoreo y evaluación al plan operativo:** para esto se emplea como instrumento la *matriz de registro del monitoreo*, que permite hacer un seguimiento oportuno a los indicadores y de esa manera a la planificación de la ludoteca.

La información obtenida a través del monitoreo y la evaluación posibilita realizar ajustes, reorientaciones y correctivos que deben darse en cualquier proceso social en busca del cumplimiento de los objetivos previstos. Este proceso de monitoreo y evaluación es fundamental, por la capacidad para determinar avances, resultados y logros en la ejecución del plan. Además, efectúa seguimiento y asistencia dirigidos principalmente al logro de las actividades estratégicas establecidas en la planeación de la ludoteca.

- **Evaluación del proceso que se desarrolla con los niños y las niñas:** las actividades propuestas en cada encuentro se evalúan, observan, sistematizan y analizan con el propósito de verificar el cumplimiento de los logros formulados y la identificación de las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje de los niños y las niñas. Aun cuando las personas y en especial los niños y las niñas expresan diversas destrezas y talentos a través del juego, las habilidades son susceptibles de implementar, enseñar, aumentar y potenciar por medio de procesos formativos. A partir del juego, los usuarios pueden llegar a desarrollar habilidades (motoras, psicológicas, sociales, lingüísticas, etc.) que les permitirán tejer mejores relaciones consigo mismos, con sus familias, amigos, vecinos y conciudadanos, y con su entorno urbano o rural.

- d. **Otras estrategias de atención.** Pensar que el juego se instale en las familias, en las escuelas o en las veredas requiere pensar en estrategias incluyentes y democráticas, por lo tanto la ludoteca no puede concebirse como un espacio fijo y limitado, debe trascender a la vida cotidiana de las personas, por eso facilitararlo es una tarea permanente. Es así como se han desarrollado algunas estrategias: a) Préstamo externo de juguetes a los usuarios con base en un reglamento concertado participativamente, y b) Estrategias extramurales como “Ludotequita viajera”, que utilizando un carro, una moto, una bicicleta, una lancha e incluso un caballo, el ludotecario cargado de juguetes y especialmente del juego llega a sitios distantes como veredas, corregimientos, instituciones educativas y otros para que más niños y niñas y sus familias disfruten de los beneficios de jugar, y encuentren en esta actividad otras formas de relación y participación.





4.1.3. Componente de gestión

Este componente abarca los aspectos relacionados con la articulación del programa con los actores responsables de la infancia en el lugar en donde éste funciona y la gestión con diferentes entes para su desarrollo. Sin desconocer que se trata de una tarea difícil, el programa ha entendido que si no se articula con los actores de infancia para lograr su formación y su desarrollo integral, será más difícil avanzar hacia el logro de este objetivo.

De igual manera, la CDN considera que la sostenibilidad del programa es viable en la medida en que los corresponsables de la protección integral de la infancia —familia, Estado, comunidad, sociedad civil y empresa privada— aporten cada vez más para ejercer la verdadera responsabilidad social. Por ello se ha avanzado en los siguientes procesos:

- a. **Conformación y consolidación del grupo de apoyo de la ludoteca:** es un equipo de personas representantes de diferentes instituciones, organizaciones sociales y de la comunidad del municipio, departamento o entidad que auspicia la ludoteca, que de manera voluntaria deciden aunar esfuerzos para adelantar acciones en beneficio de la niñez usuaria del programa, específicamente por medio del diseño del plan. El trabajo del grupo de apoyo de la ludoteca se debe orientar por los principios de participación, horizontalidad, organización, concertación y responsabilidad, necesarios para el logro de las estrategias convenidas orientadas a cumplir su objetivo. Para su conformación y funcionamiento se deben tener en cuenta los siguientes pasos:
 - ✓ **Sensibilización:** una vez identificados los actores que podrían integrar el grupo de apoyo, éstos deben tomar parte en unos talleres de sensibilización, formación e información sobre el programa, con el fin de compartir conceptos, conocimientos y sugerencias y crear compromisos entre los participantes para que se articulen alrededor de la política de infancia y familia.



- ✓ **Conformación:** la vinculación de los interesados se realizará mediante actas de compromiso, con base en lo cual se definirá la estructura organizativa del grupo de apoyo para la implementación del plan de la Ludoteca NAVES y de otros proyectos que se ejecuten en el municipio o la entidad y que estén articulados con esta iniciativa. En esta etapa se deben asignar funciones a los integrantes del grupo de apoyo que en lo posible deben ser concertadas con todos sus integrantes.
- ✓ **Capacitación:** para que el grupo de apoyo dimensione las posibilidades reales referentes tanto a la articulación de las políticas públicas de infancia como a las transformaciones sociales en los niños, las niñas y los adultos desde el juego que favorezcan la convivencia pacífica, se requiere un componente de capacitación específica.

El grado de efectividad que se alcance en el desarrollo del trabajo propuesto en el plan dependerá en gran medida de la participación activa, organizada y comprometida de todos y cada uno de los miembros del grupo de apoyo.



- b. Alianzas interinstitucionales:** los convenios y acuerdos que se realicen con entidades e instituciones (no solamente las que conforman el grupo de apoyo) aseguran la sostenibilidad y el posicionamiento del programa, pues se establecen objetivos comunes que pueden lograrse con mayores recursos y estrategias. Es importante que en este tipo de alianzas se definan claramente las responsabilidades y funciones, por ejemplo, estudiantes de servicio social, practicantes universitarios, realización de talleres, préstamo de escenarios, espacios en medios de comunicación, donaciones, entre otros.
- c. Participación en los consejos de política social:** las Ludotecas NAVES no pueden ser ajenas a esta instancia de participación y planeación municipal; por tanto, los profesionales ludotecarios/as deben buscar se participe de este tipo de espacios y se ponga en la mesa de trabajo y de debate la protección integral de la infancia y la primera infancia y se aseguren de que el ejercicio del derecho al juego como contribución a las transformaciones sociales se convierta en una prioridad para tales consejos.





- d. **Inserción en el plan de desarrollo municipal o departamental:** teniendo en cuenta que todos los municipios y departamentos del país proyectan un plan periódico en el que se trazan las políticas de desarrollo local, se debe propender por la inclusión de recursos con destino al funcionamiento de la Ludoteca NAVES, como componente de las metas de atención a la infancia que hacen parte de dichos planes, los cuales generalmente se construyen participativa y colectivamente de la mano con la comunidad.

4.2 La organización de los materiales, los juegos y los juguetes

Como se analizó en el Capítulo II, los juguetes constituyen por excelencia la herramienta del juego y de la realización de las actividades lúdicas, pero no deben convertirse en el centro del proceso metodológico. De hecho, el programa ha buscado que parte de la dotación lúdica sea construida con la misma comunidad usuaria, y que ésta responda a ciertas características para su empleo en determinadas actividades o

simplemente para que el niño y la niña encuentren en su uso la posibilidad de creación y disfrute.

Los juguetes, siendo un instrumento de juego, deben responder a las necesidades de desarrollo del niño y la niña (necesidades de actividad, de curiosidad, de construcción, de expresión, etc.) y permitir su apropiación libre y creadora. Por lo tanto, tendrán que ser accesibles a los niños y las niñas, evitando eso sí relegar la responsabilidad de su cuidado en el/la ludotecario/a, puesto que los niños también comparten su salvaguarda, lo cual al mismo tiempo genera y estimula el sentido de pertenencia del niño hacia la ludoteca y lo que se encuentra en ella. Esta actitud de preservación de los juguetes ha de formarse desde cuando el niño o la niña empiezan a hacer sus primeros acercamientos a la ludoteca.

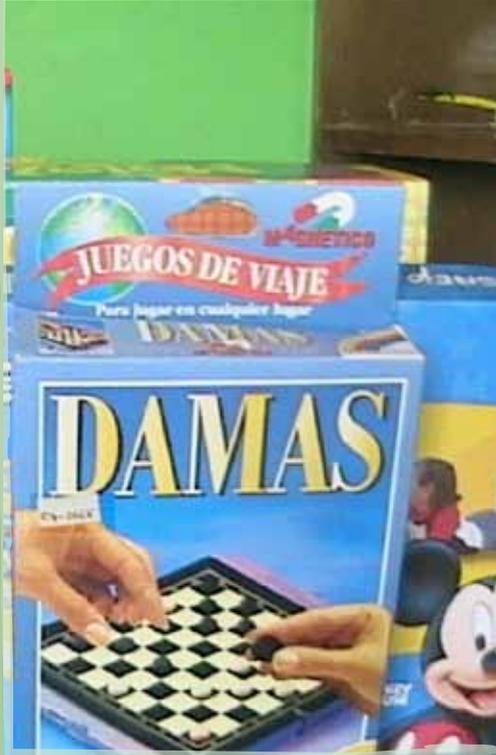


La accesibilidad permitirá que el niño y la niña utilicen los juguetes a medida que lo deseen, que tengan libertad de acción y selección individual. Este hecho es de extrema importancia, puesto que contribu-

ye a la formación de su independencia y a la manifestación particular de sus deseos, su subjetividad y su propio desarrollo, de la misma manera como sus necesidades e intereses se refuerzan por la actividad de juego libre.

La organización de los juguetes en el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, pues facilitan enormemente su uso. A continuación se desarrollan algunas líneas generales para que su uso y conservación sean rentables, eficaces y duraderos:

- **Accesibilidad y visibilidad.** Lo que los niños y las niñas ven, a medida que se desplazan por el espacio, es lo que forma sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad de juego. Por consiguiente, es fundamental intentar que los juguetes y materiales de juego estén a la vista y al alcance de los niños, salvo los que encierran peligrosidad o son frágiles. Si los juguetes no están a la vista y alcance de los niños, será el adulto el que tenga que proporcionárselos, y se desaprovecha la posibilidad de desarrollar la autonomía del niño y de que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar. Para hacer visible el material lúdico, es aconsejable guardar los juguetes en recipientes transparentes, de forma que pueda verse su contenido, o en estantes en los que se puedan visualizar los elementos lúdicos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando estantes y mesas a una altura accesible. En las Ludotecas NAVES no se busca guardar juguetes sino jugar, sin pretender con ello destruir o no cuidar el elemento de juego.
- **Clasificación y etiquetaje.** En el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, así como en los juguetes, se deben poner códigos o etiquetas para que una vez utilizado el material, tanto niños como niñas puedan devolverlo a su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados.
- **Contenedores.** Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material. Su forma depende del material que contengan. Estos elementos pueden ser bandejas, estantes, cajas, potes de plástico, cestos, etc. Un buen contenedor resalta el material y lo hace visible.



- **Distribución.** Cualquier sistema de organización de los materiales, muebles, equipos y juguetes en una ludoteca debe estar propuesto de acuerdo con las oportunidades estéticas que ofrezca el espacio, las posibilidades y preferencias de los niños y las niñas y las características de su proceso de desarrollo, pero hay que estar muy atentos, ya que no todos los niños son iguales y por tanto habrá casos en los que no se puede generalizar la ubicación de determinado objeto.

Las Ludotecas NAVES han optado como sistema de organización por zonas, rincones o espacios, nombre con el que se designa el área o módulo destinados a la clasificación y organización de los juegos y juguetes que conforman la ludoteca. La disposición de juegos y juguetes varía según su naturaleza, su uso o las preferencias de los niños o de acuerdo con su edad. Se agrupan o clasifican por razones metodológicas, según el trabajo que se adelanta en cada zona, como se verá más adelante.

4.3 El sistema ESAR: una opción para implementar en las ludotecas

Desde sus orígenes, las Ludotecas NAVES optaron por el sistema conocido internacionalmente como ESAR, según el cual la finalidad y las características del juego o del juguete determinan su clasificación. Así, encontramos juegos y juguetes de ejercicio (E), simbólicos (S), de armado (A) y de reglas (R).

Este sistema, inspirado en la teoría de Piaget²⁷ y desarrollado por Denise Garon, cumple una función orientadora, que no es forzoso seguir en todos los casos. Aún así, desde luego, la ludoteca debe determinar un orden estético y además funcional, lo que significa que debe lucir armónico, orientar al mismo tiempo al niño y facilitar la labor del/la ludotecario/a. Con el tiempo y las necesidades de cada una de ellas, las Ludotecas NAVES han adicionado a estos cuatro rincones otras zonas destinadas, por ejemplo, a la lectura y a la tecnología.

²⁷ Jean William Fritz Piaget (Suiza, 1896-1980), psicólogo famoso por sus aportes al estudio de la infancia y la educación.



Gracias a este sistema, los niños beneficiarios o usuarios de las ludotecas conocen con precisión en dónde encontrar los juguetes que buscan o requieren y en dónde volver a dejarlos una vez finalizada la actividad o el juego. De todas maneras, en ocasiones se reubican las zonas, como parte de las necesidades que surgen o de los acuerdos entre los ludotecarios/as y los niños y las niñas y sus familias, dado que en algunas oportunidades todos ellos proponen ese tipo de modificaciones.

Con frecuencia, las zonas también se delimitan o establecen por colores. Por ejemplo, la zona de *ejercicio* de color rojo, la *simbólica* de azul, la de *armado* de amarillo y la de reglas de *verde*; realmente eso es algo opcional, tal vez dando cabida a la imaginación y la creatividad los espacios pueden resultar en una verdadera propuesta de invite y convoke al juego.

En todos los casos, la organización del espacio físico de la ludoteca dependerá de su extensión total y de su forma (rectangular, cuadrada, etc.). Generalmente, en los espacios cuadrados se dificulta la aplicación del sistema ESAR.

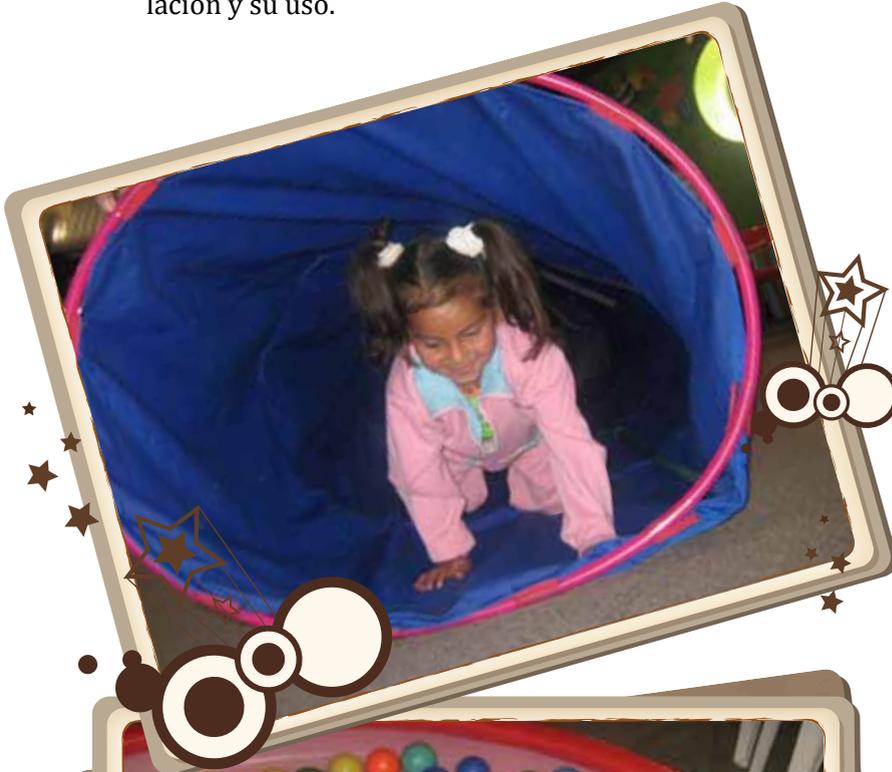
En una ludoteca pequeña también se debe precaver que las actividades de un área no afecten las de otra. En ese orden de ideas, lo pertinente es que si se presenta algún tipo de interferencia, como que la tranquilidad de la zona de lectura se vea alterada por la de juegos físicos, se tendrán que restringir o privilegiar unos u otros, es decir, en algunos momentos se retirarán los juegos de mesa para dar paso a los juegos de balón y viceversa.

Tradicionalmente, la zona más activa o concurrida es la correspondiente a los juegos simbólicos o de roles, motivo por el cual preferiblemente debe contar con un área mayor, con el objeto de evitar aglomeraciones y por consiguiente incomodidad a los usuarios.

4.3.1 La estructura ESAR

En el sistema ESAR, cada área se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares, de la siguiente manera:

E: Juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz. Incluyen juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.





S: Juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción y la construcción de normas y valores. Permiten que los niños, al representar la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad y la historia, y las emociones propias de su familia y su comunidad. Se dispone de disfraces, teatrino y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios.

ALGUNAS CONSIDERACIONES PARA EL MONTAJE DE UNA LUDOTECA





A: Juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma y colores. Estimulan el descubrimiento de que el todo está compuesto por partes, y la noción de seriación y clasificación. Incorporan juegos de cubos, rompecabezas, legos y loterías.



R: Juegos de reglas simples y complejas, que promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y las formas alternativas de comunicación e interacción no violentas.



Para el caso de las Ludotecas NAVES, además de la distribución de las áreas ESAR, se implementan otras dos áreas que complementan el juego desde las opciones tecnológicas y de encuentro con la literatura. Estas áreas han sido diseñadas especialmente por el modelo y obedecen a las necesidades de las comunidades del país.

T: Tecnología: en esta área los niños tienen acceso a un computador que les brinda la oportunidad de jugar con software educativo infantil especializado y tener acceso a internet.



P: Ver, leer y aprender: en esta área se cuenta con televisor, VHS, grabadora y libros infantiles. Aquí se encuentran películas en VHS, audiocasetes con música y cuentos infantiles, además de una muy completa colección de literatura infantil acorde para su edad, los cuales estimulan su imaginación y creatividad, a la vez que les permite educarse en valores.

MT: Material de Trabajo: En esta zona se encuentran todos los materiales fungibles que se requieren para las tareas diarias de la ludoteca.



Algo muy importante del sistema ESAR es que permite comprender cuál es el uso de los juguetes y diferenciarlos según el proceso de desarrollo de los niños y las niñas o las actividades que se van a desarrollar. De esa manera, tanto el/la ludotecario/a como el adulto acompañante podrán conocer también cuáles son los juguetes más apropiados para el niño o la niña.

Para percibir mejor el ambiente de la ludoteca inspirado en el sistema ESAR, es necesario precisar lo siguiente:

Los juegos de ejecución o de ejercicios se manifiestan en las ludotecas cuando los niños y las niñas repiten toda clase de gestos y de acciones por el solo placer de repetirlos. Les permiten ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas. En las acciones y actividades de los niños y las niñas más pequeños, los juegos son más de tipo funcional, es decir, actúan con los objetos directamente, de forma inmediata, sin uso de la imaginación. De esta manera, actúan de la misma manera con todos los objetos para conocer sus particularidades, y a partir de allí aprenden a discriminar la forma cómo han de manipular distintos objetos. Es importante decir que los juegos de ejercicios no se restringen según una edad determinada, dependen más del proceso de desarrollo de los niños y las niñas e incluso de sus necesidades lúdicas.



Los juegos simbólicos, por su parte, implican la representación de un objeto ausente a diferencia del objeto real. En este momento del juego, los niños y las niñas sienten y viven las causas de sus acciones, aprenden a identificar el sentimiento del éxito, y los adultos se vuelven en su centro de atención, y gracias a la adquisición del lenguaje y todas sus implicaciones sociales, el niño o la niña están en disposición de imitar lo que ven en su mundo inmediato y lo representan a través de todos sus juegos. La imaginación aquí ya cumple un papel bien importante.

Por ejemplo, el que un cubo de madera pueda representar un camión, una cama o cualquier otra cosa. Estas formas de juego involucran aproximaciones a la realidad fielmente representadas, y su nivel de complejidad depende del nivel de desarrollo de quien juega. El juego simbólico individual se transforma frecuentemente hacia el juego simbólico colectivo.

En este sentido, el juego simbólico también evoluciona: al principio el niño o la niña juegan solos porque no son capaces de coordinar su actuación con los demás, no entienden todavía las relaciones sociales. Se observa también el juego paralelo, el de sentirse acompañados estando al lado de otros niños pero realizando actividades individuales, no hay dependencia y pueden acabar sus juegos independientemente del otro.

El nivel superior del juego simbólico es cuando aparece la colaboración, la necesidad del otro y la organización de juegos en los que se comparten objetivos comunes en la actividad lúdica. En este tipo de juegos, cada participante asume un papel, y se establecen las primeras reglas de interacción, se descubren otros mundos y se comparte el propio, es el lugar del encuentro común de lo aprendido en la vida hasta ese momento.

Los juegos de reglas se encuentran relacionados con los procesos de socialización, y por medio de ellas puede adelantarse un trabajo valioso para la comprensión de la norma y su apropiación por parte de los niños y las niñas.

Es en este tipo de manifestaciones de juego en las que se fomentan actitudes y valores que permiten que los niños desarrollen tolerancia, respeto por el otro, formas alternativas de comunicación no violenta, comprensión e interiorización de lo que la norma representa en términos de la interacción y la construcción de unos mínimos éticos en favor de la sociedad.



4.4. Cuidado de juegos y juguetes: ciencia y esencia

Un procedimiento fundamental en el propósito de preservar adecuadamente los juegos y juguetes de las Ludotecas NAVES tiene que ver con su adecuada manipulación. Un sistema de referencias permitirá ejercer un control de calidad y de uso, y además protegerlos.

Organizar los juegos a partir de un sistema de referencias, en especial los de armado, ayuda a que no se pierdan las fichas o a que se reemplacen con mayor facilidad. Por otro lado, cuando se requiere organizar todos los elementos que se utilizaron y dejarlos en el lugar correspondiente, si las fichas se encuentran enumeradas o señaladas con código esta labor se puede adelantar más rápido.

Acordar con el grupo de niños y niñas las normas sobre la conservación del material, constituye un elemento educativo que se debe considerar. Para ello podemos tener presente las siguientes sugerencias:

- ✓ No sacar todos los materiales a la vez al principio. Progresivamente el ludotecario irá sacándolos y explicando a los niños qué características tienen, sus posibilidades, su uso y conservación.

- ✓ Recordar por medio de dibujos o símbolos, las normas de conservación del material. Periódicamente se revisarán estas normas.
- ✓ El material deteriorado se retira y se da de baja. Es importante que el grupo sea consciente del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá tomar medidas para que esto disminuya.

4.5 Construir juguetes: arte y compromiso

En la actualidad, la Corporación se encuentra empeñada en asesorar, generar y acompañar un espacio dentro de la ludoteca que permita reparar los juguetes que se van deteriorando, cuidando que no se convierta en un depósito sino en un taller de juegos que se podría trabajar con los adultos, en especial con los padres de familia; en dicho taller también se clasificarían las piezas: ruedas, fichas, cabezas y manos de los muñecos, etc.

Un taller de reparación o reposición de juguetes podría conducir a la creación de otros juegos con piezas *inservibles*; con las *sobrantes* se buscaría convertir armar un juego completo en caso de que haya dos idénticos incompletos; con un adecuado control sería fácil establecer también si la ficha que sobra en una ludoteca se requiere en otra o en otras, por ejemplo.

Las fichas faltantes se podrían reconstruir u obtener en el mercado a un costo inferior al de todo el juego; en fin, las alternativas son múltiples, y de la inventiva de cada ludotecario/a, de los niños y de la comunidad depende su aporte a esta iniciativa que por ahora se adelanta de manera experimental en algunas ludotecas.

En la construcción de juguetes, éstos deben hacerse en materiales propios de la región, en colores muy vivos, que no atenten contra la salud de los niños y niñas, y de tamaños grandes pensando en el uso comunitario. En el mercado no hay muchos juguetes con estas características, y en la mayoría de los casos hay que mandarlos a elaborar con artesanos de la región.

En fin, muchos elementos pueden ser elaborados como parte del proceso mismo de la formación con la comunidad, pero para conseguir esto debe partirse de un proceso claro que toma tiempo y trabajo.

ALGUNAS CONSIDERACIONES PARA EL MONTAJE DE UNA LUDOTECA





4.6 Juguetes tradicionales: manifestación de la cultura

Como se señaló antes, en el marco de las estrategias de formación en las Ludotecas NAVES se ha contemplado, para el desarrollo y el acompañamiento de los procesos adelantados con padres de familia y otros parientes de los niños, la construcción de juguetes, en especial aquellos que recogen los elementos tradicionales específicos de cada contexto social.

Juegos y juguetes que, en principio, recogen la memoria colectiva, las tradiciones y los procesos lúdicos de los adultos y aquellos presentes en los niños de hoy. Entonces, a través de la memoria y el rescate-recopilación-fomento y potenciación de las tradiciones lúdicas, sus juguetes, sus maneras de expresar la riqueza multicultural de la región o municipio, damos cuenta de la importancia del juego y sus eventos tradicionales que han marcado, acompañado y estado presentes en estas comunidades.

Los juegos que se promueven deben ser aquellos que permiten la socialización y contribuyen a la convivencia pacífica en las familias de los contextos específicos. Son aquellos juegos que han dado sentido y construido elementos integradores en cada generación de habitantes de las comunidades.

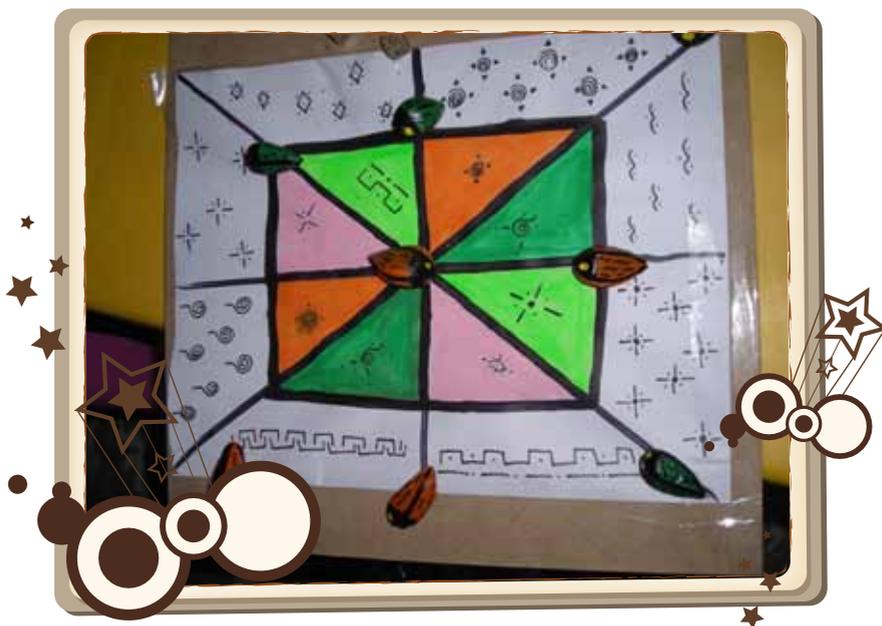
❖ Para tener en cuenta:

1. Los juegos que se deben construir son aquellos que fortalecen la socialización y la convivencia pacífica; en ningún momento, juegos que atenten contra la dignidad de las personas o promue-



van la violencia, la competencia o el juego de apuestas de azar (ludopatía).

2. Los juegos y juguetes deben recoger la memoria colectiva de los participantes de los talleres (papás, mamás, abuelos, niños, mujeres, jóvenes, etc.).
3. Los juegos y juguetes deben involucrar a los participantes en la construcción y la recolección de la memoria, las cuales se deben realizar en varias sesiones.
4. Los juegos y juguetes deben ser seguros y no presentar riesgos para los jugadores.
5. Cada juego debe estar acompañado de indicaciones de edades, usos y reglas que permitan ser usados y multiplicados para otros espacios de juego, es decir, acompañado de un manual de juego, y sus fichas deben plastificarse de manera sistemática.
6. Es necesario escribir y recopilar la información del proceso desarrollado (cartillas o folletos), desde la investigación hasta la construcción del juego y el juguete, los nombres de las personas participantes del proceso de construcción de juegos y juguetes, y se debe hacer alusión precisa al contexto, región, localidad y ciudad en donde se realizó, la fecha y demás datos que permiten contextualizar el juego y el juguete.





CAPÍTULO V

La Aventura Lúdica: creación de una propuesta pedagógica en las ludotecas

Pensar la ludoteca como escenario educativo en torno al juego es a todas luces el más soñador de los proyectos que hoy abandera la causa misional de la Corporación Día de la Niñez, y que demanda sin duda asumir el reto de indagar, discutir y preguntarse por las estructuras y dinámicas de estos espacios. Más allá de instalaciones dotadas de materiales, administradas con un sistema de planeación periódica para la operación del programa, la intención pedagógica es una característica propia de las Ludotecas NAVES, cuyos recursos se combinan y aprovechan para lograr un ambiente pedagógico que estimula la imaginación, despierta la curiosidad, propone la interacción, la creación individual y colectiva, y produce goce y disfrute, como evidencias del proceso educativo que se logra desde esa fuente de conocimiento natural que es el juego.

Dicha intención abarca una serie de elementos que se disponen en los lugares para que, conjugados, logren introducir a los protagonistas en la magia que aparece en el modo de ser del juego. El espacio, la organización de los juguetes, la presencia de los actores y el tiempo disponible son elementos constitutivos de la propuesta



para crear este ambiente. Pero sin lugar a dudas, la generación de este mundo imaginario que aparece con el juego requiere un ingrediente adicional: un sistema de signos que, utilizando gestos, movimientos, cosas o palabras cree situaciones imaginarias o, si se quiere, situaciones significativas, en las que se combinen todos los recursos de que dispone el espacio para provocar el escenario natural.



Esta consideración ha sido madurada en numerosas discusiones, principalmente con los impulsores del juego en las regiones: los/as ludotecarios/as y, por supuesto, los equipos técnicos y administrativos que en los ámbitos local, regional, nacional e internacional han hecho parte de la entidad. Para muchos programas de carácter formativo, definir “propuesta pedagógica” es familiar a pretexto, proyecto pedagógico, hilo conductor; pues bien, para la CDN, a partir de sus experiencias y buenas prácticas en las regiones, la propuesta pedagógica que desarrollan las Ludotecas NAVES, cuyo objetivo es propiciar los espacios, medios, recursos y actividades para que los niños y niñas experimenten un proceso de formación para el desarrollo de sus potencialidades, se denomina *Aventura Lúdica*.



Por supuesto que esta Aventura Lúdica hace parte del corazón de las posturas, características y componentes de su Metodología NAVES²⁸ y las conjuga, pues cada momento en la ludoteca tiene un elemento motivador, un pretexto que lo articula, que lo convierte en un espacio mágico que conquista al participante a jugar y vivir una aventura de juego.

La aventura lúdica es, entonces, ***un pretexto para animar el juego y conectarlo con la vida, abrirle espacios de libertad, de posibilidad de creación, tal como se manifiesta en la vida cotidiana de los niños y las niñas, con el propósito de generar ludotecas propicias para la creación, la imaginación, la invención, la participación, el desarrollo.***



²⁸ Las posturas son los principios rectores de la Metodología NAVES, se trata de los referentes éticos, políticos, conceptuales y estratégicos desde los cuales se propone el qué, cómo y para qué jugar con los niños y las niñas. Los componentes son los ejes alrededor de los cuales se construye la Metodología NAVES y que hacen posible la dinámica de la experiencia lúdica, son los elementos que deben estar presentes y que se ponen en movimiento para producir un contexto de juego. Sin embargo, es importante señalar que cada uno de ellos sólo tiene sentido cuando se articulan con las posturas.

A partir de las numerosas experiencias que se han vivido en las Ludotecas NAVES desde el diseño, la puesta en funcionamiento, la observación participante y el registro de los sucesos, los espacios para el encuentro y los laboratorios pedagógicos, ludotecarias y ludotecarios han construido sus propias opiniones aportando a esta definición para delimitar cada vez más el concepto de Aventura Lúdica. En sus definiciones se expresa el intento de atrapar la emoción y el aprendizaje que se fusionan en la intensa actividad que se vive con esta propuesta.

Melba Martínez, Sandra Sánchez y Guadalupe Guerrero, ludotecarias NAVES del municipio de Túquerres en el departamento de Nariño afirman: “La aventura lúdica es un elemento motivador, que desde un mundo imaginado invita a jugar no sólo con los juguetes, sino que pone en escena la imaginación y la creatividad, de ludotecarios, de los niños, niñas y adultos en general. La aventura lúdica produce curiosidad, asombro”.

Para Brigitte Gary, ludotecaria NAVES en la isla de San Andrés, la aventura lúdica “es un recorrido lleno de expectativa, imaginación, motivación, interés, ganas de disfrutar, de gozar, de manera coherente y, por qué no, constante de la emoción que te da el jugar con elementos y personas de un contexto, que dan vida a las historias allí desarrolladas a partir de la interrelación”. El hilo conductor y la imaginación son características que identifican esta propuesta pedagógica, tal como lo expresan los anteriores conceptos. De la misma forma lo es la intencionalidad pedagógica y su efecto sobre el aprendizaje en los participantes, como lo afirma Olga Patricia Ospina, ludotecaria NAVES del municipio de Manzanares en Caldas: “Puedo decir que es un espacio organizado con intención de transformar la realidad a través de la conexión de actividades, juegos y vivencias mágicas creadas desde la misma realidad de los niños y las niñas, que los invita a explorar, continuar y llegar a descubrir lo imaginado”.

5.1 ¿Por qué aventura?, ¿por qué lúdica?

Durante amplio tiempo, las Ludotecas NAVES han venido desarrollando acciones pedagógicas para lograr que cada vez más sus espacios —a pesar de ser productos de programas— se constituyan en senderos para descubrir y vivir la experiencia del juego y de la lúdica en su ex-

tensa dimensión.²⁹ Convencida de la potencialidad intrínseca que existe en el juego espontáneo, al entregarse el jugador a otra dimensión de su propia realidad, la CDN se propone una conexión de las experiencias de juego que se desarrollan en la ludoteca, introduciendo un hilo conductor que las atraviese, a manera de una historia para contar, y sobre todo una historia que a partir de las vivencias de los niños y las niñas logre penetrar en el espacio físico, y aporte cierto dramatismo al tiempo de juego y haga más viva y gratificante la escena lúdica. Es aventura, porque es experimentación y libertad; es incertidumbre, porque aunque existe una intencionalidad previa, lo que ocurre en el momento del juego se escribe en tiempo real, sucede, se vive y sólo después se puede contar lo ocurrido en la voz de sus protagonistas, no antes.



²⁹ En este proceso, la CDN ha contado con la asesoría de Merce Castaño, profesional ludotecaria e investigadora del juego en la ludoteca Casa Bloc de Cataluña (Barcelona, España).

Se trata entonces de una historia que invita y provoca a los jugadores (niños, niñas, adultos) a explorar y abandonarse en la gratuidad que el juego les plantea. Una historia contada y experimentada sesión tras sesión, que tiene un comienzo, se desarrolla durante varias sesiones de juego y finaliza recogiendo los acontecimientos significativos que el mismo juego ha provocado durante un periodo de tiempo fijado para que este relato ocurra. Esta historia sucede en el marco de la libertad del juego, y se abandona a toda forma de sujeción; sin esta condición no funciona.



El nombre surge del mismo deseo de buscar una designación que identifique la apuesta que las Ludotecas NAVES vienen realizando para cualificar la experiencia del juego. Inicialmente se denominó *Pretexto*, para darle lugar de acompañamiento al texto: qué es el juego (lo que va antes, lo que antecede). Luego, a partir de conversaciones, y pensando en el espíritu de la propuesta, que sobre todo estaba en poder conjugar las sesiones lúdicas con historias animadas para los niños y las niñas desde el juego, se llega a la construcción colectiva del término: *Aventura Lúdica*.

Un elemento importante que identifica esta denominación es la provocación que el tema logra en los participantes. Es por ello que las diferentes historias que se proponen deben cobrar significado para los niños y niñas, deben tener cierto poder de atracción, de inquietud, de sorpresa, para que cada día logre conectar con la magia e incitar a la aventura de jugar. Según Merce Castaño, asesora pedagógica de la CDN, es “Como la misma palabra expresa, ¡una aventura!, una nueva manera de vivir el juego, desde el descubrimiento, la sorpresa, la experimentación, una nueva y sorprendente manera de jugar, de crear impactos vivenciales que no se nos olvidarán”.

Al llegar a un lugar desconocido que propone recorrerlo, explorarlo, habitarlo, el ser humano siempre busca un motivo propicio que lo incite a atravesar por esa frontera “espacializada”, un acontecimiento que lo enganche en el deseo de entrar, de conocer, de perderse para encontrar. Repensar la ludoteca como lugar para la “fantasía cristalizada”, significa mirarla como un escenario más allá del instrumento, un lugar para la creación, en donde el individuo niño imagina, combina, modifica y crea algo nuevo. Cada elemento, cada juguete, cada rincón de la ludoteca se convierte en recurso base para el proceso creador, propio de la infancia. De esta manera, se requiere la construcción de un territorio simbólico que conecte uno a uno los elementos, las situaciones y los actores en el paisaje. Es este el territorio de la *Aventura Lúdica*.

5.2 ¿Cómo se crea un escenario para la fantasía del juego?

La noción de Aventura Lúdica, tal como se la ha llamado en la Corporación, se conecta con la idea de lugar; con lo cual se refiere, por un lado, a las condiciones físicas (adecuación) del espacio y todo cuanto en él existe como dotación de juegos y juguetes, y por otro lado, a las condiciones de lo humano, es decir, a las relaciones que se logran entre unos y otros actores en dicho espacio. Pero además, se señala un tercer elemento: el “paisaje” que resulta del cruce o la yuxtaposición entre lo físico y las relaciones. Ese “paisaje” es el lugar de la aventura lúdica, es el resultado de la experiencia que logran atravesar aquellos participantes a partir de la interacción consigo mismos, con los demás participantes y con el espacio (juegos y juguetes).



Como campo “experiencial”, la Aventura Lúdica conecta con los sentidos para producir sensaciones que generen en los niños, las niñas y las familias sorpresa, incertidumbre, expectativa por la producción de algo; ese algo es el “acontecimiento”.

La experiencia está directamente relacionada con las emociones experimentadas, el lenguaje circulante, todo lo que se ve, se siente, se huele y se oye durante los momentos del juego. Mientras se juega, en la aventura lúdica hay movimiento, un ir y venir, flujos, enlaces y desenlaces que producen acontecimientos e imágenes en la memoria de cada actor. Es allí en esos flujos, en esos intercambios que ocurren a partir de la expresión libre de los participantes, donde se desarrolla la capacidad imaginativa y de creación humana. Y decimos humana para referirnos a toda la especie, sin excluir franjas etarias, pues, la propuesta está pensada como elemento vinculante tanto de niños y niñas como de adultos.



Desde esta perspectiva, la Aventura Lúdica se instala en un lugar simbólico que activa regiones de la fantasía y la imaginación, y se constituye en un motivo que invita, ilusiona y genera expectativa para entrar en él, pero que además convoca de manera permanente la cotidianidad. Este es un elemento característico de la aventura y de toda apuesta lúdica en las ludotecas: imprimir un carácter fantástico. Es decir, la intención es crear un mundo ilusorio que a partir de lo simbólico ayude al niño a comprender y a ordenar su propio mundo, más allá de impartir racionalmente órdenes de valores y prácticas para la convivencia. Esa escena por sí misma debe introducir al niño en una exploración fantástica, en el conocimiento de un abanico de posibilidades creativas que lo lleven a relacionarlas con el mundo real.

Debe crearse como una historia atractiva para el niño, que le divierta, y que a la vez excite su curiosidad y estimule su imaginación, y que esté en relación con sus necesidades e intereses. Esto es, que se proponga una vivencia imaginaria que provoque placer, goce y gratuidad y lo ubique en un campo de exploración de sus propios recursos y recursividades del medio.

Con esto se plantea el sentido y alcance de esta propuesta pedagógica, que trasciende el plano puramente estético en la ambientación

a un lugar abierto al aprendizaje; en palabras de Mercedes Castaño Gonzales “mediante la aventura se transforma el espacio de juego y abre al niño a un mundo mágico y renovador de juego”. Por eso en este campo es vital la elección de temas que respondan a los intereses y las necesidades de los participantes y que los contenidos estén relacionados, permitiendo trabajar globalmente los diferentes aspectos que la metodología busca promover mediante el juego.



5.3 ¿Qué es la *Aventura Lúdica* en la propuesta pedagógica de las ludotecas?

La propuesta pedagógica hace referencia a los componentes teóricos y metodológicos que respaldan la producción de escenarios de aprendizaje en la Ludoteca NAVES, con base en sus distintas modalidades de trabajo: fija, viajera, rodante.

Por eso la Aventura Lúdica, que en sí es un pretexto para invitar a jugar, se convierte en el contexto para el desarrollo de la Metodología NAVES, ya que a partir de su diseño y desarrollo conecta el espacio, los juegos, los juguetes y los roles de los actores en una historia con intención. Esta intención se traduce en la búsqueda política, teórica y estratégica de la Metodología NAVES: favorecer ambientes de convivencia y de respeto por los derechos, para los niños y las niñas, desde el juego como experiencia libre y un fin en sí mismo.

Las tres posturas que componen la Metodología NAVES son la base para el diseño y desarrollo de las propuestas, puesto que constituyen el referente principal que orienta la construcción de los diferentes momentos de juego; cada actividad sugerida debe ser pensada a partir de lo que expresa cada uno de estos postulados en relación con el tipo de prácticas que sugiere este camino metodológico. Es por ello que se parte de algunos supuestos que orientan esta intensión pedagógica.

1. Que las experiencias adquiridas a lo largo del desarrollo del niño son las que lo llevan a comprender el sentido de la vida, y el juego es uno de los escenarios más comunes de producción de estas experiencias.
2. Que la mayor parte de estas experiencias se apoyan en las emociones, la imaginación y el intelecto.
3. Que el juego provee un escenario que hace posible la implicación del jugador consigo mismo, con el otro y con lo otro (el entorno).

La aventura lúdica es una estrategia de globalización ya que:

- La voluntad de los/as ludotecarios/as es la de educar integralmente en todo momento, incluso en el desarrollo de habilidades específicas, siempre utilizando el juego como mediador.
- La adaptación de los aprendizajes específicos tiene en cuenta los intereses y las motivaciones de los niños y los adolescentes, siempre más complejos que el aprendizaje lineal de una técnica.
- La interrelación con el medio nos lleva también a trabajar de una forma global lo que el entorno nos aporta, como por ejemplo los fenómenos o las noticias que pueden tener un lugar en nuestro espacio renovado de juego.

La globalización será, entonces:

- Un punto de partida de las situaciones, actividades y marcos de más convivencia basados en las relaciones de los proyectos (la aventura lúdica), es esta aventura una gran empresa a perseguir por todos.
- Un punto de llegada en las situaciones, espacios de juego, actividades y marcos más centrados en los aprendizajes de unas habilidades específicas o monográficas (construcción de juegos y juguetes).

La aventura lúdica en las ludotecas es una herramienta educativa que nos ha de permitir abrir horizontes, globalizar procesos... para aprender a vivir a través del tema escogido.



5.4 La construcción de la Aventura Lúdica y el rol de ludotecario

Tal como se expresa en la obra *El Principito*, existe un lenguaje para comunicar aquello que está ahí pero sólo se puede ver con los ojos de la imaginación, construir una aventura lúdica es un acto de elucubración, de creación, que previamente debe recoger los insumos

necesarios para lograr un adecuado ambiente de juego. La producción de una Aventura Lúdica es un proceso dinámico en permanente transformación, pues son las novedades de cada día las que van dando forma y sugiriendo nuevos elementos a tener en cuenta en la propuesta. Si bien se parte de una idea inicial que ha sido construida con los actores que participan, ésta va adquiriendo forma en la medida en que se juega. Por lo tanto el/la ludotecario/a, a partir de la observación participante, es el encargado de identificar aquellos indicios que aparecen en las actividades de juego de los niños.

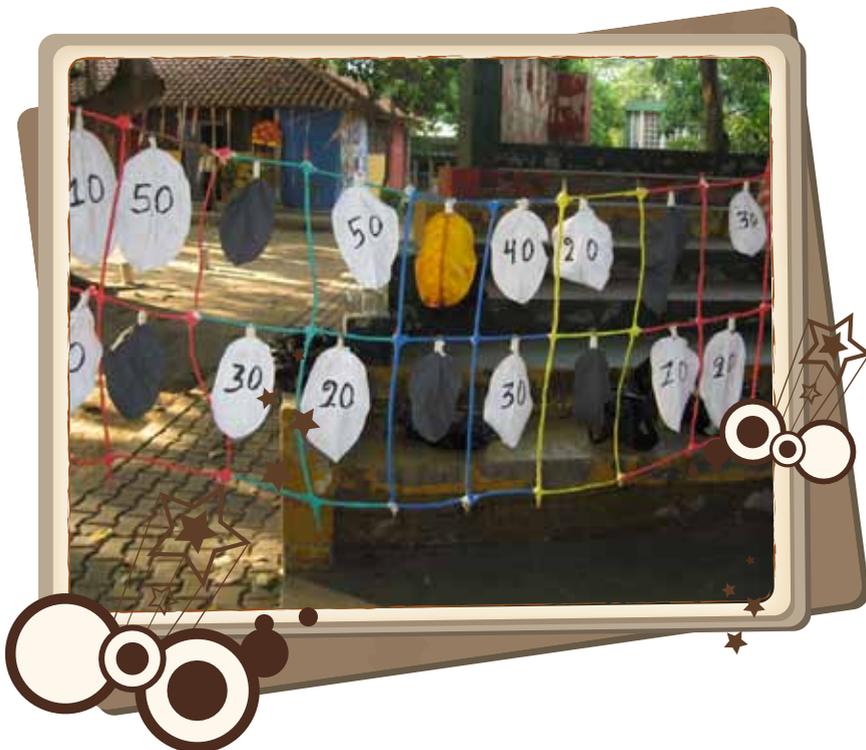
La disposición a imaginar y a fantasear hace parte del conjunto de recursos de los cuales echar mano. El/la ludotecario/a es un jugador en la escena de la aventura, participa de ella con intención pedagógica, poniendo en juego toda su capacidad creativa y energía lúdica con el anhelo de transmitir ideas, sentimientos y palabras y de contagiar con ese sentimiento a los demás. Este recurso es clave tanto para el proceso de diseño como para el desarrollo de toda la experiencia en el tiempo que dure.

Una propuesta de aventura lúdica tiene un periodo de duración que es fijado por el/la ludotecario/a una vez tenga claro su propósito y los recursos con los que cuenta (materiales, población). Generalmente en las ludotecas se busca que las temáticas puedan mantenerse durante todo el año. La idea es que no se vuelvan estáticas, y que cada día que vayan los niños haya un momento novedoso que invite a jugar.

Uno de los pasos fundamentales que tiene esta propuesta es la fase para el diseño. Dedicar un tiempo a indagar sobre los elementos significativos que van a componer la propuesta, y realizar un ejercicio práctico para visualizar e identificar los elementos para tener en cuenta en el diseño de una Aventura Lúdica, escribiéndolos en tarjetas y luego exponiéndolos en un lugar como una pared o el piso, como ayuda para sintetizar. Podemos avanzar varios pasos:

1. Hacerse una pregunta. Inquietud sobre lo que quiero experimentar en el espacio de la ludoteca. Lo ideal es indagar a los niños y las niñas participantes y construirse una pregunta resultado de dicha indagación. Por ejemplo: ¿Existe un lugar mágico desconocido a donde quisieran ir alguna vez? ¿Existe una cosa que nunca ha existido? ¿Cómo sería? ¿Qué personajes inventarían? ¿Qué nombres les darían? ¿Qué les gustaría hacer en ese lugar?

2. Pensar en elementos que componen la realidad de los niños y las niñas. Indagar cómo es su contexto, y para ello es importante aprender a “escucharlos”, nadie mejor que los propios niños y niñas para dar a conocer sus inquietudes, preferencias, situaciones cotidianas e incluso sus sueños y anhelos. Los adultos están acostumbrados a pensar y a decidir por ellos sin tener en cuenta sus intereses particulares. El diseño de una aventura debe contener una proporción muy alta de lo que los niños y niñas expresen, manifiesten o propongan; son ellos los autores de sus propias vivencias, los protagonistas que cada día pondrán de manifiesto todo su *ser* en la historia fantástica que crea y recrea su realidad. Es importante estar atentos a observar qué situaciones experimentan en la vida cotidiana, condiciones de los lugares en que viven, su cultura. ¿Qué hacen?, ¿dónde viven?, ¿qué les gusta?, ¿con quién juegan?, ¿a qué le temen?, etc., incluyendo los diferentes escenarios que habitan: la casa, la escuela, el barrio, el municipio, la ciudad. Revisar estas situaciones es determinante para identificar no sólo necesidades, sino también potencialidades de los entornos, pues la aventura lúdica incorpora y trabaja desde los recursos del medio.



3. Pensar en elementos que emocionan a los niños o niñas. Sus juegos, sus intereses, lo que exploran a su edad, lo que sueñan. Si es difícil, deténgase un día a mirar sus espacios de juego. Aquí es muy importante indagar los intereses de todas las edades, pues frecuentemente ocurre que los temas se estructuran para vincular a ciertas edades de niños más pequeños, y resultan poco interesantes para adolescentes o incluso para los adultos que acompañan a los niños en la experiencia y que deben involucrarse.

Piense en una historia que quiere lograr (hacia dónde los quiere llevar). Ejemplo: un viaje, una galaxia, un lugar, un personaje que acompaña, un vehículo de viaje, etc. Esta historia será el pretexto para el juego: el tema de la aventura. Es lo que llamamos el “eje motivador”. Establecer el hilo conductor y los ejes motivadores da sentido y cohesión a la Aventura Lúdica. Al respecto, debe tenerse cuidado de no diseñar propuestas demasiado direccionadas que hagan perder la espontaneidad del juego, su expresión libre, pues se trata sólo de activar momentos iniciales para que los participantes entren y experimenten lo que quieran.





4. Ya con esto se hace necesario escribir un esquema descriptivo donde aparezca la estructura inicial de la propuesta con el tema, su composición, los roles que sugiere, el número de sesiones y su descripción, los productos esperados en cada una y la intención pedagógica que se persigue. A la manera de un laboratorio, se recogen los elementos de la indagación y se les da la forma de propuesta en un texto organizado que incluya: la definición del tema, un pequeño esbozo de la historia argumentada, roles y personajes que identifiquen el lugar de participación de los niños y las niñas como protagonistas, recursos empleados, número y descripción de las sesiones, productos esperados (lúdicos, pedagógicos, documentales, etc.), diseño de la ambientación.



A continuación se muestra un formato ejemplificado.

TEMA: Piratas del juego

RESUMEN: Piratas del juego propone una aventura por los mares y continentes del mundo para descubrir a la deriva de una gran carabela la magia de jugar en todas las culturas del planeta. En esta travesía de tres meses por los siete mares y cinco continentes, niños y niñas, padres, madres, adultos mayores y jóvenes, viajarán juntos como piratas y corsarios, descubrirán poderosos tesoros llenos de aventura, imaginación y sorpresas. Una brújula, un globo, un mapa de la ruta serán la guía que cada día señalará el norte hacia donde hemos de encontrar el gran baúl de los sueños.

CARACTERIZACIÓN DEL ENTORNO: En la propuesta participan cinco grupos de niños y niñas entre 6 y 13 años del sector sur oriental del municipio de Orito, procedentes de los barrios Putumayo, San Cristóbal, Cortijo y San Joaquín. También asiste un grupo de 20 padres de familia convocados por el colegio Roberto Suárez. Los niños son en su mayoría de colegios públicos, pertenecientes a los estratos 2 y 3. Son de familias beneficiarias del programa "Red Juntos". Asisten en jornada alterna como parte de las actividades programadas para uso del tiempo libre. Son niños de barrios marginales, con escasos espacios propicios para su desarrollo, en donde se perciben riesgos físicos y sociales, como falta de pavimentación de vías, falta de unidades de saneamiento básico, algunos brotes de conflicto armado en las zonas. Las familias en su mayoría son oriundas de la región, de conformación extensa, en las que ambos padres trabajan o o sólo el padre en algunos casos.

Durante el tiempo libre, generalmente los domingos, las familias suelen compartir en casa y algunos se reúnen en casa de otros familiares. Durante la semana, los niños están en casa con algunos miembros de la familia extensa, como abuelos o tíos, y otros niños están solos asumiendo el cuidado de hermanos menores.

- Es posible incluir encuesta u otros instrumentos para identificar características de los participantes, como apoyo.

FORMULACIÓN DEL TEMA: Participación de niños y familias en la creación de la propuesta.

PLANIFICACIÓN:

Momentos o sesiones:

1. ¡Buen viaje! (lanzamiento de la aventura lúdica con los niños y las familias).
2. ¡A la Mar! (juegos en familia).
3. Piratas del juego (en busca de tesoros perdidos).
4. La isla del tesoro (juegos del mundo).
5. Tormenta marina (juegos con agua).
6. ¡Barco a la vista! (juegos con adultos mayores).
7. La isla desierta (juegos de arena).
8. ¡Tierra firme! (destapando los tesoros encontrados). Despedida.

Productos:

Lúdicos: cada pirata destapa con una llave uno de los baúles encontrados y deja en él sus mejores recuerdos. Los baúles permanecerán exhibidos en la ludoteca. Cada niño llevará consigo una llave que le permitirá abrir el baúl para dejar nuevas experiencias cada vez que vuelva a jugar.

Documentales: propuesta, diarios de campo.

Estéticos: fotografías, video de lanzamiento.

AMBIENTACIÓN

- Boceto (transformación de la ludoteca en un barco pirata)
- Materiales: papel periódico, revistas, cartón, pita, vinilos de colores fluorescentes, cajas de cartón, telas de colores, papel seda, implementos de la ludoteca, elementos en desuso (reciclados).
- Elaboración de juegos y juguetes: construcción de sombreros de capitán y tapajos para cada niño en material reciclable; construcción de un juguete cooperativo para llevar a casa: caja pirata para juego de ensartado. Construcción de un juego en familia para llevar a casa.

El diseño de la aventura hace parte de uno de los momentos de desarrollo que se articulan en el plan operativo del proceso mismo.

5.5 Fases para la estructuración de la Aventura Lúdica

5.5.1 Planeación de la aventura

Es importante organizar la Aventura Lúdica haciendo un plan y una estructura con horarios y descripción de actividades, así como su justificación pedagógica, marcando unos objetivos claros para que luego puedan ser evaluados.

Hacerse preguntas:

Qué, con quiénes, cómo, para qué, cuándo.

5.5.2 Contextualizar la aventura

Poner en el contexto la aventura con su ambientación correspondiente, considerando los factores sociales y las necesidades del entorno, sin olvidarse de aspectos tan importantes como el tiempo y los mecanismos de construcción, teniendo en cuenta, materiales, presupuesto, y personas de soporte en la construcción de la aventura (familias, líderes comunitarios, etc.).

5.5.3 Vincular fuerzas aliadas

La Aventura Lúdica es un proyecto pedagógico y social estructurado para favorecer mediante el juego las condiciones de vida de los niños y las niñas, actuando directamente sobre sus contextos. Un actor muy importante en el logro de este propósito es el grupo de apoyo de la ludoteca: las comunidades, instituciones y organizaciones que participan de ella, pues son las fuerzas aliadas que han de vincularse y empoderarse de los proyectos haciendo parte de ellos. Las familias, los docentes, los líderes comunitarios, las alcaldías, las empresas y los grupos de voluntariado son fieles aportantes y defensores de estos proyectos en la medida en que los conocen, los comprenden, participan en su diseño y los hacen realidad. Esto es posible si se actúa en corresponsabilidad con los beneficios que la propuesta logra.

5.5.4 Recursividad al alcance de la mano

Si bien la puesta en marcha de una propuesta requiere la movilización de recursos adicionales, estos no se deben considerar el punto

de inicio de un proyecto. Los materiales en desuso, como los reciclables o de desecho, suelen ser de gran utilidad y proporcionan amplios recursos que con imaginación y dedicación se convierten en novedosos elementos lúdicos. Semillas, conchas, cáscaras de frutas, palos, bolsas plásticas, retazos de tela, muebles viejos, tapas, envases de plástico, ropa vieja, etc., son insumos útiles que sirven a los diseños, teniendo cuidado de mantener la calidad estética de la aventura, pues esta ha de ser toda una obra artística pulida para el mejor de los espectadores.





“Así mediante el juego con las cosas comunes, con frecuencia investigadas de un poder mágico el niño se abre a la experiencia de la vida” (Jean Douvignaud).

La recursividad está en el/la ludotecario/a, en la permanente reinvención de su espacio, en la inquietud sobre lo nuevo, ya que el niño está en constante deseo de jugar. Por eso se debe preparar previamente el espacio para volverse un lugar propicio de descubrimientos.

Hemos de tener claro que una aventura lúdica acaba cuando se agota el interés del niño y se satisface la curiosidad, hemos de preguntarnos cómo hemos crecido mediante esta experiencia. (Entrevista a Merce Castaño- octubre de 2009).

5.5.5. Desarrollo de los encuentros.

Cada encuentro es un momento en la inspiración del viaje, una sorpresa. Los encuentros deben ser ricos en incluir variedad de tiempos

tanto para juegos estructurados como espontáneos. Intentar incluir diferentes tipos de juego (recursividad): Reglado, simbólico, de armado, cooperativo e individuales, así como espacios para la elaboración de juguetes con los niños. El ludotecario es un animador del juego, y ha de abrirse a la experiencia que el juego mismo provoca. Por momentos aparece introduciendo nuevos elementos que inciten al movimiento, que revitalicen las escenas y que generen nuevos acontecimientos. El tiempo de duración se determina de acuerdo con las características de los jugadores, su edad y el sentido del momento. Con los niños más pequeños los tiempos serán más limitados en razón a sus niveles de atención. Es importante tener presente en la planeación de cada sesión la existencia de momentos pedagógicos que se recomiendan desde la Metodología NAVES para lograr un contexto de aprendizaje:

- ✓ **Encuentro:** permite poner en contacto con el tema y crear un contexto de confianza y equidad entre los participantes y el formador, a partir del reconocimiento de cada uno. Ese reconocimiento del otro como semejante, instaura una relación de respeto y convivencia, en la que se comprende que cada quien cuenta con un espacio y unas características propias, al igual que quienes le acompañan en ese momento. Para propiciar este momento, reunirse en círculo permite de manera privilegiada la horizontalidad, el reconocimiento y la transformación del espacio y el ambiente hacia lo ritual. Este momento pone de manifiesto la presencia de cada uno desde su particularidad en estrecha relación con los otros, lo que, necesariamente, obliga a pensar en un juego individual que se proyecta colectivamente.
- ✓ **Creación y construcción:** el niño, el adulto y el formador, desde la libertad y el goce del juego, generan momentos creativos, desarrollan habilidades, imaginan, simbolizan y transforman la realidad y la cultura. Desde esta perspectiva, lo individual se conecta con lo colectivo, visibilizando lo diverso para construir referentes comunes que añaden mayor riqueza a la experiencia propia.
- ✓ **Acuerdos y compromisos:** más que un cierre, se considera como el sello del compromiso para continuar en el proceso; se caracteriza por la tranquilidad, el regocijo y las sensaciones que se ponen en evidencia, y se explicitan los sentimientos que se manifiestan, la confianza que se consolida y la posibilidad de reflexionar frente a lo sucedido durante el juego.



Estos tres momentos que propone el proceso metodológico se ven “transversalizados” continua y permanentemente por la *reflexión*, cuyo principal objetivo es generar en los niños, las niñas y los adultos la posibilidad de asumir, aprender, *reaprender*, aclarar y pensar en las propias acciones en relación con las del otro. Este proceso de reflexión implica reconocer las posibilidades de pensamiento, análisis y proposición de quienes participan. Los anteriores no constituyen etapas rígidas, lineales ni funcionales para someter la experiencia de juego, sólo son marcos de referencia para que el/la ludotecario/a provoque movimiento e interacción en el juego.

5.5.6 Observar y evaluar permanente

Es posible, y generalmente ocurre, que durante el desarrollo de las sesiones las mismas dinámicas que van apareciendo sugieran cambios necesarios en la ruta de viaje. Esto sólo puede detectarse con momentos de observación y análisis, para lo cual el registro de los sucesos resulta ser una herramienta importante. Es necesario que en cada final de sesión los equipos profesionales dediquen tiempo a la evaluación de los procesos, a pulir sus invenciones, a reorganizar la ludoteca y pre-

pararla para la siguiente rutina. Disponer los materiales, preparar las zonas de juego, e incluir espacios novedosos, hacen parte de la lista de chequeo en los procesos de evaluación. La aventura finalizada es todo un documento investigativo que deja en la ludoteca un producto visible que aporta al conocimiento.

5.6 La participación de los niños

El objetivo central del trabajo en las Ludotecas NAVES es que el niño *juegue* y participe construyendo relaciones, acuerdos y normas, según su desarrollo, para aprehender y ejercitar la convivencia pacífica.



Para que esto se dé, debemos estar dispuestos a abrirnos a escuchar al niño, que también proponga y construya nuevas actividades o variantes de los juegos desarrollados, y no solamente que participe en las actividades previamente planeadas.

Hay que cuidar que el niño no perciba el espacio de la ludoteca como una prolongación de la institución educativa. Por ello es importante preguntar sobre la actividad que se propone, qué les parece y cómo la variarían. Aunque deben existir unos referentes claros (normas de comportamiento, tiempo, espacio), se debe buscar la mayor participación de los niños, no sólo haciendo lo que se les pide, por ejemplo que se aprendan la canción, sino que también creen nuevas canciones, nuevas formas de jugar a partir de lo propuesto por el/la ludotecario/a.

La participación va más allá de hacer lo que otros nos proponen, la participación implica aportar a lo que se está haciendo, sugerir nuevas formas de hacer, y apoyar a los que facilitan u orientan en la realización de las actividades.

En este proceso, es importante tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ✓ Los acuerdos son necesarios.
- ✓ Existen diversos modos de pensamiento. Uno por cada persona. Propiciar la expresión de la diferencia y la construcción colectiva desde ella ha de ser una constante en la ludoteca.
- ✓ Los adultos y en especial los niños y las niñas expresan diversas destrezas y talentos a través del juego, que son susceptibles de implementar, enseñar, aumentar y potenciar mediante procesos formativos.
- ✓ A partir del juego, los usuarios pueden llegar a desarrollar habilidades (motrices, psicológicas, sociales, lingüísticas, etc.) que les permitirán tejer mejores relaciones consigo mismos, con sus familias, amigos, vecinos y conciudadanos, y con su entorno urbano o rural.
- ✓ En la ludoteca se desarrollan estrategias de formación en el juego para generar en los participantes cambios y transformaciones en la manera de relacionarse, de construir relaciones de respeto, solidaridad, etc., mediante el lenguaje y la comunicación.
- ✓ Las normas y las reglas se construyen, se asimilan, se acogen, se saltan, se subvierten, etc. frente a las distintas modalidades de juegos (libre, dirigido, con los adultos, etc.).



5.7 Visión del/la ludotecario/a, trabajo con-ciencia

El ludotecario es el animador y el mediador en la experiencia lúdica, pero es muy importante saber cuándo se tiene que incentivar y cuándo ha de desaparecer de la escena, ya que el niño se tiene que sentir libre y no coaccionado y conducido en su espacio de juego. Por tanto hay un gran peligro en la aventura lúdica, que es direccionar y así coartar la libertad del juego. Tan solo hay que preparar el escenario y luego dar paso a los protagonistas que son los niños y dejar que jueguen en libertad.³⁰

Gran parte de la calidad del proceso de formación con la propuesta pedagógica que se da en la ludoteca depende no sólo de la *actitud* y las *funciones* que desempeñe la persona encargada del mismo, sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica. El/la ludotecario/a se convierte en un *modelo de vida* y en un *adulto significativo* frente al niño y la niña; por lo tanto, su responsabilidad es la de ser un buen modelo para la vida. Por ello es especialmente importante desarrollar una serie de habilidades y competencias que favorezcan su acercamiento a la comunidad, no como protagonista, sino como facilitador, formador y mediador de los procesos sociales y formativos, teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ✓ El/la ludotecario/a debe programar su plan de trabajo teniendo claro que el objetivo principal es la educación inicial y que debe potenciar el ejercicio del juego como derecho. Tal y como lo expone seguidamente la propuesta pedagógica, el/la ludotecario/a debe plantearse una *Aventura Lúdica* en la que el juego sea el fin y los juguetes y demás materiales se conviertan en importantes medios o estrategias, que ayudan a que su trabajo diario sea un nuevo reto de gran creatividad y manejo estético que atraiga no sólo a los niños sino a sus familias.
- ✓ Debe partir de ejercer un *papel activo* para propiciar el juego libre y entender su dinámica; los/as ludotecarios/as “hacen que sea posible el ejercicio del derecho al juego por parte de los niños; promueven, con su forma de actuar, de relacionar y participar, el que muchas personas se acerquen y reconozcan la importancia del juego en el desarrollo de la infancia [...]”³¹
- ✓ Debe *preparar el espacio para la actividad* de juego, de tal forma

³⁰ Entrevista realizada a Mercedes Castaño Gónzales. Octubre de 2009.

³¹ Corporación Día de la Niñez, *Metodología NAVES - Para jugar al derecho*, Op. Cit., p. 93.

que ofrezca al niño, e incluso al adulto, posibilidades nuevas de exploración y juego, con nuevos juguetes y espacios variados, evitando la monotonía y la organización estática en la que se puede caer si no se varían tanto el tipo de juguetes disponibles, como el espacio mismo donde se dan las acciones.



- ✓ El/la ludotecario/a debe *posibilitar mecanismos de resolución de conflictos*, como mediación, negociación y enfrentamiento entre los niños, para que puedan posteriormente iniciar su aplicación autónoma sin su necesaria presencia inmediata. Es decir, frente a situaciones de conflicto dentro del grupo, se debe actuar como mediador, escuchando a las dos partes en conflicto y buscando el acuerdo que represente un *gana-gana* para los involucrados.
- ✓ Tener una actitud alegre y dispuesta para el trabajo y el juego.
- ✓ La expresión corporal debe estar acorde con lo que se expresa verbalmente y con la actividad planteada.
- ✓ Se debe estar dispuesto a escuchar las inquietudes o preguntas y darles respuesta oportuna y adecuada.



Por tanto, las características deseables de un/a ludotecario/a son:

- ✓ Es importante estar atento para atender y acercarse a aquellos niños que se aíslan del grupo, se muestran inhibidos o temerosos.
- ✓ Se debe buscar la participación de todos los niños en las actividades propuestas, sin violentarlos o forzarlos, ni individualmente ni por la presión del grupo.
- ✓ Si los niños se muestran desmotivados o poco interesados en la actividad propuesta, se debe estar atento y buscar reflexionar sobre lo que pasa, siendo flexible para cambiar la actividad y el propósito, integrando las sugerencias de los niños.
- ✓ Se debe reflexionar frente a cualquier conducta que atente contra la convivencia, pero de manera tranquila y sin sobresaltos. No es prudente responder a las conductas agresivas de los participantes de la actividad con más agresión, por lo cual debe buscar alternativas para orientar el trabajo sin mayores contratiempos.
- ✓ Es fundamental jugar con los niños y los adultos. El rol del/la

ludotecario/a no es un rol pasivo ni de supervisor; aunque evidentemente mantiene una mirada formadora y preventiva ante cualquier dificultad en la ludoteca.

- ✓ Orientar a los adultos en juegos y juguetes, no sólo a los niños, sin obligarlos a jugar lo que no quieren, pues uno de los fundamentos del juego es la libre elección.

El rol que desarrolla el/la ludotecario/a es fundamental para la implementación plena e integral de un proceso de formación basado en la Metodología NAVES; por ello es absolutamente necesario acudir a los recursos y recursividades que cada uno ha desarrollado, aprendido y apropiado en su trabajo con niños y adultos. Aprender a trabajar con la Metodología NAVES, y que se convierta en algo natural, espontáneo y consistente, requiere, además de una disposición natural, la reflexión, el ejercicio y el estudio continuos. Es importante analizar lo que hacemos, revisar lo planeado y estar disponible para los otros, para escucharlos, jugar con ellos, y responder a sus inquietudes, sin olvidar que lo que hacemos tiene un proceso, un sentido y un propósito que es necesario seguir y sistematizar.

El/la ludotecario/a es la médula de la metodología. Por eso es que la metodología es flexible, porque depende de la persona. La Metodología NAVES es una metodología comunicativa, es decir, que obedece a la lógica de la comunicación, por lo tanto, parte de su dinámica dependerá de las distintas formas de ver el mundo.

5.8. Los alcances en las ludotecas

Para finalizar este capítulo, recogemos en palabras de los hacedores cuáles han sido los principales alcances y transformaciones que se visualizan en las ludotecas a partir de la aventura lúdica, en el corto año de incursionar en este tema:

1. Nos encontramos con un impacto estético y renovador, que revitaliza el juego e invita a la exploración. *“Se transforma el ambiente y el espacio físico e imaginario, desaparece la rutina, la organización habitual, se mantiene la metodología, el juego libre, los derechos de los niños, la participación, la vinculación de todos los usuarios y la convivencia”* (Guadalupe Guerrero, ludotecaria de Túquerres, Nariño).

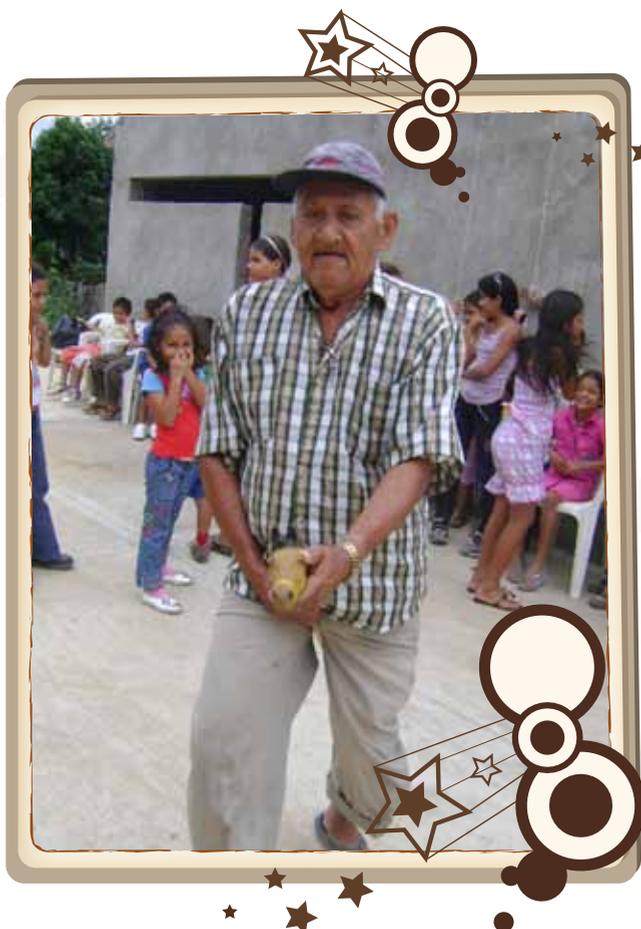
2. Fortalecimiento de los equipos de trabajo, nos forma, nos obliga a una búsqueda constante que nos hace crecer como ludotecarios/as NAVES.



3. La vinculación de la comunidad. “Es una aventura que no podemos vivir solos, que tenemos que compartir con la comunidad, y esto nos hace más grandes”.
4. Fortalecimiento de la participación de los niños: *“Evidenció en los niños la capacidad de liderar, construir y participar y socializar. No sólo en las actividades propuestas desde la ludoteca sino en otras actividades del barrio, colegio y municipio”.* (Olga Patricia Ospina, ludotecaria de Manzanares, Caldas).
5. Flexibiliza, articula y amplía la Metodología NAVES. *“La vinculación es total, se observa cómo la expresión, la imaginación, el desarrollo individual y colectivo, la vinculación y participación de la familias, la aplicación de los tres momentos se producen de forma natural. Sin embargo, pienso que la Metodología NAVES es la que se ajusta a la aventura, los tres momentos en cada se-*

sión de juego se dan de manera más flexible, relajada, no se ven como una camisa de fuerza: "llegó, se conformaron en grupo, se presentó, se saludó,..." Por ejemplo: en una sesión en la que se debe entrar de una forma determinada para acceder a las gafas de pilotos, se olvidan de la presentación y del saludo tradicional para pasar a expresiones de sonrisa, manifestaciones de afecto, abrazos espontáneos, también formas distintas de encuentro. Siendo la reflexión nuestro principal motor, se observa que se da en cualquier momento, a lo largo de las sesiones de juego".(Brigitte Gary, ludotecaria de San Andrés isla)

6. La recuperación de juegos tradicionales regionales y universales que estaban olvidados o no se conocían. Toda aventura es un pretexto para recorrer el universo de los juegos, que han existido por miles de años.





CAPÍTULO VI

El papel de la sistematización como práctica investigativa en la implementación de una ludoteca

Este capítulo pretende demostrar, en primer lugar, la importancia que reviste adelantar un proceso de sistematización como práctica investigativa en el marco de la implementación de una ludoteca, para generar nuevos conocimientos relacionados con el juego y la lúdica, y contribuir de esta manera a la cualificación de las prácticas pedagógicas. En segundo lugar, espera proporcionar unos lineamientos generales de orden conceptual y metodológico que les permitan a un/a ludotecario/a, educador/a u organización interesada en instalar una ludoteca, poder llevar a cabo su proyecto.

Los contenidos del capítulo se fundamentan en la experiencia, los aprendizajes y logros alcanzados por la Corporación Día de la Niñez a partir del 2006, año en el que decide incorporar esta práctica de manera permanente con unos propósitos concretos que, al pasar los años, han venido ampliándose y esclareciéndose como se enunciará a continuación. Su elaboración ha sido el resultado de la revisión de los documentos producidos por la organización frente al tema, y de las conversaciones sostenidas con los asesores de investigación que han

estado a cargo del proceso, así como con los/as coordinadores/as del programa de Ludotecas NAVES y del Área de Proyectos Especiales³².

La CDN, además de incluir el proceso de sistematización como práctica investigativa en su programa Ludotecas NAVES, recientemente lo ha hecho en su programa Celebración Día de la Niñez y en el Proyecto Especial en Educación Inicial, que se realiza de manera conjunta con el Ministerio de Educación Nacional. Adicionalmente, ha iniciado un proceso de articulación de la sistematización al sistema de gestión del conocimiento, anclado a uno de los pilares centrales de la organización: el de investigación y desarrollo de nuevas metodologías.

6.1 Un acercamiento al concepto de sistematización en el marco de la implementación de una ludoteca y su importancia

La CDN, en su interés por sistematizar su programa de Ludotecas NAVES, ha avanzado en la comprensión de la sistematización como una práctica investigativa de corte cualitativo y crítico que le permite aprender de las experiencias pedagógicas y lúdicas que desarrolla, construir de manera colectiva un conocimiento cualificado sobre el juego con niños y niñas de diferentes edades para comunicarlo y compartirlo con otros actores, y mejorar continuamente sus procesos de atención.

Dicha comprensión se sintetiza en la sigla **ORA** que implica tres grandes momentos: el primero, de **observación** participante (principalmente); el segundo, de **registro** de esta información por medio de instrumentos como el diario de campo y las matrices de registro, y el tercero, de **análisis** de la información a la luz de la definición de unas categorías derivadas de los intereses de la investigación, a través de las cuales se busca profundizar en las conexiones y relaciones existentes entre las apuestas teóricas o conceptuales que hace la CDN y las prácticas pedagógicas que ocurren en la ludoteca.

³² Alberto Flórez, asesor de investigación de la CDN 2007-2008; Diana Palacios, asesora de investigación de la CDN 2009; Laudys Pernet, Coordinadora Nacional del Programa Ludotecas NAVES 2008-2009; Irma Salazar, Coordinadora Nacional de Proyectos Especiales de la CDN 2004-2009.



En estos cuatro años de implementación de la sistematización, la Corporación ha hecho visible un conjunto de ventajas y bondades del proceso, al punto de afirmar su papel imprescindible en la implementación de cualquier iniciativa pedagógica desde el juego, y en especial en la implementación de una ludoteca, sea esta NAVES o de cualquier otro tipo. A continuación se sintetiza su importancia.

La sistematización permite:

- **Reconstruir las experiencias significativas** que ocurren en las ludotecas, registrarlas, **compartirlas y replicarlas** en otros espacios.
- **Identificar los aciertos, logros y alcances de las acciones realizadas**, así como evidenciar las estrategias pedagógicas que contribuyen a la consecución de los propósitos educativos trazados por la organización en el marco de su misión, visión, planeación estratégica y el objetivo perseguido por el programa.

- Reconocer los vacíos y las oportunidades de aprendizaje a fin de **calificar y mejorar el programa constantemente**. En esa medida, la sistematización aporta los insumos para orientar, redefinir o afinar las estrategias de formación, las metodologías y los modelos de atención. Esto es posible porque la sistematización está situada dentro del espacio lúdico. El/la ludotecario/a es al mismo tiempo investigador, lo cual le permite observar lo que ocurre en el escenario del juego, que se constituye en el laboratorio de investigación, para identificar las interacciones y los cambios que se producen en medio de una propuesta pedagógica.
- Construir **conocimiento sobre los contextos socioculturales en donde las ludotecas tienen presencia**. Identificar en qué condiciones juegan los niños y niñas, cuál es la situación de garantía de derechos en la que se encuentran, conocer la idiosincrasia, los valores y las creencias culturales presentes en las relaciones entre los adultos y los niños y niñas, a fin de poder ofrecer estrategias de formación y atención **más acordes con las necesidades particulares de la infancia en Colombia**. En este sentido es posible afirmar que la sistematización cumple un **papel de transformación de la realidad**, pues, al reconocer y darle sentido a lo que acontece en la organización, ésta es capaz de emprender transformaciones, interpretar con diferentes elementos y brindar la posibilidad de reinventar una realidad más agradable e incluyente.³³



³³ Corporación Día de la Niñez, *Metodología NAVES - Para jugar al derecho*, Op. Cit., p. 8.

- **Construir conocimiento desde las prácticas pedagógicas a la luz de las apuestas y posturas conceptuales** sobre el juego, los niños y las niñas, la perspectiva de derechos, la participación y la convivencia, para alimentarlas, nutrirlas, ampliarlas y aterrizarlas en la realidad. Pero además para aportar desde este conocimiento a una comprensión más amplia del juego en el país. En esa medida, la sistematización contribuye a **configurar un conocimiento específico y propio de la organización**.
- **Valorar el impacto de las acciones, y la manera como el programa aporta a las diferentes comunidades de los municipios y ciudades del país**, en términos de los beneficios y oportunidades que éstas pueden encontrar en la ludoteca. Evidenciar los cambios que favorece el juego en el desarrollo de los niños y las niñas, en su proceso formativo, en las relaciones familiares y en la convivencia pacífica y democrática. El que las comunidades puedan acceder a este conocimiento, aporta a la **sostenibilidad social** de una ludoteca, pues las personas de la comunidad comienzan a sentirla propia y a vincularse más activamente a las iniciativas propuestas.



- **Gestionar nuevos recursos**, pues permite presentar **resultados concretos y tangibles a los financiadores**, no sólo en términos de coberturas, sino de los cambios que se favorecen en los niños y las niñas atendidos y en sus familias, a partir de la puesta en marcha de la metodología implementada³⁴.
- **Evidenciar el papel que cumple la ludoteca como actor de incidencia en la política de infancia municipal**. Reconocer si la ludoteca logra movilizar a los actores sociales e institucionales para la generación de condiciones que favorezcan el derecho al juego y los demás derechos fundamentales de los niños y las niñas en los territorios.

6.2 Características generales de la sistematización

En este capítulo profundizamos en las características de la sistematización, por tanto nos proponemos en este apartado hacer algunas precisiones generales a manera introductoria, que guían al lector/a en la información que encontrará a lo largo del capítulo:

- Sistematizar la experiencia pedagógica y las prácticas de juego que ocurren en una ludoteca **es una decisión voluntaria**, a la que se llega **después de reconocerla como una necesidad por diversas razones**, algunas ya mencionadas en el numeral anterior de este capítulo, o cualquier otra que el equipo de trabajo considere relevante como parte del ejercicio mismo de puesta en marcha de la ludoteca. Es preciso resaltar que el tiempo y la energía que demanda la sistematización solamente son posibles cuando hay claridad acerca de **por qué y para qué hacerlo**.³⁵
- La sistematización **es una práctica investigativa** de carácter cualitativo, que busca construir conocimiento a partir del análisis crítico de la experiencia en medio de la conversación, el intercambio y la reflexión colectiva de los hallazgos encontra-

³⁴ En el caso de la CDN se trata de la metodología NAVES.

³⁵ Cendales, L. y Torres, A. La sistematización como experiencia investigativa y formativa. *Revista Piragua*, 2006, p. 30.

dos. Por lo tanto, para su realización requiere la **participación autónoma, permanente y decidida** de los protagonistas de la experiencia. En este caso, de los/as ludotecarios/as, demás miembros del equipo y directivas del programa. En otras palabras, es necesario asumirla como **una responsabilidad colectiva y un desafío formativo**.

- En la sistematización importa tanto el **camino recorrido** como los **resultados obtenidos**, es decir, no sólo las reflexiones, los espacios de formación, las observaciones de campo, el registro de la información y los análisis realizados, sino también las conclusiones que se deriven de ésta, pues es a partir tanto del proceso como del resultado que se pueden recoger los aprendizajes alcanzados y “objetivizar” el conocimiento resultante de este ejercicio.
- Todo ejercicio de sistematización involucra **reconstruir la memoria** de una experiencia que ya finalizó o que está en curso. Algunas veces se podrán utilizar técnicas de activación de la memoria individual y colectiva, pero la mayoría de las veces habrá que disponer de instrumentos que permitan registrar con fidelidad los hechos ocurridos.
- La sistematización es **transversal a la práctica pedagógica**, es decir, está presente en el momento de la actividad lúdica con los diferentes actores que participan en la ludoteca o que interactúan con la ludoteca como espacio de incidencia local, ya que en todo momento de interacción con el/la otro/a, están presentes la intención pedagógica y las preguntas de investigación que orientan la sistematización.
- Para realizar un ejercicio de sistematización es necesario disponer de **tiempos y espacios** específicos para la observación con intención, el registro de la información, el análisis descriptivo, el encuentro reflexivo y crítico con la comunidad investigativa y la síntesis del conocimiento derivado de esta experiencia. En este sentido, la sistematización requiere **rigurosidad en su procedimiento**, lo cual no significa que éste deba llevarse de una manera lineal como se explica más adelante. Aunque en este documento se sugiere una metodología de sistematización,

el/la lector/a podrá construir su propia metodología con su comunidad de investigadores, a medida que se aventura en esta práctica.

- La sistematización de una experiencia requiere **cortes** o momentos de **recapitulación** en donde se **socializa y comparte** con otros actores los resultados obtenidos en un periodo determinado, para retroalimentar las prácticas y el ejercicio pedagógico mismo y visualizar los cambios que ha sufrido la experiencia y sus protagonistas entre un periodo y otro.

6.3 La sistematización y su relación con la investigación

6.3.1. El carácter cualitativo de la sistematización

Como se mencionó anteriormente, la **sistematización es una práctica investigativa de corte cualitativo y crítico con identidad propia, y no es simplemente un momento o fase de la investigación**. La sistematización pretende producir de manera colectiva nuevas lecturas, nuevos significados y sentidos sobre las prácticas. Si bien se basa en la voz y la percepción de sus protagonistas, el resultado es una mirada más amplia y profunda de la experiencia de la cual pueden derivarse pistas para potenciarla o transformarla, en esa medida tiene un carácter reflexivo ³⁶. Como práctica cualitativa tiene como propósito la interpretación de los hallazgos. Busca descubrir conceptos y relaciones entre la información para luego organizarla en un esquema explicativo.

Se usa para explorar áreas sobre las cuales se conoce poco o mucho, pero en las que se quiere obtener un conocimiento nuevo y profundo³⁷, que en este caso es un conocimiento de tipo práctico. Es decir, la sistematización cobra sentido cuando el **ludotecario/investigador logra ampliar sus propias comprensiones, y en esa medida transformar sus prácticas de juego, de relación con los niños y niñas, con los adultos y con los actores de infancia del municipio**; cuando a través del ejercicio reflexivo identifica situaciones que se repiten en

³⁶ Ibidem, pp. 29-36.

³⁷ Strauss, A. y Corbin, J. *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial de Universidad de Antioquia, 2002, pag 12.

el juego de los niños, que enuncian comprensiones de la realidad que requieren ser “intervenidas”, y desde allí, en medio del juego, actúa para movilizar cambios.

6.3.2 El papel de la investigación cuantitativa en la sistematización

Aunque la sistematización tiene un énfasis fundamentalmente cualitativo, puede apoyarse en información valiosa de tipo cuantitativo, que muchas veces sirve de inspiración para la “formulación del problema de investigación”, de eventuales hipótesis de trabajo, de nuevas preguntas que orienten la observación³⁸ o incluso de iniciativas lúdicas alternativas y novedosas para los diferentes grupos poblacionales que atiende la ludoteca, a partir de un proceso de caracterización riguroso.

Es decir que un alcance claramente visible y relevante que tiene la investigación cuantitativa en la sistematización y en la implementación de una ludoteca es la **caracterización de la población**, que no solamente requiere datos numéricos, sino que debe profundizarse con lecturas de tipo descriptivo y cualitativo.

Contar con una base de datos sobre la población atendida es una necesidad fundamental para cualquier ludoteca, ya que esta base aporta datos objetivos de cobertura y sociodemográficos, que ofrecen un análisis estadístico confiable para el municipio, y contribuye a alimentar los diagnósticos locales de infancia y la comprensión nacional de la situación de la infancia frente al juego y los demás derechos.

Esta **caracterización de la población implica la comprensión de quiénes y cómo son los actores** que participan en una ludoteca. Para tal comprensión resulta relevante incluir variables como sexo, edad, escolaridad,

³⁸ Corporación Día de la Niñez. Módulo de Investigación en la CDN y en las ludotecas, 2008, p. 4.



vinculación al sistema de salud, conformación familiar, pertenencia a grupos étnicos, datos de ubicación del hogar, factores de riesgo asociados (situación de desplazamiento, discapacidad, situación de vulnerabilidad socioeconómica), etc. Sin embargo, es muy importante tener precaución con la información que se solicita. No se trata de llenarse de datos. Las variables deben incluirse pensando de qué manera esta información contribuye a los objetivos de la investigación, y se debe evitar caer en una “estigmatización” o “revictimización” de los niños y niñas, cuando se encuentran en condiciones de vulnerabilidad.

En otras palabras, **la información siempre debe estar al servicio de la atención, de los procesos pedagógicos que se emprenden, de la toma de decisiones, de la movilización de estrategias metodológicas o políticas**, de la referenciación a las instancias competentes en el municipio de los casos de vulneración de derechos identificados en la ludoteca, para que puedan ser efectivamente atendidos y restituidos sus derechos.

Por ejemplo, si en la caracterización se identifica que existe un grupo significativo de niños en situación de desplazamiento que asisten a la ludoteca y que además se encuentran por fuera del sistema de salud y están desescolarizados, esta información debe permitir **orientar el proceso pedagógico de manera diferencial**, es decir, proponer una estrategia novedosa de juego, ajustada a sus necesidades, intereses y características situacionales; pero también **debe movilizar la gestión interinstitucional necesaria** para que estas condiciones sean resueltas de manera satisfactoria, para que la política de infancia del municipio preste atención a esta problemática. Es allí donde cobra relevancia el **papel ético-político** de la investigación y del investigador/ludotecario.

Por consiguiente, **la caracterización de la población involucra también la lectura de las necesidades e intereses de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, padres de familia, comunidad y actores institucionales que participan en la ludoteca**. Poder indagar por sus motivaciones, expectativas, sueños y preocupaciones, y profundizar en sus comprensiones del mundo aportan elementos significativos y muy valiosos para el diseño de las propuestas pedagógicas. Esto evidencia las conexiones que existen entre la sistematización y la atención o el proceso pedagógico. **La sistematización como proceso investigativo**

está al servicio de la práctica y debe arrojar los insumos necesarios para cualificar esas prácticas.

Por ejemplo, en el caso de la implementación de una propuesta pedagógica como los “espacios novedosos de juego”,³⁹ es importante conocer previamente si existen propuestas similares en el municipio, para valorar si la propuesta constituye realmente un *espacio novedoso de juego*. Hacer un **mapeo del territorio** para identificar los lugares de encuentro alrededor del juego, los actores que participan allí, el tipo de juegos que convocan a cada grupo poblacional, las dinámicas que se producen, entre otros aspectos.

Por lo tanto, la caracterización de tipo sociodemográfica no se limita únicamente a la población directamente atendida por la ludoteca. Vale la pena avanzar en articulación con otros actores responsables de infancia y con instancias municipales hacia una **caracterización del territorio**, es decir, hacia la comprensión de las características de los habitantes de un municipio, el reconocimiento de la presencia de etnias, la identificación de creencias, tradiciones, valores y modos de vida, el reconocimiento del funcionamiento del sistema político y de la organización social, la indagación por las condiciones de vida de la población y la situación de derechos de los niños y las niñas. Aportar a la construcción de este análisis en los territorios desde una ludoteca, es fundamental para poder **contextualizar las interpretaciones de los hallazgos que se obtienen**, y no caer en estigmatizaciones o juicios de valor erróneos.

Finalmente, la información estadística también aporta datos relevantes que permiten **cuantificar los impactos cualitativos que la ludoteca genera en la comunidad receptora**, en la medida de lo posible, o ampliar las comprensiones alcanzadas. Por ejemplo, poder identificar del total de la población infantil del municipio, cuánta está siendo cubierta por la ludoteca, en qué rangos de edades se está concentrando la atención, quiénes asisten más a la ludoteca, si los niños o las niñas y esto a qué se debe, qué tiempos dedican los niños y las niñas

³⁹ Un espacio novedoso de juego es todo aquel escenario natural o artificial donde se desarrolla el juego. Este espacio de juego no se refiere únicamente a lugares específicos, se trata también del espacio emocional, imaginario y relacional que se configura cuando se juega. Las personas que juegan juntas crean un espacio de juego, un espacio que los une y los legitima a cada uno desde lo que es y lo que siente.

al juego en relación con las actividades que realizan en sus tiempos libres, cómo se ha transformado la calidad de tiempo que los adultos dedican a los niños, no sólo en el juego sino también en otras actividades, y cómo estas transformaciones han contribuido a fortalecer los vínculos afectivos, entre otros aspectos susceptibles de medición.

6.4. El rol del ludotecario y la ludotecaria en el proceso de sistematización

Como se explicó anteriormente, el papel del/la ludotecario/a que se ha venido posicionando en la CDN es el de **coinvestigador**, y no solamente la persona que recoge la información y la lleva a una instancia superior para que allí sea analizada e interpretada. En su lugar **se pretende que el/la ludotecario/a inmerso en un proceso de formación permanente**, sea capaz de observar, organizar y analizar la información y plasmarla en un documento analítico. En otras palabras, el/la ludotecario/a es investigador de lo que ocurre en la ludoteca a la luz de las preguntas que orientan la sistematización.

De esta forma **sistematiza su propia experiencia**, lo que le pasa al interior de la ludoteca; analiza cómo y a qué se juega en este escenario, visibiliza qué ocurre en las interacciones que se dan entre él/ella y los niños, las niñas o los padres de familia; las interacciones que se dan entre los mismos niños y niñas, y el papel que cumple la ludoteca en otros escenarios, es decir, su incidencia en el contexto municipal.

Por lo tanto, la sistematización **no está sujeta a un “experto” externo que investiga**, aun cuando sea importante contar con la presencia de ese externo para movilizar algunas reflexiones, señalar vacíos, propiciar nuevas preguntas que alimenten las discusiones que el/la mismo/a ludotecario/a con su equipo de trabajo se formula, configurándose de esta manera un trabajo en red o una comunidad investigativa, entre las diferentes instancias y actores que participan en el proceso, que permite la generación de conocimiento.

La sistematización está íntimamente articulada al quehacer del/la ludotecario/a, pues su práctica está permeada no sólo por unas intencionalidades pedagógicas, sino también por unas preguntas orientadoras y reflexivas, que le permiten revisar si lo que está

haciendo produce o no el efecto esperado. Adoptar esta perspectiva supone romper con la pretensión de objetividad o distancia entre el investigador y “el objeto de investigación” que propone la investigación positivista⁴⁰. En su lugar, este tipo de práctica investigativa implica un involucramiento directo de la subjetividad. En palabras de Bonilla y Rodríguez⁴¹, “los investigadores cualitativos tienen que desarrollar una comunicación directa con los sujetos investigados, porque su interés implica de hecho comprender el conocimiento que ellos tienen de su situación y de sus condiciones de vida. **El investigador se convierte en el principal instrumento de la investigación**”.



⁴⁰ En el **paradigma de la investigación positivista** de corte cuantitativo, se busca explicar, predecir y controlar los fenómenos, construyendo un conocimiento con pretensiones de objetividad. Para ello, el investigador asume una postura neutra o de distancia frente al “objeto de investigación”, buscando no involucrar su subjetividad, es decir, sus emociones, pensamientos, creencias y experiencias previas, pues desde esta postura se considera que la neutralidad es la garantía para la objetividad, que evita que sus sesgos y tendencias influyan en los resultados (Hernández Sampieri, 2008, p. 12).

⁴¹ Bonilla, E. y Rodríguez, P. *Investigación en ciencias sociales: más allá del dilema de los métodos*, Bogotá, Ed. Norma, 1997, p. 74.



El/la investigador/a-ludotecario/a cumple así con un **compromiso ético ineludible**: al ser él mismo parte del entorno de la investigación, éste se verá afectado por sus actuaciones y su afectación será en doble vía. De una parte, al estar inmerso en el ambiente de la ludoteca, se convierte en un referente importante de las personas que asisten allí como participantes (de los niños y las niñas, pero también, en un menor grado, de cualquier persona de la comunidad que participe en la ludoteca), y su influencia en los comportamientos de éstos es decisiva, lo que acarrea consecuencias éticas y prácticas. De otra parte, la investigación del proceso en las ludotecas se verá influenciada por su propia subjetividad. La ética de la investigación debe prevalecer sobre las situaciones y los intereses personales; al ser una apuesta responsable y con miras a mejorar los procesos pedagógicos, debe ser capaz de incidir o propiciar cambios tanto en los participantes como en él mismo, es decir, debe darse un proceso de auto-observación, reflexividad⁴²,

⁴² La reflexividad es una técnica común en la investigación cualitativa, a través de la cual se espera que el investigador pueda reflexionar sobre su propia práctica a partir de una situación observada en su trabajo de campo (es decir, en el espacio

y autotransformación, de sus pensamientos, creencias, prejuicios, pre-conceptos y temores, los cuales inciden directamente en lo que ve, oye, registra y analiza; en síntesis, en las conclusiones de la investigación ⁴³.

6.5 La sistematización, un proceso formativo

Entender que la sistematización no es realizada por un “experto” ajeno a la dinámica propia de la ludoteca, sino que el/la ludotecario/a cumple el rol de coinvestigador, que además de recoger la información tiene la responsabilidad de analizarla e interpretarla en diálogo con otros/as, que requiere entrenarse en una serie de habilidades y competencias para la investigación. En esa medida, la apuesta por la sistematización es también una apuesta por la formación, para construir **esa mirada investigativa**.

Por lo tanto sistematización y formación no son procesos paralelos. **La sistematización es en sí misma una experiencia formativa** que les permite a sus practicantes incorporar nuevos conocimientos. En la sistematización la formación es una condición y un rasgo que la definen, porque es la garantía de la participación, de la apropiación de la metodología y de la calidad de la comprensión de la experiencia; además incorpora o reactiva prácticas y habilidades investigativas como la lectura, la escritura, el análisis de la información y la conceptualización, a la vez que le permite salir de la autocomplacencia y considerar otros puntos de vista, reconociendo los vacíos que hay en la experiencia (Cendales y Torres, 2006, pp. 35-36).⁴⁴

La formación en la sistematización ha de estar orientada, por un lado, a conocer los autores y sus posturas teóricas, a interlocutar con éstas, a desarrollar un criterio propio para asumir una posición frente a sus planteamientos, y a comprender en profundidad las apuestas

de juego con los niños y niñas u otros actores), para poder aprender de ella. Dicha técnica promueve repensar el quehacer, mirarse y ser mirado a través de los “objetos de estudio” y ser intervenido por los teóricos y por la realidad misma. La reflexividad es el proceso de considerar y hacer explícitos los valores, asunciones y experiencias del investigador que influyen en la toma de decisiones que guían la investigación.

⁴³ Corporación Día de la Niñez. Módulo de Investigación en la CDN y en las ludotecas, 2008, p. 11.

⁴⁴ Cendales, L. y Torres, A. La sistematización como experiencia investigativa y formativa, Op. Cit., pp. 35-36.

conceptuales y políticas de la organización; y, por otro lado, a desarrollar la capacidad de indagación, observación, registro y análisis de la información. Es decir, analizar las prácticas a la luz de las teorías y comprensiones previas, pero también a la luz de las preguntas que motivan la investigación. Igualmente, debe favorecer la reflexión, el cuestionamiento, la construcción de problemas, es decir, “poder ver más allá de lo evidente”; y finalmente, debe apuntar al *desarrollo de la capacidad de autoobservación*: del reconocimiento de sus propios “prejuicios”, creencias y emociones que influyen en las apreciaciones de lo observado, como se señaló anteriormente.

En síntesis, la formación contribuye a otorgarle sentido a la práctica de sistematización y a orientar el proceso de manera clara y precisa en sus diferentes componentes o etapas. **La formación en la sistematización, además de ser un momento transversal y permanente, requiere tiempos definidos y específicos.** Desde esta perspectiva, se trata de concebir la **sistematización** como un **tema relevante de formación** para la puesta en marcha de una ludoteca, que requerirá para ello un momento inicial que permita introducir al equipo de trabajo y a los/as ludotecarios/as en el concepto, el propósito, la importancia, la metodología y el procedimiento; así como momentos de seguimiento y acompañamiento en los que se continúa “entrenando” a los y las participantes en las habilidades propias del investigador de las que hemos venido hablando.

Ahora bien, es importante que **la formación se realice en contexto**, es decir, que implique la puesta en escena: observar situaciones reales de juego, analizar experiencias directas y concretas y no sólo formar desde la teoría, aunque también involucre este ejercicio. Poder entrenarse en la observación participante implica participar efectivamente en una actividad, a partir de la cual se hace un registro de lo observado y luego se comparte, analiza y reflexiona.

La formación en la sistematización no tiene por qué estar desarticulada de otros procesos de formación en los que participan los/as ludotecarios/as. Si existe un espacio de formación sobre un tema como el juego, los derechos o el desarrollo infantil, allí debe estar presente también la formación en sistematización, pues cada vez que el/la ludotecario/a está trabajando en el marco de su propuesta pedagógica, o está participando en los espacios de articulación interinstitucional

de un municipio, es fundamental que **agudice su sentido de la observación, su capacidad de reflexión, de pregunta y cuestionamiento, y la habilidad para registrar información pertinente.**

6.6. El procedimiento de la sistematización

A continuación explicaremos de manera detallada cómo se lleva a cabo un proceso de sistematización de una experiencia en el interior de una ludoteca. Para ello, retomaremos los aprendizajes y avances logrados por la CDN durante estos años, no sin antes recordar la importancia que tiene para toda experiencia pedagógica que quiera ser sistematizada, descubrir y construir en equipo las propias comprensiones, sentidos y propósitos que conducirán la sistematización, así como sus procedimientos. Proponemos a continuación algunos lineamientos, que esperamos puedan ser de utilidad para los/as lectores que se aventuran por vez primera en esta apasionante tarea, invitándolos nuevamente a dejarse contagiar por la inspiración, el diálogo y el encuentro que alimenta toda creación colectiva, la cual seguramente será el resultado de la puesta en marcha de su ludoteca, del permitirse jugar con los niños y las niñas, con los adultos y entre colegas.

Cabe resaltar que estos tres momentos no son lineales ni secuenciales; se trata, más bien, de entenderlos en simultaneidad y permanente interconexión. En algunos momentos el **registro** de la información contribuye a su **organización**; en otros, a poder visualizar claramente las relaciones entre los hallazgos obtenidos en la observación que alimenta el **análisis**, el cual a su vez orienta nuevas preguntas de investigación y por supuesto invita a realizar nuevas observaciones.

Pasamos a detallar entonces los elementos más significativos del proceso.



a. La definición de las preguntas de investigación

La primera pregunta que debe orientar cualquier proceso de sistematización en una ludoteca, frente a la cual es necesario construir un consenso entre el equipo de sistematización, es *¿qué sistematizar de la experiencia?*, puesto que no es posible en términos reales sistematizar todo lo que ocurre, ya que el proceso de sistematización, si bien es transversal al quehacer propio del/la ludotecario/a, demanda unos tiempos y espacios específicos para el registro de la información observada, el análisis, la discusión y la interpretación de los datos obtenidos, así como para la socialización del conocimiento derivado del ejercicio investigativo.

De ahí que sea fundamental concretar las preguntas de investigación que orientarán el ejercicio de sistematización. En la actualidad, a la Corporación le interesa sistematizar tanto lo que ocurre **en el adentro** de la ludoteca, como lo que pasa **en el afuera**, es decir, la incidencia que tiene la ludoteca en el municipio. En el primer caso, el interés radica en profundizar cómo se transforma la relación entre los adultos y los niños a través del juego, cómo se fortalecen desde allí los vínculos afectivos, cómo el juego puede propiciar nuevas formas de ejercer la autoridad, cómo en esa relación el niño se posiciona como un sujeto de derechos, y cómo el juego se convierte en un facilitador de la convivencia. En el afuera, interesa analizar el papel que la ludoteca cumple en el contexto del municipio, observar si se ha posicionado como un actor relevante que logra jalonar procesos para el reconocimiento y la garantía de los derechos de la infancia, y si incide en la toma de decisiones de la política de infancia municipal.

Es importante precisar que los intereses deben ser pocos y concretos, y que las preguntas deben estar muy bien definidas para no desbordarse en los hallazgos y recoger más información de la que se pueda procesar.

De otra parte, como lo señala la investigación cualitativa, estas preguntas orientadoras deben tener cierta permanencia. El cambio en el foco de observación o indagación lo determina la cantidad de información recogida. En otras palabras, la decisión de cambiar el interés de la sistematización se debe tomar cuando, después de profundizar y analizar diversos casos y en diversos contextos (ludotecas), ya no

encontramos información novedosa sobre el tema de interés. A esto se le denomina “saturación de la información”. Aún así, deben proyectarse “cortes” o momentos de cierre, en los cuales puedan sintetizarse y darse a conocer los hallazgos obtenidos hasta el momento, con el fin de poder analizar en cada etapa cómo se ha ido transformando la experiencia sistematizada.

Este ejercicio de delimitación también se aplica a la población y a los procesos específicos que podrán ser observados. Al respecto existe consenso en la investigación cualitativa, que lo importante, **más que la cantidad**, es la **calidad en la muestra de la población seleccionada**, la cual debe seleccionarse atendiendo criterios como la capacidad operativa para recoger y analizar la información, pero también las características mismas de esta población, pues de su selección depende que pueda obtenerse una comprensión profunda de las preguntas y del problema de investigación.



En la CDN se ha llegado a la conclusión, producto del aprendizaje derivado de esta experiencia, que deben priorizarse los **procesos pedagógicos**, y en esa medida **el trabajo grupal que se realiza con**

grupos estables y permanentes, con el fin de poder reconocer en ellos los cambios que se van movilizand. Por ejemplo, en el caso de los espacios novedosos de juego, una propuesta pedagógica que está implementando la ludoteca dentro del contexto comunitario, es de resorte de la sistematización poder indagar con algunos grupos específicos con los que se ha trabajado de manera permanente, qué ha pasado en el municipio desde que se inició esta propuesta, qué ha pasado en el barrio, en la plaza, en la escuela, en el parque donde cada mes los adultos y los niños se toman un espacio para jugar, y cómo ha cambiado la vida de las personas participantes que habitan este territorio.

b. La definición de categorías de análisis e hipótesis de trabajo

Las preguntas de investigación que resultan de los intereses de la sistematización y de la construcción de un marco teórico pueden agruparse en categorías que orientan la exploración y la búsqueda de la información. A este procedimiento en investigación, se le conoce como “deductivo”. Sin embargo, lo habitual en la investigación cualitativa es que también estas categorías puedan irse transformando o ajustando a medida que se va recogiendo información en campo, produciéndose de forma simultánea unas nuevas categorías en el marco de un ejercicio “inductivo”⁴⁵, que ayudan a profundizar la comprensión del objeto de estudio.

Cuando el/la lector/a se introduce por primera vez en el campo de la sistematización, se recomienda partir de **un número reducido de categorías tentativas** fundamentadas en el marco conceptual, en las preguntas de investigación, en los intereses misionales de la organización, en las hipótesis de trabajo, en las áreas problema o en los temas clave de estudio, y posteriormente avanzar en la identificación de aquellas categorías que emergen de los mismos datos,⁴⁶ sin que se

⁴⁵ Desde una **lógica deductiva** de la investigación se construyen las categorías de análisis a partir de la revisión conceptual o el marco teórico de referencia; es decir, se parte de lo general para llegar a lo particular. En otras palabras, la revisión teórica orienta los focos e intereses de la investigación. Desde una **lógica inductiva**, las categorías son el resultado de un análisis detallado y comparativo de los datos o información obtenidos en campo, esto es, a través de la observación. En este caso, partimos de lo particular para llegar a lo general, para construir teoría y poder comprender mejor el fenómeno estudiado (Hernández Sampieri, 2008, p. 12).

⁴⁶ Cendales, L. y Torres, A. La sistematización como experiencia investigativa y formativa, Op. Cit., p. 135.

extienda demasiado el número de categorías, para que pueda ser manejable el ejercicio de sistematización.

Al hacer la categorización a partir de los referentes conceptuales, el objetivo es retomar los hallazgos y empezar a nutrir estas comprensiones desde las prácticas. Esto permite que el ejercicio se realice en doble vía: no solamente se trata de demostrar lo que dice un autor, sino de partir de ese saber para seguir construyendo conocimiento, problematizándolo y ampliándolo.

Pero, **¿qué son las categorías?** Son el resultado de un ejercicio analítico de descomposición de la información o de los datos obtenidos, en el que se compara minuciosamente para buscar similitudes y diferencias. Los acontecimientos, sucesos, objetos y acciones o interacciones que se consideran conceptualmente similares en su naturaleza o relacionados en el significado, se agrupan bajo conceptos denominados categorías⁴⁷.

Si partimos de categorías deductivas para orientar la observación, y siguiendo con el ejemplo que enunciamos en el título anterior, podemos decir que si lo que nos interesa es analizar cómo se transforman las relaciones entre los adultos y los niños y las niñas en el juego, la categoría que se deriva de esta pregunta es "Relaciones entre adultos y niños desde el juego". De esta forma, todas las interacciones que observemos entre el adulto (ludotecario/a, maestro/a, padre/madre de familia) y el niño o la niña, que ocurren en medio del juego, serán susceptibles de ser ubicadas en esta categoría. Si observamos que un juego simbólico permite que los niños y las niñas comuniquen a los adultos sus temores o sus sueños, o si observamos que en un juego de reglas el niño se molesta con el adulto porque está haciendo trampa para ganar, esta información podrá ser ubicada inicialmente dentro de esta categoría.

⁴⁷ Strauss, 2004, pp. 111-112.



Pero para poder tomar la decisión acerca de qué información ubicar en cuál categoría, es fundamental poder **definirla o conceptualizarla** previamente, ya que de la manera como el investigador defina e interprete los objetos, acontecimientos e interacciones y del significado que se les asigne, va a depender la forma como se clasifiquen los hallazgos. Por lo tanto, el nombre de la categoría debe ser lo suficientemente gráfico para evocar sus contenidos, por ejemplo: “El juego como facilitador de la convivencia”, “Formas de autoridad desde el juego”, etc.

De igual forma, dentro del proceso de definición de la categoría, se sugiere formular preguntas orientadoras que le permitan al ludotecario/investigador profundizar en su comprensión y tener pistas sobre qué tipo de información puede ser clasificada en esa categoría. Siguiendo con el ejemplo de la categoría “El juego como facilitador de la convivencia”, algunas preguntas que pueden orientar su comprensión y profundización serían: ¿todo juego, por el simple hecho de ser juego, es facilitador de la convivencia?, ¿qué características del juego facilitan la convivencia?, o ¿es posible desde el juego competitivo movilizar una convivencia democrática y cooperativa?



A medida que se avanza en el análisis de la información, la conceptualización de las categorías puede ampliarse y detallarse. Se espera que después de un tiempo las categorías incluyan **prácticas pedagógicas exitosas que le apuesten a los objetivos trazados por el programa, y prácticas que en cambio se distancian de este propósito.**

c. El papel de la observación participante

La observación participante ha sido la técnica cualitativa privilegiada en el proceso de sistematización adelantado por la CDN, por cuanto es la observación directa, que realiza el/la ludotecario/a, quien participa en el juego y en la propuesta pedagógica, la que le permite recoger información de primera mano.

“Observar implica focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de captar sus elementos y la manera como interactúan entre sí, con el fin de reconstruir la dinámica de la situación”⁴⁸. Pero es importante comprender que la observación cualitativa no es la mera contemplación: “sentarse a ver el mundo y tomar notas”. Implica adentrarse en profundidad en las situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. El observador/ludotecario se compenetra totalmente hasta convertirse en un integrante del grupo observado, “palpa en carne propia” el ambiente y las situaciones, para poder comprenderlos y aprehenderlos.

El investigador/ludotecario no necesita observarlo todo, ni todo el tiempo. La observación puede oscilar entre una o dos horas y se restringe a momentos particulares del día, en los que trabaja con los grupos focalizados y en el marco de los procesos pedagógicos seleccionados. Un buen observador es aquel que “sabe escuchar y utiliza todos los sentidos, pone atención a los detalles, posee habilidades para descifrar y comprender conductas no verbales, es reflexivo y disciplinado para escribir sus anotaciones, así como flexible para cambiar el centro de atención si es necesario”⁴⁹.

⁴⁸ Corporación Día de la Niñez. Módulo de Investigación en la CDN y en las ludotecas, 2008, p. 18.

⁴⁹ Hernández, R. y Fernández, C. *Metodología de la investigación*. México: Ed. McGraw Hill, 2006, p. 597.



El principal escenario de observación en la sistematización son las relaciones entre ludotecarios/as y los asistentes a los procesos lúdicos, teniendo como base las diferentes *formas de trabajo grupal* que presuponen las prácticas lúdicas. Y en el marco de ese escenario es importante concentrar la mirada en las categorías de análisis, pero también en otros elementos como el espacio, los objetos (juguetes u otros implementos), las actividades (los juegos), los actores (niños, niñas, adultos, adolescentes, padres, madres, otros adultos) y las interacciones que se propician entre estos elementos.

Finalmente, es importante precisar, como lo hemos señalado anteriormente, que es necesario **ir más allá de la observación participante**, porque aunque el/la ludotecario/o participa, sigue observando al otro y hablando del otro. Es fundamental que el/la ludotecario/a pueda **comenzar a incluirse en la observación**, lo cual supone un **ejercicio**

permanente de autoobservación, para visibilizar desde qué lugar habla y poder agudizar la capacidad de reconocer los propios “prejuicios” y cómo éstos influyen en la observación y el análisis que hace.

Asumir esta postura de autoobservación permite romper con la relación vertical de autoridad, pues es un intento de verse a sí mismo y dejar que el otro también lo vea. Poder analizar cómo se siente el/la ludotecario/a jugando, y reflexionar sobre cómo concibe el juego, y qué lugar tiene el juego en su vida. Esto permite que la transformación no sea sólo hacia afuera, hacia la población atendida, sino que se propicie una **transformación en la mirada personal del/la ludotecario/a, que redunde en la transformación de las relaciones con los otros y en la transformación de sus propias comprensiones del mundo.**

d. El registro de las observaciones y el diario de campo

El/la ludotecario/a puede tomar algunas notas que sirvan como ayuda de memoria mientras transcurren las situaciones de juego, o puede utilizar grabadora o filmadora para registrar algunas escenas importantes. Sin embargo, si estas opciones alteran o afectan el curso del juego o incomodan a los demás participantes, y se evidencia que no se está dando una participación genuina por parte del/la ludotecario/a, se recomienda hacer un registro corto tan pronto se termina la actividad sobre los hechos observados, para garantizar fidelidad en el registro de la información y completar las notas, es decir, los relatos, máximo en un día posterior a la observación.

Estos relatos pueden llevarse en el **diario de campo**, el cual es un recurso que permite un primer nivel de organización de la información. Como bien lo indica su nombre, el diario debe llevarse diariamente o cada vez que realiza una observación de campo. En él se registra el nombre del observador, la fecha, hora, lugar y características del espacio donde se lleva a cabo la observación, así como la descripción de los participantes (Ver Anexo 4: Formato de diario de campo).

En el diario de campo se consignan descripciones detalladas de las situaciones observadas, de las interacciones y comportamientos entre los actores participantes. En otras palabras, se trata de registrar hechos significativos, pero **hechos encadenados**, todo lo que ocurre en una interacción específica, sin que tenga que llevarse una cronología exacta de

cuanto sucede durante el tiempo de observación. El diario es un conjunto de relatos no necesariamente hilados unos con otros, pero sí completos entre sí. Por ejemplo: “Juanita empujó a Pedrito y este se rió, en ese momento Juanita salió corriendo y Pedrito detrás de ella buscó alcanzarla mientras ambos reían a carcajadas”. Poder describir la situación en su totalidad permite entender en qué contexto se da, y definir con exactitud que se encuentran en medio de un juego y no en una pelea.

También es importante incluir citas textuales de las conversaciones



que sostienen las personas. Como lo que se registra es la experiencia, es decir “lo que nos pasa”, y no solamente lo que les pasa a los otros, el diario se escribe en primera persona, registrando en una columna la descripción de los hechos observados y en la otra las impresiones personales, las sensaciones, reflexiones, hipótesis (ver Anexo 4: Formato de diario de campo). Esta separación exige experticia y entrenamiento permanente, para lograrlo se sugiere leer el diario después de escrito y permitir que otro (compañero de equipo, un coinvestigador) lo lea y señale si realmente se está describiendo el hecho o si se está interpretando. También compartir el diario con un tercero permite una retroalimentación en términos de señalar vacíos en la información, formular algunas hipótesis de trabajo para analizar, y poner en discusión nuevas preguntas.

Es importante precisar que el diario no es un instrumento para incluir teoría. Lo que se observa no tiene que estar justificado teóricamente. La conceptualización se hace objetiva (escrita en un documento concreto) en el momento del análisis y la interpretación, cuando comienzan a cruzarse las categorías y la información registrada.

A manera de síntesis

En la elaboración del diario de campo se recomienda:

- Incluir la descripción del ambiente o contexto.
- Elaborar en lo posible mapas del lugar: cómo está dispuesto el espacio, los objetos, la distribución de los participantes.
- Identificar a los actores que participan en una situación.
- Cuando se describe un diálogo, identificar a la persona que habla y registrar las palabras tal y como son expresadas (en la medida de lo posible), evitando traducirlas al vocabulario del investigador.
- Las notas de campo deben ser detalladas e ilustradas con aspectos específicos.
- Incluir fotografías con sus respectivos datos: fechas, hora, por qué se recogieron, su contribución con los hechos observados.
- Incluir testimonios o entrevistas cortas.
- Es importante volver a las notas de campo, leerlas y agregar nuevas reflexiones.

e. Otros instrumentos para la sistematización

Aunque la observación participante es el instrumento privilegiado para la sistematización de los procesos que adelanta la ludoteca dentro y fuera de ella, existen otros instrumentos que pueden ser utilizados para profundizar en los hallazgos, como son la entrevista individual, los grupos focales⁵⁰, la cartografía social⁵¹, los

⁵⁰ Los **grupos focales** son reuniones de grupos pequeños o medianos (de 3 a 10 personas), en las cuales los participantes conversan en torno a uno o varios temas en un ambiente tranquilo bajo la conducción de un moderador. El formato y la naturaleza de la sesión o sesiones depende del objetivo, las características de los participantes y el planteamiento del problema de investigación. Hernández, R. y Fernández, C. *Metodología de la investigación*, Op. Cit., p. 605.

⁵¹ La **cartografía social** es una propuesta conceptual y metodológica que permite construir conocimiento integral de un territorio, utilizando instrumentos técnicos y vivenciales. Se trata de una herramienta de planificación y transformación social que favorece la generación de conocimiento desde la participación y el compromiso social. Permite el acercamiento de la comunidad a su espacio geográfico, socio-económico, histórico-cultural.

mapas parlantes⁵², la revisión de documentos como diagnósticos locales, caracterizaciones del territorio o informes institucionales, entre otros.

La elección de uno o de otro depende del objetivo que se persiga. Por ejemplo, resulta interesante realizar una entrevista⁵³ corta a manera de testimonio cuando se quiere profundizar en algún comentario que hizo un actor relevante sobre el impacto que ha generado en su vida la experiencia lúdica, por ejemplo, entrevistar a un alcalde para indagar cómo la experiencia de juego en la que participó en el marco de una mesa de infancia ha incidido en sus decisiones de política, al priorizar en su agenda de gobierno la financiación de un espacio como la ludoteca para los niños y niñas de su municipio.

Para tener presente en la elaboración de una entrevista

- Las entrevistas que más se utilizan en la investigación cualitativa son las **entrevistas semiestructuradas**, las cuales se basan en una guía de asuntos o tópicos, y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados.
- El guión y las preguntas no deben convertirse en la camisa de fuerza de la información porque de entrada la mutila.
- La entrevista no debe convertirse en un interrogatorio que intimide al entrevistado.
- El entrevistador debe abstenerse de opinar o influir sobre lo que el entrevistado comenta, en lo posible permitir que el entrevistado se exprese sobre los tópicos propuestos; una buena distribución y dosis del planteamiento de las preguntas permite construir un registro discursivo interesante en favor de los objetivos.
- La entrevista en un mayor grado depende de la habilidad del entrevistador, de su sensibilidad para llevarla a cabo. No hay recetas ni fórmulas, sólo su capacidad reflexiva y decisión sobre el trabajo¹.

⁵² Los **mapas parlantes** constituyen una de las técnicas del Diagnóstico Rápido Participativo (DRP) para la recolección de información de un suceso específico en relación con un territorio; esta información está orientada a percepciones que se construyen colectivamente. Permiten la organización y comunicación de las decisiones de la comunidad, a través de la diagramación de escenarios (pasado, presente y futuro) en mapas territoriales.

⁵³ La **entrevista** se define como una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado). En la entrevista, a través de preguntas y respuestas, se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema. Su propósito es obtener respuestas y profundizar sobre el problema o tópico de interés en los términos, el lenguaje y la perspectiva del entrevistado (“en sus propias palabras”). Hernández, R. y Fernández, C. *Metodología de la investigación*, Op. Cit., p. 599.

También se puede acudir a la **cartografía social** cuando se quiere hacer un reconocimiento de los actores del territorio y de las redes sociales y vínculos existentes, así como analizar el nivel de incidencia que tiene la ludoteca dentro del municipio, si es reconocida como un actor relevante de infancia o si, por el contrario permanece aislada, encapsulada en sí misma.

En cualquier caso, es fundamental para el proceso de sistematización que el ludotecario/investigador establezca un **diálogo permanente** con los actores sociales, indagando sobre lo que piensan y lo que sienten y también sobre cómo los afecta positiva o negativamente la experiencia vivida.

f. La organización y el análisis descriptivo de la información

Como enunciamos en el numeral anterior, el registro de la información en el diario de campo obedece a un primer nivel de organización de la información. Sin embargo, es necesario pasar a un segundo nivel con el fin de hacer explícita la lógica subyacente de los datos, de modo que no queden “fuera del control” del ludotecario/investigador. Esto exige que los organice, los examine, los contraste y los evalúe continuamente, y que esté dispuesto a reorientar la dirección de la investigación cuando las observaciones así se lo indiquen.

La forma de organizar la información es a través de **las categorías definidas**, distribuidas en matrices en donde se recoge la información por grupos observados, como se presenta en el siguiente ejemplo. A través de estas matrices se busca hacer explícitas las relaciones entre los actores (participantes), con las situaciones, los ejes temáticos y las preguntas de la sistematización, y propiciar análisis comparativos entre los grupos observados.

Categorías	Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3	
	Hechos observados	Hipótesis, reflexiones, preguntas	Hechos observados	Hipótesis, reflexiones, preguntas	Hechos observados	Hipótesis, reflexiones, preguntas
Categoría 1						
Categoría 2						
Categoría 3						

Una vez categorizada la información, se inicia una labor de recomposición parcial de los datos, seleccionando aquellos grupos de

categorías más relevantes que permitan dar respuesta a las principales preguntas orientadoras de la sistematización. Para ordenar la descripción de los datos es recomendable retomar los supuestos generales (hipótesis o problemas contruidos) que guiaron la recolección de la información, por ejemplo la pregunta: *¿Todo tipo de juego favorece la convivencia pacífica?*

Poco a poco se espera poder avanzar del nivel descriptivo para intentar dar una visión integral de los objetivos de la sistematización, estableciendo relaciones significativas y comprensivas que dimensionen la pertinencia de los hallazgos.

g. La interpretación de la información

Para avanzar del análisis descriptivo a la interpretación de los datos es importante reunirse con la comunidad de investigadores ludotecarios/as, con el fin de conversar en torno a los datos organizados. Aquí cobra importancia la presencia de un tercero, posiblemente un asesor en investigación que ayude a problematizar lo que se encontró, que formule nuevas preguntas, que cuestione las prácticas y suscite reflexiones, que retome las hipótesis de trabajo y las tesis académicas o posturas conceptuales que orientaron la definición de las categorías de análisis, y que movilice en medio de la construcción colectiva el conocimiento.

Este espacio de encuentro debe permitir valorar si las prácticas lúdicas, si lo que se construye desde el juego con los niños y las niñas, y si lo que ocurre en las relaciones que establecen con ellos y con los adultos está contribuyendo a los propósitos pedagógicos trazados. Desde este análisis se pueden desprender estrategias de mejora que permitan optimizar lo realizado, formular claves frente a innovaciones o incluir temas antes no trabajados, que ahora se visibilizan con los resultados de la sistematización.

La lectura interpretativa de lo observado hecha desde la colectividad se convierte en un **espacio de formación para la comprensión y la transformación**, más si se entiende la interpretación como “la búsqueda de sentido y significado a los resultados”, poder dar explicaciones coherentes que relacionen los hallazgos con los postulados teóricos frente a las tendencias encontradas, esclarecer relaciones

entre las diferentes dimensiones para construir una visión integral de los temas de interés de la sistematización, y a partir de allí poder transformar las experiencias.



h. Los productos de la sistematización y la socialización de los hallazgos

Es posible identificar diversos productos a lo largo del proceso de sistematización. Uno de ellos lo constituye el diario de campo, en el que se organizan de manera cronológica y sistemática las observaciones, para que pueda ser leído por otras personas con fines diferentes al objeto inicial de la sistematización, o para que algunos de sus apartados o citas estén al servicio de las interpretaciones y conclusiones que se plasman en la publicación de los resultados del estudio realizado.

Otro de los productos son las matrices que contiene el cruce de las categorías o variables, en el que se refleja un nivel de análisis descriptivo de la información. Éstas pueden consolidarse dentro de un informe

periódico que dé cuenta del ejercicio de sistematización, que refleje los avances en términos de las reflexiones, aproximaciones a las preguntas u objetivos trazados. También, como producto de las discusiones colectivas en las que se busca interpretar los hallazgos a la luz de los referentes teóricos, pueden resultar ensayos o artículos que trabajen sobre alguno de los temas de interés.

Pero principalmente se espera consolidar un documento final que dé cuenta de las conclusiones más importantes del proceso de sistematización en función de los objetivos propuestos, en el que se profundice en los hallazgos frente a las hipótesis de trabajo y las preguntas orientadoras, así como en los postulados teóricos que sirvieron como marco de referencia del estudio. Este documento ha de incluir además algunas recomendaciones prácticas, los aprendizajes y las sugerencias frente a los problemas planteados, e incluso recomendaciones con relación a las estrategias pedagógicas o metodológicas que estén llevando a cabo las ludotecas para cualificar el programa.

A la hora de construir el documento final, es necesario considerar el tipo de audiencia a la que se van a presentar los resultados y por ende sus intereses. Si el documento va dirigido a los **patrocinadores** es importante referenciar qué se hizo y qué se obtuvo con la inversión, en términos de procesos, resultados, coberturas e impactos en las comunidades. Otra audiencia importante son las **directivas de la organización**, a quienes les interesa conocer acerca de la calidad del programa, el impacto de la metodología, y los cambios o transformaciones que se movilizaron en los participantes, para poder reorientar los procesos o tomar las decisiones correspondientes en beneficio de los usuarios y de la misma ludoteca. Para los **actores gubernamentales** es muy importante acceder a los datos de gestión, a las poblaciones a las que llegó la ludoteca, a los territorios cubiertos, a la articulación con otras instituciones y a la caracterización misma de la población, y para la **comunidad beneficiaria** es necesario evidenciar cómo se transformaron las personas con la llegada de la ludoteca al territorio, cómo se han beneficiado los niños y adultos del programa, en qué medida el programa ha generado unas mejores condiciones de vida para la población, y cómo se ha favorecido el derecho al juego.

Pero no basta con construir estos documentos, es fundamental poder abrir espacios de **socialización y diálogo** con las diferentes

audiencias y en especial con las comunidades beneficiarias, para presentar los resultados de la sistematización. Incluso resulta pertinente, si es posible, producir un material audiovisual muy dinámico que pueda ser entregado a otros sectores y comunidades de interés, para que los hallazgos contribuyan a la construcción de un conocimiento global, o si se quiere nacional, frente al campo del juego y los derechos de los niños y las niñas.





CAPÍTULO VII

Vivencias y experiencias regionales

Jessica Milena, una muñeca muy viva

Se dice —y con toda razón— que los muñecos cobran vida en las manos de los niños... Eso no debe sorprendernos, porque precisamente la imaginación es el espíritu del juguete...



“Eso pasa en nuestra ludoteca de Chiquinquirá, donde tenemos una muñeca que nunca duerme en la ludoteca. Se trata de Jessica Milena, una muñeca que casi siempre está de *paseo* en las casas de los niños.

“Jessica Milena es una muñeca muy especial, a la que *bautizamos* en una ceremonia con cura, padrinos, ponqué y visita de la primera dama del municipio. Jessica Milena tiene coche, pañalera y todo lo que un bebé necesita. Los niños *antiguos* hablan de Jessica Milena como si fuera un *ser vivo*.

“Algo muy importante de toda esta experiencia es que Jessica Milena tiene un diario en el que los niños y las familias que se la llevan a sus casas escriben y dibujan todo lo que hacen con ella: qué comió, a qué horas, con quién durmió y a qué jugaron. El cuaderno que hace de diario también acompaña a Jessica Milena a todos los lugares adonde ella va.

“Esta es la segunda Jessica Milena que tenemos. La primera duró tres años. Y como el juguete no tiene género, a Jessica Milena la sacan a pasear tanto niñas como niños, y siempre que se la llevan se convierte en motivo de alegría para toda la familia donde se queda.”

Equipo de ludotecarios
Chiquinquirá - Boyacá

Una familia unida por el juego

“Es increíble lo que el juego puede hacer. A nuestra ludoteca venían dos hermanitos a los que el papá maltrataba constantemente y al que le molestaba mucho que sus hijos vinieran a la ludoteca...”

“Era una familia muy conflictiva, llena de problemas entre el papá y la mamá, una vez el papá vino a la ludoteca y lo invitamos a jugar; no fue fácil que aceptara pero se animó. Después lo invitamos a un taller y el señor comenzó como a interesarse en el asunto...”

“Lo que no sabíamos era que el señor se había separado de su es-

posa a raíz precisamente de todos esos conflictos, pero el asunto es que de todas maneras empezamos a percibir un cambio en el señor, se volvió un poco más tolerante y comenzó a permitirles a sus hijos que vinieran a la ludoteca.

“Lo tremendo de esta historia es que hoy en día podemos ver a esa familia, al papá, a la mamá y a sus dos hijos jugando juntos en la ludoteca, y a pesar de que el papá y la mamá siguen separados, aquí, en la ludoteca, son una familia muy unida, y los niños dejaron de quejarse del maltrato de su papá y hoy son niños más despiertos, más integrados, socializan mejor.

“El juego sí es una herramienta muy eficaz. Los papás que vienen a la ludoteca cuando se involucran en el juego dejan poco a poco la timidez y se convierten en mejores personas y en mejores padres, así dicen los mismos niños de la ludoteca. Para los niños es muy importante venir a jugar a la ludoteca, pero es más importante para ellos que sus padres vengan y los acompañen y jueguen con ellos.”

**Equipo de ludotecarios
Chiquinquirá - Boyacá**



GLOSARIO Y DEFINICIONES

Acto creativo: Proceso intelectual que deriva en la producción de una idea tangible o intangible, a partir de acomodaciones o combinaciones de estructuras.

Actividad social: Contextos y escenarios en los que el niño interactúa con sus similares o adultos en torno al juego o prácticas lúdicas en las que se establecen algunos roles.

Administración municipal: Organización interna de la municipalidad, de acuerdo con los planes y programas establecidos, la cual tiene por objetivo administrar estratégicamente una localidad. La administración municipal se encuentra en cabeza del alcalde, directamente.

Articulación: Las relaciones sociales generan vínculos o lazos que permiten un trabajo en equipo de tipo interpersonal, interinstitucional o intersectorial, cuya armoniosa complementariedad constituye un principio de articulación.

Brinquedoteca: Nombre con el que se denominan las ludotecas en Brasil y Portugal.

Calidad de vida: Posibilidad que tiene un individuo, una familia o una comunidad de alcanzar el bienestar y la satisfacción de todas sus necesidades.

Cartografía social: Herramienta que permite identificar y diagnosticar de manera gráfica o visual un territorio determinado, a partir de la información que proporcionan los participantes en los procesos de investigación que se adelantan con tal fin.

Cofinanciación: Mecanismo de financiación de programas y proyectos a través de recursos no reembolsables aportados por diversas fuentes públicas o privadas, nacionales e internacionales. Para el caso de las Ludotecas Naves, éstas reciben cofinanciación del municipio, departamento o institución es-

tatal que avala el programa, lo mismo que partidas provenientes de la empresa privada y de la CDN, y en algunos casos de la cooperación internacional.

Coinvestigador: Quien cumple funciones similares o complementarias a las del investigador principal y por tanto es coautor del estudio u objeto de investigación que comparte con este.

Comunidad: Grupo o conjunto de personas inmersas en un mismo contexto, en el que la CDN adelanta programas en beneficio de la niñez y sus familias, y cuyo eje articulador lo constituye el juego.

Construcción de líneas de trabajo: Proceso participativo orientado a la construcción conjunta de los componentes del plan mensual o anual de las ludotecas, en el que toman parte diferentes actores: comunidad, gestores sociales, instituciones, ludotecarios y representantes de la CDN, entre otros.

Contexto: Conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

Cooperación: Actividad común que le permite al niño alcanzar un objetivo compartido gracias a la participación de otros en el escenario de juego.

Corresponsables: Personas naturales o jurídicas que comparten la responsabilidad con uno u otros o entre sí frente al entorno social de un territorio, en este caso municipio, departamento o área de influencia de una institución.

Crianza: Proceso mediante el cual se orienta, instruye y dirige al niño desde su nacimiento, fundamentado más en el ser y en el hacer que en el decir, y en el que el principal referente del niño es el adulto, casi siempre la madre y el padre del niño, por lo menos en las primeras etapas de la vida.

Cuidado de la infancia: Concepto que encierra todas las medidas dirigidas al cuidado y preservación del niño, teniendo en cuenta su especial fragilidad y vulnerabilidad.

Cultura: Según la enciclopedia virtual Wikipedia¹, la cultura es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología.

La Unesco, en 1982, declaró:

...que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

(UNESCO, 1982: *Declaración de México*)

Declaración de los Derechos del Niño: Tratado internacional de las Naciones Unidas sobre los derechos del niño, el cual posee 54 artículos que reconocen que todos las personas menores de 18 años tienen derecho a ser protegidos, desarrollarse y participar activamente en la sociedad, estableciendo que los niños son sujetos de derecho. El texto fue adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, con base en la Declaración de Ginebra de 1924, redactada por la activista social británica Eglantyne Jebb, fundadora de la organización internacional Save the Children. Todos los Estados partes han ratificado este tratado, con excepción de Somalia y Estados Unidos.

Departamento: La Constitución de 1991 establece a Colombia como una República Unitaria que se divide administrativa y políticamente en 32 departamentos, los cuales forman regiones geográficas, culturales y económicas.

Derecho: Conjunto de normas que regulan la convivencia social y permiten resolver los conflictos interpersonales. Tratándose de una reivindicación del individuo por acuerdos filosóficos o jurídicos, este, el derecho, es algo inherente a su naturaleza; por ejemplo: los derechos de la niñez.

Desarrollo: Estadios alcanzados por el niño a lo largo de las diferentes etapas de su infancia y que contribuyen a su formación integral, en la que debe primar el bienestar del niño.

Desarrollo humano: Conjunto de factores que favorecen la calidad de vida de todos los seres humanos, más allá de la satisfacción de sus necesidades básicas, ampliando las opciones que tienen las personas frente a lo que pueden ser y hacer en sus vidas, dignificando con ello su existencia.

Desescolarizado: Que se encuentra por fuera del sistema escolar tradicional.

Diario de campo: Cuadernillo en el que se consigan las anotaciones que a juicio del responsable de esta tarea permiten medir los avances o retrocesos de un proceso objeto de investigación y todos aquellos detalles que permitan su descripción.

Dinámicas: Actividades lúdicas que buscan la participación del grupo; las hay al aire libre o en campos cerrados.

Diversión: Efecto de recrearse y pasar el tiempo de manera entretenida.

Educador: En su acepción más simple, educador es aquel que educa. En este caso, el vocablo aplica a los encargados o responsables de orientar las ludotecas.

Empresario: Titular propietario o directivo de una industria, negocio o empresa. En la experiencia de la CDN, el empresario se define como un aliado estratégico por aportar recursos con destino a sus programas.

Encuentros de planeación y evaluación: Actividad participativa dirigida a construir colectivamente las políticas, planes, metas y líneas de acción de la

CDN y a examinar su cumplimiento. Dichos encuentros se realizan periódicamente y son determinantes para el buen funcionamiento de los programas a cargo de la Corporación.

Entretenimiento: Cualquier actividad agradable que produce alivio y descanso.

Escenario de juego: Espacios diseñados, adecuados o adaptados para ejercitar actividades lúdicas, principalmente.

Escuela: Nombre genérico mediante el cual se conoce cualquier institución educativa que imparte educación o enseñanza, aun cuando generalmente se emplea para referirse a aquellos centros educativos que imparten enseñanza primaria.

Espacio abierto: Campo o espacio al aire libre. También, metodología de trabajo mediante la cual el grupo participante se autoorganiza libremente facilitando el desarrollo de una agenda previamente establecida por sus integrantes.

Espacio físico: Lugar en el que en el imaginario colectivo las personas pueden jugar, como un parque o una ludoteca, concepto que la CDN busca desmitificar socialmente con el objeto de que otros escenarios como la calle o la casa se conviertan también en una alternativa para ejercer el derecho al juego.

Etapas de la vida: El ciclo vital de los seres humanos se encuentra determinado por diferentes etapas, cada una de las cuales posee sus propias características en las diversas dimensiones del hombre. Existen numerosas clasificaciones de esas etapas; una muy común en la siguiente: primera infancia, infancia o edad preescolar, niñez, pubertad, adolescencia, adultez, vejez y ancianidad.

Factores de cambio: Fenómenos internos y externos tanto endógenos como exógenos que inciden de manera determinante en la organización de las comunidades y que por consiguiente implican ajustes en los modelos de trabajo de la CDN o en los planes de las ludotecas.

Fantasía: Facultad de la mente para reproducir en imágenes cosas inexistentes o de idealizar las reales. Existen diversos tipos de fantasías, entre las cuales encontramos la denominada diurna (soñar despierto), la desiderativa, del temor, la lúdica y la creadora.

Formación alternativa: La que se fundamenta en prácticas diferentes a la formación tradicional, y que puede o no perseguir objetivos similares.

Gestores sociales: Gestores y líderes que ejercen labores de coordinación, gestión, cooperación, convocatoria, socialización y divulgación de procesos sociales, particularmente los cónyuges de los gobernantes de todos los departamentos y municipios del país que toman parte en los programas de la CDN.

Imaginación: Ejercicio de abstracción de la realidad actual en el que el individuo logra concebir en su mente representaciones de situaciones pasadas, presentes o futuras, y a partir de supuestos dar solución a necesidades, deseos o preferencias.

Introyección: Significa internalizar, incorporar a la persona ideas, normas o valores que no son propios, que son externos. (Tomado de <http://kepler.uag.mx/temasedu/CarlR.htm> el 27 de enero de 2010).

Juego: Acción y efecto de jugar. Uno de los derechos de la infancia consagrado en la Convención sobre los Derechos del Niño suscrita por la casi totalidad de los Estados Parte de la Organización de las Naciones Unidas durante su Asamblea General del día 20 de noviembre de 1989.

Juego funcional: Aquel cuya actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, su entorno y funcionamiento, permitiéndole al recién nacido relacionarse con estos elementos e identificar sus características (por ejemplo, colores y formas), lo que contribuirá al desarrollo de sus sentidos.

Juego simbólico: Denominado también juego de ficción (hacer como si), depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vívida en otra supuesta.

Juguete: Objeto de cualquier naturaleza mediante el cual una persona, niño o adulto, puede entretenerse de manera lúdica.

La lleva: Juego tradicional en el que intervienen al menos tres jugadores.

Lenguaje: Código semiótico estructurado; en el caso del lenguaje humano, este se basa en la capacidad que poseen los seres humanos para comunicarse por medio de signos, especialmente los de carácter lingüístico.

Lógica: Postura racional frente a un conocimiento en el que ciertos rangos conceptuales se encuentran definidos y no requieren demostración pues se justifican a sí mismos (por ejemplo, el agua moja).

Lúdica: Actitud de los seres humanos frente a la vida en aquellos espacios que le producen disfrute, goce y felicidad.

Ludoteca: Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo, según el criterio más generalizado. Para el caso de las Ludotecas Naves, éstas encierran un concepto mucho más amplio en el que su fin lo constituye el desarrollo humano desde la práctica del juego y la promoción de su ejercicio como un derecho.

Ludotecario: Profesional especialista en dinamizar y organizar los espacios de juego en una ludoteca, desempeñando una labor eminentemente educativa a partir del juego.



Marco lógico: Herramienta analítica empleada para la planificación de la gestión de proyectos, orientada por objetivos, que se utiliza con frecuencia por los organismos de carácter internacional.

Multiplicadores: Agentes comunitarios o institucionales que contribuyen a la difusión y socialización de actividades y/o contenidos a cargo de la CDN, permitiendo que las poblaciones beneficiarias se enteren de éstos mediante procesos barriales o sectoriales.

Municipio: Entidad administrativa que engloba una localidad geográfica, la cual cuenta con un gobierno local o municipal responsable de su administración.

Naturaleza del hombre: Rasgos y características que hacen parte del ser humano y que se encuentran incorporados a sus orígenes y esencia más profunda.

Objetos: En este caso, el término equivale al juguete o al elemento que hace sus veces, con los que un niño o adulto juega.

Ocio: Tiempo libre diferente a las actividades laborales y domésticas u obligatorias, durante el cual es posible divertirse mediante actividades lúdicas y recreativas, entre las cuales principalmente el juego.

ONG: Sigla de Organización No Gubernamental. Organización de iniciativa social, independiente de la administración pública, que se dedica a actividades humanitarias, sin fines lucrativos. (Diccionario de la Real Academia Española, en línea).

Participación: Acción y efecto de participar.

Participante: Aquel que toma parte en algo. En este caso aplica a los diferentes actores que intervienen en los procesos que se dan al interior de las Ludotecas Naves.

Pautas de la conducta social: Tipo de conducta que sirve como modelo frente a las maneras de pensar, obrar o sentir, particularmente cuando los individuos entran en relación con otros. Dichos modelos son adquiridos por transmisión social.

Pedagogía: Modelo sistémico empleado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Personalidad: Constructo psicológico en el que se encuentran inmersas las diferentes características de un individuo, las cuales lo determinan y hacen único, como la forma de pensar y actuar de cada sujeto.

Placer: El placer puede ser definido como una sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando se satisface plenamente alguna necesidad del organismo humano: bebida, en el caso de la sed; comida, en el caso del hambre; descanso (sueño), para la fatiga; diversión (entretenimiento), para el aburrimiento, y conocimientos (científicos o no científicos) o cultura (diferentes tipos de arte) para la ignorancia, la curiosidad y la necesidad de crear y desarrollar el espíritu. La naturaleza

suele asociar la sensación de placer con algún beneficio para la especie y la Filosofía lo clasifica entre los tipos posibles de felicidad².

Planes de desarrollo municipal: Los planes de desarrollo municipal son el resultado de un ejercicio democrático de construcción colectiva, en el cual se plasman los lineamientos y planteamientos fundamentales que orientarán la Administración del municipio durante un determinado periodo de tiempo, casi siempre de cuatro años, que es el periodo constitucional por el cual son elegidos los alcaldes municipales en Colombia.

Práctica investigativa: El proceso de investigación científica es aquel que de modo consciente se desarrolla a través de las relaciones que se establecen entre el investigador y el objeto de la realidad objetiva que se investiga, con el propósito de superar las problemáticas que agobian o aquejan a un grupo social determinado.

Prejuicio: Juicio u opinión, generalmente negativo, que se forma inmotivadamente de antemano y sin el conocimiento necesario.

Primera infancia: Etapa del ciclo vital humano que comprende desde la gestación hasta los cinco años de edad y durante la cual se sientan las bases para el desarrollo de las capacidades, habilidades y potencialidades de los niños y las niñas.

Principios rectores: La Convención sobre los Derechos del Niño fue el primer instrumento que incorporó toda la escala de derechos humanos internacionales, entre ellos los derechos civiles, culturales, económicos, políticos y sociales, así como aspectos de la legislación humanitaria. Los artículos de la Convención pueden agruparse en cuatro categorías de derechos y una serie de principios rectores. Los principios rectores de la Convención incluyen la no discriminación; la adhesión al interés superior del niño; el derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo, y el derecho a la participación. Estos principios son la base para que todos y cada uno de los derechos se conviertan en realidad.

Proceso pedagógico: Conjunto de prácticas, relaciones inter-subjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común.

Progreso: Las diferentes conquistas o logros alcanzados por el niño en su proceso de crecimiento y desarrollo.



Racionalidad: Capacidad humana que le permite pensar, evaluar y actuar. Esta capacidad puede estar fundamentada en creencias o axiomas.

Reaprender: Proceso de aprendizaje que implica la reconceptualización de paradigmas aprendidos o apprehendidos a lo largo de la vida.

Relaciones objetales: Teoría desarrollada por Melanie Klein (1882-1960). Esta teoría se fundamenta en una relación diádica (madre-hijo), que se basa en la existencia de un objeto real interno, para lo que se requiere la existencia de un objeto real externo. El mundo interno supone la presencia de pulsiones libidinales y agresivas (Eros y Thánatos) y requiere de representaciones para ser expresadas.

Representaciones mentales: Referencias o significaciones mentales respecto a algo, que le permiten al individuo situarse en un tiempo y en un espacio determinado. Los seres humanos construyen representaciones mentales sobre el entorno que los rodea, sobre sí mismos, sobre la sociedad y sobre la naturaleza en la cual se constituyen como personas.

Reproponer: Replantear, reorientar. Formular nuevas alternativas diferentes a las planteadas o en ejecución.

Revictimización: Proceso por el que se vuelve a hacer pasar a la víctima.

Roles: Funciones o papeles que cumplen o desempeñan los seres humanos en la sociedad.

Símbolos: Representaciones perceptibles de un concepto, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.

Socialización y ejercicio del juego: Generación de espacios en los que las personas pueden jugar individual o grupalmente, de manera libre o dirigida, ejercitando su derecho al juego.

Sujeto de derechos: Persona natural o jurídica a quien en su condición individual o colectiva la ley efectúa imputaciones directas, arrogándole derechos y obligaciones. En este caso, nos referimos a los niños y niñas poseedores de una serie de derechos dirigidos a garantizar su desarrollo integral bajo unos mínimos regulados por convenciones nacionales e internacionales y por las leyes internas de cada país.

Talleres: Experiencia académica, pedagógica o lúdica que hace parte de los procesos de capacitación a cargo de la CDN, los cuales se realizan en diferentes niveles: internos, interinstitucionales, zonales, comunitarios, etc.

Territorio virtual: Al hablar de juego, también lo estamos haciendo de espacios; pero no necesariamente de espacios físicos, sino que, todavía mejor y sorprendente, de espacios imaginados, virtuales, es decir, de un territorio mental por el que transitan juegos y juguetes, personajes, símbolos, situaciones, emociones, que crean los mundos y submundos de quien juega, niño o adulto. (CDN, Aviador de juego 2009, itinerarios para volar a jugar: p. 20).

Valores: Cimientos o principios humanos, éticos, morales y sociales sobre los que se fundamenta la convivencia social y personal.

Visitas: Actividad de acompañamiento a los programas de la CDN, mediante la cual de forma personalizada se brinda atención y asesoría a un municipio, departamento, institución, comunidad o ludoteca.

Vivenciar: Acción y efecto de experimentar algo por sí mismo.

Símbolos: Representaciones perceptibles de un concepto, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.

Sujetos de protección: Aquellos individuos que por su especial situación de vulnerabilidad o exposición se encuentran bajo una medida de carácter legal que busca protegerlos, tales como los adultos mayores o la población infantil, que demandan cuidados y condiciones acordes a su naturaleza.

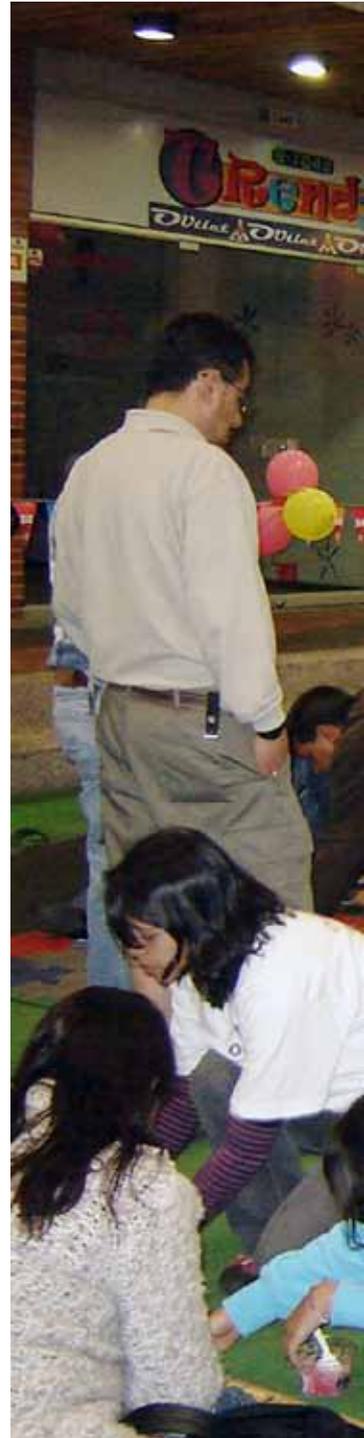
ORGANISMOS

Asamblea General de las Naciones Unidas: Organización mundial establecida en 1945 en virtud de la Carta de las Naciones Unidas. Ocupa un lugar central como principal órgano deliberativo, de formulación de políticas y representativo de las Naciones Unidas. La Asamblea está integrada por los 192 Estados Miembros de las Naciones Unidas y proporciona un foro para el debate multilateral de toda la gama de cuestiones internacionales que abarca la Carta.

Consejería Presidencial de Programas Especiales: Es una dependencia de la Presidencia de la República de Colombia, creada mediante el Decreto N° 519 de marzo de 2003, que tiene por objeto apoyar al Gobierno Nacional en la consecución de las metas que en política social están planteadas en el tercer objetivo del Plan Nacional de Desarrollo "Hacia un Estado Comunitario".

Corporación Día de la Niñez: ONG colombiana, sin ánimo de lucro, inmersa en el área de la educación. Desde el año 1998 trabaja de la mano con el Estado y el sector privado en la promoción de los derechos de la niñez, propiciando el ejercicio del derecho al juego, fundamentalmente, desde dos grandes componentes: la Celebración del Día de la Niñez y el programa de Ludotecas Naves.

Despacho de la Primera Dama: Tanto la Primera Dama de la Nación como las primeras damas departamentales y municipales desempeñan tareas altruistas en el campo social, pese a que la mayoría de ellas no cuenta con un presupuesto asignado ni



con recursos propios para ello; sin embargo, gracias a la gestión que desarrollan, logran jalonar procesos y movilizar a empresarios y organismos de disímil naturaleza en torno a causas que buscan responder a la necesidades de los sectores más vulnerables. Regularmente el término Despacho simplemente es un referente, puesto que administrativamente es inexistente.

Presidencia de la República: Máximo órgano del poder ejecutivo en Colombia, en cabeza del señor Presidente de la República. Administrativamente, la Presidencia de la República cuenta con una serie de dependencias, entre las cuales la Consejería de Programas Especiales que trabaja de la mano con la ONG colombiana Corporación Día de la Niñez tanto en la celebración del Día de la Niñez como la ejecución del programa Ludotecas Naves.

Bibliografía

- ✓ Amado G. *Del Niño al adulto. El psicoanálisis del ser*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1981.
- ✓ Berg, Lars-Erik. *Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil*. Suecia: Universidad de Gotemburgo, 1999.
- ✓ Bonilla, E. y Rodríguez, P. *Investigación en ciencias sociales: más allá del dilema de los métodos*. Ed. Norma, Bogotá, 1997.
- ✓ Cecetka, Juraj, *Průrucny pedagogicky lexikon 1*. Bratislava. Martin, Kompas, 143, 1986.
- ✓ Cendales, L. y Torres, A. La sistematización como experiencia investigativa y formativa. *Revista Piragua*, 2006, pp. 29-38.
- ✓ Corporación Día de la Niñez, CDN, *Metodología NAVES – Para jugar al derecho*, 2008.
- ✓ Corporación Día de la Niñez. Módulo de Investigación en la CDN y en las ludotecas, 2008.
- ✓ Crowley Peter, *Participación Infantil: para una definición del marco conceptual. La participación de niños y adolescentes en el contexto de la Convención. Actas del seminario sobre participación 7 y 8 de diciembre de 1998. UNICEF*
- ✓ De Borja i Solé, María, *Las ludotecas como instituciones educativas*, Barcelona, De Borja i Solé, María, *Las ludotecas como instituciones educativas*, 1997. Barcelona, Octaedro, 1997.
- ✓ Duvignaud, Jean. El juego del juego, Fondo de Cultura Económica, México, 1982, Serie Breviarios.
- ✓ *Enciclopedia Historia Universal* Círculo de lectores, *El siglo de la Ilustración*, tomo 9, Bogotá: Círculo de Lectores, 1984.
- ✓ Hernández, R. y Fernández, C. *Metodología de la investigación*. México: Ed. McGraw Hill, 2006.
- ✓ Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, Emecé Editores, Edición 1972, Buenos Aires
- ✓ Strauss, A. y Corbin, J. *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial de Universidad de Antioquia, 2002.
- ✓ Vigostky, Lev Semenovich, La Imaginación y el arte de la Infancia, en *“Arte e imaginación”*. Editorial Akal, año 1986
- ✓ Virginia Ferrari, Viera Zbirková y otros, *Revista Correo del Maestro*, N.º 43, diciembre, 1999
- ✓ Winnicott, D. *Realidad y Juego*, Barcelona: Gedisa Editorial, 1986.

Anexo 3. MODELO DE FICHA KARDEX

LUDOTECA Téjiendo Sonrisas, Cartagena

Ludotecas
naves
afiliados: fundación, vivienda, experimentación y socialización

ZONA: Símbolos TARJETA No. 3 de 3

CODIGO: S-023

DESCRIPCION DEL ELEMENTO: Muñeca de trapo con vestidos intercambiables, de 50 cms. de alto, peinada con trenzas. Dos pares de zapatos (blancos y negros) con sus respectivas medias (blancas y azules), dos trajecitos enterizos (rojo con flores amarillas y azul de un solo fondo) con delantal sobrepuesto, tres sacos tejidos en lana (rosado, azul, amarillo)

FECHA EVENTO						
MES	DIA	AÑO	ENTRADA	SALIDA	EXISTENCIAS	ESTADO A LA FECHA
12	14	09			3	Una de la muñecas está completa y en buen estado. A otra le falta un zapato de los negros. La otra tiene una pierna descocida por la cual se sale el relleno
12	20	09		1	2	Se entrega la muñeca rota a una madre usuaria para reparación. Ella misma elabora el zapato negro para la otra muñeca
01	06	10	1		3	Se recibe muñeca reparada y zapato negro. Quedan las tres muñecas en buen estado

OBSERVACIONES:

Anexo 4. FORMATO PARA DIARIO DE CAMPO 2010

1. DATOS GENERALES

Ludoteca:	Código Ludoteca:
Nombre del observador de campo:	
No. Total de observaciones	
Descripción breve del grupo observado:	

2. DESARROLLO DE LAS OBSERVACIONES

No. de la observación:	Fecha:	Duración de la observación:
Hora de inicio:	Hora de finalización:	Lugar:

Descripción del contexto:

--

Dinámica del grupo (Roles y dinámica de la participación que se genera en esta sesión)

--

HECHOS OBSERVADOS

Describa las situaciones observadas, sin apreciaciones subjetivas, ni juicios de valor. Describa las interacciones, guiones y libretos que se dan entre los actores y recuerde que usted hace parte activa de estas interacciones

OBSERVACIONES- COMENTARIOS

Escriba sus percepciones, interpretaciones y las emociones que suscitan en usted las situaciones observadas. Escriba las preguntas que surgen de la experiencia vivida.

ALIADOS ESTRATÉGICOS CDN 2009

Organismos del Estado Alcaldías municipales de:

Albania, Fonseca, Manaure, Barrancas y Uribia (La Guajira); Barranca-bermeja (Santander); Buenaventura, Bugalagrande y Caicedonia (Valle del Cauca); Cartagena y Clemencia (Bolívar); Chiquinquirá y Paipa (Boyacá); Chinchiná y Manzanares (Caldas); Cúcuta y Santiago (Norte de Santander); Florencia (Caquetá); Montería (Córdoba); Nocaima y Soacha (Cundinamarca); Quibdó (Chocó); Restrepo (Meta); Sabaneta (Antioquia); y San Andrés Isla e Isla de Providencia (archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina); Sabanagrande (Atlántico); Túquerres (Nariño).

Consejería Presidencial de Programas Especiales, Policía Nacional, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), Ministerio del Interior y de Justicia, Ministerio de la Protección Social, Ministerio de Educación Nacional, Coldeportes, Agencia Presidencial para la Acción Social y la Cooperación Internacional y Comisión Nacional de Televisión.

Entidades privadas

Almacenes Máximo S.A., Bayer S.A., Cafam, Canal Capital, Caracol Social, Caracol Televisión, Carbones del Cerrejón, Casa Editorial El Tiempo, Cementos Argos, Cemex Colombia S.A., Centro Comercial Santafé, Centro Comercial Unisur, Centro Comercial BIMA, Centro Comercial Hayuelos, Chevron Texaco, City T.V., Club de Niños Show Place, Coca Cola Femsa, Coca Cola Servicios de Colombia, Colsubsidio, Editora Cinco, El Colombiano, El Heraldó, El País, Fenalco Bogotá, Fundación Nacional de Chocolates S.A., Kellogg de Colombia, Mattel Colombia S.A., McDonald's FSC. Ltda. & Cía., Mindshare, Microsoft, Nestlé de Colombia S.A., Petrobras Colombia Limited, Politécnico Grancolombiano, Procter & Gamble Colombia, PriceWaterHouse Coopers, Publicaciones Semana, Publicis CB, Publimilenio, Reforestación y Parques-Salitre Mágico, RCN Radio, RCN Televisión, Revista Cambio-Abreanuncio S.A., Revista Cromos, Revista Credencial, Sopesa S.A., Fundación Telefónica, Comfenalco Valle, Unilever, Centro Comercial Santafé, Nestlé de Colombia, Universidad Autónoma del Cauca, Price Waterhouse, Ministerio del Interior y de justicia, Playland, YPO, Salitre Mágico, Corparques Mundo Aventura

Organismos no gubernamentales

Conexión Colombia, Transparencia por Colombia, Fundación Éxito, Maloka, Museo de los Niños, Mundo Aventura-Corparques, Colombia Progres Corporation.

