



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

El impacto de las ludotecas en el desarrollo de competencias en niños y niñas

Grupo Cognición y Lenguaje en la Infancia
Observatorio sobre Infancia
Universidad Nacional de Colombia

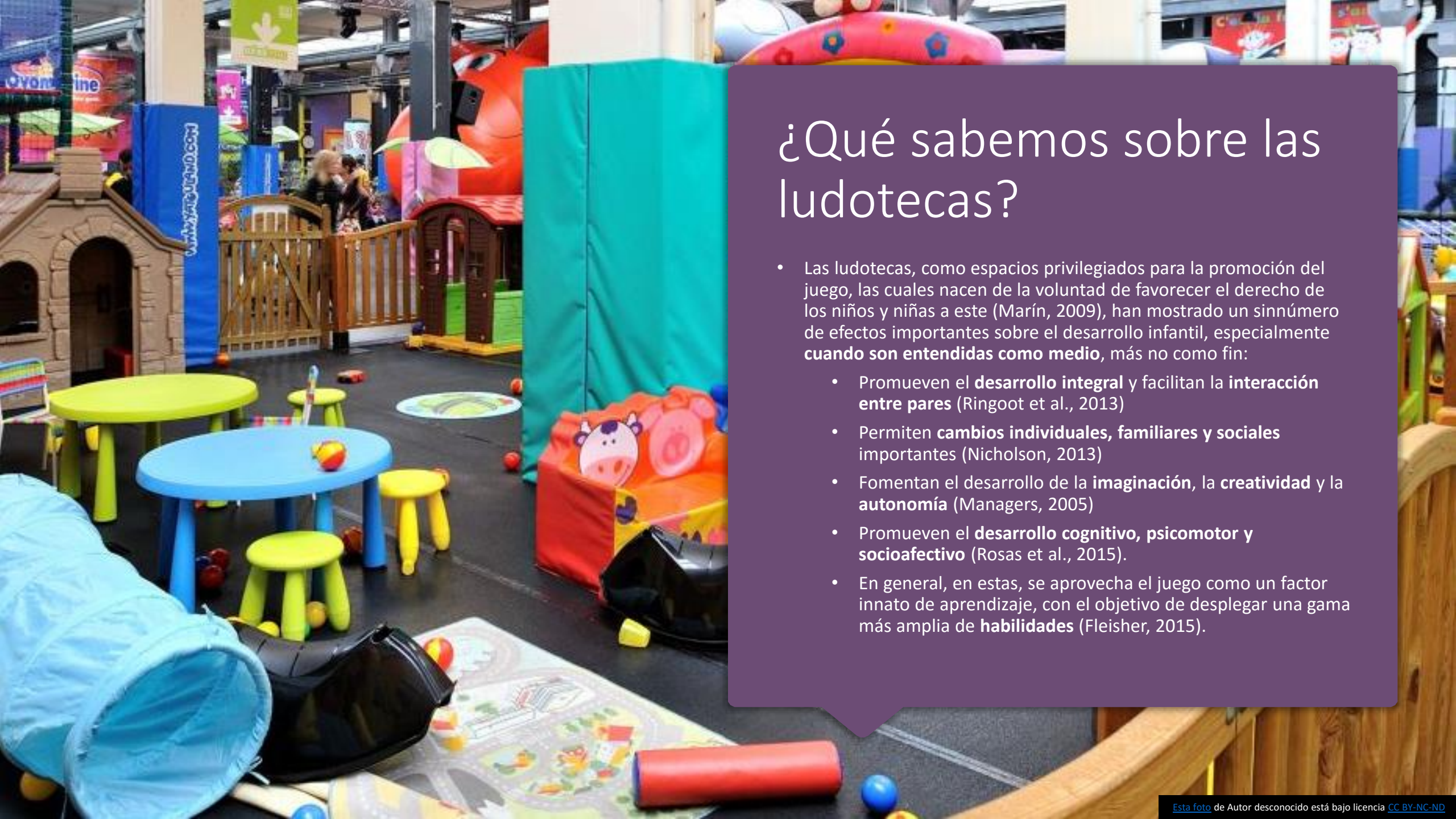


CORPORACIÓN
juego y niñez

¿Qué sabemos sobre el juego?



- El juego, como forma de manifestar nuestra humanidad, de expresarnos y de ser en el mundo, ha mostrado una serie de efectos positivos en una gama amplia de habilidades, capacidades y destrezas en el niño (Marín, 2009; Sicart, 2014):
 - El **desarrollo motor** (Park, Jeong, & Bornman, 2011)
 - El desarrollo de **múltiples inteligencias** (Eberle, 2011)
 - Facilita procesos cognitivos y afectivos importantes para el **desarrollo de la creatividad** (Russ & Kaugars, 2001)
 - El **desarrollo social** (Lancy & Grove, 2011)
 - Favorece y estimula el **desarrollo moral** (Davis & Bergen, 2014)
 - Posibilita la adquisición de un sentido de mayor comprensión de la existencia de **reglas sociales** (Benedet & Zanella, 2011)
 - Fomenta el desarrollo de habilidades para la **convivencia** (Mejía & Londoño, 2011)
 - Facilita la **adaptación** del niño al mundo (Önder, 2018).
 - Gracias a la interacción con otros niños en los escenarios lúdicos, el juego promueve el **desarrollo del lenguaje y la solución de problemas** (Gértrudix y Gértrudix, 2013; Holmes, Romeo, Ciraola, y Grushko, 2015).

A photograph of a colorful indoor play area. In the foreground, there are several small, round tables in yellow and blue, accompanied by matching stools. A large, light blue inflatable tube lies on the floor. To the right, a red and orange play structure with a cow face is visible. In the background, there are wooden playhouses, a large red inflatable character, and various other toys and equipment. The scene is bright and lively, typical of a modern play center.

¿Qué sabemos sobre las ludotecas?

- Las ludotecas, como espacios privilegiados para la promoción del juego, las cuales nacen de la voluntad de favorecer el derecho de los niños y niñas a este (Marín, 2009), han mostrado un sinnúmero de efectos importantes sobre el desarrollo infantil, especialmente **cuando son entendidas como medio**, más no como fin:
 - Promueven el **desarrollo integral** y facilitan la **interacción entre pares** (Ringoot et al., 2013)
 - Permiten **cambios individuales, familiares y sociales** importantes (Nicholson, 2013)
 - Fomentan el desarrollo de la **imaginación**, la **creatividad** y la **autonomía** (Managers, 2005)
 - Promueven el **desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo** (Rosas et al., 2015).
 - En general, en estas, se aprovecha el juego como un factor innato de aprendizaje, con el objetivo de desplegar una gama más amplia de **habilidades** (Fleisher, 2015).



Ludotecas: Un estudio longitudinal (2015-2018)

¿Por qué un estudio longitudinal?



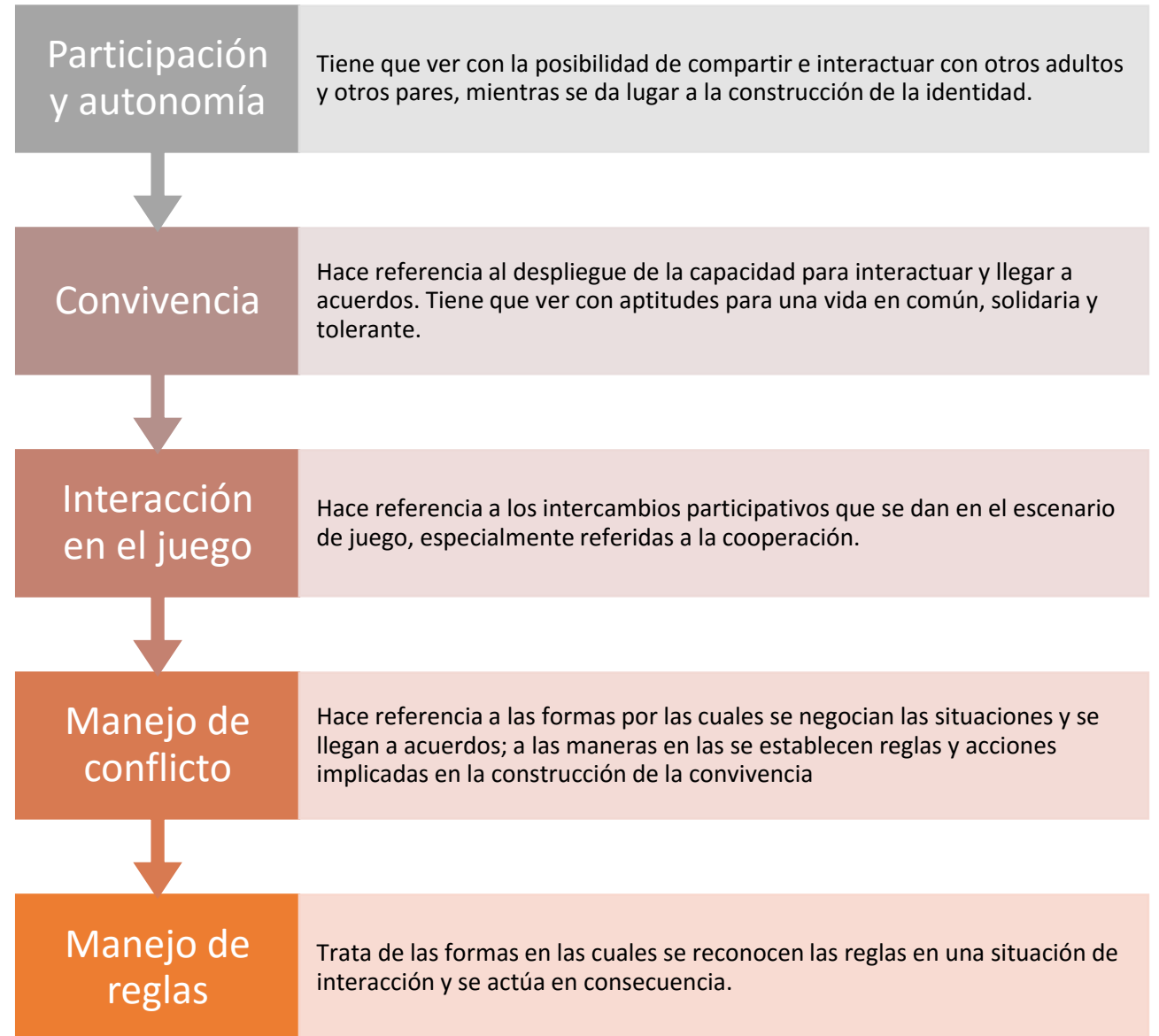
Objetivo del estudio

Evaluar el impacto de la implementación de los programas Ludotecas Naves de infancia, en el desarrollo integral de los niños y las niñas

Competencias



Ciudadanía



Emociones

Expresión de emociones

- Hace referencia a la capacidad de mostrar emociones asociadas a estados o situaciones personales, y con ellas influir en los estados emocionales ajenos.

Empatía

- Hace referencia a la capacidad de expresar emociones asociadas al cambio emocional de otra persona, y de realizar acciones relacionadas con dicho cambio (por ejemplo, comportamiento asertivo, actuación solidaria).

Autorregulación

- Hace referencia a la capacidad de regular la expresión de las emociones en situaciones de conflicto.

Pensamiento divergente

- Hacer referencia a la capacidad de proponer diversas formas de llevar a cabo una actividad

Flexibilidad

- Hace referencia a la capacidad de adaptación a cambios inesperados

Elaboración

- Hace referencia a la capacidad de planear de forma ordenada el desarrollo de la actividad

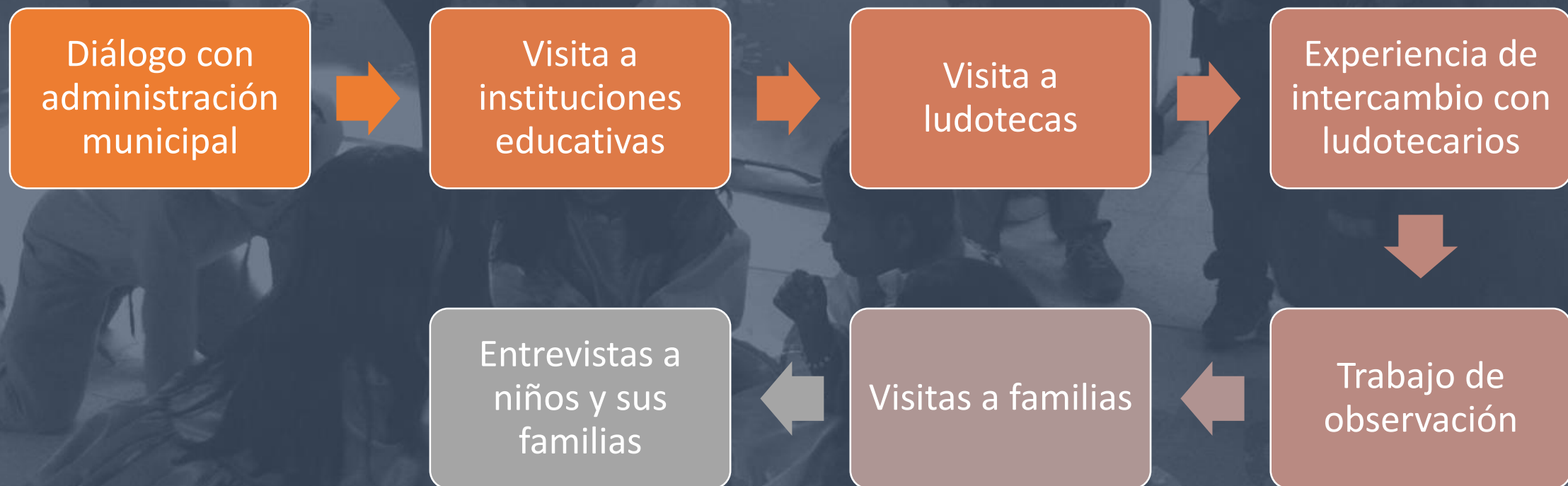
Creatividad

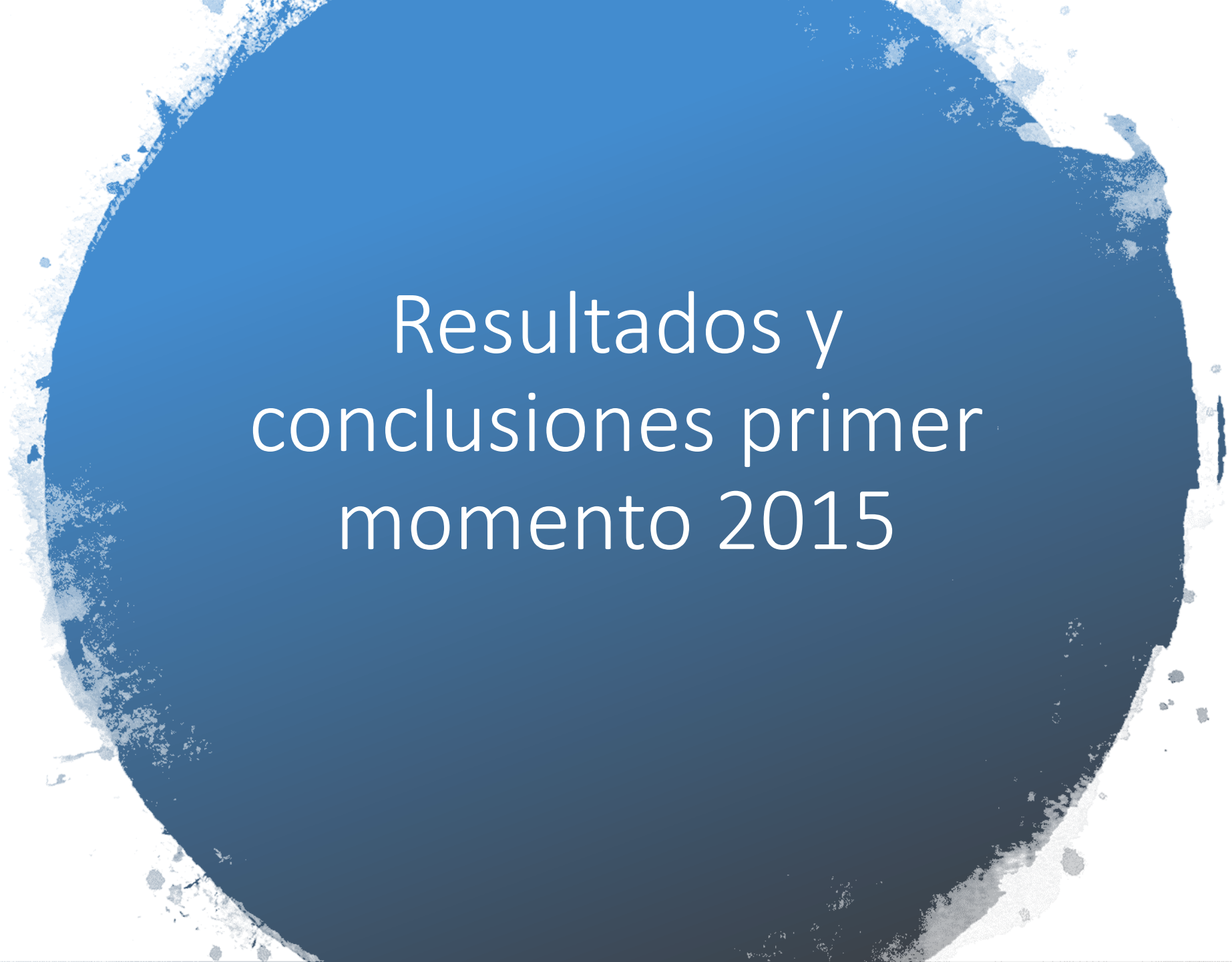


1. Observación

2. Entrevistas

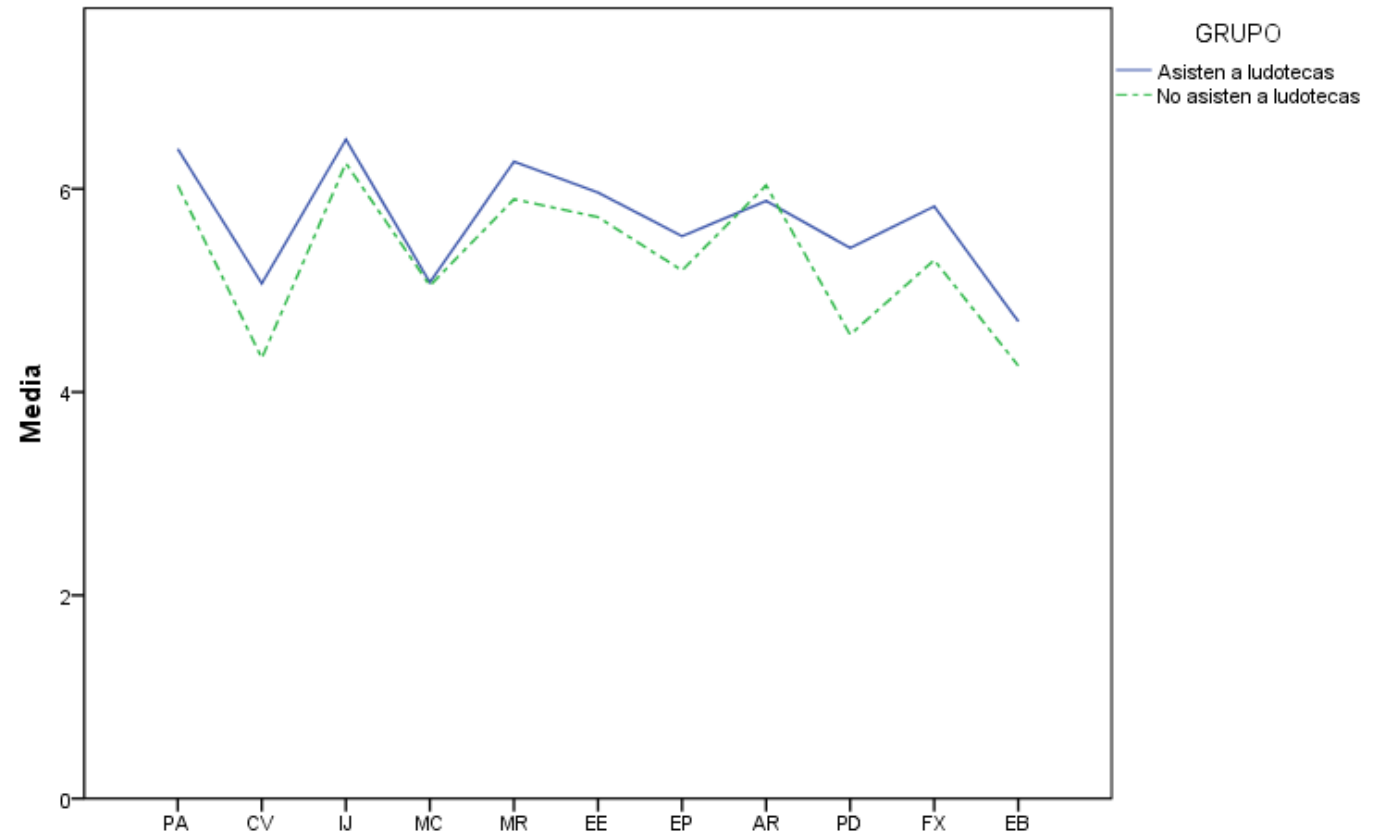
Sobre la experiencia



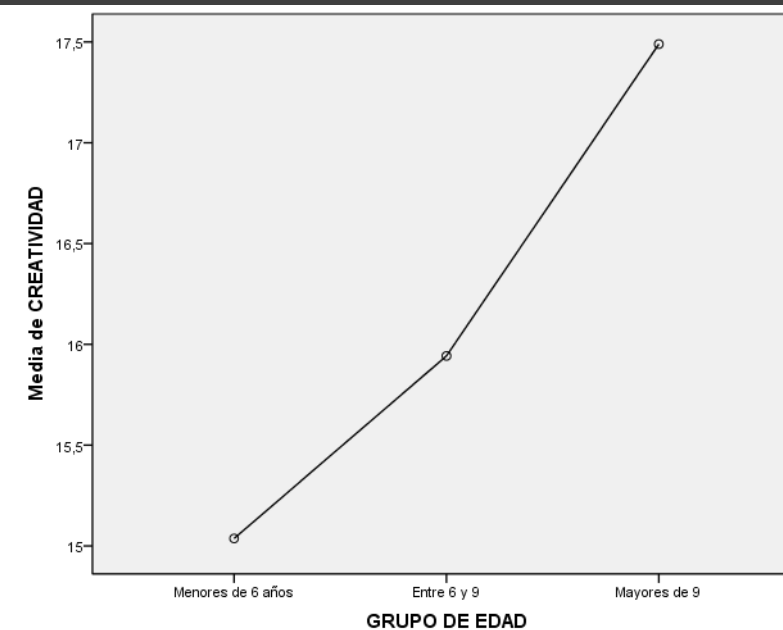
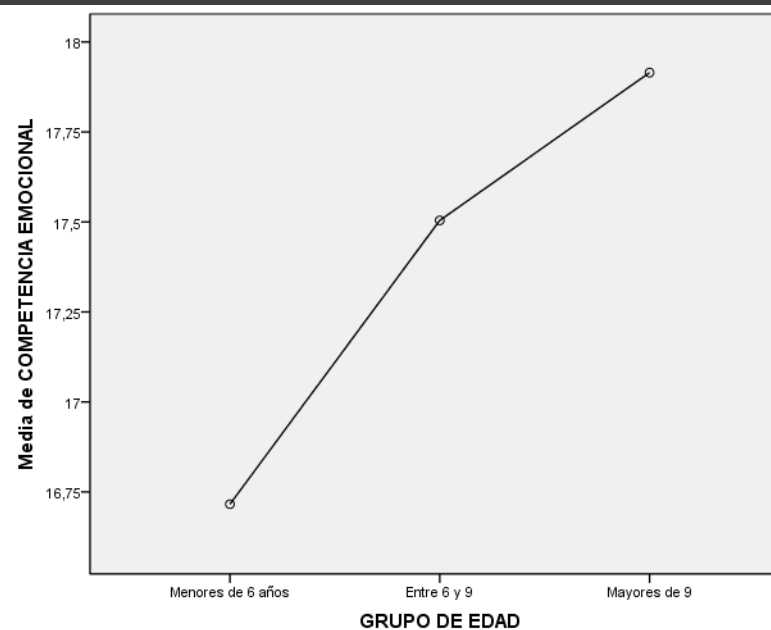
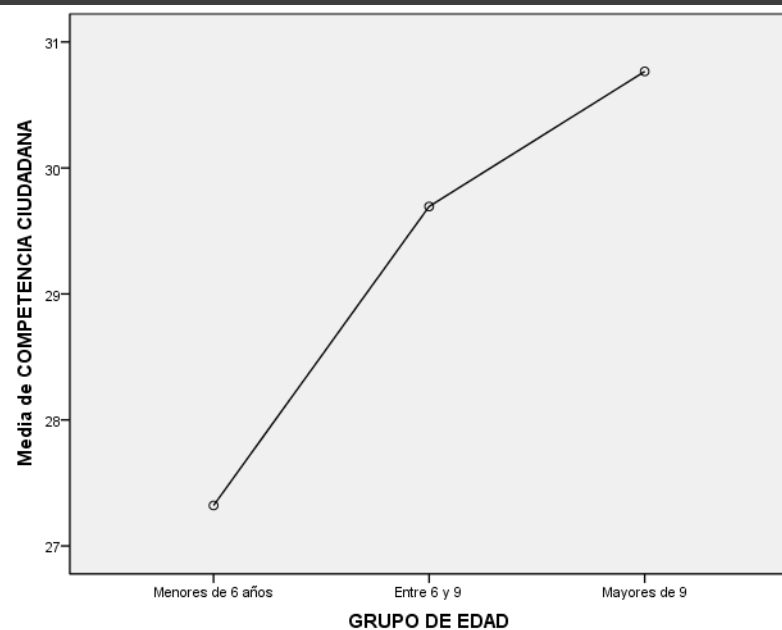


Resultados y conclusiones primer momento 2015

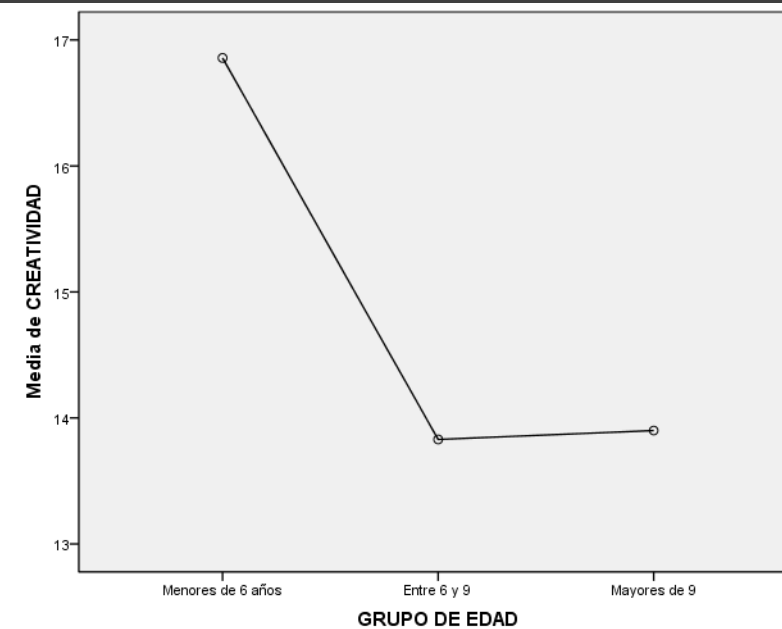
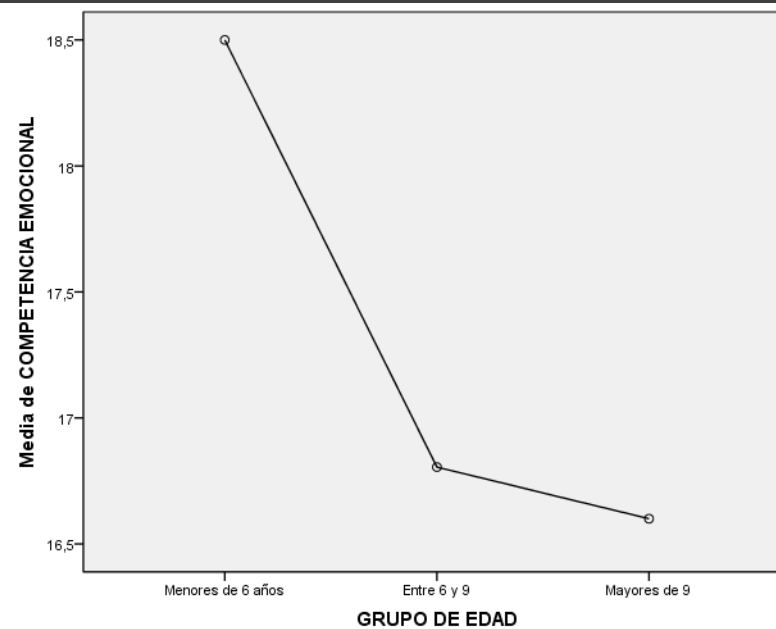
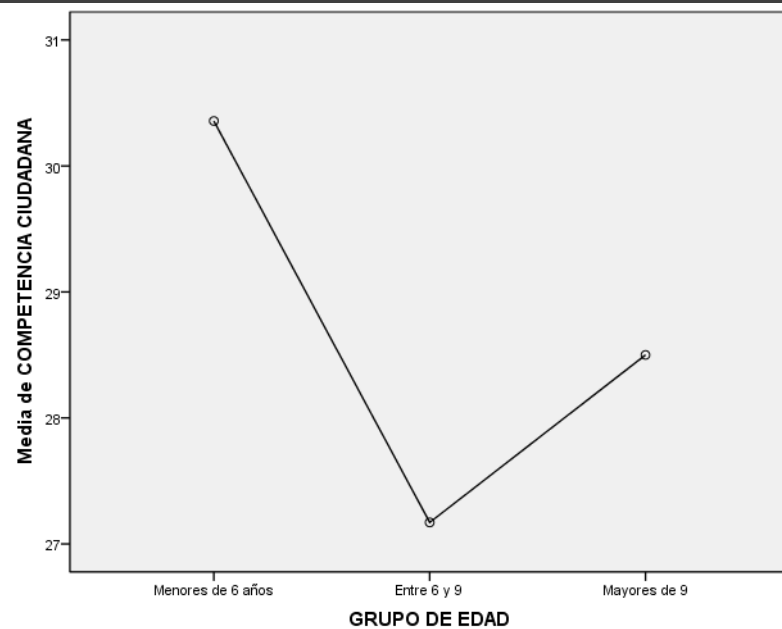
Resultados primer momento



Resultados y conclusiones: primer momento



Resultados y conclusiones: primer momento



Resultados y conclusiones: primer momento

01

En cuanto a la competencia ciudadana se observa una mejora en el promedio de la medición para el grupo intervenido. Es decir, el programa de las ludotecas Naves tiene un resultado cuantificable positivo sobre los niños y las niñas que participan de él.

02

En cuanto a la competencia emocional y a la creatividad, también se observó un impacto positivo, aunque aparentemente con una variación más pequeña. Debe destacarse que es un resultado estadísticamente significativo y observado consistentemente en todos los grupos estudiados.

03

Es muy importante resaltar que los resultados estadísticos muestran que la competencia que más se fortalece en los niños mediante el programa de ludotecas Naves, en esta fase, es la creatividad.

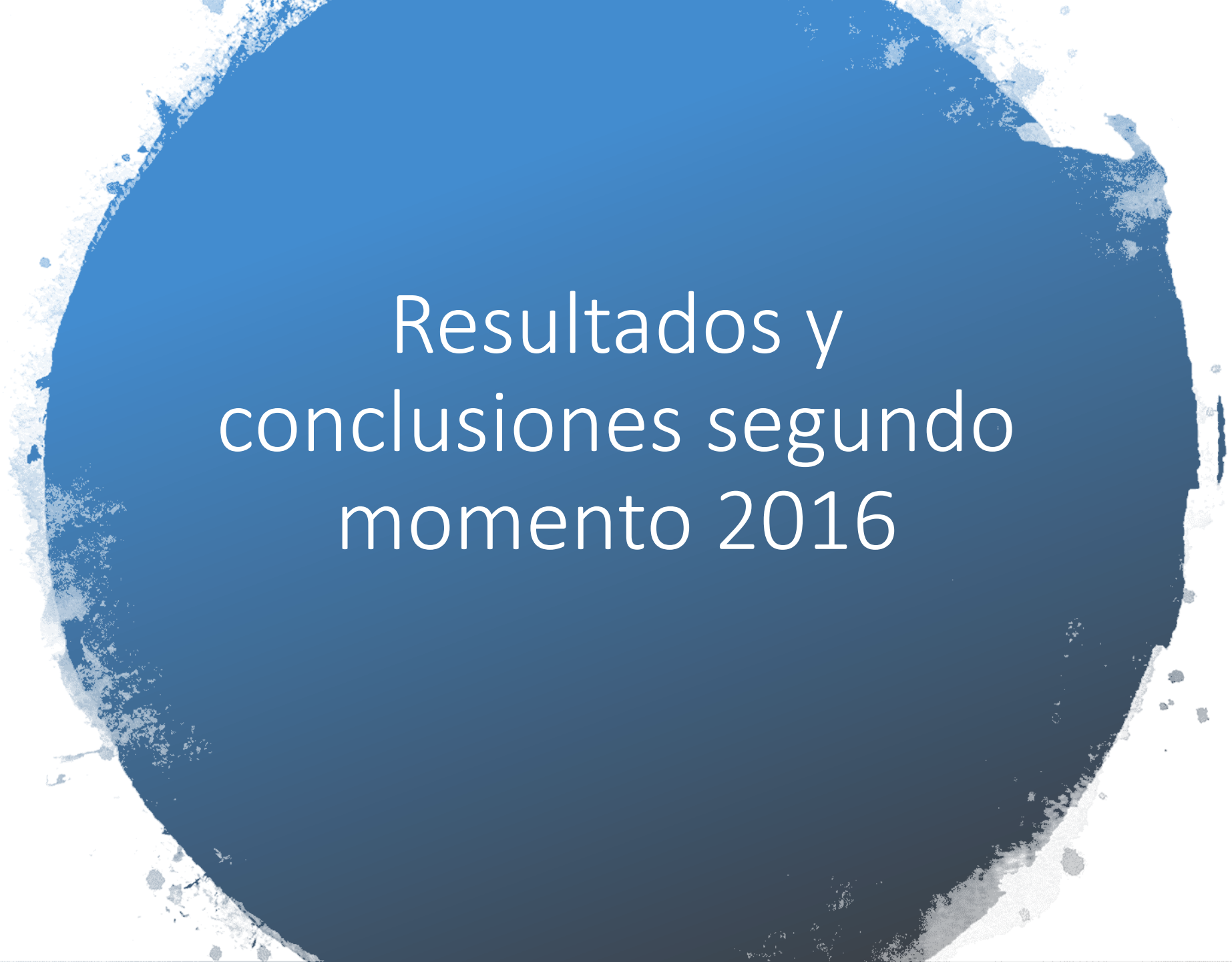
Aprendizajes

1

Las familias tienen un lugar importante en el proceso. Para ellas las ludotecas ayudan en la motivación, la atención y la iniciativa infantil, en la formación en valores, en el apoyo a semejantes y en el desarrollo de los vínculos afectivos.

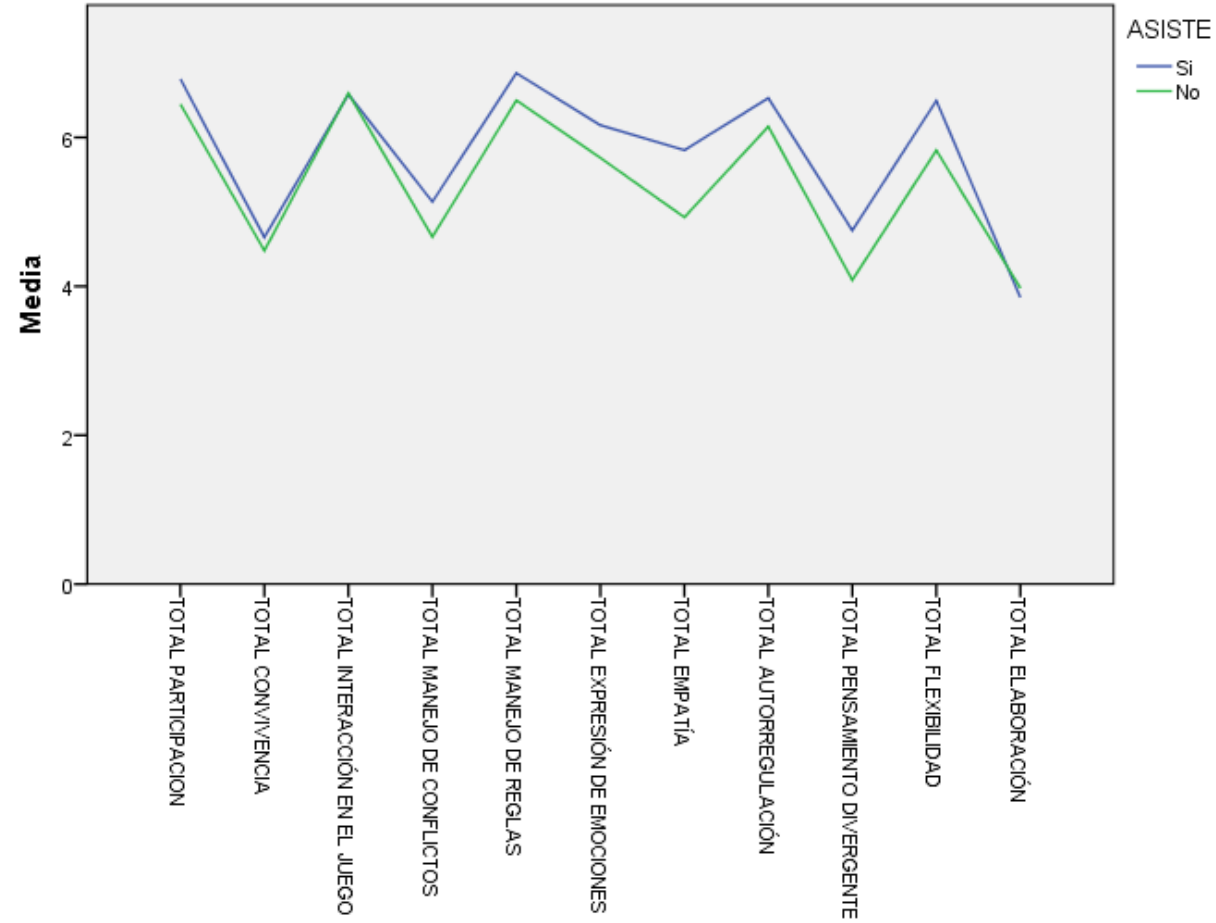
2

Es importante trabajar en los aspectos pedagógicos, es decir, el juego para aprender habilidades que favorecen la vida cotidiana y escolar.

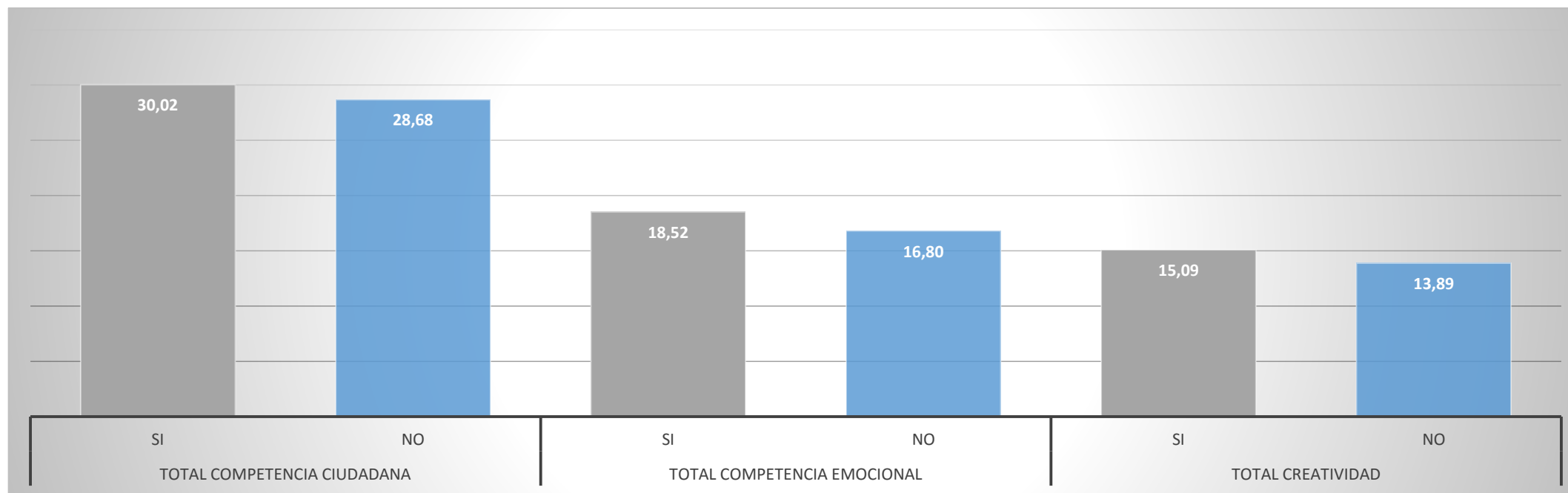


Resultados y conclusiones segundo momento 2016

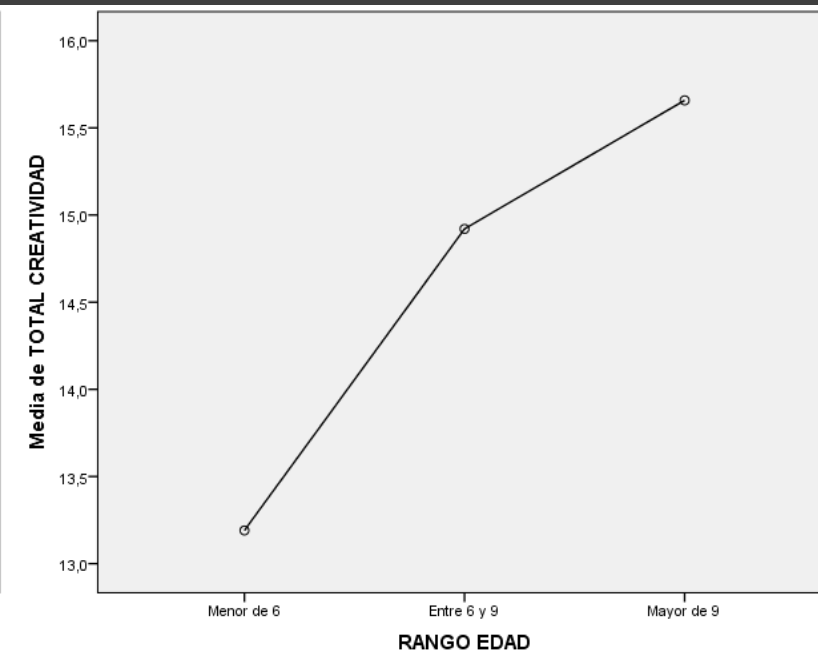
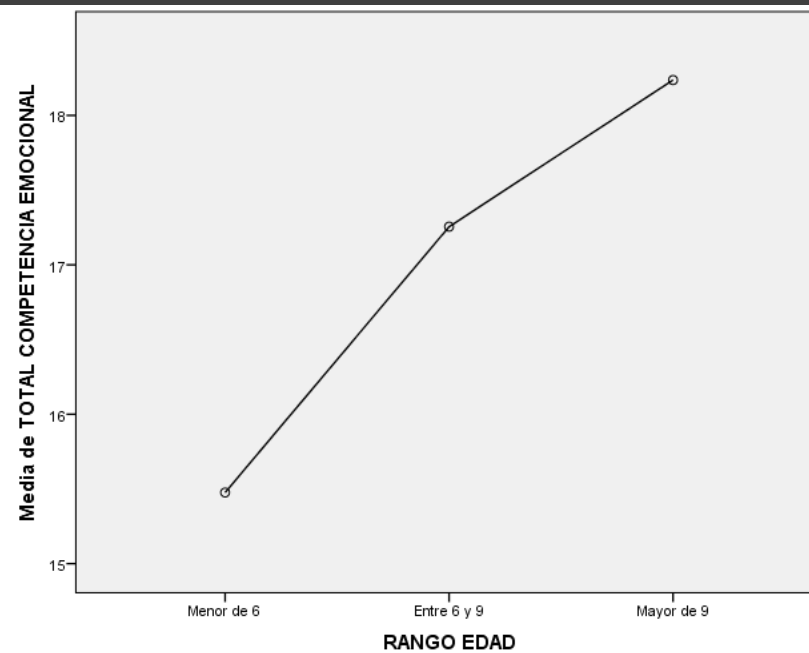
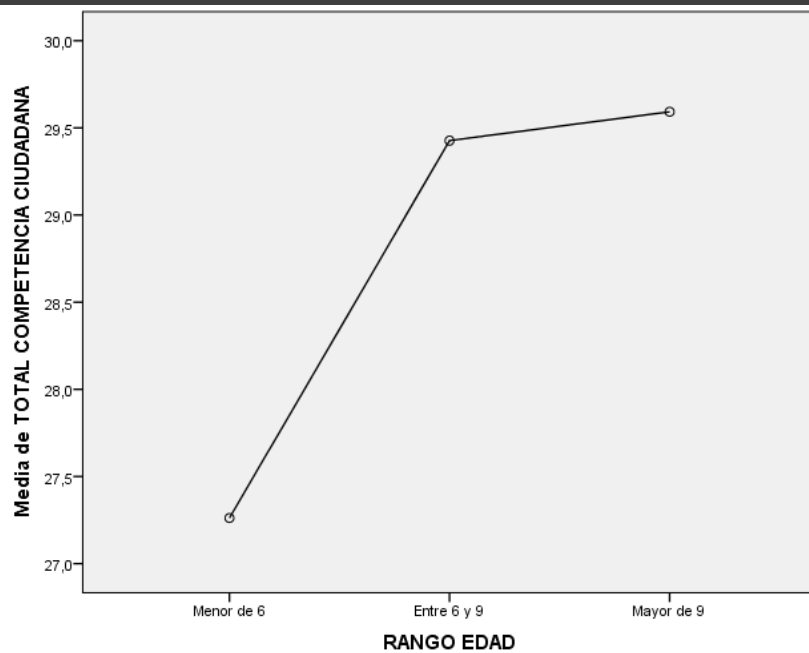
Resultados segundo momento



Resultados y conclusiones: segundo momento



Resultados y conclusiones: segundo momento



Resultados y conclusiones: segundo momento

01

Al comparar los desempeños de forma longitudinal, entre el primer año y el segundo, entre niños que asisten y que no, la competencia que más se ve impactada por las ludotecas es la empatía.

02

Manejo de conflictos y autorregulación parecen ser competencias que se ven afectadas por el tiempo de permanencia en las ludotecas.

03

La interacción en el juego y elaboración no muestran cambios entre los grupos, lo que parece señalar o una capacidad innata de los niños o la necesidad de mayores desarrollos.

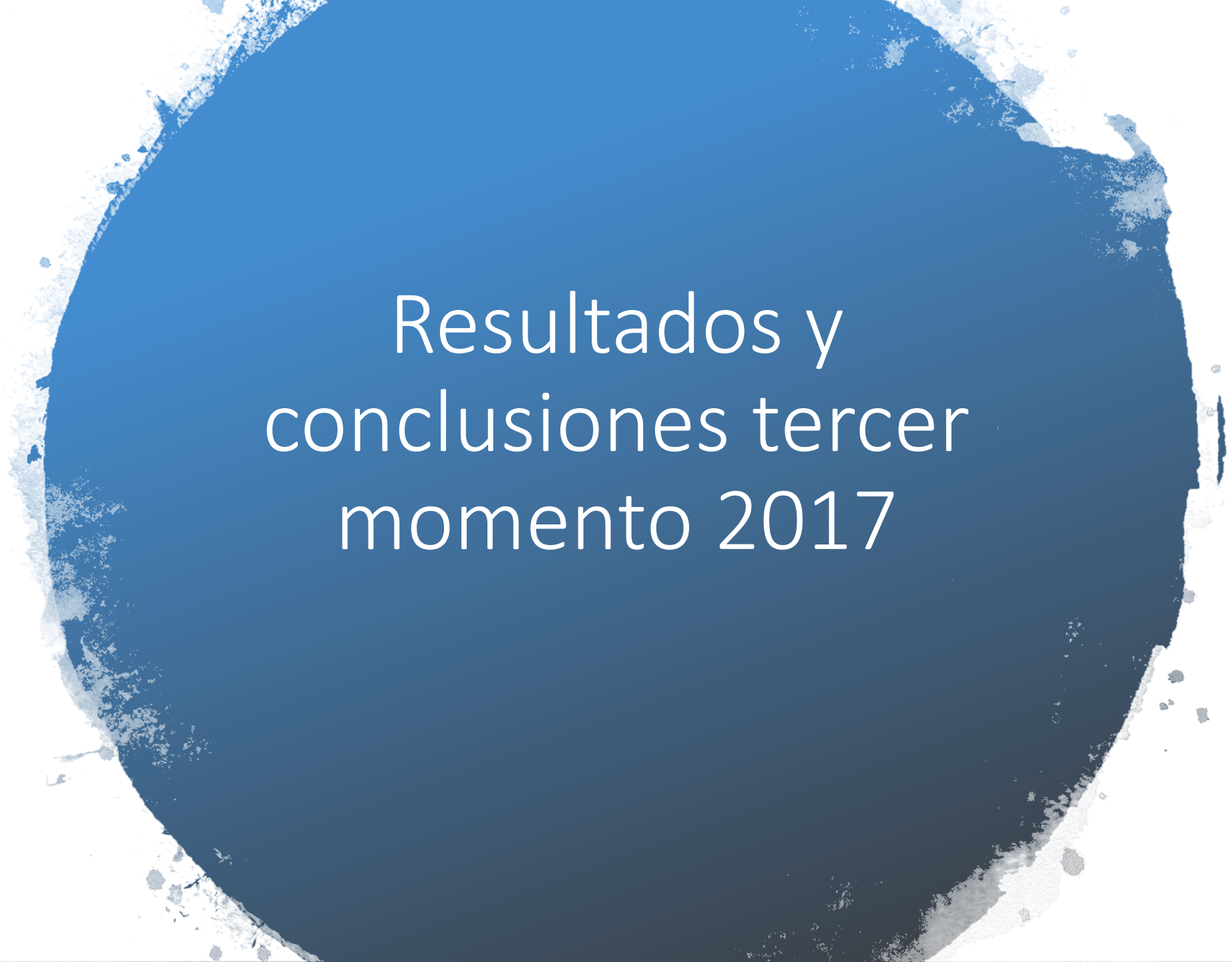
Aprendizajes

1

Trabajar sobre la novedad en el uso de materiales y espacios para fomentar habilidades relacionadas con la creatividad.

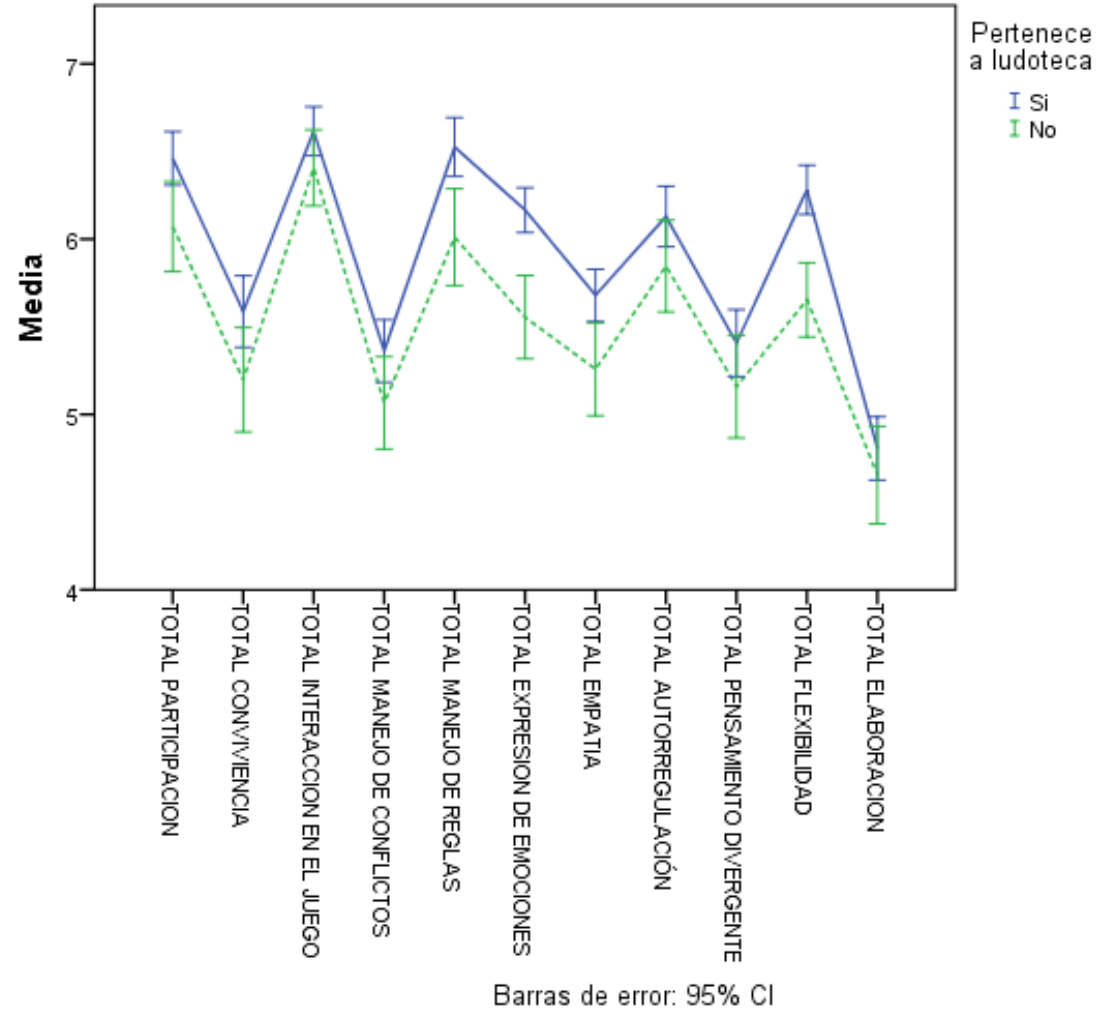
2

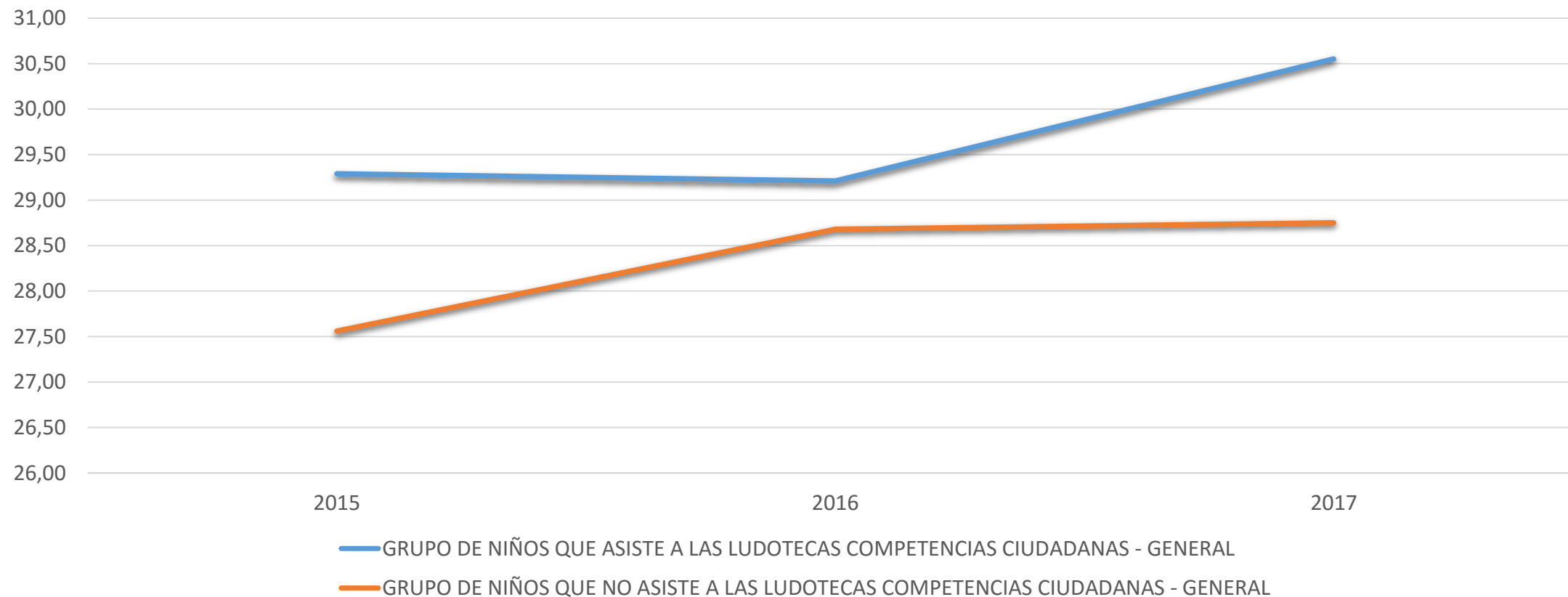
Trabajar en formas de vinculación de la familia, incluso por fuera del espacio de la ludoteca.



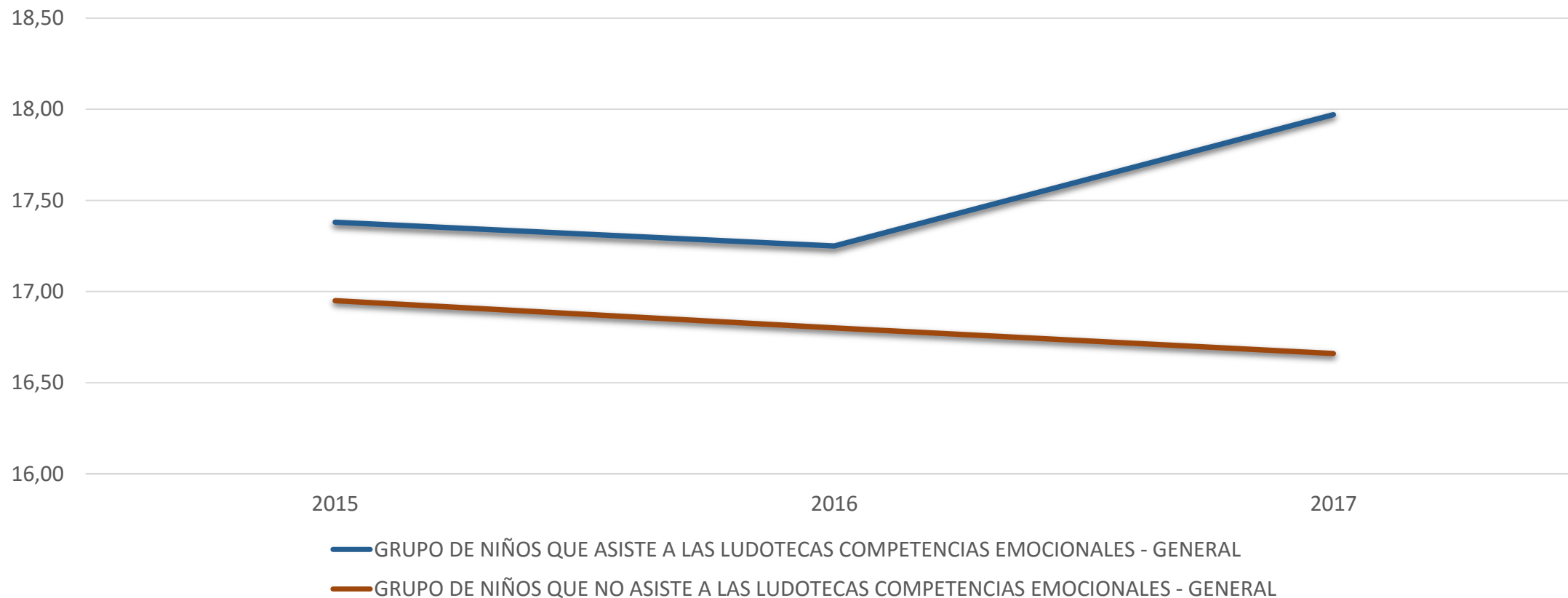
Resultados y conclusiones tercer momento 2017

Resultados tercer momento

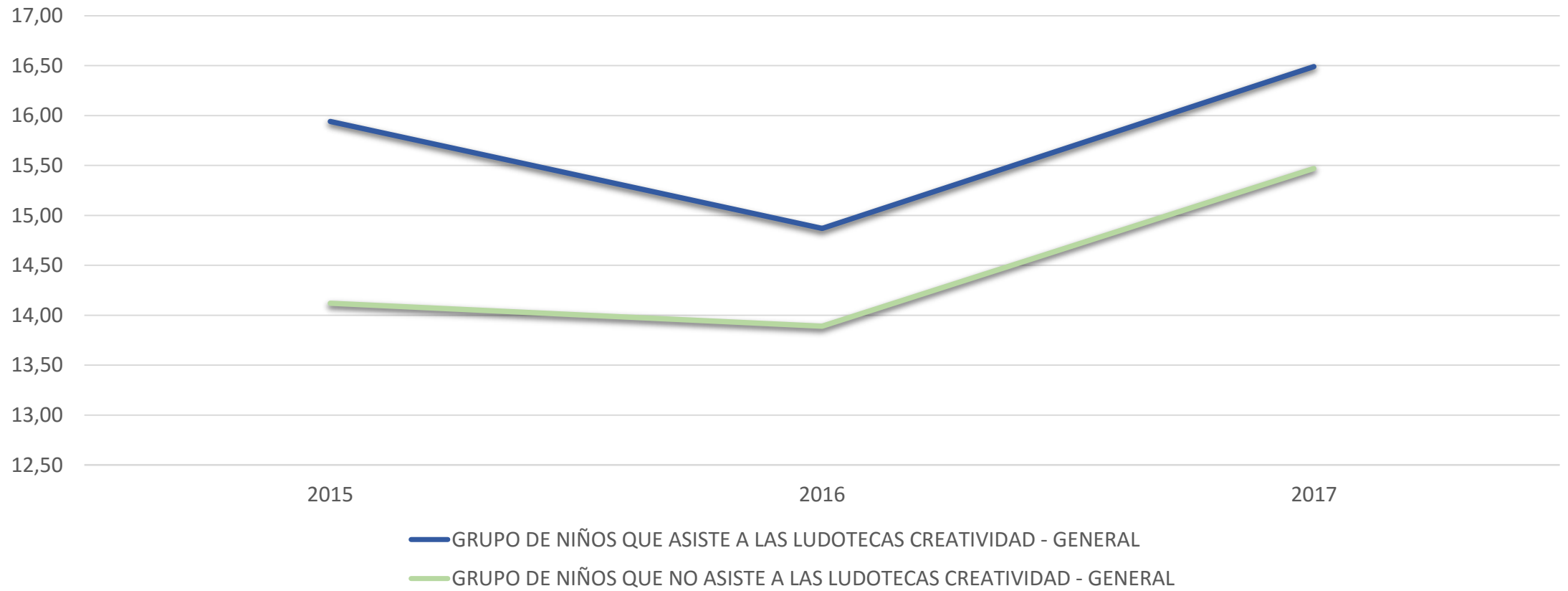




Resultados y conclusiones: competencias ciudadanas - tercer momento

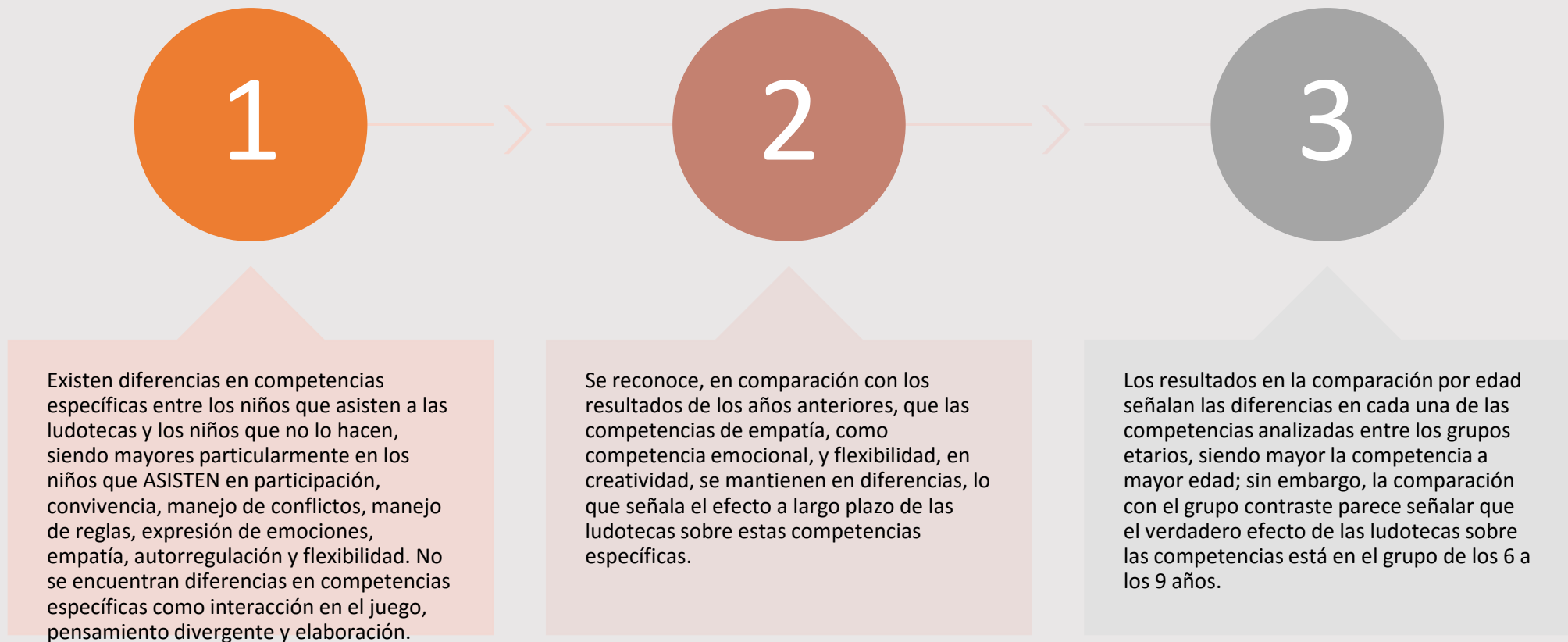


Resultados y conclusiones: competencias emocionales - tercer momento



Resultados y conclusiones: creatividad -
tercer momento

Resultados y conclusiones: tercer momento



Aprendizajes

1

El análisis longitudinal año tras año deja ver diferencias en los desempeños por ludoteca. Es importante entender las características contextuales que hacen que las ludotecas promuevan las competencias.

2

Es importante tener presente los cambios en cada municipio y en la ludoteca correspondiente, ya sea por cambios en la administración como por cambios en la dinámica de las ludotecas.

3

Es importante la reflexión sobre la integración del juego y la literatura.



Avances cuarto momento 2018

¿Qué nos dice esta evaluación de impacto?

La ludoteca afecta, positivamente, las competencias de niños y niñas

Se mantiene el impacto en competencias emocionales como la empatía, esencial para la convivencia

Se confirma el impacto de las ludotecas en el desarrollo de la creatividad

Se mantiene, longitudinalmente, el impacto sobre la flexibilidad

Se confirma el papel de las ludotecas en los cambios familiares

Es muy importante el rol e involucramiento de la familia en las apuestas lúdicas

Es clave reconocer cómo opera lo lúdico en los colegios

El tiempo de permanencia en la ludoteca es una variable importante para el desarrollo infantil



Rutas de trabajo efectivo para el mejoramiento
de las ludotecas

Recomendaciones

Recomendaciones a las ludotecas y a los ludotecarios



Conocimientos

- Revisar el lugar de “lo pedagógico” y de los aprendizajes en las ludotecas
- Reconocer lo que sucede con las “nuevas formas de jugar” en lo nacional e internacional
- Diálogo entre manifestaciones lúdicas culturales tradicionales y las nuevas maneras de jugar o de las “nuevas lógicas del juego” (el juego se transforma)

Prácticas

- Innovación las prácticas lúdicas existentes
- Innovar en el uso de la tecnología y nuevas lógicas de jugar para generar espacios más atractivo para las nuevas infancias y juventudes – relaciona con esa comprensión del niño o joven
- Reconocimiento de necesidades e intereses de los niños y niñas, sus familias y contextos
- Mayor participación en las apuestas de la ludoteca

Cualificación

- Cualificación permanente sobre tendencias del juego

Ambientes

- Espacios
- Construcción de retos
- Innovar en los espacios
- Recursos
- Revisar las formas de mediaciones de la tecnología en el juego
- Innovación en los recursos

Redes

- Mayores vínculos de la ludoteca con los colegios
- Mayores vínculos con las modalidades de atención a la primera infancia
- Mayores vínculos entre ludotecas y familias

Recomendaciones a los colegios



La importancia del juego para el sistema educativo



Comprender la ludoteca como aliado para la educación. Se debe presentar una dinámica de diálogo y apoyo



Reconocer los resultados de este estudio con las competencias en donde se notó impacto y en las que no, por ejemplo, qué pasa con la elaboración

Recomendaciones a la política educativa

1

Necesidad del sistema educativo de incorporar el juego y la lúdica en sus prácticas, especialmente desde transición en educación básica primaria y secundaria – la lúdica en los ambientes de aprendizaje que se diseñan en la escuela

2

La política debe reconocer la importancia de estos programas como aliados en la misión de la educación en el país

3

Recuperar la fuerza de las ludotecas para la primera infancia – reconocer las realidades de nuestro país

4

Llamados a los entes de gobierno, las administraciones locales – territorios – de la importancia de la inversión y administración de estos espacios (como aparece con otros escenarios - biblioteca)

Retos

Revisar otras competencias que pueden guardar relación con el juego

Comprender las dinámicas que ocurren en las ludotecas vs otros escenarios lúdicos (p.e. colegios): ¿qué promueve las competencias en estos otros escenarios lúdicos?

Revisar otros escenarios de apropiación de las ludotecas (por ejemplo, hospitales y cárceles – estudios Brasil)

Se requiere una mirada profunda a lo cultural y a los contextos de los cuales dependen las prácticas lúdicas (por ejemplo, ¿qué pasa en comunidades indígenas y en contextos rurales?)

Revisar los procesos de inclusión en las ludotecas: se deben ampliar los estudios con enfoques inclusivos y de equidad en estos escenarios

Proponer exploraciones desde las neurociencias: por ejemplo, relación entre creatividad – lóbulo funcional y funciones ejecutivas vs sistema límbico

Referencias

- Benedet, M. C., & Zanella, A. V. (2011). Brinquedoteca na escola: Tempos/espços e sentidos do brincar. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 63(2), 1–121.
- Davis, D. R., & Bergen, D. (2014). Relationships among play behaviors reported by college students and their responses to moral issues: A pilot study. *Journal of Research in Childhood Education*, 28(4), 484–498. <https://doi.org/10.1080/02568543.2014.944721>
- Eberle, S. G. (2011). Playing with the multiple intelligences: How play helps them grow. *American Journal of Play*, 4(1), 19–51.
- Fleisher, S. (2015). Where and how the child plays. *American Academy of Political and Social Science*, 121, 137–140.
- Gértrudix, M., & Gértrudix, F. (2013). Aprender jugando. Mundos inmersivos abiertos como espacios de aprendizaje de los y las jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 101, 123–137. Retrieved from [http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos 9 Aprender jugando.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%209%20Aprender%20jugando.pdf).
- Holmes, R. M., Romeo, L., Ciraola, S., & Grushko, M. (2015). The relationship between creativity, social play, and children's language abilities. *Early Child Development and Care*, 185(7), 1180–1197. <https://doi.org/10.1080/03004430.2014.983916>
- Lancy, D. F., & Grove, M. A. (2011). Marbles and Machiavelli: The role of game play in children's social development. *American Journal of Play*, 3(4), 489–499.
- Managers, S. (2005). Toy libraries. *Every Child*, 11(3), 1–32.
- Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 233–249.
- Mejía, R. G., & Londoño, L. F. (2011). Diseño de juegos para el cambio social. *Revista Kepes*, 8(7), 135–158.
- Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in North American Libraries. *Chicago Journals*, 83(4), 341–361.
- Önder, M. (2018). Contribution of plays and toys to children's value education. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 146–149. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2018.42.146.149>
- Park, W. H., Jeong, Y. S., & Bornman, J. (2011). The effect of psycho-motor play on motor and body perception competence for young children with developmental delays. *South African Journal of Occupational Therapy*, 41(1), 13–17.
- Ringoot, A. P., Jansen, P. W., Steenweg-de Graaff, J., Measelle, J. R., van der Ende, J., Raat, H., ... Tiemeier, H. (2013). Young children's self-reported emotional, behavioral, and peer problems: The Berkeley Puppet Interview. *Psychological Assessment*, 25(4), 1273–1285. <https://doi.org/10.1037/a0033976>
- Rosas, R., Ceric, F., Aparicio, A., Arango, P., Arroyo, R., Benavente, C., ... Véliz, S. (2015). ¿Pruebas tradicionales o evaluación invisible a través del juego? Nuevas fronteras de la evaluación cognitiva. *Psykhé*, 24(1), 1–11. <https://doi.org/10.7764/psykhe.23.2.724>
- Russ, S. W., & Kaugars, A. S. (2001). Emotion in children's play and creative problem solving. *Creativity Research Journal*, 13(2), 211–219. https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1302_8
- Sicart, M. (2014). Play Is. In *Play Matters* (pp. 1–18). Cambridge, MA: The MIT Press.

The background features a series of concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a subtle pattern. A large blue speech bubble is centered on the page, containing the text.

Gracias

rflorezr@unal.edu.co

jcastrom@poligran.edu.co