



# Lineamiento Técnico para el Programa Ludoteca en Colombia

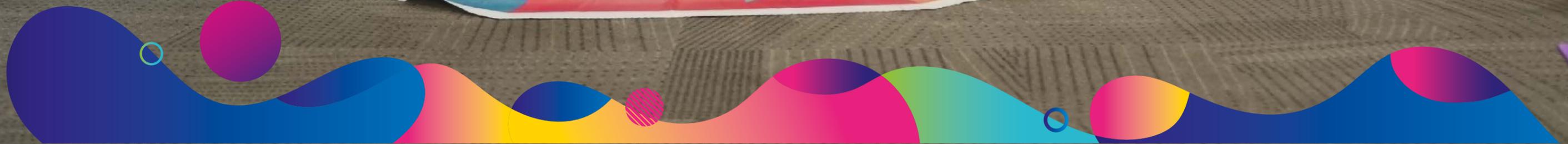
Documento cocreado de manera intersectorial con mirada territorial





Corporación  
juego

25 años



Este documento recoge la cocreación realizada entre actores gubernamentales, académicos y de la sociedad civil durante el año 2024. Proceso convocado por la Corporación Juego y Niñez, El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y la Universidad Pedagógica Nacional que contó con la activa participación de las entidades, organizaciones y personas que reconocemos a continuación:

#### **Instituto Colombiano de Bienestar Familiar**

Julián Moreno Parra / Director del Sistema Nacional de Bienestar Familiar

#### **Corporación Juego y Niñez:**

Sergio Fernando Ibarra Rivera / Director Ejecutivo

Ruth Camelo C. / Cofundadora

Fernando Martelo / Cofundador

Irma Salazar M. / Gerente Juego, Investigación y Metodología

Paula Correa / Profesional de incidencia

Loren Herrera Torres / Líder metodológica

Néstor Sánchez / Profesional de investigación

Juan David Romero / Ludotecario

Alma Pérez / Auxiliar pedagógica

#### **Universidad Pedagógica Nacional**

Sandra Durán / Profesora de Investigación

#### **Ministerio de Educación Nacional**

Carmenza Botero

Rodrigo Nieto

Camilo Peña

#### **Instituto Colombiano de Bienestar Familiar**

Sandra Argel

Alba Nelly Gutiérrez

Mauricio Lemus

#### **Departamento Nacional de Planeación**

Istar Gómez

Manuel Reina

#### **Ministerio de Cultura**

Yohana Flórez

Claudia Rodríguez Rodríguez

#### **Ministerio de Tecnologías y la Información y las Comunicaciones**

Ana Vargas

#### **Ministerio del Deporte**

Sandra Cedeño

#### **Centro de Juegos y Experiencias Interactivas de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali**

David Baldeón

#### **Gobernación de Antioquia**

Neyda Elena García

#### **Gobernación de Cundinamarca**

Sandra Pacanchique

#### **Alcaldía de Bucaramanga, Santander**

Luz Erminda Peña

#### **Alcaldía de Ciénaga, Magdalena**

Mery Fernández

#### **Alcaldía de Uribe, La Guajira**

Yuselfy Bermúdez

#### **Alcaldía de Manaure, La Guajira**

Sulmira Espeleta

**Alcaldía de Sabanagrande, Atlántico**

Josefa Lugo

**Alcaldía de Yopal, Casanare**

Johana Garzón

**Instituto Distrital de la Recreación y el Deporte del Bogotá**

Cristian Alzate

**Misión Enfance**

Francoise Bardon

**Colsubsidio**

Wilson García

**Departamento de Planeación Nacional**

Istar Gómez

Manuel Reina

**Universidad Javeriana- Cali**

David Baldeón

**Fotografías**

Santiago Montaña C.

**Diseño digital**

Corporación Juego y Niñez

---

**Autores del documento:****Corporación Juego y Niñez**

Irma Salazar Montenegro

Paula Correa Cabra

Loren Herrera Torres

Ruth Camelo Cabuya

Néstor Sánchez Londoño

**Universidad Pedagógica Nacional**

Sandra Duran Chiappe

**Ministerio de Educación**

Carmenza Botero

Rodrigo Nieto

Se permite la reproducción parcial o total de este documento dentro del territorio colombiano, sin fines comerciales, siempre y cuando se cite a todos los actores que lo produjeron. ©Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, ©Sistema Nacional de Bienestar Familiar, ©Ministerio de Educación, ©Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación y el Centro de Juegos y Experiencias Interactivas de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali.

Bogotá, Colombia. Marzo de 2025

# 1. Contenido

<b>1. Contenido</b>	<b>8</b>
<b>2. Presentación</b>	<b>15</b>
<b>3. Justificación</b>	<b>19</b>
<b>4. Introducción</b>	<b>25</b>
<b>5. Marco histórico y referencial</b>	<b>31</b>
5.1 El juego es un derecho	32
5.2 El juego, factor fundamental en el desarrollo integral	36
5.3 Antecedentes, y origen de las ludotecas	40
<b>6. Fases para implementar el programa ludoteca y favorecer la garantía del derecho a jugar</b>	<b>45</b>
6.1 Fase de diseño y viabilidad	46
6.2 Fase de creación de la ludoteca o puesta en marcha	50
6.3 Fase de funcionamiento	54
<b>7. Componentes y estándares</b>	<b>59</b>
7.1 Componente técnico y de sentido	60
7.1.1 ¿Qué es una ludoteca?	61
7.1.2 Propósitos de la ludoteca	65

7.1.3 Principios de una ludoteca	66
7.1.3.1 Primer principio: construcción colectiva del proyecto lúdico-educativo	66
7.1.3.2 Segundo principio: participación de las familias y de la comunidad	67
7.1.3.3 Tercer principio: responsabilidades de las y los participantes	67
7.1.3.4 Cuarto principio: el respeto hacia los demás y la valoración de la diferencia	67
7.1.3.5 Quinto principio: cuidado del espacio y el material	69
7.1.3.6 Sexto principio: exploración continua e innovación	69
7.1.4 Modalidades de ludoteca	70
7.1.4.1 Modalidad fija	70
7.1.4.2 Modalidad de ludoteca viajera	72
7.1.5 Funciones de la ludoteca	73
7.1.5.1 Función social y comunitaria	73
7.1.5.2 Función lúdica	76
7.1.5.3 Función educativa	79
7.1.6 Estándares para el componente técnico y de sentido	82
<b>7.2 Participantes</b>	<b>83</b>
7.2.1 Niñas, niños, adolescentes	83
7.2.2 Familia	86
7.2.3 La comunidad	88
7.2.4 Los ludotecarios	90
7.2.4.1 Perfil del ludotecario	93
7.2.4.2 Competencias y funciones del ludotecario	97
7.2.5 Estándares relacionados con los participantes	100
<b>7.3 Planeación</b>	<b>102</b>
7.3.1 Pasos para el diseño de la planeación	104

7.3.2 Monitoreo y evaluación.....	108
7.3.3 Presupuesto.....	109
7.3.4 Estándares para componente de planeación .....	110
<b>7.4 Operación y administración .....</b>	<b>111</b>
7.4.1 Cronograma de la ludoteca.....	111
7.4.2 Espacios y ambientes de la ludoteca.....	112
7.4.2.1 Espacio para ludoteca fija.....	114
7.4.2.2 Requerimientos básicos para ludoteca viajera.....	115
7.4.2.3 Ambientes de la Ludoteca .....	116
7.4.3 Organización y manejo de dotación.....	117
7.4.4 Documentación y registros de la ludoteca.....	119
7.4.5 Servicios generales en la ludoteca.....	120
7.4.6 Estándares para el componente de operación y administración.....	121
<b>7.5 Asistencia técnica.....</b>	<b>123</b>
7.5.1 Diagnóstico del entorno .....	124
7.5.2 Desarrollo del plan de asistencia técnica.....	124
7.5.3 Cualificación y desarrollo profesional.....	125
7.5.4 Evaluación con acompañamiento.....	125
7.5.5 Documentación.....	126
7.5.6 Promoción de la sostenibilidad.....	126
7.5.7 Estándares de asistencia técnica.....	126
<b>7.6 Gestión del conocimiento e investigación .....</b>	<b>128</b>
7.6.1 Gestión de conocimiento en la ludoteca .....	128

7.6.2 La ludoteca como escenario de formación e investigación.....	132
7.6.3 Estándares de gestión de conocimiento e investigación.....	134
<b>7.7 Articulación y alianzas para la sostenibilidad.....</b>	<b>135</b>
7.7.1 Articulación interinstitucional.....	135
7.7.2 Articulación con la comunidad.....	139
7.7.3 Incidencia en espacios de decisión política.....	140
7.7.4 Alianzas para la sostenibilidad.....	141
7.7.5 Estándares para articulación y alianzas para la sostenibilidad.....	143
<b>Referencias .....</b>	<b>145</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>155</b>
<b>9.1 Anexo 1: Formato de matriz de marco lógico para registro de la planeación de la ludoteca .....</b>	<b>156</b>
<b>9.2 Anexo 2: Formato de matriz de monitoreo de indicadores .....</b>	<b>157</b>
<b>9.3 Anexo 3: Sistema de organización de juegos y juguetes ESAR .....</b>	<b>158</b>
<b>9.4 Anexo 4: Formatos de herramientas de gestión de conocimiento .....</b>	<b>162</b>
9.4.1 Formato de diario de campo .....	162
9.4.2 Formato de aprendizaje de contexto .....	163
9.4.3 Formato de relatorías de mesa de aprendizaje .....	164

## 1.1 Índice de tablas

Tabla 1. Ruta de la fase de diseño y viabilidad.....	47
Tabla 2. Ruta de la fase de creación o puesta en marcha.....	51
Tabla 3. Ruta de la fase de funcionamiento.....	55
Tabla 4. Propuesta de matriz de planeación de una Ludoteca.....	106
Tabla 5. Actores y objetivo de articulación con la Ludoteca.....	137

## 1.2 Índice de fotografías

Foto 1. Niñas y niños jugando en la Ludoteca de El Paraíso en Ciudad Bolívar, Bogotá DC.....	20
Foto 2. Juguetes y ambientación en Ludoteca de Chiquinquirá, Boyacá.....	29
Foto 3. Niñas jugando en Quibdó, Chocó.....	32
Foto 4. Espacios de juego con primera infancia en Bogotá, D.C.....	36
Foto 5. Inauguración Ludoteca Chiquinquirá, Boyacá.....	40
Foto 6. Ludoteca en la selva en el Departamento de Amazonas.....	42
Foto 7. Inauguración Ludoteca en Manaure, La Guajira.....	46
Foto 8. Ludoteca Nocaima, Cundinamarca.....	50
Foto 9. Espacio de juego en la Plaza de Bolívar de Bogotá, D.C.....	54
Foto 10. Niñas y niños jugando en la Isla de San Andrés.....	60
Foto 11. Ludoteca en Medellín, Antioquia.....	61
Foto 12. Dotación de Ludoteca de Tocancipá, Cundinamarca.....	63
Foto 13. Espacio de juego en Mega ludoteca Fija en Tocancipá, Cundinamarca.....	71
Foto 14. Transporte fluvial en ludoteca viajera en el Departamento de Amazonas.....	72
Foto 15. Ludoteca de Sesquilé, Cundinamarca.....	74

Foto 16. Niñas y niños jugando en ludoteca de Manaure, La Guajira.....	77
Foto 17. Ludotecario jugando con niña en ludoteca de Manaure, La Guajira.....	79
Foto 18. Niñas participando en Festival GABO en Bogotá, D.C.....	83
Foto 19. Niño primera infancia jugando en jardín infantil en Bogotá, D.C.....	84
Foto 20. Encuentro de juego con familias en Isla de San Andrés.....	86
Foto 21. Espacio comunitario en Quibdó, Chocó.....	89
Foto 22. Niñas y niños en la ludoteca alzando de La Hormiga, Putumayo.....	91
Foto 23. Espacio de planeación colaboradores de la Corporación Juego y Niñez.....	102
Foto 24. Niña jugando en Ludoteca de Chiquinquirá, Boyacá.....	111
Foto 25. Espacios y dotación de calidad en Ludoteca de Tocancipá, Cundinamarca.....	113
Foto 26. Visita de asistencia técnica a Ludoteca de la Isla de San Andrés.....	123
Foto 27. Encuentro Internacional de Ludotecas, Juego y Educación 2024, Bogotá D.C.....	128
Foto 28. Actores territoriales suscribiendo pacto por la niñez en la Isla de San Andrés.....	135



# Presentación

**Jugar y jugar, es una de las actividades que hace más feliz al ser humano desde que nace hasta que muere y al jugar de manera plena, en libertad, confiando en las potencialidades que favorece en el desarrollo del ser humano, permite que el mundo en que vivimos sea mejor en el presente y garantiza que sea mejor para las generaciones venideras.**

Al jugar, nuestro cerebro y cuerpo se dispone en un estado ideal de disfrute pleno y de creatividad desde el cual se construye la propia subjetividad descubriendo y desarrollando todas las capacidades de las que el ser humano es capaz. El juego avanza en sus complejidades y posibilidades al jugar con otros y es ahí cuando se descubre que cada espacio de juego es una experiencia invaluable en el desarrollo; es claro que no se trata de una experiencia más, se trata de una necesidad vital en todo el curso de vida. Esto ha sido reconocido por el gobierno nacional de Colombia en el plan de desarrollo 2022-2026, Colombia Potencia Mundial de la Vida, al priorizar el diseño de una línea de política de juego como una gran estrategia que responde a lo planteado por las niñas y los niños y dentro de la cual las ludotecas se asumen como uno de los espacios idóneos para garantizar el derecho a jugar.

Los ministerios de Educación, del Deporte, de las Culturas, los Artes y los Saberes, de Tecnologías y las Comunicaciones, Departamento Nacional de Planeación e Instituto Colombiano de Bienestar Familiar por parte del gobierno nacional; gobernaciones de Antioquia y Cundinamarca por parte de los territorios departamentales; alcaldías de Bucaramanga, Yopal, Sabanagrande, Ciénaga, Uribe y Manaure con sus experiencias de implementación de ludotecas y organizaciones con gran experiencia en Colombia en programas de ludotecas a lo largo del país como Corporación Juego y Niñez, Mission Enfance y Colsubsidio, acompañados de la Universidad Pedagógica Nacional y la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, durante cinco meses se unieron a transferir sus conocimientos, aprender y desaprender, reflexionar, construir, acordar y escribir sobre Juego y ludotecas en diversos contextos de Colombia para presentarles hoy estos lineamientos que plantea las condiciones básicas para poner en marcha nuevos programas de ludotecas en Colombia y cualificar las existentes y es también

la oportunidad para acoger lo que plantean las políticas públicas de infancia en el país frente al derecho al juego y a su interrelación con los demás derechos.

El aporte y las miradas que se tuvieron desde cada sector y desde cada actor involucrado, hoy se consolidan en estas 166 páginas puestas a su disposición para que encuentren la información que se requiere tener para implementar una ludoteca desde la primera fase de diseño hasta su funcionamiento pleno con acciones como el monitoreo y la evaluación permanentes. Lo que sigue frente a este proceso es validar estos lineamientos en cada territorio u organización que decida implementar o cualificar ludotecas; los aprendizajes que se obtengan de esa validación serán insumos para enriquecerlos y así valorar su alcance en cada institución, territorio u organización.

Presentar estos lineamientos al país es un paso importante para que los municipios, ciudades, organizaciones que quieran poner al servicio de sus comunidades, especialmente de las niñas, los niños y adolescentes una ludoteca tengan la información necesaria de cómo hacerlo con calidad y asegurando que quienes accedan a este programa encuentren un espacio seguro que favorece su desarrollo y que esto hace parte de la garantía el derecho a jugar. De igual manera, este lineamiento abre la puerta para que otros programas y proyectos orientados a la infancia, adolescencia y familia acojan las propuestas aquí planteadas para que el juego sea garantizado como un derecho.

En las manos de cada tomador de decisión queda la posibilidad de creer y confiar en que al ofrecer el programa de ludoteca con alta calidad a sus comunidades o grupos de interés está siendo el gestor de una alternativa probada como un posibilitador de transformación social, así las cosas dejamos a su disposición este lineamiento para que lo apropien, lo hagan suyo, lo implementen y evalúen haciendo que en cada territorio u organización sea posible vivir la experiencia libre, creativa y placentera de jugar.

**Muchas gracias.**



**Justificación**



Foto 1. Niñas y niños jugando en la Ludoteca de El Paraíso en Ciudad Bolívar, Bogotá, D.C.

La República de Colombia es signataria de la Declaración de los Derechos del Niño (1965) y de la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), en cuyo artículo 31 plantea “Los Estados Partes reconocen 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”; a pesar de que en el país se implementan ludotecas como programas donde se garantiza el derecho a jugar desde la década de los 80s, hasta hoy no existía un lineamiento nacional que orientara las prácticas, los procesos y procedimientos que en las ludotecas se gestan; y que permitiera la articulación con principios internacionales, a fin de que se cumplan las obligaciones del país en materia del derecho a jugar y que se articulen a las diferentes políticas públicas de primera infancia, infancia y adolescencia que orientan la garantía del derecho a jugar como una experiencia vital, necesario en el desarrollo de la niñez, sus familias y sus comunidades. Si bien es cierto, durante varios momentos se han hecho esfuerzos individuales y colectivos para construir orientaciones que sitúen el horizonte de estos escenarios, su institucionalización no había sido posible.

Hoy casi 50 años después de implementar la primera ludoteca, el país requiere con urgencia la existencia de un lineamiento que respalde el derecho a jugar en las

ludotecas, como se ha realizado en países como España, Argentina, Brasil, Chile y Uruguay, donde existen orientaciones que se enfocan, entre otros aspectos, en la calidad de los espacios y la formación de los ludotecarios. La existencia de un lineamiento que desde su espíritu busca concretar el derecho al juego, es decir como un asunto serio, que requiere de condiciones para su desarrollo pues el juego no surge en cualquier parte, se necesita de espacios adecuados y seguros, no se juega con cualquier cosa, se necesitan de juegos, juguetes y dotaciones que permitan acercarse al mundo y a la cultura, no se juega con cualquier persona, se requieren profesionales con perfiles idóneos para acompañar las actividades de juego porque la calidad de la experiencia lúdica depende en gran medida de profesionales calificados.

En Colombia, las ludotecas atienden anualmente a más de 1000 participantes por municipio, según la investigación realizada por la Universidad Pedagógica Nacional y la Corporación Juego y Niñez, esto depende de la estructura y los recursos que cada ludoteca y de cada territorio donde se implementa; esta investigación también demuestra que este programa es un pilar fundamental para la articulación con diferentes entidades, lo que permite movilizar el territorio a partir de los encuentros y las diferentes estrategias, desde las cuales se construyen territorios de juego en donde se hace posible los intercambios culturales e intergeneracionales como factor importante de desarrollo que fomentan la interacción social y la participación comunitaria.

En buena hora se está presentando este lineamiento al país como una respuesta a esta necesidad de cuidar el sentido, la calidad y el posicionamiento de las ludotecas y a cada una de las personas que participan de este programa, especialmente a las niñas, niños y adolescentes que son sus protagonistas; pues al plantear este lineamiento con los requisitos básicos, la ludoteca debe implementarse como un programa que garantiza el derecho a jugar con dignidad, a fin de potenciar el desarrollo socioemocional, comunicativo, cognitivo, corporal de las y los participantes y aportar al desarrollo de capacidades de las personas que atienden en la ludoteca, es decir de los ludotecarios, de las personas que lideran su implementación e incluso de los profesionales en formación, de maestros y maestras de Escuelas Normales Superiores

y de Universidades, pues las ludotecas en algunos casos son lugares de práctica de Instituciones de Educación Superior de los diferentes territorios.

Este lineamiento aportará en la disminución de brechas y desigualdades sociales, culturales y económicas, pues asegura que todas las ludotecas ofrezcan servicios equitativos y accesibles para reducir las disparidades entre las ludotecas en diferentes regiones, a fin de garantizar que todas y todos tengan acceso a servicios de calidad independientemente de su ubicación y condición social o económica al reconocer las diferencias y las particularidades de cada territorio.

Es necesario reconocer que las ludotecas desempeñan un papel crucial en el fortalecimiento del tejido social y comunitario, en tanto promueven la participación de la comunidad en su funcionamiento, lo que permite crear un sentido de pertenencia y colaboración, pues este tipo de programas responden a las necesidades específicas de la comunidad.

De igual manera, es importante destacar que el Plan de Desarrollo 2022-2026 de Colombia propuso definir la línea de política de juego, lo que representa un gran paso frente a la deuda histórica que el país ha tenido en la garantía de este derecho, en especial con las niñas, los niños y adolescentes de cada territorio. Así mismo, las ludotecas pueden hacer parte de los programas que garantizan este derecho y este lineamiento se articula a esta nueva línea de política, destacando la importancia de las ludotecas en la sociedad.

En conclusión, la implementación de lineamientos específicos para las ludotecas en Colombia es esencial para asegurar que este programa se constituya en un entorno seguro, educativo y equitativo para todo el territorio colombiano; aportando en la cualificación de las ludotecas existentes en Colombia y proponiendo el camino a seguir en las nuevas que se implementen en el país. Los lineamientos no solo garantizarían condiciones de calidad, sino que también promoverían el desarrollo integral, mejorarían el acceso y la equidad, y asegurarían el cumplimiento de las normativas internacionales. En última instancia, establecer estos lineamientos contribuirá a la construcción de una base sólida para el presente y el futuro de Colombia, a partir del reconocimiento del papel de las ludotecas como pilares fundamentales en su desarrollo y el de la comunidad.





**Introducción**

*Gordita*

**El lineamiento que presentamos es el resultado del trabajo participativo de representantes del gobierno nacional, la academia, organizaciones de la sociedad civil, de los departamentos y municipios de Colombia, que comprenden que las ludotecas son un programa necesario donde se promueve y ejerce el derecho al juego, las cuales deben implementarse con calidad, garantizando de esta manera que las niñas, los niños y las familias disfruten de entornos dignos y seguros en donde es posible jugar en libertad.**

Para el estado colombiano, garantizar el derecho al juego se constituye hoy en una prioridad pues comprende que es un derecho que favorece el desarrollo de las niñas, los niños y los adolescentes y de sus familias y ahí radica su importancia; y las ludotecas como escenarios privilegiados para jugar, de alguna manera son un programa que responde al planteamiento de UNICEF en Ciudades para la Niñez, un lugar seguro para los niños y las niñas es un lugar seguro para todos, y ello implica la construcción de un espacio comunitario que además se convierte en un espacio de fortalecimiento de los lazos sociales y la cohesión comunitaria.

Los lineamientos que aquí se presentan deben ser revisados, ajustados y recreados en lógica territorial, lo que significa que se requiere cumplir el criterio amplio y profundo de garantizar el derecho al juego y favorecer el desarrollo de las niñas y los

niños y adolescentes articulando acciones para lograr la garantía de otros derechos. Este principio de los lineamientos es quizás la orientación suprema del compromiso social que pone a las niñas y los niños en el centro de la atención como sujetos de derechos.

Este lineamiento es un llamado para reflexionar respecto a la importancia de hacer que las ludotecas sean programas que se implementan con calidad y que desde su diseño deben plantearse indicadores para su sostenibilidad. A partir de ello, los lectores de este documento encontrarán en el primer capítulo un marco histórico que contiene el juego como un derecho, un breve recorrido por los antecedentes de las ludotecas y la importancia del juego como uno de los factores esenciales para el desarrollo.

En el segundo capítulo se presentan las fases para la implementación de una ludoteca, en las cuales se plantea la necesidad de tener en cuenta las características de las diferentes poblaciones o contextos donde se implementa como programa y de manera especial tener en cuenta las voces de los participantes. El tercer capítulo plantea los componentes y la importancia de los estándares para cumplir con lo propuesto de garantizar el derecho al juego de las niñas y los niños junto con sus familias para que la ludoteca sea un programa seguro, digno, de alta calidad donde se viven experiencias de juego que favorecen el desarrollo armónico de las y los participantes.

Este lineamiento reconoce a los participantes como sujetos de derechos, la importancia de un proceso de planeación que le brinde al programa y al equipo un horizonte de actuación, así como la importancia de administrar y operar el programa tanto en el espacio físico, como en la ludoteca viajera o itinerante.

En este sentido, este lineamiento da cuenta de 7 componentes que configuran la calidad del programa:

- El componente técnico y de sentido de la ludoteca que define su horizonte
- Los participantes, cada uno con su rol son quienes hacen posible el desarrollo de los procesos de la ludoteca.
- La planeación como factor clave para alcanzar objetivos
- La operación y administración que garantice calidad e innovación
- La importancia de un proceso de asistencia técnica para la cualificación permanente del equipo.
- La gestión del conocimiento como pilar en la cualificación y sostenibilidad del programa.
- La necesidad de articular alianzas para la garantía del derecho al juego.

En este capítulo también se plantean los estándares de calidad para cada componente como elementos necesarios para que la ludoteca pueda ser un entorno protector y garante de los derechos, especialmente el derecho al juego.

Estimadas y estimados lectores, sabemos que en sus manos queda este lineamiento que podrá revisarse y ajustarse a partir de su aplicación en los diferentes territorios y contextos donde se implemente ludoteca, pero que puede ser y sabemos que así será, un documento que oriente el desarrollo de este programa que anclado a los objetivos institucionales, pueda favorecer la garantía del derecho al juego como factor importante para el desarrollo de las niñas, los niños, sus familias y la vida social y comunitaria.



Foto 2. Juguetes y ambientación en Ludoteca de Chiquinquirá - Boyacá



**Marco histórico  
y referencial**





Foto 3. Niñas jugando en Quibdó, Chocó.

## 5.1 El juego es un derecho

El juego es un derecho fundamental en la vida de los niños y adolescentes reconocido a nivel internacional y nacional; La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, establece en su Artículo 31 que “los estados parte reconocen 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” (UNICEF, 1989). Este reconocimiento subraya la importancia del juego como un factor fundamental para el desarrollo integral de las niñas, los niños y los adolescentes.

El Comité de los Derechos del Niño, instancia internacional responsable de monitorear el cumplimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño por parte de los gobiernos, expone en la Observación General n.º 17 de abril de 2013 la importancia

del derecho al juego, la vida cultural y las artes. Esta observación enfatiza que el juego es vital para la salud, el bienestar y el desarrollo de las niñas y de los niños, proporcionando oportunidades para la expresión de la creatividad, la imaginación y la autonomía. Además, destaca que el juego facilita el desarrollo de capacidades físicas, sociales, cognitivas y emocionales, permitiendo a los niños explorar y comprender mejor su entorno (Comité sobre los Derechos del Niño, 2013).

El juego tiene la misma importancia que otros derechos de la niñez, los cuales se rigen por principios universales, inalienables, indivisibles e interdependientes, además de ser exigibles y obligatorios. Del mismo modo, frente a la importancia del artículo 31 en la vida de niñas, niños y adolescentes, el Comité de los Derechos del Niño indica que el juego debe entenderse de manera holística junto con los demás derechos, ya que los refuerza y, cuando se ejerce, enriquece la vida de niñas, niños y adolescentes. “De hecho, los entornos en los que niñas y niños juegan y las posibilidades recreativas que se les ofrecen establecen las condiciones para la creatividad; las oportunidades de competir en juegos iniciados por ellos mismos potencian la motivación, la actividad física y el desarrollo de aptitudes” (Comité sobre los Derechos del Niño, 2013, p.330).

Al mismo tiempo, el Comité (2013) plantea la importancia de crear un contexto para el ejercicio del derecho al juego, puesto que si bien los niños, las niñas y los adolescentes juegan espontáneamente, es preciso asegurar ciertas condiciones que determinan un entorno óptimo. La importancia de contar con tiempo y con un espacio accesible para jugar, sin control ni gestión de los adultos; disfrutar de espacio y oportunidades para jugar al aire libre, no acompañados, en un entorno físico diverso y estimulante y con fácil acceso a adultos que los ayuden cuando sea necesario; tener oportunidades de invertir en su propio espacio y tiempo para crear y transformar su mundo, usando su imaginación y su lenguaje; gozar de oportunidades para participar con otros niños en juegos, deportes y otras actividades recreativas, apoyados, cuando sea necesario, por facilitadores o instructores cualificados (Comité sobre los Derechos del Niño, 2013).

En Colombia, el derecho al juego está respaldado por varias leyes y políticas públicas. La Ley 12 de 1991, “Convención Internacional sobre los Derechos del Niño”,

tiene un significado trascendental para la defensa y garantía de los derechos humanos de niñas, niños y adolescentes. A través de esta ley, se incorpora en la legislación interna de Colombia la Convención sobre los Derechos del Niño. El Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 1098 de 2006), la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia (Ley 1804 de 2006) y la política de Estado para el Desarrollo Integral en la Infancia y la Adolescencia (Ley 2328 de 2023) reconocen explícitamente el juego como un derecho esencial. Estas leyes destacan la importancia del juego en el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, promoviendo acciones que aseguren condiciones adecuadas para el ejercicio de este derecho.

Un hito importante respecto al reconocimiento del derecho al juego es que el Plan de Desarrollo Nacional 2022-2026 “Colombia potencia mundial de la vida” define la creación de tres líneas de política, entre las que se cuenta “ii. en el impulso al juego y el aprovechamiento del tiempo libre, incluyendo la recuperación de los juegos tradicionales”. De igual manera, los territorios de Colombia avanzan en la definición de sus políticas públicas específicas incorporando el derecho al juego y esto se evidencia en los planes de desarrollo territorial PDT 2024-2028 en donde 11 de las 32 gobernaciones y 94 municipios incluyeron la necesidad e importancia de desarrollar acciones para garantizar el derecho al juego como programas o estrategias en sus territorios.

Ejercer el derecho al juego le permite a las niñas, niños y adolescentes ser, divertirse, relacionarse con otras y con otros, desarrollar habilidades y capacidades para su vida, pues se sabe que, a través del juego, las niñas y los niños desarrollan habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas. El juego promueve la creatividad, la resolución de problemas, la cooperación y la toma de decisiones. Al jugar, experimentan emociones, construyen vínculos, desarrollan pensamiento intuitivo y operacional, y usan el juego como un lenguaje para comunicarse. En esencia, el juego es una actividad integral que facilita el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano, haciendo de la infancia una etapa rica en aprendizaje y crecimiento (Flórez-Romero R, Castro-Martínez, J., Camelo, R., Martelo Martínez, F., & Salazar Montenegro, 2019)

Aunque las políticas públicas y lineamientos como este son vitales, la garantía de los derechos de la niñez es un desafío constante, más aún el derecho al juego porque enfrenta la necesidad urgente de ser estudiado, profundizado, comprendido y diferenciado de la educación, especialmente en contextos de pobreza, conflicto armado y desigualdad social. Las circunstancias adversas, como la violencia y la explotación, limitan su capacidad para disfrutar del juego y obliga a niñas, niños, adolescentes y jóvenes a asumir responsabilidades adultas prematuramente (Child and Youth Studies Group, 2013).

En este contexto, las ludotecas como programas estructurados emergen como espacios esenciales que garantizan un ambiente seguro y propicio para el ejercicio del derecho al juego, vale la pena recordar que surgieron como respuesta a una situación de emergencia. Estas ofrecen un entorno protegido donde niñas, niños, adolescentes y sus familias pueden jugar libremente, explorar su creatividad y desarrollar sus habilidades. Además, las ludotecas promueven la inclusión y la diversidad, asegurando que todos, independientemente de su origen o situación, tengan acceso a espacios de juego adecuados (Burgos et al., 2021). Al proporcionar un espacio seguro para el juego, sabiendo que, si bien las ludotecas no reemplazan a la educación, contribuyen significativamente al desarrollo integral de las niñas, los niños, los adolescentes, familias y comunidad



Foto 4. Espacios de juego con primera infancia en Bogotá, D.C.

## 5.2 El juego, factor fundamental en el desarrollo integral

Existen varias teorías que tratan de explicar el juego desde una perspectiva biológica, psicológica, pedagógica, socio-cultural e histórica, en todas ellas, se afirma que el juego hace parte de la existencia humana (Flannigan y Dietze, 2017; Huizinga, 2000), sin embargo los etólogos llaman la atención sobre la presencia del juego en varias especies, sobre todo en algunos mamíferos (Lillard, 2015; 2017); de cualquier modo y más allá de lo natural e instintivo, el juego se destaca por su profundidad; por ello, una sola perspectiva sería insuficiente para explicarlo en toda su complejidad, en tal sentido, se intentará en las líneas que siguen explicar el juego como factor de desarrollo desde distintas perspectivas.

Para empezar, es necesario reconocer que el juego está fuertemente relacionado con el aprendizaje del mundo, de los otros y de sí mismo; en el juego se reproducen estrategias de adaptación y participación que reflejan un entramado de símbolos y

valores de una sociedad, los cuales se vinculan con el equipaje biológico de un ser humano desde los inicios de la vida, en correspondencia con ello, Vigotsky (1989) afirma que, el juego es una preparación anticipada a la vida adulta, porque para aprender del contexto en el que se nace y se crece, en el que se vive y se siente cotidianamente se necesita del juego. A propósito de lo anterior, cabe señalar que el juego tiene atributos de universalidad, en tanto, no hay cultura humana en donde no se juegue o donde no esté presente la necesidad y el deseo de jugar a partir de las características físicas, pero también del capital simbólico que se adquiere en interacción con la cultura, lo que habría que reconocer son aquellas diferencias que permean y determinan al juego de acuerdo con el contexto en el que se juega.

El juego es fundamental a nivel psíquico, pues proporciona un equilibrio a nivel afectivo-emocional que aporta en la construcción de la identidad, en la elaboración y reelaboración de conflictos internos; mientras se juega se expresan y liberan posibles tensiones, originadas por la cotidianidad, que sólo al momento del juego es posible reconocerlas y comprenderlas. En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad cobra un papel clave, ya que es en ese momento, cuando comienza a forjarse la identidad y la autonomía. En este sentido, el juego supone actividad privilegiada para el desarrollo afectivo (Zych, Ruiz y Sibaja, 2016). A través del juego se permite la libre expresión de sentimientos, intereses y aficiones (López, 2010) además se amplían las resonancias afectivas, a partir de la construcción de sí mismo en relación con los demás, con las experiencias, los objetos, los sentimientos y las emociones que se experimentan al jugar, lo que contribuye al proceso de aprendizaje en cuanto a la manera como se relaciona con los demás, como se tramitan los conflictos, como se aprende a tener un mayor auto-control de las emociones y a reconocer que las acciones propias tienen efectos en el otro. Así también Piaget (1962) afirma que el juego aporta al desarrollo afectivo-emocional dado que, permite aflorar los sentimientos y hacerles frente (citado en Isenberg y Jalongo 2006).

El juego contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas (Meneses y Monge, 2001), en tanto, implica la comunicación oral, corporal, gestual. A través

de la interacción con pares y adultos, se posibilita la construcción y negociación de significados (Bruner, 1972), a partir de los cuales se aprenden habilidades sociales, se practican roles de adultos (Hassinger-Das et al., 2017), se construye la importancia del turno, de la resolución de conflictos, de la empatía entre otros (Hassinger-Das et al., 2017).

El juego como lo expresa Bruner (1984) ofrece a la infancia la oportunidad de pensar, de comunicarse, de expresar sus ideas, sentimientos, sensaciones, por ejemplo, en el juego de casa, o del hospital existe la negociación de roles, aprenden a compartir y esperar su turno, sabiendo que todos interpretan un papel dentro del juego. Mediante el juego, el niño está involucrado no sólo en la expresión, sino también en el aprendizaje al explorar y experimentar a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Hartley, Frank y Goldenson, 2013). Se parte entonces del hecho de que el juego, es una “fuente de aprendizaje que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión” (Rodríguez y Trasancos, 2016, p.277), pues a través de él se formula y da solución a problemas propios de su edad lo que moviliza la acción, el pensamiento y el lenguaje.

Unido a lo anterior, se encuentra el juego como componente esencial de la vida que contribuye al desarrollo psicomotriz; gracias al juego se comprende el cuerpo como lenguaje que comunica y expresa, el cuerpo que refleja pensamientos, emociones, sensaciones y que permiten relacionarse con el entorno.

Para la Corporación Juego y Niñez desde su estudio y aprendizajes de 25 años implementando diversas modalidades de ludotecas y aprendiendo con niñas y niños, plantea que:

*“el juego es una experiencia libre y 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 los otros, con el entorno, con el espacio, con el tiempo y el uso de los objetos”* (Corporación Día de la Niñez, 2008, pág. 45).

El juego nace del impulso humano natural por explorar y jugar, aunque en ocasiones el disponer de ambientes de juego hace que se estimule aún más este impulso espontáneo que se amplía cuando este espacio ofrece confianza y seguridad tanto personal como colectiva. Seguridad en el sentido de suscitar y facilitar un ambiente de encuentro natural, de desarrollo en armonía con los entornos vitales. Este ambiente de confianza transita de lo singular a lo social, desde el sí mismo como experiencia personal hacia el otro como dimensión colectiva como expresión de las subjetividades que transversalizan los ambientes de juego. (Juego y Niñez, et al., 2008, p.45)

Ya se ha comentado hasta aquí que el juego es un factor fundamental de desarrollo, en tanto práctica social y cultural que permite elaborar el mundo al jugarlo, aprender normas, límites, resolver problemas en medios de los retos y desafíos que se proponen, por ejemplo, en los juegos de reglas, el ensayo de distintas rutas y la construcción de estrategias para llegar a la meta, entre otros.

Este panorama conduce a la siguiente reflexión: el juego por sí mismo aporta al desarrollo integral, sin embargo, no siempre se reconoce sus innumerables beneficios y por ello se tiende a añadirse objetivos adicionales con los que se justifica que las niñas, niños y adolescentes jueguen, usándolo como herramienta para aprender contenidos lo que hace que se instrumentalice; de cualquier manera es fundamental reconocer que el juego espontáneo ofrece a la infancia, a la adolescencia y desde luego a las personas adultas la oportunidad de interactuar con el entorno de diferentes maneras (Houser, Roach, Stone, Turner y Kirk, 2016) y que el juego guiado o dirigido debe mantener la libertad, la curiosidad y la diversión del juego espontáneo (Hassinger-Das, Toub, Zosh, Michnick, Golinkoff y Hirsh-Pasek, 2017), pues éste facilita a quienes juegan el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007).

Para concluir este apartado, Durán (2019) menciona que el juego como experiencia social, cultural y educativa ofrece la posibilidad de crear un espacio propio, con fronteras que cada vez se hacen más claras, a partir de las relaciones, interacciones y vínculos, que se construyen entre los jugadores.



Foto 5. Inauguración Ludoteca Chiquinquirá, Boyacá.

## 5.3 Antecedentes, y origen de las ludotecas

El origen de las ludotecas se remonta a fechas inciertas que se exponen por diferentes autores de acuerdo con sus búsquedas y miradas que no dejan de ser siempre bajo algún interés. Reyes, por ejemplo, en su tesis doctoral: *Las ludotecas: Orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil* (2012), da cuenta de las ludotecas como un espacio de préstamo de juguetes dada la depresión de los años 30, particularmente en Estados Unidos.

Algunos registros, sobre los que no se tiene una fuente confiable, dan cuenta de espacios para el préstamo de juguetes en tiempos anteriores a lo expuesto por la autora antes mencionada, sin embargo, este hecho pone un asunto relevante en dos horizontes, el primero es que las ludotecas surgen como espacios de juego en tanto su propósito principal es el **préstamo de juguetes** y lo segundo tiene que ver con las condiciones históricas y sociales que dan pie a la creación de espacios de juego denominados **ludotecas**, es claro que en su origen no se plantean como programas propiamente dichos.

En Estados Unidos se popularizan los espacios de préstamos de juguetes, que favorecen el jugar de las niñas y niños, Reyes manifiesta que “el programa sigue funcionando actualmente desde 1935” (2012. p. 116).

Solo hasta la década del 60, cuando inicia una reflexión importante sobre la vida de las niñas y los niños en diversos escenarios (Jiménez, 2008) dado que “(...) *la infancia como sujeto ha vivido un nuevo proceso de naturalización, socialización y subjetivación; el cual se ubica históricamente en las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI*” (2008. p. 160). Es precisamente en esta década, cuando las ludotecas como espacios de juego se van consolidando en diversos escenarios como en Suecia en 1963 (Álvarez y Trejos, 2008).

En la década del 60, de acuerdo con Álvarez y Trejos (2008) y Reyes (2012), la Unesco lanza la idea de crear ludotecas y a partir de ello se crea un gran movimiento sobre todo en los países europeos.

En América Latina a partir de la década del 70 se crean las primeras ludotecas en países como Brasil, Uruguay, Perú, Cuba, Costa Rica, entre otros (Álvarez y Trejos, 2008) y en Colombia, la Flalu<sup>1</sup> apoyó la creación de algunas experiencias en Bucaramanga y Bogotá; experiencias de las que se cuenta con registros muy limitados.

Actualmente, en Colombia, se cuenta con experiencias de ludotecas implementadas por las administraciones municipales, departamentales, organizaciones de la sociedad civil, cajas de compensación familiar, entre otros. Ejemplos de esto son la red de

1. Federación latinoamericana de Ludocreatividad



Foto 6. Ludoteca en la selva en el Departamento de Amazonas.

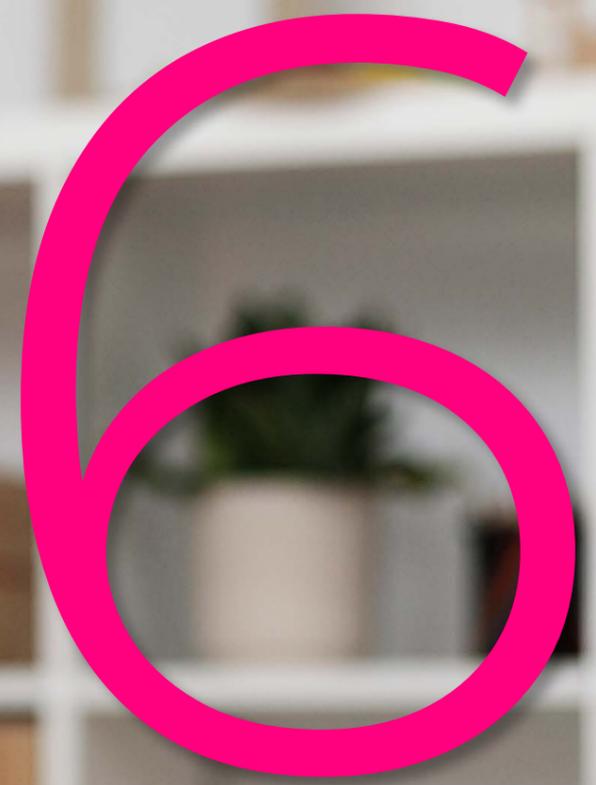
ludotecas de Antioquia y Cundinamarca; las ludotecas de Cultivarte implementadas por la Fundación Bolívar Davivienda, la red de ludotecas de capitales como Medellín, Cali, Cartagena, Bucaramanga, entre otras; las ludotecas implementadas por la Asociación Mission Enfance que cuenta con más de 26 años de experiencia en el país y las ludotecas NAVES®, un modelo creado por la Corporación Juego y Niñez.

La Corporación Juego y Niñez ha liderado la implementación de ludotecas desde hace 25 años de la mano de actores públicos y privados, lo que ha permitido que en 60 municipios del territorio colombiano se desarrollen las ludotecas NAVES®, un modelo en que la empresa privada, el estado y la sociedad civil unen esfuerzos y recursos para las comunidades cuenten y apropien una ludoteca con estándares de calidad. La experiencia

de Juego y Niñez en la implementación de ludotecas en los ámbitos comunitarios, educativos y de salud en distintas regiones del país, se ha sistematizado y dado a conocer en diversas publicaciones, en particular en el libro *“el juego, un asunto serio en la formación de los niños y las niñas”* (Romero-Florez R, et al., 2019), resultado de la investigación longitudinal realizada durante más de 5 años en todo el país para reafirmar una metodología fundamentada en el juego y donde se pone a las niñas y niños en el centro de la atención, jugar con ellas y ellos y aprender que el juego es una experiencia vital, única e irrepetible. Esta ONG ha logrado mantener el interés de gobiernos municipales y departamentales, así como empresarios privados que han aportado para desarrollar la asistencia técnica a cada ludoteca asegurando territorios de juego con ofertas de calidad, la participación de la familia y la articulación a los desarrollos sociales y comunitarios de las regiones.

Se identificó un impacto importante de las ludotecas NAVES®, medido como la diferencia entre las brechas de un primer momento tomado en el primer año de investigación y un último momento al quinto año de la misma, principalmente en competencias emocionales, especialmente en la expresión de emociones y la autorregulación...las ludotecas Naves generan espacios de aprendizaje y socialización, esto también permea a las familias de los niños y niñas que asisten a la ludoteca y quieren replicar en sus casas lo que aprenden y viven en la ludoteca. (Romero- Flórez R, et al., 2019. P. 145)

Cabe resaltar aquí que, las ludotecas desde la gran depresión y hasta nuestros días, se han implementado en espacios vulnerados por condiciones económicas, políticas y sociales que dan pie a la implementación de estas (Plascencia et al., 2021); sin embargo, en la actualidad, las ludotecas han pasado de dar respuesta a la contingencia a construirse y presentarse como espacios que favorecen la garantía del derecho al juego, muy especialmente a partir de la convención y de otra normativa nacional que veremos más adelante.



**Fases para  
implementar  
el programa  
ludoteca y  
favorecer la  
garantía del  
derecho a  
jugar**





Foto 7. Inauguración Ludoteca en Manaure, La Guajira.

## 6.1 Fase de diseño y viabilidad

La primera **fase de diseño** invita a distintos involucrados de los territorios y con la participación de las niñas, niños y adolescentes, a encontrar la posibilidad de crear una ludoteca como un programa pensado para el territorio, se establecen sus características más relevantes, se definen los aspectos técnicos para su puesta en marcha y se generan conexiones con los actores que pueden impulsarla.

Para comprender y avanzar en esta fase es muy importante que todos los actores involucrados estudien, comprendan, aborden y dialoguen con los conceptos esenciales expuestos en la parte inicial de este lineamiento acerca del juego, las ludotecas y su historia. Igualmente, es necesario conectarse con el territorio y su entorno, con las características y cultura de las niñas los niños y adolescentes y garantizar que sea apropiado y se desarrolle a partir de las necesidades de las familias y comunidades, especialmente desde las formas de ser de las y los participantes en su cotidianidad, escuchándolos y garantizando una participación genuina.

Esta fase debe definir y visualizar el programa de ludoteca desde sus objetivos, funciones y dimensiones que se plantean en el componente técnico y de sentido abordado en el tercer capítulo de este lineamiento; y a partir de las necesidades y recursos del territorio para contar con una muy buena aproximación de sus realidades. Esta definición ayudará a responderse las preguntas que orientarán su viabilidad tales como: qué, cómo, con quiénes, con qué recursos, entre otras. Esto para aproximarse a contar con la cadena de valor de la ludoteca con insumos, actividades, productos, resultados e impactos y con una clara planeación presupuestal.

Es importante que esta fase entregue una evaluación previa por parte de las instancias que participaron en el diseño del programa de ludoteca, por supuesto incluyendo a las niñas, niños, adolescentes, familias y comunidad para determinar si el programa es viable y pasar a la puesta en marcha o creación de este.

Si resumimos esta fase podríamos ver su ruta de la siguiente manera:

Tabla 1. Ruta de la fase de diseño y viabilidad

No.	Contenido	Idea fuerza
1	<b>Conceptos esenciales</b>	
	El juego como derecho	Debe tener la capacidad de comprometer a quien haga la lectura y convencerlo de ponerse "manos a la obra". Enseña y explica sobre el juego como necesidad para el desarrollo humano y cómo <b>las ludotecas</b> conectan a cada persona con su propia infancia. Presenta los enlaces con el desarrollo personal y de toda la sociedad. Lo vincula con lo que pasa en la niñez.
	¿Por qué es importante?	
	¿Qué es una ludoteca?	
Niñez, el curso de vida y el desarrollo integral		

No.	Contenido	Idea fuerza
2	<b>Conociendo el territorio</b>	
	Identificando los entornos de vida	<p>Debe brindar las herramientas para identificar qué pasa con la niñez en el territorio. Se debe plantear un ejercicio participativo que identifique las necesidades, oportunidades, amenazas que tiene el territorio para las niñas, niños, adolescentes y en general toda la comunidad y cómo la ludoteca contribuye a resolverlo. Posiblemente hacer un ejercicio de DOFA pueda ser una alternativa (Debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas), para esto se debe indagar niñas y niños y conoce de sus necesidades. Comprende a la ludoteca como parte de la organización familiar y distribución de tiempos. Finalmente se hacen aliados que pueden financiar la iniciativa.</p>
	Cómo viven las niñas, niños y adolescentes	
	Herramientas de exploración	
Identificando aliados iniciales y sus posibles contribuciones e indagando niñas, niños y adolescentes		
3	<b>La ludoteca pensada y creada</b>	
	Visualizando, pensando y soñando	<p>Debe convocar a involucrados con niñas, niños y adolescentes y juntos soñar y crear una visión de la ludoteca. Con libertad señalar creativamente todos los componentes que debe tener y especialmente, cómo y con qué se debe jugar. Lo que implica también pensar en el mobiliario, la dotación de los ludotecarios, los juegos y los juguetes y todos los espacios de la ludoteca. Finalmente, debe empezarse a materializar compromisos con posibles financiadores.</p>
	Eligiendo un lugar y un espacio o las posibilidades para su implementación ya sea en modalidad fija o viajera	
	El juego	
	Los participantes	
Creando compromisos		

No.	Contenido	Idea fuerza
4	<b>Estructurando la ludoteca</b>	
	Desarrollo de la cadena de valor, los recursos con los cuáles se cuenta	<p>Debe utilizarse la Metodología General Ajustada para la formulación de proyectos de inversión pública en Colombia (DNP, 2023) para construir la ludoteca como un proyecto de inversión. Acá se aterrizan, se fortalecen y se ordenan los sueños. Es el momento de llegar a compromisos concretos presupuestales con los involucrados..</p>
	Creando el plan de financiación	
	Aterrizando los compromisos presupuestales	
5	<b>La ludoteca pensada y creada</b>	
	Evaluación previa o diagnóstica	<p>Convoca a todos los involucrados, se analiza el camino transitado en la fase de diseño y sus resultados y se toman decisiones de viabilidad teniendo como marco normativo este lineamiento del programa en el territorio y las orientaciones que ofrecen las políticas públicas de primera infancia, infancia y adolescencia en el país. ¡El sueño está listo para ponerse en marcha!</p>



Foto 8. Ludoteca Nocaima, Cundinamarca.

## 6.2 Fase de creación de la ludoteca o puesta en marcha

La segunda **fase de creación** o puesta en marcha de la ludoteca es donde se desarrollan las actividades que permiten disponer y entregar los bienes y servicios definidos para el programa. Inicia una vez se cuenten con los recursos financieros y culmina una vez se haga el cierre financiero del proyecto o puesta en marcha de la ludoteca y que como ideal debería contar con un acto administrativo que sostenga en las políticas públicas de infancia del territorio y en el marco de la línea de juego de la política definida por el nivel nacional (acuerdo, ordenanza, etc.) En esta fase la planeación previa se materializa, aún sin abrir la ludoteca, creando los bienes y servicios que la van a movilizar.

Si se trata de una ludoteca implementada por una organización privada que cuenta con recursos para implementar la ludoteca, será necesario contar con un documento, acta, asignación presupuestal que formalice la creación y puesta en marcha.

Esta fase de creación del programa de ludoteca implica planear de manera muy estratégica y de la mano de los organismos que la van a liderar en el territorio para que cada decisión relacionada con la vida que le darán al programa responda a lo planteado por las niñas y niños y a las necesidades indagadas en el territorio. Es importante abordar de manera organizada los temas descritos en el componente administrativo y de articulación del capítulo tres de este lineamiento, como la seguridad, comodidad y

dignidad del espacio donde se atenderán niñas, niños, adolescentes con sus familias.

En cada territorio se debe definir el espacio físico donde funcionará si es modalidad fija y la forma en la cual se desarrollará la modalidad viajera si es el caso (itinerante, móvil o rodante); o definir el entorno en el cual se implementará: hospitalario, escolar o comunitario, etc. Para esto, es necesario dar la importancia a la particularidad de cada modalidad y entorno con aspectos como selección de los perfiles, su vinculación, la formación de formadores, los materiales, el diseño del espacio físico con estándares básicos para la seguridad de las y los participantes y definir el rol que cumplirá el programa en la ruta de atención de niñas y niños y definir la forma en que se evaluará y dará cuentas del impacto del programa a las comunidades, mostrando los efectos positivos que éste logra cuando se toma en serio la garantía del derecho al juego.

Si resumimos esta fase podríamos ver su ruta de la siguiente manera:

**Tabla 2. Ruta de la fase de creación o puesta en marcha.**

No.	Contenido	Idea fuerza
1	<b>Armonizando el lugar y el espacio</b>	
	Entorno y espacios seguros	El espacio debe responder a lo pensado y planeado, digno y amplio. En este momento empiezan a utilizarse los recursos financieros los cuales deben seguir los criterios listados. Conforme al espacio, señalarse y diseñarse los lugares por curso de vida; saberse cuántos niñas, niños, adolescentes y familiares y puede acoger; y también crear un lugar para la lactancia materna.
	La distribución	
	Señalización	
	Aforo	Incluir transporte es una alternativa para fortalecer la vinculación de niñas, niños y adolescentes que viven y habitan territorios muy alejados, pero no es una condición para el funcionamiento de la ludoteca y dependerá de la capacidad presupuestal.
Transporte		

No.	Contenido	Idea fuerza
2	<b>Materiales del entorno y cultura</b>	
	Materiales para jugar	Debe realizarse un esfuerzo por adquirir elementos resistentes, con materiales de buena calidad y durabilidad que complemente la vida cotidiana, la vida escolar y la cultura de los participantes. Además del material para jugar, que depende de la apuesta pedagógica, deben tenerse juguetes según el curso de vida. Ellos pueden prestarse. Los libros y el fomento de la literatura pueden integrarse. Es de vital importancia definir unos criterios para la elección de los juegos y juguetes teniendo en cuenta los intereses de las niñas, niños y adolescentes y la oferta de juegos actuales que permiten la exploración de nuevas formas de jugar y de nuevos mundos posibles a través de un juego.
	Libros, mobiliario, elementos tecnológicos	
	Juguetes	
Elementos acogedores: sillas de descanso, tapetes, mantas		
3	<b>Contando con perfiles</b>	
	Condiciones laborales y de bienestar	Debe hacerse énfasis en la importancia del perfil de ludotecario acorde a los requerimientos del cargo que es de alta exigencia en términos de trabajo con las infancias, las adolescencias y la familia, e incluso en un equipo de trabajo alrededor de él. Debe diseñarse su forma de vinculación, la cual preferiblemente debe ser a través de contrato laboral. Debe promoverse el crecimiento personal y laboral de forma permanente.  El centro de documentación generará redes en territorio y más allá.
	Su rol y las funciones	
	Aprendiendo de la experiencia	
Centro de documentación y de recursos y gestión documental		

No.	Contenido	Idea fuerza
4	<b>Las condiciones y mantenimiento</b>	
	Seguridad y bioseguridad	Es clave que la ludoteca haya desarrollado todos los requisitos jurídicos de funcionamiento y adelantado un plan de mitigación de riesgos. La protección de la vida, la salud y la integridad de cada niña, niño, adolescente, familia y comunidad es vital.
	Baños, baterías sanitarias	
	Elementos de mantenimiento	
Elementos acogedores: sillas de descanso, tapetes, mantas		
5	<b>Plan de monitoreo</b>	
	El funcionamiento de la ludoteca debe basarse en la evidencia. Deben crearse indicadores que hagan seguimiento de los avances del proyecto, esto puede indicar un cambio de rumbo o el ajuste de elementos. El siguiente capítulo, en el componente de planeación se da un ejemplo de indicador para la ludoteca.	



Foto 9. Espacio de juego en la Plaza de Bolívar de Bogotá, D.C.

## 6.3 Fase de funcionamiento

El ciclo de implementación del programa ludoteca cierra con la **fase de funcionamiento** y como lo señala el Departamento Nacional de Planeación (DNP, 2023), los “productos del proyecto entran en funcionamiento y se generan los beneficios estimados”. En esta fase la ludoteca es puesta en marcha, opera y se realiza su mantenimiento. Es el día a día donde las niñas, niños, adolescentes y familias hacen suyo el espacio y el juego vive; aquí la ludoteca hace uso de todos los recursos previstos desde su diseño (planeación) que garantizan su operación y sostenibilidad.

La vida de la ludoteca inicia con un modelo de atención que el/la ludotecario/a estructurará a partir de las claves propuestas en el componente técnico de este documento para que el desarrollo pedagógico logre en la visión de niñas, niños

y adolescentes y las necesidades de los territorios. El modelo también incluirá los procesos de articulación con autoridades locales, para implementar la Ruta Integral de Atenciones (RIA) que este definida para el territorio y que contribuya al desarrollo integral de la niñez.

Por último, como establece (DNP, 2023), esta fase debe contar con una evaluación posterior, que identifique el cumplimiento de las metas y los resultados generados del funcionamiento de la ludoteca. A su vez, esta evaluación debe generar insumos que retroalimente todo el proceso de diseño, creación y funcionamiento de la ludoteca y las formas como se han asignado los recursos, lo cual debe permitir consolidar su operación y una asignación eficiente de los recursos con “criterios de pertinencia, eficiencia, eficacia, economía, calidad y sostenibilidad”.

Si resumimos esta fase podríamos ver su ruta de la siguiente manera:

Tabla 3. Ruta de la fase de funcionamiento.

No.	Contenido	Idea fuerza
1	<b>Estableciendo el modelo de atención</b>	
	El modelo pedagógico	El ludotecario debe recurrir a su conocimiento, a las redes de conocimiento y en diálogo con los usuarios, establecer el modelo pedagógico creativo y pertinente que incorpore especialmente el juego libre y también experiencias de juego dirigido. Ello potenciándose a través del tiempo con un aprendizaje continuo. Por último, vincular a autoridades locales para movilizar la RIA.
	La Ruta Integral de Atenciones (RIA)	
Aprendiendo de la experiencia		

No.	Contenido	Idea fuerza
2	<b>Innovación para jugar</b>	
	Siempre jugando	Siempre debe recordarse el sentido del espacio y es jugar. Preferiblemente el juego libre. Pero también debe reconocerse que niñas, niños y adolescentes están descubriendo sus talentos y, por tanto, el juego puede contribuir en la definición vocacional de sus vidas. Y, por último, que Colombia necesita recuperar lo valioso que ha perdido, aquellos juegos que vienen de su historia y respetan sus derechos.
	Recuperando juegos	
	Experimentando talentos originales	
Buscando la innovación del juego con el uso de las tecnologías		
3	<b>Vinculando a las niñas, niños, adolescentes y familias</b>	
	Hacer una lectura permanente del territorio y de las diversas situaciones que atraviesa	La ludoteca debe impulsar su uso no sólo para quienes viven cerca, sino también para quienes están en territorios alejados o por sus dinámicas de vida la necesitan. Es decir, ser centro de la vida comunitaria. Debe haber mucha creatividad y vincular a escuelas, hospitales, servicios sociales y a todo aliado estratégico.
	Estrategias de vinculación	
Recurriendo a aliados		

No.	Contenido	Idea fuerza
4	<b>Los horarios de atención, no los convencionales, sino en los que la comunidad puede participar</b>	
	Participación de la comunidad	La ludoteca debe leer la vida de las comunidades y disponerse a servir conforme a sus necesidades. Debe oír a las familias, a las niñas, niños y adolescentes, y ser sensible a su llamado. Hacerlo potencia su propia existencia.
	Diálogo con usuarios	
	Vinculación de involucrados	
5	<b>Evaluación posterior y de seguimiento</b>	
	Debe realizarse un análisis continuo de lo que va ocurriendo y si efectivamente se cumplen los sueños y las metas inicialmente se plantearon. Ello dará pistas para hacer de la ludoteca cada vez más, ¡el lugar soñado!	

Todos estos elementos se desarrollan con más profundidad en los capítulos posteriores.



# Componentes y estándares

Este capítulo da cuenta de las condiciones básicas o los elementos fundamentales que deben tenerse en cuenta a la hora de implementar el programa de ludoteca. Requiere de un estudio detallado para ir incorporando cada uno de los planteamientos teniendo presente que cada territorio u organización tiene condiciones diversas que puede dar nuevas líneas de acción que permitan garantizar la calidad de la atención. Veamos las precisiones que están a su disposición las cuales se espera enriquecer a partir de la experiencia y los aprendizajes que cada territorio u organización obtenga en su implementación.

## 7.1 Componente técnico y de sentido



Foto 10. Niñas y niños jugando en la Isla de San Andrés.



Foto 11. Ludoteca en Medellín, Antioquia.

### 7.1.1 ¿Qué es una ludoteca?

La palabra ludoteca proviene del latín Ludus – juego y del griego Theke que significa contenedor del juego, es decir que en su origen etimológico podría entenderse como un lugar que contiene juegos; hoy en día el término cobra un nuevo sentido que profundiza en el espacio para vivir y ejercer el derecho al juego. Es así que, para la Corporación Juego y Niñez, “las ludotecas son un programa social, cultural, comunitario gratuito en donde se favorece el ejercicio del derecho a jugar de las niñas, niños y adolescentes con sus familias y en donde se favorece el desarrollo de habilidades para la vida”. (Corporación Día de la Niñez, 2009)

La ludoteca, término relativamente nuevo en el ámbito social y educativo, cobra un valor trascendental para la vida de las y los participantes, en especial, en la formación de nuevos ciudadanos participes de su propio desarrollo como la filosofía de la niña y el niño como sujetos de derecho (Unicef, 1989).

Pero ¿qué es una ludoteca? Esencialmente, es un programa donde se garantiza el derecho al juego y desde donde se aporta a la formación natural de cada participante y de esta manera se favorece el desarrollo humano, está diseñado y estructurado para jugar, disfrutando de todos los beneficios que el juego genera de manera inherente. Una ludoteca es un programa donde se favorece el descubrimiento de los objetos, especialmente de los juegos y juguetes, donde se explora el entorno y se descubren las posibilidades del juego. En este espacio se propicia el encuentro consigo mismo y con los otros, el aprendizaje espontáneo y natural, el reconocimiento de la cultura y se privilegia la diversión, el goce, el disfrute, el placer de jugar con otras y otros, reivindicando al ser humano que juega en todo el curso de su vida.

Las y los participantes a través del juego en la ludoteca construyen su subjetividad y se favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y emocionales que están centrados en la construcción personal, ética, moral y social. Las ludotecas proponen y generan ambientes socialmente enriquecidos con el juego y el juguete.

El ambiente que propicia el juego -entendido como una actividad divertida, provocadora y rica en recursos, tanto simbólicos y afectivos- cualifican los momentos para compartir y socializar en los jugadores haciendo énfasis en las significaciones y en la producción de sentido que allí se genera. En este sentido, los actores del juego transforman sus procesos en aprendizajes con nuevos sentidos y experiencias, como sujetos de una cultura que cambia según los intereses y necesidades de las comunidades. (Bohórquez y Flórez, 2015, p. 39)

En las ludotecas se viven experiencias donde se favorece la socialización, la construcción de la autonomía, el desarrollo de habilidades y capacidades socioemocionales y ciudadanas que permiten las relaciones respetuosas con todas las personas con quienes se convive. Es así, que la ludoteca se configura en un programa de formación para la vida, convirtiéndose en una opción educativa tanto en los espacios de juego libre, espontáneo y autónomo como en aquellos espacios en los cuales el ludotecario propone un tipo de juego dirigido. La educación que se vive en la ludoteca es novedosa y alternativa para aprender a convivir y a desarrollar todo el potencial humano de cara



Foto 12. Dotación de Ludoteca de Tocancipá, Cundinamarca.

al presente y al futuro. Una alternativa que no sustituye a la escuela, la biblioteca, ni al centro de desarrollo, sino que se complementan mutuamente, se articulan y generan sinergias para transformar a las familias, a las comunidades y a la sociedad.

Las ludotecas como programas que favorecen la garantía del derecho al juego se ubican en contextos y territorios concretos; es allí donde se desarrollan y es ahí donde cobran su propia identidad ya que recogen las formas de ser de las niñas, los niños, las y los adolescentes, de las personas adultas, de las familias y de la forma de ser de ese territorio con sus costumbres, sus prácticas de vida, sus formas de pensar y de relacionarse y especialmente sus maneras de jugar. Entendiendo esto, la importancia de la ludoteca en cada territorio radica en que les devuelve el sentido comunitario con

el placer, el gozo y el disfrute de estar juntos jugando. Es un espacio de encuentro con los otros, de construcción familiar y comunitaria, se estrechan vínculos, se establece confianza y se crea comunidad. Las ludotecas deben ser parte de esas comunidades y reconstruir las prácticas y saberes que contribuyen al desarrollo humano, transformando aquellas formas de hacer cultura que no dignifican la condición de ser sujetos de derechos. Por esto, las entidades públicas o privadas que ofertan una propuesta de ludoteca construyen de entrada un lugar seguro para que el derecho al juego pueda garantizarse, como ya se dijo, en condiciones de dignidad, seguridad y respeto. Un lugar seguro para la niñez es un lugar seguro para todos y todas (Barlán et al., 2004).

En este sentido, la ludoteca favorece el desarrollo de las y los participantes desde el territorio, esto es, favorece el conocimiento del entorno como anclaje para conectarse con las demás personas, no solo en el territorio cercano, si no también fuera de este, es importante recordar, que la falta de lazos no es lo que nos hace libres sino la construcción de estos (Han, 2015, 2018). De esta manera la ludoteca desde el juego y las diferentes ofertas de esta, fortalece la vida de los y las participantes para sus procesos de autonomía y libertad sin desconocer sus raíces.

La ludoteca responde a la necesidad de un proceso de formación diverso y complementario, orientado a la infancia y adolescencia desde un entorno diferente al escolar en el que el modo privilegiado de encuentro de las y los participantes sea el territorio lúdico, creativo y experiencial. Las propuestas de cada ludoteca se deben desarrollar considerando que cada comunidad, familia y persona tienen sus propias vivencias de juego, por lo que sus propuestas lúdicas deben valorarse y considerarse para responder a las características e intereses particulares respondiendo a las diferentes formas en que se manifiesta el ser lúdico de los participantes y a sus diferencias en general, permitiendo que, las diversas formas de jugar se compartan e intercambien con todas las personas que hacen parte de la comunidad y del territorio.

### 7.1.2 Propósitos de la ludoteca

Dentro de los propósitos de las ludotecas están:

- Reconocer el juego como un derecho de todos los participantes, un factor de desarrollo integral y un lenguaje de la niñez y adolescencia que se debe promover, respetar y garantizar.
- Generar experiencias de juego innovadoras, creativas que respondan a los enfoques diferencial, territorial, de género, de curso de vida, reconociendo que las y los participantes son sujetos de derechos.
- Respetar las diferentes formas de ser y estar en el juego, inclusive la de quienes no quieren participar o jugar, pero si quieren estar.
- Reconocer los juegos y juguetes como posibilidades para afianzar la comunicación y la participación de la comunidad en su construcción y cuidado.
- Ampliar las oportunidades de acceso para aquellos que tienen menos oportunidades culturales y sociales de llegar al juguete y a los ambientes lúdicos de aprendizaje y socialización.
- Proponer una alternativa social, educativa y cultural para la comunidad para que todas y todos, sin distinción, ejerza su derecho a jugar y que puedan elegir sus juegos y juguetes en función de los gustos, intereses y aptitudes.
- Concientizar a las comunidades de los distintos territorios, acerca de la importancia del juego para la vida y para la construcción de vínculos que se establecen al jugar.
- Ofrecer oportunidades para que el derecho a jugar sea una realidad y sirva como posibilidad para reestablecer el tejido social y reducir las brechas sociales.
- Contribuir a la formación de educadores a través de prácticas educativas y pedagógicas que aportan al desarrollo de las ludotecas.
- Ser un programa para el encuentro intergeneracional de juego para potenciar la riqueza cultural del territorio.

- Ser un centro de recursos y experiencias basadas en juego para la primera infancia, infancia y adolescencia; complementando las atenciones que se ofrecen en otros entornos y programas.
- Ser un programa que respeta y acoge la diferencia de cada uno de los participantes, especialmente de aquellas niñas, niños y adolescentes que pasan por situaciones de vulnerabilidad como las emergencias humanitarias, el desplazamiento, la migración, entre otros.

### 7.1.3 Principios de una ludoteca

Organizar una ludoteca implica necesariamente reconocer algunos principios rectores que orientan en su implementación y en su adecuado funcionamiento. Es importante señalar que, estos principios pueden variar de acuerdo con las características de la población, del territorio o de la organización donde se implemente la ludoteca.

#### 7.1.3.1 Primer principio: construcción colectiva del proyecto lúdico-educativo

El proyecto lúdico educativo servirá de horizonte para la organización de la ludoteca en cuanto a los siguientes aspectos: identidad y pertinencia de acuerdo con el contexto y la población, propuesta lúdico-pedagógica desde las diferentes modalidades y oferta de actividades, articulaciones con el territorio o el entorno.

En la construcción del proyecto, así como de las reglas y acuerdos para la organización de la ludoteca podrán participar los ludotecarios junto con la comunidad y con los participantes. Algunas ludotecas en Brasil, México, Panamá, Honduras y Colombia aprovecharon estas formas de colaboración y conservaron durante muchos años el proyecto y las reglas que habían sido definidas en colaboración con la comunidad.

#### 7.1.3.2 Segundo principio: participación de las familias y de la comunidad

La implicación de las familias es primordial y debe hacerse con respeto y reconocimiento, en tal sentido, es fundamental tener en cuenta su experiencia, iniciativas y propuestas. El derecho a ser escuchado y considerado es esencial para construir lazos de pertenencia, que conllevan responsabilidades como la inscripción a la ludoteca registrando los datos básicos de la familia, la presencia obligatoria de al menos un adulto familiar cuando ingresan niños menores de 6 años, la participación en las actividades propuestas dentro y fuera de la ludoteca. Para muchas familias ir a la ludoteca puede ser el mejor pretexto para reunirse por el placer de estar juntos.

#### 7.1.3.3 Tercer principio: responsabilidades de las y los participantes

En la ludoteca, cada participante elige el juego y el juguete con el que quiere jugar y los ludotecarios deben implementar diversas estrategias para permitirle ejercer esta libre elección, sin embargo, no hay que confundir el respeto a la libre elección y el respeto a las reglas de funcionamiento de la ludoteca; como para todo principio se deben reiterar los acuerdos para que estén claras las normas de convivencia dentro del espacio.

Si se ha elegido el material con cuidado y con un acompañamiento pertinente y oportuno, no habrá problemas de funcionamiento, por tanto, es importante que la comunicación con los participantes se haga con amabilidad, respeto y prudencia para lograr relaciones amigables y respetuosas con toda la comunidad.

#### 7.1.3.4 Cuarto principio: el respeto hacia los demás y la valoración de la diferencia

Existen varias estrategias para promover el respeto hacia los demás, con los más pequeños funciona muy bien el juego de roles, pues este juego exige ponerse en la situación del otro y darse cuenta de lo que los otros pueden sentir, jugar al médico, al profesor, al policía, les ayuda a entender desde el rol que se interpreta al otro. Cuando hay claridad en los acuerdos y en las reglas de cada juego se es capaz de evaluar los propios límites, errores y aciertos. A fin de favorecer comportamientos sociales

cuidadosos, se debe estimular la cooperación, el compromiso y el aprendizaje de reglas comunes que se deben respetar, aún en situaciones de juego espontáneo.

En la ludoteca, los participantes, acompañados de los ludotecarios expertos en estrategias de juego innovadoras, aprehenden a resolver cuestiones y situaciones que entrañan una gran complejidad como seres humanos: convivir pacíficamente, concertar y decidir, comunicar y expresar los sentimientos asertivamente, asumir compromisos, respetar los derechos de los demás y a ejercer los propios con responsabilidad, a resolver los conflictos a través de formas no violentas ni discriminatorias y excluyentes y a construir con el otro para aportar a la solución de los problemas que colectivamente nos afectan día a día.

Este principio también implica respetar el derecho a querer o no querer jugar, el derecho a expresar bienestar o malestar en el juego, a estar en la ludoteca sin jugar, este también es un derecho legítimo de cada participante que debe ser garantizado en la ludoteca como un espacio seguro.

Según Garon y Thériault (1996): *“Cada vez que enseñamos a los niños a ejercer un derecho sin atender contra los derechos de los demás les estamos enseñando a auto disciplinarse, así los hacemos capaces de reaccionar de manera constructiva. Para que la educación por la paz sea significativa en los niños pequeños tiene que ir acompañada de pequeños gestos cotidianos”* (p. 23)

Según lo anterior es muy importante en la ludoteca dar mensajes claros y emprender acciones respetuosas de la diferencia, acogiendo responsablemente a todas las personas desde sus diversas capacidades y condiciones, para lo cual es necesario tener presente el enfoque de inclusión. Es decir que la ludoteca debe prepararse para que allí todas las personas encuentren las condiciones deseables para que vivan su derecho a jugar a plenitud según sus diferentes condiciones como discapacidad, curso de vida, género, origen. Aquí hacemos un llamado importante para tener en cuenta a la población migrante comprendiendo su situación y acogiéndola con respeto. Jugar es un derecho de todas y todos y la ludoteca debe ser también un espacio de acogida.

### 7.1.3.5 Quinto principio: cuidado del espacio y el material

Cada participante es responsable de los juegos y juguetes que utiliza en la ludoteca o que lleva a su casa, en ambos casos, la regla exige que devuelva el material prestado completo y en buen estado. Es muy importante que se verifique en conjunto con el ludotecario los contenidos de los juegos y de las cajas de juegos y juguetes. Así se aprenderá a respetar el material lúdico y a reconocer que se trata de un bien colectivo que hay que cuidarlo para que otros también tengan la oportunidad de utilizarlo. Es de suma importancia que se lleve un registro del préstamo dentro y fuera de la ludoteca y que quienes utilicen el material reconozcan el lugar a donde está ubicado en caso de volver a necesitarlo, de cualquier modo, es también responsabilidad del participante el cuidado del material y de preservar la organización del espacio.

Dentro de este principio también se sugiere que cada ludoteca convenga, con la comunidad, algunas de las normas que rigen el prestamos de juguetes y materiales como, por ejemplo: cada niña o niño por pequeño que sea debe firmar, en señal de compromiso, que lleva un elemento prestado con las responsabilidades de cuidado que esto implica, el tiempo de duración del préstamo, la manera como se devuelve, etc.

### 7.1.3.6 Sexto principio: exploración continua e innovación

La ludoteca es un espacio permanente de exploración, de búsqueda de nuevas formas de juego, nuevas maneras de jugar y una exploración constante por los juegos y los juguetes que favorezcan la diversidad de experiencias libres, pero también dirigidas. Esta permanente innovación favorece la curiosidad, el descubrimiento, la creatividad y logra que la ludoteca sea un laboratorio donde se investiga y se innova en sus espacios, en sus juegos, en sus formas de jugar y en los juguetes como herramienta del juego; esto permitirá la transformación tanto en los procesos como en el diseño de experiencias, materiales, espacios y recursos.

## 7.1.4 Modalidades de ludoteca

Aunque en varios textos, documentos y sistematizaciones se encuentran definidas innumerables modalidades de ludotecas, en todas hay un distintivo común que las define: el espacio y la forma en que llega a la comunidad. Por esto, para este lineamiento definimos dos grandes modalidades: fija y viajera (itinerante, móvil o rodante), las cuales se explican a continuación:

### 7.1.4.1 Modalidad fija

La principal característica de esta modalidad es que se implementa en un espacio fijo, de fácil acceso para atender a toda la población de un territorio o a las personas que hacen parte de una organización, es un espacio seguro y exclusivo para la ludoteca, un lugar dispuesto para su funcionamiento y cuenta con una dotación tanto de mobiliario como de juegos, juguetes y otros materiales para el desarrollo de los encuentros lúdicos. Este espacio físico exclusivo es una gran oportunidad para posicionar la ludoteca en las comunidades y en los diferentes entornos donde se desarrolla y es un factor que garantiza un mayor reconocimiento, uso y sostenibilidad. Es así como una ludoteca fija puede implementarse en una comunidad, en una escuela, en un hospital, en un centro de atención a los ciudadanos, en una plaza, en un centro comercial, en centro de desarrollo infantil, en una universidad e incluso en un centro penitenciario.

Para poder definir un espacio fijo para la ludoteca en el servicio público, pueden abrirse espacios en lugares ya existentes o en nuevos. Las casas de niñez y juventud que impulsa el ICBF actualmente con la estrategia Atrapasueños (atención en arte, deporte, ambiente ciencia y tecnología), debieran tener un núcleo en el juego; también las modalidades de educación inicial para la primera infancia.

Las bibliotecas y casas de cultura pueden integrar a las ludotecas, lo propio los espacios deportivos. Los hospitales y el sector salud lo necesitan, en donde los impactos en el desarrollo y en la felicidad son más palpables. Por supuesto, también las escuelas debieran tener ludotecas y el juego ser parte del proceso educativo que se vive en estos escenarios.



Foto 13. Espacio de juego en Mega Ludoteca Fija en Tocancipá, Cundinamarca.

En las oficinas de servicios públicos y de gobierno, donde diaria y habitualmente acuden las familias, también debieran tener ludotecas, haciendo que la vida se viva de una manera diferente, plena.

En el servicio privado también existen muchos espacios para el desarrollo de ludotecas, acá sólo se mencionan algunos. Los conjuntos residenciales pueden adaptarse y diseñarse para albergar el juego y las ludotecas y transformar la vida familiar.

Las empresas deben tener y promover ludotecas, las familias pasen muchas horas en ellas y pueden transformarse las dinámicas para que puedan tener a sus hijas e hijos cerca.

Por último, los espacios comunitarios. Sean de la ruralidad o del área urbana, vinculando a diversas organizaciones que desde siempre trabajan por la niñez y las familias.



Foto 14. Transporte fluvial en ludoteca viajera en el Departamento de Amazonas.

#### 7.1.4.2 Modalidad de ludoteca viajera

Esta modalidad, se conoce también como modalidad itinerante, rodante, móvil, entre otras; lo que la distingue de la modalidad fija es que no cuenta con un espacio físico fijo exclusivo para su funcionamiento, sino que tiene la cualidad de llegar a las familias, a las comunidades, a los barrios, a las veredas, a las instituciones educativas, el hospital o centro de salud y a los diversos entornos donde los participantes viven su cotidianidad. Para poderlo hacer debe contar con un medio de transporte que movilice al equipo de ludotecarios: un carro, una camioneta, un barco, una lancha e incluso el medio de transporte que se use en los diferentes contextos y territorios.

Esta modalidad reconoce que el juego es fundamental en el fortalecimiento del tejido social y comunitario, y promueven la participación de la comunidad para su

funcionamiento, lo que permite crear sentido de pertenencia y colaboración, desarrollando una oferta lúdica que responden a las necesidades específicas de las familias.

Aun cuando es flexible y adaptativa, una ludoteca viajera debe tener en cuenta condiciones de seguridad, comodidad, protección frente a las condiciones climatológicas adversas, disposición de batería sanitaria, lo cual puede gestionarse con las comunidades e instituciones.

Al ser una modalidad viajera se optimiza recursos presupuestales de mantenimiento y servicios públicos y debe considerar otros como la disposición permanente del medio de transporte, una dotación específica que sea amigable con el medio ambiente, adaptable a los entornos y las condiciones laborales de seguridad para que el equipo de ludotecarios se movilice minimizando riesgos.

Esta modalidad es una gran oportunidad para garantizar el juego de las niñas, niños, adolescentes que viven en zonas rurales o rurales dispersas y quienes no acceden a la ludoteca fija.

### 7.1.5 Funciones de la ludoteca

#### 7.1.5.1 Función social y comunitaria

El juego en sí mismo como fenómeno social y cultural (Durán-Chiappe, 2018; Mantilla, 2016; Paredes, 2002) favorece que la ludoteca cumpla su función social y comunitaria, valga la redundancia, en el sentido en que puede, de acuerdo con sus propuestas y ofertas, fortalecer los lazos entre los y las participantes y la comunidad (Buenaventura, 2015) en general y contribuye a su propio desarrollo; considerando el desarrollo en clave de las personas y no de los objetos como lo planteara Max Neef (1998)

Así mismo, la Corporación Juego y Niñez, plantea las ludotecas como un programa social y comunitario, social porque al encontrarse, se estimulan diversas formas de relación, encuentro y participación; y esto permite que las niñas y los niños hagan parte de ese mundo social que requiere construirse desde los acuerdos y compromisos comunes. Tiene una función comunitaria porque la ludoteca emerge como una



Foto 15. Ludoteca de Sesquilé, Cundinamarca.

fuerza de recursos colectivos para la comunidad y han de formar parte de ese entorno comunitario con sus propias características. (Corporación Juego y Niñez, 2010, pág. 56)

Visto de esta manera, la ludoteca es un espacio de encuentro de la comunidad en general sin distinción de clase social, religión, etnia, identificaciones sexuales o de otra índole. Lo anterior no demerita la importancia de implementar otras modalidades de ludotecas como la escolar, hospitalaria, carcelaria, en tanto se ubican en escenarios diferentes que puedan favorecer el juego y por ende el desarrollo de las personas participantes.

Los lazos que la ludoteca entretiene con la comunidad se tornan importantes y valiosos al presenciarla itinerante en espacios donde esta lo requiere y la infraestructura de atención es insuficiente o nula, pero las personas que habitan estos espacios necesitan de las ofertas y propuestas que en la ludoteca les ofrece.

En este transitar, la ludoteca ha de constituirse en un espacio seguro para la atención de las niñas, los niños, las y los adolescentes y la comunidad en general. En orden a ello, esta se constituye en un espacio que cumple labores de prevención y promoción para la vida comunitaria. Favorecer procesos de desarrollo socioemocional, abrir posibilidades para el uso adecuado del tiempo libre de las niñas, los niños y los adolescentes, familias y comunidad, generar espacios de socialización, disfrute, entretenimiento y diversión, permite por excelencia, la construcción de posibilidades para que las y los participantes se acerquen a la construcción de relaciones más horizontales y respetuosas de las diferencias, además que les permite construirse sus proyectos de vida desde el disfrute en la medida que aprenden a convivir con otros y con otras. De igual manera, es preciso señalar que en la ludoteca se espera que las y los participantes disfruten y se diviertan, también será posible el aburrimiento, la placidez, el no jugar, esto como posibilidades legítimas que hacen parte natural de las formas de estar en la ludoteca.

Esto constituye una labor preventiva en términos de violencias y cercanía a otras ofertas menos sanas y que favorecen las violencias, que se encuentran en las comunidades. En este orden, puede ser importante que la ludoteca se articule con las instituciones educativas de la zona para fortalecer la permanencia de los y las estudiantes en el sistema educativo. Como lo manifiesta Unicef en Ciudades para la Niñez, Un lugar seguro para las niñas y los niños, es un lugar seguro para todos (Barlán et al., 2004).

Todo lo anterior tiene que ver con el juego y el jugar como lo propone Lucía Mantilla (2016), como un fenómeno humano, social y cultural que constituye la vida del sujeto que si bien se ha ubicado en la marginalidad de la existencia por el menosprecio que se le ha endilgado desde otros horizontes, como que el juego está separado de la vida común y corriente (Huizinga, 1972) o acuñando la categoría 'el juego serio' (Marcano, 2008), dando a entender que lo 'serio' está ubicado en el juego utilizado como dispositivo

didáctico, bien sea de la escuela, la formación digital o el trabajo comunitario propuesto por la educación popular (Vargas y Bustillos, 1997) y dejando de lado el juego autotélico y su valor amplio y profundo expresado por Sandra Durán en *Los rostros y las huellas del juego. Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado* (Durán-Chiappe, 2018).

El juego y el jugar, lejos de alejarnos de la vida común y corriente, dado que es el único lugar en el que lo conocemos, nos acerca a la vida en términos de la cultura, el entorno y sus materiales en el uso de juguetes, como los que hoy denominamos artesanales, nos acerca a las otras personas y la necesidad de construir acuerdos para la vida (Sánchez, 2022).

En este sentido, la ludoteca cobra fuerza como escenario social, comunitario, preventivo y educativo y ha de conciliar las propuestas de juego libre y espontáneo<sup>2</sup> (autotélico) con acciones de juego más intencionadas o formativas de acuerdo con la realidad del territorio; teniendo presente que no se trata de curricularizar la ludoteca sino de aprovechar lo que sucede ahí cuando se juega para provocar la reflexión y hacer evidentes los aprendizajes naturales que se suceden con el juego.

Frente a esta función, los resultados de la investigación longitudinal adelantada por la Corporación Juego y Niñez y la Universidad Nacional de Colombia cuando plantea que la ludoteca es un programa social que requiere la vinculación de la comunidad, tanto en la planeación de sus ofertas como en la evaluación de estas. El programa ludoteca tiene una función comunitaria porque es de la comunidad y ésta lo debe usar, disfrutar y apropiarse con el más alto sentido del bien común. (Juego y Niñez, Politécnico Gran Colombiano, Universidad Nacional, 2018, et al, p. 158)

### 7.1.5.2 Función lúdica

Teniendo en cuenta que la lúdica hoy se viene reconociendo como una dimensión humana (Bolívar, 1998; Han, 2018; Mantilla, 2016), que se refiere a la capacidad de goce

2. A ello se debe la consideración del juego como derecho o como capacidad



Foto 16. Niñas y niños jugando en ludoteca de Manaure, La Guajira.

y placer que los seres humanos tenemos, la ludoteca constituye la posibilidad de despliegue de esta dimensión, para la constitución de un sujeto que a partir de ello construye su proyecto de vida. Lo anterior, como ya se nombró en el apartado anterior, supera al sujeto que se divierte y disfruta su existencia alejada de la vida cotidiana (Huizinga, 1972; Pino y Runge, 2022) y nos permite comprender la importancia de lo lúdico en la construcción de sociedad (Gadamer, 1991; Tirado, 1998).

En esta perspectiva, la ludoteca supera también la instrumentalización de lo lúdico y del juego que se expresa regularmente en actividades, estrategias o actitudes que se adjetivan, permanentemente, con la expresión lúdica o juego. Es decir, que en la

ludoteca se debe jugar de manera espontánea y voluntaria y con la libre elección de a qué jugar y con qué hacerlo, esta es la plena experiencia de jugar; evitando usar el juego como herramienta o mecanismo para aprender o resolver situaciones que el adulto tiene prefijado: por ejemplo, usar juegos para que las niñas, niños y adolescentes aprendan contenidos escolares como las matemáticas, las ciencias, el idioma. Estas miradas reducen las posibilidades de la dimensión lúdica como un aspecto constitutivo de lo humano que lo acompaña desde su emergencia en el mundo de la vida hasta el ocaso (Molina y Sánchez, 2017; Sánchez y Monroy, 2021); de allí se desprende a una dimensión lúdica 'actividad' desarrollada e implementada por otros que cuentan con un horizonte definido por quienes asumen la tarea de liderar algunas acciones de diversión o entretenimiento y le suprimen al sujeto su capacidad de agenciamiento desde esta dimensión.

La lúdica como dimensión, favorece su despliegue y permite el perfeccionamiento de expresiones que como el juego favorecen el desarrollo integral del sujeto expresado ampliamente por Durán (2018). En este texto, podremos confirmar que lo lúdico como dimensión y que el juego como fenómeno social y cultural (Vandenbussche, 2022), no nos alejan de la vida, por el contrario, nos acerca a ella de manera especial (Fink, 2011).

En este sentido, la función lúdica de la ludoteca favorece la garantía del derecho al juego entretrejiendo, como en una urdimbre, la garantía de otros derechos necesarios para el desarrollo de la vida de sus participantes.

En este mismo sentido, los resultados de la investigación longitudinal realizada por la Universidad Nacional de Colombia plantea las ludotecas, como programa social orientado a favorecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales y ciudadanas de las niñas y los niños y de todos los participantes pues se trata de un equipamiento integral entre ludotecario, ambientes de juego, metodología y materiales que, articulados como un sistema pedagógico, mira a la niña y al niño como seres integrales capaces de proponer, crear, construir, reconocer en los otros esas mismas capacidades, acordar y comprometerse con los aprendizajes fundamentales que va incorporando. (Juego y Niñez, 2019, et al, p.39)



Foto 16. Niñas y niños jugando en ludoteca de Manaure, La Guajira.

### 7.1.5.3 Función educativa

Para iniciar es importante reconocer en palabras de Borja Solé (1980) que, la ludoteca educa y desarrolla la imaginación y el espíritu lúdico. No podemos olvidar que para los niños jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse (p.43).

De Borja y Solé, (2000) manifiesta que, la función educativa de una ludoteca reside en potenciar todos los descubrimientos sobre los objetos, el entorno, sobre sí mismo y sobre los demás, acompañar su deseo de conocer, de preguntar, de experimentar

y enseñar a dominar sus angustias, superar las dificultades, afirmar su personalidad y madurar sus situaciones afectivas para poder encontrar su lugar en el mundo a partir de nuevas experiencias.

La función educativa también se expresa en la transmisión de valores de una cultura y de una sociedad, a través del intercambio de saberes, ideas, sentimientos que surgen en medio del juego y que favorecen la transferencia de valores compartidos de generación a generación: El respeto por el otro, la empatía, la importancia de la escucha y el diálogo para tramitar los conflictos, entre otros.

Según la Corporación Juego y Niñez, *“el juego es un factor de aprendizaje natural e innato y la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a la formación del ser humano”* (Juego y Niñez, 2010, et al., p. 55)

Los valores culturales aparecen en los juegos al igual que las reglas sociales y todo lo que permite identificar una cultura determinada, quizás por ello, el juego puede ser considerado como elemento de formación en tanto desarrolla aptitudes y habilidades particulares; es un medio privilegiado para comprender el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Si definimos a la cultura como el modo de pensar y de actuar de una sociedad, llegamos a la conclusión de que el juego es esencial para la transmisión de los valores culturales de una determinada sociedad. La ludoteca brinda la posibilidad del juego compartido con los adultos, lo cual facilita a través de la imitación la entrada a la cultura de una comunidad para comprenderla junto con sus tradiciones y para integrar y vivir nuevos valores culturales. El tipo de animación que brinda la ludoteca valora el juego como tal, sin distinción de edad. La dimensión cultural del juego se integra y forma un todo con su dimensión lúdica y social.

La ludoteca es un escenario que le apuesta al disfrute y placer, lo cual implica la vivencia de otras emociones que, en conjunto favorecen el aprendizaje y el desarrollo de todas las dimensiones, cognitiva, comunicativa, corporal, estética, socio-emocional, por ejemplo, el niño adquiere ciertos conocimientos a través de la elección del juego que le interesa, de la energía que pone y de los intereses que descubre; se construyen hábitos al organizar el espacio de juego y los juguetes una vez se ha finalizado. En este

sentido, la ludoteca debe considerarse un servicio educativo complementario del resto de servicios educativos formales o no formales.

La función educativa de la ludoteca no se inscribe dentro de una preocupación por enseñar contenidos asociados a la escuela o por favorecer aprendizajes relacionados con áreas como por ejemplo la matemática, la lectura y la escritura a través del juego; aquí será de suma importancia no confundir la función educativa y la didáctica. La función educativa de la ludoteca es especialmente defender y proteger el verdadero placer lúdico que permite realizar una actividad por el placer y la satisfacción que ella proporciona en sí misma y por el interés de compartir este placer con los demás, por tanto, la función educativa y pedagógica se enfoca en aprender a respetar los acuerdos para lograr una buena convivencia dentro de la ludoteca, a aprender que los juguetes de la ludoteca son un bien común y cada uno debe velar por mantener este bien común en buen estado, aprender a elegir el juego, cómo utilizarlo, ubicar el juguete de nuevo en su lugar, aprender a esperar el turno, a reconocer el espacio dispuesto para cada tipo de actividad y comprometerse con la organización de los espacios de juego, son aprendizajes que preparan para la vida en grupo.

Por último, la función educativa de una ludoteca promueve el aprendizaje de las familias acerca de lo que los juegos y los juguetes que mejor favorezcan el desarrollo y el placer de jugar para que se conviertan en criterios para ofrecer *“juguetes”* que aportan al desarrollo y que no limiten la creatividad y la capacidad para inventar y asombrarse.

En este sentido, en la metodología nave de la Corporación Juego y Niñez *“se propone que los juguetes pueden construirse y complementarse con nuevos elementos que permitan al niño y la niña una gran libertad de decisión, no solo por la cantidad para escoger, sino también por las posibilidades de transformación de los objetos. Estos deben representar objetos cotidianos, familiares al niño y la niña, incluir juguetes de la cultura, pues ello tiene un importante contenido, no solo para el juego en sí mismo, sino como mensaje social de lo que una comunidad quiere representar y conservar con el objeto”*. (Juego y Niñez, 2014, et al, p. 76). El juguete no es el fin, es el medio y la herramienta del juego y como medio se debe construir, adaptar, transformar en el juego.

### 7.1.6 Estándares para el componente técnico y de sentido

Estos son algunos estándares para el componente técnico y de sentido:

- La ludoteca evidencia en sus planeaciones y en las acciones desarrolladas la incorporación de los principios propuestos para este componente en el presente lineamiento.
- La acción lúdica de la ludoteca recoge los intereses y necesidades de las niñas, los niños, adolescentes, familias y comunidades de cada uno de los territorios, para lo cual los consulta y escucha a partir de diversas estrategias de participación.
- La propuesta lúdica de la ludoteca tiene en cuenta las habilidades, capacidades, destrezas y proceso de desarrollo según el curso de vida de las y los participantes, teniendo presente los enfoques de género, diferencial, territorial y de derechos.
- Los materiales, juegos y juguetes que conforman la dotación de la ludoteca deben ser seguros para las y los participantes, amigables con el medio ambiente y se seleccionan teniendo en cuenta el curso de vida de las y los participantes, las características del contexto, los propósitos del programa en los territorios y su uso o elección está libres de discriminación de género.
- La ludoteca en su modalidad fija y viajera realiza acciones para la construcción de juguetes con materiales del entorno que son usados en el espacio de la ludoteca o en el préstamo de juguetes.
- La ludoteca cuenta con una oferta que se renueva periódicamente y que tiene en cuenta las características y particularidades de cada grupo etario.



Foto 18. Niñas participando en Festival GABO en Bogotá, D.C.

## 7.2 Participantes

### 7.2.1 Niñas, niños, adolescentes

En las ludotecas, las niñas, los niños y los adolescentes son protagonistas de los espacios de juego y actores centrales de todas las propuestas y escenarios, son participantes activos y propositivos desde su desarrollo particular y desde su propio modo de jugar. Ellas y ellos son reconocidos como sujetos únicos y particulares, personas con capacidades y titulares de derechos. Se les concibe como configuradores y protagonistas de sus propias vidas y de la vida social, con capacidad de determinación y acción frente a lo que les sucede. Esta perspectiva considera a las niñas y los niños



Foto 19. Niño primera infancia jugando en jardín infantil en Bogotá, D.C.

como seres dotados de sensibilidad, pensamiento y experiencia, que actúan, deciden sobre lo que les rodea, se relacionan y son capaces de comunicar y tener una visión propia del mundo (Suárez et al., 2021).

En este contexto, las ludotecas generan escenarios que les brinda la posibilidad de construir aprendizajes de manera espontánea y dinámica, permitiendo la interacción de saberes, habilidades, intereses y necesidades a través de experiencias lúdicas. Estas experiencias consolidan conocimientos y ofrecen nuevas visiones acerca de sus contextos sociales, cotidianos y culturales.

La ludoteca es un programa de acogida, un entorno seguro que permite que todas las niñas, niños y adolescentes, independiente de su condición y situación vivan la experiencia de jugar; frente a esto es importante recordar que las ludotecas empezaron como una respuesta a una emergencia humanitaria, por lo tanto, acoger y permitir la participación de niñas y niños de familias migrantes o que están en situación de vulnerabilidad será un objetivo central.

Las ludotecas motivan a que niñas, niños y adolescentes se deleiten en sus propias emociones y se expresen libremente al ofrecerles nuevas experiencias a través del compartir, crear, descubrir, interactuar y explorar. El juego es central porque genera experiencias significativas, favoreciendo la cooperación, la interacción y la generación de relaciones intergeneracionales. En las ludotecas, las niñas, los niños y los adolescentes pueden conversar, explorar y construir relaciones con sus pares, familiares y adultos cercanos.

De esta manera, las ludotecas reconocen a las niñas, los niños y los adolescentes como sujetos activos en su desarrollo, que se construyen día a día de manera acorde con su transcurrir vital y particular. Se valora la diversidad como un factor enriquecedor, promoviendo la inclusión y el trato equitativo, y reconociendo las particularidades de género, edad, etnia, cultura y capacidades.

En las ludotecas, las niñas, los niños y los adolescentes encuentran un espacio seguro para el ejercicio del derecho al juego. En las ludotecas, las niñas, los niños y adolescentes son escuchados y al hacerlo sus propuestas son tenidas en cuenta y sus libres elecciones en el juego son respetadas, incluso las de no querer jugar, así como el curso de vida en el cual se encuentran.

Para ello, la ludoteca debe contar con juegos, juguetes, materiales y experiencias que las niñas y niños de primera infancia e infancia, adolescentes, los jóvenes, las personas adultas e incluso los adultos mayores puedan disfrutar. La ludoteca es un programa que acoge y cuenta con los materiales y experiencias para todas las personas pues reconoce que todas ellas juegan y viven de diversas maneras su dimensión lúdica.



Foto 20. Encuentro de juego con familias en Isla de San Andrés.

## 7.2.2 Familia

La participación de las diversas familias en las ludotecas es fundamental para el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes. Estos espacios dedicados al juego también funcionan como escenarios para el gozo, el encuentro y la colaboración familiar, promoviendo un enfoque comunitario, participativo e inclusivo.

Cuando las familias participan activamente en espacios de juego, se promueve el bienestar de todos sus integrantes. Participar en actividades desde el juego fortalece los lazos afectivos entre adultos, niñas, niños y adolescentes, creando experiencias compartidas que contribuyen a su desarrollo emocional y social. Las actividades en las

ludotecas permiten a las familias aprender juntas, conocerse y fortalecerse promoviendo un aprendizaje intergeneracional donde tanto adultos como niñas, niños, adolescentes desarrollan nuevas habilidades y conocimientos.

El Ministerio de Educación afirma que es en la familia donde ocurren acontecimientos extraordinarios que quedan grabados para siempre en la memoria, donde las madres, los padres o cuidadores cumplirán funciones como proteger, educar y brindar un vínculo seguro, desplegando las competencias parentales y habilidades de crianza, en donde la cultura, crianza que recibieron y creencias propias se ponen en acción con las prácticas y comportamientos de ellos y aquellas que logren desarrollar con los niñas, niños, adolescentes y jóvenes. (Ministerio de Educación, 2019, pág. 66)

El juego posibilita que se dé la crianza amorosa como un proceso mediante el cual las personas adultas, en especial madres, padres, tíos, tías, abuelas y abuelos, se relacionan y vinculan con sus hijas e hijos. Orientan su vida, su formación como seres humanos que hacen parte de una familia y una sociedad, y atienden sus necesidades de cuidado, protección y educación (Corporación Juego y Niñez para la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, 2021). Las relaciones familiares favorecen un vínculo más allá del afectivo, uno de interpretación en el cual se reconocen las demandas de cuidado y atención necesarias para una formación adecuada. Es esencial que los cuidadores sean conscientes de brindar a las niñas y niños un buen trato, respondiendo a su cuidado, atención y protección. Esto es posible cuando se acompaña a las familias desde un entorno seguro como lo son las ludotecas.

En este sentido, las ludotecas pueden ofrecer formación para familias y comunidades, centrada en la importancia del juego y las estrategias para apoyar el desarrollo integral de todos sus integrantes. La formación puede incluir temas como la gestión del tiempo de juego, la creación de entornos seguros y estimulantes, los derechos de las niñas y los niños, y la promoción de la creatividad y la autonomía.

Es importante construir una cultura de la participación entre las familias y las ludotecas. Esto se logra a través de una comunicación efectiva, que establece una relación

de confianza mutua y lleva a la colaboración efectiva entre familias y ludotecarios.

De esta manera, las ludotecas brindan la inigualable oportunidad de desarrollar un trabajo con la familia, encaminado a potenciarla como sistema vivo con fortalezas y capacidades para afrontar situaciones de riesgo y vulnerabilidad. El horizonte que guía el trabajo con la familia debe contemplar un énfasis participativo que posibilite la capacidad de madres, padres y cuidadores de incidir, decidir, opinar, aportar, disentir y actuar en diversos campos de la educación infantil en vigencia de los derechos, el desarrollo de la equidad de género y el enfoque diferencial. Además, debe visualizar el fortalecimiento de prácticas de crianza que favorezcan el ingreso cultural y humano pleno de la niña y el niño a la sociedad. Es innegable que el desarrollo individual es imposible sin el desarrollo colectivo (Corporación Juego y Niñez, 2013).

En conclusión, involucrar a las familias en las actividades de las ludotecas no solo fortalece los lazos familiares, sino que también promueve una cultura de participación y colaboración en formación para la vida de todos sus integrantes, especialmente para las niñas, niños y adolescentes. Las ludotecas, al integrar a las familias en sus acciones, crean un espacio donde el juego y la crianza amorosa y respetuosa se entrelazan, promoviendo el bienestar y los derechos humanos. La ludoteca debe integrar a los adultos y adultos mayores en la dinámica de las ludotecas para que vivan las bondades del juego, apoyen la acción y la continuidad de las ludotecas, lideren su cuidado con acciones como la construcción de juguetes y pongan en escena sus conocimientos tradicionales, reconozcan las nuevas formas de jugar que tienen las nuevas generaciones.

### 7.2.3 La comunidad

La comunidad hace parte activa en la implementación del programa ludoteca en todas sus fases, esto quiere decir que debe ser consultada desde el diseño y viabilidad, en incluso su intervención debe ser con acciones concretas que la comprometan en el funcionamiento y sostenibilidad; esto garantiza que la apropien y aporten en su desarrollo. Su participación debe estar orientada en la consolidación de la ludoteca como programa social y comunitario, para hacerlo, una forma de involucrarlos es en



Foto 21. Espacio comunitario en Quibdó, Chocó.

la adaptación del espacio físico; iniciando con el diseño, adaptación o construcción de este espacio y con su ambientación.

Posteriormente, la comunidad debe cobrar un papel activo y permanente y la ludoteca puede responder con una oferta que involucre a todas las personas que la conforman. Esto quiere decir que para las niñas y los niños debe constituirse en un espacio propicio para jugar en libertad que les permita y provoque múltiples experiencias lúdicas favoreciendo el desarrollo de todas sus habilidades y capacidades; para los adolescentes debe ser un programa que responda a su necesidad de autonomía, de libertad y de escucha a sus nuevos intereses, para los adultos debe permitirles explorar

su ser lúdico ofreciéndoles diversas experiencias de juego y para los actores sociales de infancia garantizar un espacio seguro para la infancia y adolescencia desde donde se pueden articular otros programas sociales, educativos, culturales y comunitarios. La propuesta de la ludoteca para toda la comunidad debe definirse como una intervención transversal en los rangos etarios y de género, convirtiéndose en un lugar de encuentro de la comunidad, convergencia que se desarrolla a través del acto lúdico de ser creada por los pobladores, por lo tanto, lo que se busca es una obra que sea un agente transformador, no solo en las niñas y los niños, sino de toda la realidad en la que se encuentre la comunidad. (Calderón, 2017, p. 38)

Con la participación de la comunidad, como un actor activo que asume un compromiso se ratifica la función social y comunitaria de la ludoteca; este programa se constituye en un espacio propio y común, un espacio que refleja la identidad de ese grupo de personas y que les aporta en su desarrollo valorando y poniendo en escena sus características particulares, sus costumbres, sus formas de ser y en especial sus formas de jugar y entender el juego.

La ludoteca se adentra en la comunidad, así como ésta entra a la ludoteca y la constituye en un espacio de encuentro, de dialogo, de comunicación, de construcción conjunta, de descubrimiento colectivo, de vinculo comunitario y de tejido social en donde el juego recupera el lugar protagónico en la vida de las personas para que ellas y ellos se desarrollen de manera integral y vivan momentos plenos de bienestar y felicidad.

#### 7.2.4 Los ludotecarios

Si bien los ludotecarios son las personas que agencian la ludoteca desde su rol, el cual demanda de ellos acciones de coordinación, gestión y administración para que el programa se desarrolle en cada territorio u organización, también es claro que ellas y ellos son participes del proceso y deben serlo en lo posible desde la fase de diseño porque su involucramiento asegura que desde el inicio comprenda los objetivos y el horizonte de la ludoteca, eso le permitirá establecer un plan que permita cumplirlos y que él o ella debe liderar. Ahí radica su rol como facilitador y gestor natural pero



Foto 22. Niñas y niños en la ludoteca alzando de La Hormiga, Putumayo.

también como facilitador que requiere unas condiciones y características específicas que orienta a los implementadores a seleccionar profesionales con alta idoneidad.

Frente a esto, es importante reflexionar respecto a que el juego se ha considerado un asunto menor (Mantilla, 1991) y se ha situado en la infancia como un aspecto marginal de la existencia, se ha creído que ser ludotecario o liderar la ludoteca promoviendo experiencias de juego con las niñas, los niños, adolescentes, las familias y la comunidad es una tarea sencilla que puede cumplir cualquier persona sin la formación específica que se requiere en juego y ludoteca. Frente a esto se hace inminente la necesidad de trabajar en sensibilizar al país para que se comprenda que las ludotecas son un programa con alto sentido educativo y social y que el juego es un derecho y un factor del desarrollo, y que, por lo tanto, los ludotecarios deben ser personas con las capacidades y conocimientos para jugar e innovar en la ludoteca desarrollando todo su potencial personal y profesional.

Las personas que ejercen el rol de ludotecarios son agentes de cambio y transformación social, su papel en la sociedad tiene un alto valor pues con su acción educativa y social es posible que los demás participantes de la ludoteca se encuentren y reencuentren con el juego, exploren su ser lúdico, vivan experiencias de juego significativas, se asombren con las situaciones que pueden darse en un espacio de juego, facilitan que las niñas, los niños y adolescentes se relacionen con el juego como su forma natural de hacerlo, disfrutando todo esto con libertad y autonomía y logran que las personas adultas se reconozcan como seres humanos que juegan y que comprendan que el juego está presente en todo el curso de vida. Esta función es de alta importancia en el desarrollo de las familias, de comunidades, de los territorios y en general para el desarrollo humano.

El ludotecario como formador es un cocreador que reconoce sus propias fortalezas y oportunidades de mejora; por lo que se forma constantemente, es una persona inquieta y reflexiva sobre su papel, que pone en escena sus aprendizajes y saberes y los comparte con el otro. En cada encuentro o espacio de formación se juega también su propia subjetividad en la interacción con el niño, la niña y el adulto. No es el experto observador que mira como espectador la escena, él hace parte de la escena, como sujeto que interactúa, contrasta y complementa la mirada propia con la mirada del otro. (Juego y Niñez, 2014, et al, pág. 61)

La formación específica del ludotecario debe partir de una base de conocimiento sobre temas como la educación, la pedagogía, el desarrollo integral de la infancia, el desarrollo comunitario, las políticas públicas y sobre modelos pedagógicos innovadores; por lo tanto el ideal de este perfil es el de un profesional en áreas de las ciencias sociales, humanas y de la educación; esto significa que las entidades que implementan ludotecas deben tener presente que el rol del ludotecario debe ejercerlo una persona que comprende, reflexiona y apropia su rol de formador y que tiene la actitud y aptitud para adentrarse en el juego estudiándolo, investigándolo, formándose permanentemente para lograr herramientas conceptuales, teóricas y prácticas en el ejercicio de su rol que exige conocimiento, experiencia y compromiso.

Los ludotecarios se comprometen con las niñas, niños y adolescentes de manera genuina, se inquieta por documentar sus experiencias para innovar de manera constante, busca nuevas ofertas de juego para mantener vigente y atractivo el programa y usa todos sus recursos para generar experiencias lúdicas escuchando las voces de las niñas, niños y adolescentes y aceptando la invitación que ellas y ellos hacen para jugar.

Según la Corporación Juego y Niñez, el ludotecario dispone el espacio de juego que luego la niña y el niño con su presencia reorganizan; desarrolla una disciplina para la observación; esa es su mayor habilidad, de su capacidad de observación depende la calidad de los espacios de juego que genere. Organiza las planeaciones teniendo en cuenta los saberes previos de las niñas, los niños y sus familias para que puedan construir nuevas experiencias y los motiva a hacer nuevos descubrimientos por sí mismos. (Juego y Niñez, 2014, p. 83)

#### 7.2.4.1 Perfil del ludotecario

Si bien, el presente lineamiento es una guía orientadora para asegurar la calidad en la prestación del servicio y en la atención que se ofrece en la ludoteca a todos los participantes, es preciso señalar que, en cada territorio, cada institución o cada organización puede homologar el perfil del cargo de acuerdo con las características propias. Para hacerlo es necesario tener en cuenta que la persona que asuma el cargo de ludotecario debe tener las siguientes características:

- a. Debe ser un técnico, tecnólogo o profesional en las áreas de las ciencias humanas, sociales y de la educación pues estas carreras desarrollan temas necesarios para atender el programa ludoteca tales como: desarrollo humano, desarrollo infantil, modelos educativos, modelos de intervención comunitaria, políticas sociales, políticas de infancia y adolescencia, infancia, adolescencia, familia, juego, lúdica, educación, entre otros. Abajo se definen tres perfiles de acuerdo con la formación y experiencia.
- b. Con habilidades para planear, diseñar, desarrollar propuestas y experiencias creativas basadas en el juego

- c. Con una alta disposición para jugar, proponer acciones y ambientes de juego, permitir y facilitar el juego en libertad por parte de los participantes y con capacidad para crear juguetes, juegos y materiales que agreguen valor e innovación a la ludoteca
- d. Con inquietud de estudio, investigación y reflexión sobre la lúdica, el juego, el juguete sus posibilidades y limitaciones.
- e. Con capacidad para reconocer los ritmos y las diferencias en los procesos los participantes, especialmente de las niñas, niños y adolescentes; y respetar sus actitudes, valores, emociones, pensamientos y sentimientos.
- f. Con capacidad de leer las necesidades de todas y todos los participantes, de desarrollar habilidades en actividades o disciplinas artísticas, incluida la literatura.
- g. Con capacidad de escucha y diálogo y, sobre todo, con capacidad de generar confianza con los participantes.
- h. Con habilidad para la gestión y articulación de acciones que favorezcan el cumplimiento del plan y metas de la ludoteca y principalmente para articular acciones que favorezcan el desarrollo integral de los participantes en cada territorio o espacio público o privado donde se implemente la ludoteca.
- i. El ludotecario debe, preferiblemente pertenecer al territorio donde se implemente la ludoteca pues esto garantiza el conocimiento del entorno y de las características de la población, aspecto fundamental para que esas características se tengan en cuenta a la hora de planear y desarrollar las actividades; pero además esto también ayuda a la generación de confianza con los participantes.

Las entidades, instituciones, organizaciones o empresas que implementen ludotecas deben propender porque el ludotecario se vincule preferentemente con un contrato laboral, y si la ludoteca es pública o mixta, se cree un cargo que garantice su estabilidad y el respeto de los derechos laborales. Esta vinculación debe realizarse a partir de un proceso de selección que tenga en cuenta las características enunciadas

en este perfil, la formación y la base de conocimiento con los temas necesarios para asumir este cargo.

La selección debe contribuir a garantizar, independientemente de la figura jurídica de contratación que se utilice, la mayor permanencia posible de la ludotecaria o ludotecario en el programa, de tal manera que se asegure un proceso en cada comunidad o entornos donde éste se implemente. Para esto también debe tener una evaluación de desempeño que signifique una cualificación y acompañamiento continuo para el mejoramiento permanente de la atención de los niños, las niñas y las familias. (Misión Infancia, Juego y Niñez, ICBF, FAN, Gobernación de Antioquia, Gobernación de Cundinamarca, IDR, Colsubsidio, 2016, p.25)

A continuación, se sugieren cuatro tipos de perfil partiendo de las necesidades y los recursos de las entidades y las organizaciones que implementen ludotecas. Sin embargo, se recomienda especialmente tener en cuenta el primer perfil que da cuenta de las condiciones básicas de formación y experiencia para cumplir el rol de ludotecario y las responsabilidades que este tiene, los perfiles 2, 3 y 4 se tendrán en consideración en los territorios donde no exista profesionales con los requerimientos del perfil 1.

**Perfil 1 Profesional graduado en ciencias de la educación** como: licenciatura en educación física, deporte, recreación, profesional en educación para la primera infancia, preescolar, educación básica primaria, educación artística, pedagogía infantil, educación especial, psicopedagogía. Con mínimo dos años de experiencia, incluida su práctica formativa, en trabajo con infancia, adolescencia, familia, comunidades o programas y proyectos de intervención social y comunitaria.

**Perfil 2 Normalista superior, técnico o tecnólogo** en áreas relacionadas con educación infantil, deporte, recreación o actividad física, o estudiante de octavo semestre del área de la educación infantil, deporte, recreación o actividad física, con mínimo 18 meses de experiencia en trabajo directo con primera infancia, infancia y adolescencia, familia y comunidades.

En el caso de que en los territorios o en las organizaciones privadas que implementan el programa no exista personas con los perfiles anteriores, es posible homologar con los perfiles 3 y 4 que a continuación se describen:

**Perfil 3 Estudiantes universitarios** de mínimo quinto semestre del área de educación infantil, deporte, recreación o actividad física, pedagogía, educación artística u otras ramas de las ciencias de la educación, trabajo social y psicología. Se pueden tener en cuenta las prácticas académicas o profesionales dentro de la experiencia.

**Perfil 4 Profesional en áreas de las ciencias humanas o sociales** con más de 3 años de experiencia certificada en atención a primera infancia, infancia o adolescencia. Con experiencia en atención a familias. Los años de experiencia y buenas referencias del trabajo con niñas y niños, pueden servir como perfil homologable a la formación profesional, técnica o tecnológica.

Estos perfiles si bien puede tener una formación básica como las enunciadas en los perfiles, dada la especificidad de su función y responsabilidades inmediatamente después de su selección y vinculación laboral se debe implementar un plan de inducción, cualificación, formación permanente y asistencia técnica que contribuya a mejorar el nivel de desempeño y que incluya los temas relacionados con la acción de la ludoteca:

- Lúdica, juego, juguetes, lenguajes de expresión artística, las prácticas recreativas y culturales en tanto estos son elementos propios de la vida en sociedad asociados a los procesos de diversión y entretenimiento de los seres humanos
- Desarrollo infantil, desarrollo social y comunitario, desarrollo humano
- Ambientes enriquecidos, espacios creativos, instalaciones de juego
- Políticas públicas de primera infancia, infancia, adolescencia y familia

- Sistematización de procesos sociales, investigación y gestión de conocimiento
- Herramientas tecnológicas y digitales

Para que esta formación y cualificación sea posible se puede articular con universidades para la realización de diplomados o cursos cortos relacionados con estas temáticas y otras afines a la acción de la ludoteca e incidir para que se desarrollen programas de formación directamente relacionadas con el rol de ludotecarios.

De igual manera, para complementar las tareas y los equipos de trabajo en la ludoteca, es importante que la entidad pública o la organización privada que implementa la ludoteca piense en la vinculación de profesionales en práctica de universidades locales; esto ayuda a fortalecer los equipos de atención, pero a la vez favorece la sensibilización de estas personas frente al juego y al programa de ludotecas que es poco considerando dentro de las opciones laborales que se analizan en la sociedad.

#### 7.2.4.2 Competencias y funciones del ludotecario

El ludotecario, desarrolla tres acciones fundamentales en la ludoteca para que este programa sea un entorno protector garantice el derecho al juego para las niñas, los niños, adolescentes, adultos, familias y comunidad:

1. Desarrollar una propuesta innovadora de juego para la comunidad, una propuesta que recoja las características del territorio o de la organización que la implemente, que escuche a las y los participantes, que tenga en cuenta sus ideas y aportes, que valore la cultura propia y permita que desde este reconocimiento también innove y proponga nuevas formas de jugar acogiendo la diversidad, las diferencias y las experiencias que expanden la visión presente y futura de todo aquel que juega en la ludoteca.
2. Al ser un actor de cambio social, el ludotecario debe ser un agente articulador que comprende que su función principal es la de favorecer el juego en y desde la ludoteca pero que esto no puede darse en ausencia de otros derechos, por lo tanto, debe encontrar las rutas para que, con las demás entidades del territorio

o áreas de la organización, según el caso, se logre brindar todas las atenciones relacionadas con el ejercicio pleno de todos los derechos. Un ejemplo de esto es que la articulación que puede lograr con la escuela, con el servicio de salud, con cultura, entre otros.

3. El ludotecario debe ser un actor que incide y participa en la definición de políticas públicas de los territorios o en las políticas de la organización a la que pertenece en favor de los participantes de la ludoteca, especialmente de las niñas, niños y adolescentes, teniendo claro que, si bien la ludoteca es para todas las personas, la infancia y adolescencia se encuentra bajo el cuidado, protección y educación de las personas adultas. Para incidir es preciso llevar las ideas, pensamiento y necesidades de los participantes de la ludoteca a los espacios de decisión. Para hacerlo es preciso además estudiar, investigar, profundizar en la ludoteca desde otras experiencias del entorno cercano y del mundo y actualizarse permanentemente en los nuevos conocimientos que emergen sobre el juego y el jugar.

Para desarrollar estas tres grandes acciones es necesario tener y desarrollar las siguientes competencias y habilidades:

- Actitud manifiesta en querer jugar y saber jugar
- Actitud investigativa por el juego y el juguete
- Empatía con los otros, en especial con las niñas, niños y adolescentes y con personas con discapacidad
- Gestión de emociones
- Liderazgo
- Capacidad creativa y de innovación
- Asertividad, comunicación y apertura al dialogo
- Pensamiento divergente, crítico y propositivo
- Respeto y valoración de la diferencia

- Conocimiento y habilidades para la interacción con diferentes poblaciones

Algunas de las funciones específicas del ludotecario son:

- Realizar un diagnóstico inicial sobre las características, necesidades e intereses respecto al juego de las y los participantes de la ludoteca y consultarlos de manera permanente, especialmente con las niñas y los niños como sujetos de derechos permitiendo la expresión de sus opiniones desde los múltiples lenguajes, sin interpretarlos.
- Realizar el proceso de focalización y caracterización de las y los participantes de la ludoteca de la mano de los actores locales en cada comunidad o en la organización que implementa el programa
- Diseñar y desarrollar la propuesta de juego de la ludoteca con las niñas, niños, familias y comunidad en general, acogiendo sus ideas y promoviendo sus derechos desde el enfoque de integralidad e indivisibilidad y teniendo en cuenta las características de cada territorio, acogiendo la cultura, la historia, las costumbres y las formas de relación que establecen las familias en cada comunidad.
- Preparar previamente el espacio y los ambientes con los juguetes, innovando con aventuras de juego, movilizand el proceso creativo de juego. Esta preparación puede hacerse en ocasiones con la misma comunidad.
- Acompañar a los participantes teniendo en cuenta sus tiempos, sus particularidades y sus diferencias. Es importante en esta función tener la claridad de que no se trata de disponer juguetes e implementos, se trata de favorecer la garantía del derecho al juego y favorecer el desarrollo de las y los participantes y esto requiere un proceso de reflexión permanente en clave de gestión de conocimiento
- Participar de la experiencia de juego con convencimiento y plenitud, es decir estando en el aquí y ahora, demostrando interés genuino en el juego y asumiendo su papel como otro participante.
- Planear, diseñar, implementar, evaluar y ajustar las experiencias de juego con las y los participantes dejando documentado estos procesos

- Realizar acciones de gestión de conocimiento entre el equipo de la ludoteca y con los demás programas o servicios del territorio o de la organización a la que pertenecen, para ello deberá contar con herramientas como diarios de campo, buenas prácticas, lecciones aprendidas, entre otros.
- Llevar el inventario de la ludoteca de acuerdo con el sistema que se haya definido para el programa o de acuerdo con el sistema implementado por cada territorio u organización donde se implementa la ludoteca
- Realizar acciones de articulación para la garantía de derechos de las y los participantes insertándose en las rutas de atención integral o en los sistemas de atención de las organizaciones implementadoras.
- Reportar situaciones de riesgo, abuso, violencia a cualquier nivel, si se diera en la ludoteca.
- Realizar rendición de cuentas con las y los participantes, los actores locales y los actores que lideran el programa en los diversos territorios u organizaciones.
- Realizar informes que den cuenta del impacto del programa articulado a las dinámicas sociales, comunitarias, institucionales y organizacionales.
- En general cumplir los principios y funciones de la ludoteca en el entorno público o privado en donde ésta se implemente, favoreciendo que todos los participantes disfruten de este programa como un entorno seguro para todas y todos en donde se tenga en cuenta los propósitos y recomendaciones que se establece en las políticas públicas de infancia y adolescencia del país.

### 7.2.5 Estándares relacionados con los participantes

- Las personas que participan del programa conocen las normas y acuerdos contruidos de manera participativa para su uso y funcionamiento
- La comunidad participa de manera activa en el desarrollo del programa y en las actividades de juego que se proponen en el programa.

- La comunidad o las personas que hacen parte de la organización implementadora participa en la construcción de juegos y juguetes y en el mantenimiento del espacio físico de la ludoteca o en la disposición de espacios comunitarios para realizar ludoteca viajera
- Los ludotecarios se seleccionan a partir de un proceso idóneo que garantiza de que la persona que cumpla este cargo tenga el conocimiento base para desarrollarlo y debe contar con el perfil de formación, experiencia, actitudes y aptitudes planteadas en el presente lineamiento.
- Los ludotecarios reciben formación y asistencia técnica permanente para el buen desarrollo de su rol y para la calidad de atención ofrecida por la ludoteca. El plan de formación inicial y permanente debe incluir temas como desarrollo infantil, derechos de la niñez, juego, lineamientos de una ludoteca, sistematización, gestión de conocimiento y modelos pedagógicos basados en juego
- Los ludotecarios se vinculan laboralmente al programa para garantizar continuidad del proceso. Si por fuerza mayor debe hacerse por contrato, se asegura que estos sean en periodos de mínimo 10 meses con lapsos de máximo un mes para su renovación. Para evitar riesgos contractuales es preferible tener vinculación laboral.



Foto 23. Espacio de planeación colaboradores de la Corporación Juego y Niñez.

## 7.3 Planeación

La ludoteca, como programa social y comunitario implementado en fases, como se planteó en el segundo capítulo, requiere definir un plan estratégico que le ayude a cumplir los propósitos del programa y que incluya las expectativas de los participantes en donde se puntualice sobre el sentido y sus horizontes de trabajo. Para esto es necesario comprender que planear e implementar van de la mano y por ello desde la fase de diseño y viabilidad del programa ludoteca, es importante verlo como un proyecto que tiene fases, responsables, indicadores y recursos asegurados.

Se llama planeación estratégica porque resuelve las preguntas fundamentales para implementar un proyecto o programa:

- ¿Dónde estamos?, este es el punto de partida.
- ¿Hasta dónde queremos llegar?, punto de llegada.
- ¿Qué debemos hacer para llegar allí?, define la intervención que se realizará.
- ¿Cómo llegaremos?, esto es el plan de trabajo.
- ¿Cómo sabremos cómo vamos en la ejecución o cuándo hemos llegado?, indicadores o sistema de monitoreo y seguimiento.

Las respuestas a estas preguntas deberán realizarse teniendo como referentes el plan de desarrollo de los territorios o del plan estratégico de la organización implementados. Las políticas de infancia y especialmente el diagnóstico levantado con la comunidad o población donde se implementa la ludoteca.

Con esto claro, el plan estratégico debe plantear principalmente:

- Finalidad del programa.
- Objetivo estratégico.
- Forma de intervención con las estrategias o componentes para lograr el objetivo.
- Metas e indicadores.
- Actividades o plan de trabajo.

De igual manera, la planeación debe tener en cuenta lo planteado en la fase de diseño respecto al diagnóstico que brinda las herramientas para identificar lo que pasa con la niñez y la población en general en el territorio y organización; y hace un vínculo con lo que pasa (matriz FODA: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) y cómo la ludoteca contribuye a resolverlo. Es decir que, comprende a la ludoteca como parte de la del territorio o de la organización y los elementos básicos planteados en este lineamiento para asegurar la calidad de cada componente y fortalecer la oferta, ofrecer

una atención de calidad, garantizar el derecho al juego y coadyuvar en la garantía de derechos favoreciendo el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

### 7.3.1 Pasos para el diseño de la planeación

Para garantizar que la planeación de la ludoteca sea un ejercicio participativo se recomienda seguir los siguientes pasos:

1. Levantar un diagnóstico en el territorio, comunidad u organización frente a la garantía del derecho al juego y de las necesidades relacionadas con mismo, los programas existentes, los actores que adelantan procesos afines, entre otros.
2. Adelantar un espacio de construcción participativa con representantes de toda la población del territorio o de la organización, es importante incluir a las niñas, niños, adolescentes, docentes, madres comunitarias, población rural si aplica, personas en condición de discapacidad, población migrante y todos aquellos que representen la población presente en la comunidad o en la organización.
3. En esa construcción o diseño participativo de la planeación, el primer paso es plantear un marco de referencia que permite delimitar la acción del programa en términos de periodo del plan, actores ejecutores, financiadores y participantes, meta estimada, cobertura, alcance y recursos.
4. Posterior a esta definición se debe realizar un análisis de la situación respecto a la garantía del derecho al juego a partir del diagnóstico y a la indagación realizada.
5. Este análisis de situación evidenciará diversas variables expuestas por los participantes del ejercicio de planificación, lo que lleva a la priorización de variables.
6. A partir de esta priorización se define el objetivo a lograr con el programa en el periodo definido, este es un paso fundamental pues a partir del objetivo acordado por todos es posible definir estrategias y plan de trabajo.
7. Los actores involucrados en esta planeación tienen en este momento el horizonte claro para seguir y a continuación pueden definir los frentes de acción sobre los

cuales fundamentar y construir una estrategia de intervención. Para ello se tendrá en cuenta principalmente las variables que en el análisis de situación aparecen como críticas que influyen directamente en el logro del objetivo. En este paso debe quedar definido los componentes o resultados intermedios y las actividades estratégicas para cada uno.

8. Una vez formulados el objetivo y la intervención con los resultados o productos y las actividades, es necesario diseñar los indicadores para las cuales es necesario que sean explícitos y verificables. Un indicador debe ser central, plausible, objetivo e independiente. Esto garantiza que se pueda hacer seguimiento y medir.
9. Puesto el programa ludoteca se desarrollará en un entorno territorial u organizacional, el cual puede condicionar su realización, es necesario prever las condiciones externas no manejables desde el proyecto, que sean necesarias en cada fase de su ejecución, es decir los supuestos o las condiciones externas no manejables que deben darse durante la ejecución.
10. Ya teniendo la planeación estratégica definida los actores que implementan el programa pueden diseñar su plan de trabajo a seguir, formulando las subactividades y tareas y ubicarlas en un cronograma para garantizar su ejecución.

A continuación, se presenta un modelo de planeación estratégica de la ludoteca en la matriz de marco lógico como ejemplo; frente a la cual cada territorio u organización puede ajustar de acuerdo con el análisis previo y al diagnóstico realizado con las y los participantes.

Es importante señalar que este es un ejemplo, cada territorio u organización puede definir su metodología y matriz de planeación, lo importante es que la ludoteca tenga una planeación clara y explícita que la conozcan tanto los ludotecarios como las personas que intervienen en su desarrollo.

**Tabla 4. Propuesta de matriz de planeación de una ludoteca.**

Descripción	Indicador	Fuente de verificación	Supuesto
Finalidad: Contribuir en el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, sus familias y comunidad en el territorio u organización donde se implementa ludoteca	El X% de las y los participantes de la ludoteca cuentan con el 100% de atenciones o servicios de atención <sup>3</sup> que favorecen su desarrollo integral	Instrumento de recolección de situación inicial y situación final aplicado a la comunidad u organización donde se implementa ludoteca	Otros actores corresponsables en el desarrollo integral de la infancia y adolescencia de un territorio o de una organización comprenden y refuerzan las acciones para la garantía de derechos
Objetivo: Garantizar el ejercicio del derecho al juego como factor fundamental de desarrollo	El X% de niñas, niños y adolescentes del territorio o de la organización participan del proceso u oferta planteada por la ludoteca El X% de las y los participantes dan cuenta de los beneficios obtenidos por su participación en el programa	Registro de asistencia y participación Registro audiovisual Testimonios Resultados de línea de entrada y salida con participantes sobre el programa ludoteca	Los responsables de implementar el programa asignan recursos anuales para el funcionamiento de la ludoteca, asistencia técnica y actualización permanente
Componentes o estratégicas	Indicador	Fuente de verificación	Supuesto
Formación del equipo de ludotecarios y otros actores que intervienen en el desarrollo de la ludoteca	El 100% de ludotecarios vinculados laboralmente o por contrato participan de un proceso de formación anual	Planes de formación Evaluaciones y coevaluaciones realizadas con los ludotecarios y demás actores	Los responsables de implementar el programa priorizan la formación del equipo como factor de calidad y sostenibilidad de la ludoteca.  Los ludotecarios son proactivos en su formación y en la gestión de conocimiento

3. Crianza y cuidado; salud, alimentación y nutrición; educación inicial, apropiación cultural; y, recreación son el conjunto de atenciones que reciben niñas y niños en la primera infancia para alcanzar un desarrollo integral.

Componentes o estratégicas	Indicador	Fuente de verificación	Supuesto
Formación del equipo de ludotecarios y otros actores que intervienen en el desarrollo de la ludoteca	El 100% de ludotecarios vinculados laboralmente o por contrato participan de un proceso de formación anual	Planes de formación Evaluaciones y coevaluaciones realizadas con los ludotecarios y demás actores	Los responsables de implementar el programa priorizan la formación del equipo como factor de calidad y sostenibilidad de la ludoteca.  Los ludotecarios son proactivos en su formación y en la gestión de conocimiento
Desarrollo de habilidades socioemocionales de niñas, niños y adolescentes	El X% de las niñas, niños y adolescentes focalizados en la ludoteca aumentan el nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales	Registro de los participantes, medición anual de entrada y de salida, registro audiovisual, testimonios	Los adultos responsables facilitan la participación de las niñas, niños y adolescentes y ellos también lo hacen de manera activa y comprometida con el programa
Participación de familia y comunidad	El X% de las familias y actores comunitarios u organizacionales participantes en el programa dan cuenta de los efectos positivos del programa en su familia y comunidad	Encuesta o indagación con resultados de la participación	Se cuenta con la voluntad e interés de las familias para participar de manera permanente
Articulación interinstitucional y organización (según el caso)	La ludoteca cuenta con convenios y alianzas para su funcionamiento o para la atención integral de las y los participantes	Actas o acuerdos firmados para articular acciones con la ludoteca	Las personas que lideran procesos en las entidades públicas u organizaciones (según corresponda) reconocen el juego como un derecho que se debe garantizar

Las atenciones para la infancia y la adolescencia se caracterizan por: i) el desarrollo de acciones promocionales de la autonomía funcional, social y política del individuo, ii) la integralidad de las atenciones en configuraciones diversas y diferenciales de servicios y iii) acciones de restitución y restablecimiento de derechos

### 7.3.2 Monitoreo y evaluación

El monitoreo y evaluación del programa ludoteca debe hacerse a partir de un sistema diseñado específicamente para el programa, el cual lo puede diseñar la oficina de planeación tanto de la entidad territorial o de la organización encargada de su implementación. Este sistema debe proponer los mecanismos, herramientas, responsables y tiempos para su realización. Este último aspecto debe ir en coherencia con los tiempos de implementación que se hayan definido.

Este sistema debe incorporar un conjunto de instrumentos que permita verificar tanto el avance del cumplimiento del plan de trabajo como el logro paulatino de indicadores. En este sentido, es preciso tener en cuenta que la acción de monitoreo se realiza sobre los indicadores tanto del proceso como de los resultados. Cada entidad u organización puede implementar su modelo de monitoreo y evaluación y sus correspondientes herramientas para las cuales la tecnología es un gran aliado. Sin embargo, es preciso considerar que en el monitoreo de los indicadores es preciso tener en cuenta seis variables básicas:

- Meta o producto para entregar
- Indicador
- Fuente de información
- Periodicidad de seguimientos
- Avance en porcentaje
- Efectos no esperados
- Observaciones
- Recomendaciones

Con el monitoreo y evaluación se busca cualificar los procesos de atención de la ludoteca y asegurar la calidad necesaria para garantizar el derecho al juego y favorecer el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes y de todos los participantes. En este mismo sentido, la ludoteca debe dar cuenta de los resultados obtenidos con los participantes lo que asegura la credibilidad ante la comunidad y los actores que la

implementan, su posicionamiento y la sostenibilidad como programa que impacta positivamente al territorio u organización; para mostrar estos resultados, el monitoreo y la evaluación son el mejor mecanismo en la medida que evidencia resultados trazables y verificados, los cuales deben darse a conocer durante las jornadas de rendición de cuentas ante los actores ejecutores, financiadores y desde luego, los participantes, jornadas que deben realizarse como una buena práctica que ayuda en la apropiación del programa.

Los formatos recomendados para el diseño de la planeación y el monitoreo se encuentran en el anexo N°1: formatos de planeación y anexo N°2: formato de monitoreo de indicadores con ejemplo de seguimiento.

### 7.3.3 Presupuesto

Para el caso de entidades territoriales, el área encargada del programa de ludotecas requiere articular sus esfuerzos para que el programa se considere pertinente y necesario para la población y este se articule al plan de desarrollo del territorio y al plan anual de inversión; lo que significan una inversión y un gasto público social permanente que ojalá pueda estar en aumento de acuerdo con el IPC anual.

Para el caso de organizaciones de tipo privado o mixto será necesario incluir los requerimientos del programa en el presupuesto anual del área a la cual se suscriba; es decir que, durante el diseño de la planeación anual y en la definición del presupuesto deben incluirse los rubros necesarios para el funcionamiento.

En ambos casos, estos recursos deben prever lo siguiente:

- Pago de nómina o contrato del equipo de ludotecarios. Se recomienda preferiblemente que se haga vinculación laboral para garantizar procesos permanentes
- Recursos para asistencia técnica y formación permanentes de los ludotecarios
- Dotaciones o reposición de mobiliario, juegos y juguetes y material de uso como papelería

- Espacio físico y mantenimiento del espacio físico
- Servicio público: agua, energía, internet, aseo
- Transporte para ludoteca viajera en caso de que se implemente
- Almacenamiento, custodia o protección de los materiales para evitar su depreciación prematura
- Todos los demás recursos necesarios para el cumplimiento del plan de trabajo mensual.

### 7.3.4 Estándares para componente de planeación

- La implementación de la ludoteca se desarrolla teniendo en cuenta las fases planteadas en este lineamiento, lo que asegura un buen diseño, viabilidad, puesta en marcha y funcionamiento, incorporando un sistema de monitoreo y evaluación que garantice el cumplimiento de indicadores, metas y calidad en las acciones.
- El presupuesto debe hacer parte del plan financiero del municipio, departamento o municipio o del presupuesto de la organización implementadora y debe obedecer a metas concretas frente a la garantía del derecho al juego, junto con los demás derechos
- El cronograma de la ludoteca debe plantear las actividades claves que garanticen el cumplimiento del plan estratégico diseñado de manera participativa, y debe incorporar una oferta innovadora para toda la población en los diferentes cursos de vida: niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores.
- La ludoteca cuenta con una oferta que tiene en cuenta las necesidades, características y tiempos de toda la población, incluidos niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores.
- En la ludoteca se debe incorporar un sistema de monitoreo y evaluación que permite verificar sus avances, resultados, logros, impacto y las oportunidades de mejora de manera sistemática.



Foto 24 Niña jugando en Ludoteca de Chiquinquirá - Boyacá

## 7.4 Operación y administración

### 7.4.1 Cronograma de la ludoteca

Como se planteó antes, la operación de la ludoteca parte de un ejercicio riguroso de planeación en donde se contemplan las acciones asociadas a temas administrativos, pedagógicos, logísticos y de gestión que dan fuerza y estructura al programa. Por tanto, contar con un plan de trabajo o cronograma claro, pertinente y coherente con el reconocimiento territorial, permitirá a las y los ludotecarios desarrollar acciones sistémicas y organizadas que van alimentando el sentido de la ludoteca en sus diferentes modalidades.

Lo anterior propone tener un cronograma con una oferta enriquecida con las voces de quienes habitan la ludoteca cotidianamente; que contenga actividades mensuales, responsables de las mismas, horarios, frecuencia de la acción, tiempos de recolección y cargue de información, tiempos de formación de los ludotecarios, espacios para la gestión de conocimiento y la reflexión de la práctica. En resumen, el cronograma visualiza cómo se debería implementar el programa de ludoteca desde todos sus frentes. En ese sentido, será un ejercicio prioritario la realización del cronograma, a la vez que la validación de este por parte del equipo que lidera el programa.

Desarrollar un cronograma, más que una tarea se convierte en la definición de un mapa que orienta al programa en su día a día y proyecta en prospectiva y retrospectiva los ajustes importantes a realizar. En consecuencia, el resultado de comprender el cronograma más allá de la mera acción de plasmar en un formato o ficha la programación, abonará el terreno para que la ludoteca como programa se enriquezca y consolide cada vez con mayor fuerza.

Los horarios de atención regular de la ludoteca y la inclusión de los eventos excepcionales que no tienen regularidad o franjas de atención continuas son muy importantes. Conforme a la diversidad cultural, ambiental, social y física de Colombia, estos debieran ser muy diferentes a lo largo del país. En los climas cálidos, en los momentos más calurosos del día la ludoteca podría estar en pausa, por ejemplo. Por su parte, en acciones no convencionales, las dinámicas económicas, sociales y laborales son importantes y deben ser escuchadas por la ludoteca; lo que quiere decir que la atención los fines de semana, épocas de vacaciones, incluso la atención en las noches puede llegar a ser una necesidad importante que ha de ser revisada para la viabilidad del programa.

#### 7.4.2 Espacios y ambientes de la ludoteca

Los espacios y ambientes de la ludoteca son un asunto mayor que merece y debe ser pensado, planeado, diseñado, revisado, adecuado y dispuesto con total atención e intención, pues sitúan al participante a vivir un momento de juego y de ello dependerá que tal momento se constituya como experiencia.



Foto 25. Espacios y dotación de calidad en Ludoteca de Tocancipá, Cundinamarca.

Al referirnos a espacio desde el componente operativo, hacemos referencia a las condiciones físicas que son relevantes considerar para que la ludoteca oferte sus experiencias y actividades. El espacio debe contar con condiciones de bioseguridad y protección ante cualquier clase de riesgo, además de baños para los asistentes al lugar. Para el caso de atención a primera infancia, si la ludoteca no cuenta con un espacio particular para esta población, será necesario que se adecue con las condiciones para su atención como bloqueo de fuentes de energía, piso sin huecos y de material que permita el tránsito seguro de las niñas y los niños, sin filtraciones de agua, entre otros.

A continuación, presentamos algunos de los elementos que se deben tener en cuenta para que el espacio físico cumpla las condiciones mínimas para la operación, a saber:

#### 7.4.2.1 Espacio para ludoteca fija

- La ludoteca está ubicada en una zona de fácil acceso para la población.
- Si la ludoteca funciona dentro de otra entidad o dentro de una empresa, es necesario que los participantes conozcan dónde funciona y que haya la señalización necesaria para llegar al espacio.
- El espacio cuenta con ventilación y corrientes de aire natural.
- Cuenta con batería de baños adecuada para las personas que asisten a la ludoteca; niñas, niños, adultos participantes y ludotecarios.
- El piso y paredes de la ludoteca fija son de material de fácil limpieza y desinfección; los colores de estos permiten visibilizar rápidamente las zonas que se encuentran en mal estado, sucias o deterioradas.
- El espacio favorece el movimiento de las niñas y los niños, especialmente de primera infancia.
- El espacio cuenta con luz natural.
- La ludoteca fija cuenta con un letrero señalando que ahí funciona la ludoteca, este debe ser de fácil identificación para la población que asiste.

- Las zonas internas están marcadas y son fáciles de reconocer para el uso de las y los participantes. Es decir que hay una adecuada señalización.
- Cuenta con una zona para bebés y de lactancia.
- El espacio de la ludoteca cuenta con condiciones de accesibilidad y movilidad de personas con discapacidad, es decir, cuenta con elementos como rampas, espacio amplio para la movilidad con silla de ruedas y la señalización también está en braille y apoyo de imágenes en cada sección.

Es importante conectar a las niñas, niños y adolescentes del territorio a la ludoteca fija y en muchos casos esto se hace disponiendo de transporte y estableciendo rutas para su llegada y regreso.

#### 7.4.2.2 Requerimientos básicos para ludoteca viajera

- La ludoteca cuenta con una maleta identitaria que es fácil de cargar y con compartimentos necesarios para el material.
- Los ludotecarios cuentan con identificación de fácil visibilidad.
- El material es trasladado en un medio de transporte seguro, limpio y adecuado para el mismo.
- Los materiales trasladados están limpios y desinfectados antes y después de su uso.
- El espacio al que llega la ludoteca itinerante queda ubicado en una zona libre de focos de infecciones, limpio
- El espacio donde se acuerde tener los encuentros de juego con la ludoteca itinerante tiene acceso a batería de baños para quienes participan y agua potable.
- Este espacio comunitario, escolar, hospitalario, empresarial donde se realice ludoteca viajera es seguro y cómodo para los participantes.

### 7.4.2.3 Ambientes de la Ludoteca

Por su parte, los ambientes se construyen con los materiales, objetos y elementos que dan vida a las experiencias de juego pensadas y propuestas por los participantes y responden a un diseño que los anima y provoca a jugar, permitiendo su interacción y transformación para nuevas posibilidades de juego. Por lo tanto, el diseño de ambiente debe presentar unas condiciones básicas, creativas, acordes al contexto, para ello:

- Los materiales utilizados para la ambientación son seleccionados de acuerdo con el ciclo de vida de quienes participan, evitando proponer ambientes que generen cualquier tipo de riesgo; asfixia, atoramiento, cortadura, entre otros.
- Cada elemento seleccionado para disponer en el ambiente dignifica el juego; limpio, de tamaño adecuado, organizado.
- La disposición y organización de los elementos deben mantener un equilibrio cuidando la sobre estimulación
- Antes y después de cada uso los materiales, elementos u objetivos que manipulan las niñas, los niños y adolescentes deben estar en buen estado, limpios y desinfectados. Estarán dispuestos según los momentos del curso vital garantizando la integridad de las y los participantes.
- Los ambientes facilitan la interacción del participante con otras personas, consigo mismo y el entorno.
- Los diseños de ambientes no deben sobre estimular a los participantes, por el contrario, tienen características propias del diseño de ambientes coherentes con la libertad del juego, con la cultura y con diversas formas de expresión como la danza, la música, el teatro, las artes plásticas, las fiestas, entre otros.
- Los materiales dispuestos en el ambiente se rotan de acuerdo con la observación realizada por la y el ludotecario. La ambientación no es fija y permanente.

- Los juegos y los juguetes deben ser variados, diversos y en la cantidad suficiente de acuerdo con la cantidad de participantes. Estos deben ser elegidos a partir de las posibilidades de interacción y acción que ofrece a las niñas, los niños, los adolescentes y demás participantes. Es decir que los juegos y juguetes deben ser elegidos a partir de las diferentes experiencias que ofrezcan a los jugadores y se debe procurar identificar una lista de juguetes y juegos que muestren diversas estrategias, diversas formas de jugar y experiencias variadas. Puede escogerse tres juegos o juguetes diferentes y no un solo tipo de juguetes, aunque este sea de diferentes tamaños o colores, por ejemplo, es preferible elegir un juego de estrategia, un muñeco y un balón y no tres balones de diferentes tamaños.

### 7.4.3 Organización y manejo de dotación

Contar con una dotación amigable con el medio ambiente en la ludoteca corresponde a uno de los principios fundamentales del programa, dado que los materiales con los que juega resultan ser determinantes para vivir plenamente cada experiencia o actividad. En ese sentido, la dotación exige una revisión y profundización exhaustiva de los conceptos sobre juego, jugar y juguete; individuales, grupales, intergeneracionales, ancestrales, tradicionales, entre otros, que den paso a la selección del material desde el conocimiento y uso de cada uno. Esto, quiere decir que la ludoteca debe contar con un sistema adaptado para su uso y préstamo, garantizando así el cuidado corresponsable del material. Algunas experiencias exitosas como las ludotecas de San Andrés o Rionegro – Antioquia proponen que esta dotación se realice con materiales de las regiones y con la asesoría de personas de la región que conocen los tipos de materiales, muebles y juguetes que pueden usarse en los diferentes territorios y que difícilmente se consigue en espacios comerciales.

Una vez se cuenta con la dotación, que debe ser amigable con el medio ambiente, los ludotecarios deberán establecer el sistema de organización, manejo y cuidado en la ludoteca. Para ello, es importante conocer diferentes opciones como el sistema ESAR,

(ver anexo 2: sistema ESAR) uno de los sistemas más reconocidos en el mundo de las ludotecas, creado por Denisse Garon y Rolande Filion el cual establece 4 espacios de acuerdo con el proceso de desarrollo de las niñas y niños: juguetes de ejercicios (lazos para saltar, balones), simbólicos (kits de profesiones, muñecos), de armado (bloques, legos, rompecabezas) y de reglas o estrategia (juegos como parques, ajedrez). No obstante, si se decide implementar requiere incluirse o adaptarse otros espacios como zona de tecnología, zona de libros para jugar, entre otros.

Este u otros sistemas podrían implementarse tal cual o adaptarse; por colores, códigos, estanterías, símbolos y todo aquello que haga fácil y sencillo el uso de los materiales.

Cualquiera que sea el sistema de organización seleccionado, se deben considerar los siguientes aspectos mínimos:

- La organización del material es fácil de identificar para las personas que asisten a la ludoteca; está clasificada por ciclo de vida o habilidades a desarrollar.
- Los acuerdos de uso son socializados con los participantes.
- El sistema de préstamo y devolución es monitoreado para garantizar la durabilidad del material.
- El préstamo de juguetes tiene criterios claros de entrega, devolución y actos de reparación en caso de no cumplir los términos de tiempos, forma de uso y calidad en el retorno. Los actos de reparación pueden ser simbólicos, pero para que sea un ejercicio de ciudadanía se deben establecer entre todos.
- Los juegos y juguetes de la dotación son en material duradero, resistente y amigable con el medio ambiente.
- El material está al alcance los participantes.
- Los juegos y juguetes se han adaptado a las diferentes condiciones de los participantes por lo tanto tienen enfoque diferencial.
- Se debe implementar un protocolo de higienización, lavado y asepsia de los materiales, especialmente los juguetes que son de uso común y compartido.

- La ludoteca debe contar con herramientas de tecnología como computadores, tabletas, pantallas, entre otros; su uso debe ser acompañado para cuidar que los contenidos no presenten ningún tipo de riesgo para las y los participantes, especialmente para las niñas, niños y adolescentes.

La entidad u organización implementadora de ludoteca debe definir el manejo de inventario de la ludoteca cuidando de cumplir los protocolos y registros necesarios para asegurar el uso, cuidado y durabilidad de la dotación de la ludoteca, la cual debe ser amigable con el medio ambiente.

#### 7.4.4 Documentación y registros de la ludoteca

La ludoteca requiere documentar todos sus procesos tanto del orden técnico como administrativos. Los ludotecarios deben asignar dentro de su cronograma semanal y mensual los tiempos para hacerlo de tal manera que la ludoteca lleve la trazabilidad en tiempo real de los registros correspondientes. Algunos de estos son:

- Registro diario de participantes de la ludoteca, para lo cual es necesario inscribirlos en el primer momento que el participante llegue a la ludoteca y continuar su registro durante todos los momentos de participación.
- Actas de reuniones con los diferentes actores involucrados en el programa.
- Planeación estratégica y flexible de la ludoteca afín de ajustarse a las dinámicas de la comunidad.
- Cronograma.
- Resultados de evaluaciones.
- Actas o relatorías de rendiciones de cuentas o socialización de resultados.
- Guías metodológicas para diferentes experiencias de juego.
- Registro fotográfico y testimonial.
- Diarios de campo, aprendizajes y lecciones aprendidas u otro producto resultado de la gestión de conocimiento.

Estos son los registros o documentos básicos que la ludoteca debe llevar para garantizar trazabilidad en sus procesos, sin embargo, es la entidad u organización implementado del programa la que define los procesos y registros que deba llevar la ludoteca a partir de su sistema de calidad.

Estos registros deben llevarse usando las herramientas tecnológicas que garantizan trazabilidad, cuidado y almacenamiento seguro, actualizado y disponible de la información; lo que además garantiza tener una base de datos que se armonice con otros registros de los participantes en otros programas del municipio u organización, en especial de aquellos en los cuales se viabiliza y garantiza los derechos de niñas, niños y adolescentes.

#### 7.4.5 Servicios generales en la ludoteca

Hace referencia a los requerimientos de aseo, vigilancia, transporte a ludoteca viajera y otros aspectos de tipo logístico que se requieren para el buen funcionamiento del programa, los cuales se pueden cumplir a través de la contratación directa de personas que desarrollen estas funciones o de contratos de servicios que son una opción para considerar para contar con estos servicios.

Es importante tener presente que esto no requieren personas exclusivas para la ludoteca pues en las entidades territoriales o en las organizaciones estos requerimientos se cubren definiendo esquemas y tiempos de operación en los contratos con las personas o empresas que prestan los servicios a las diferentes áreas de la administración municipal o de la organización que implemente el programa. Esto significa que debe hacerse una coordinación operativa y logística para que la ludoteca cuente con estos servicios, incluido el servicio de limpieza de los juegos y juguetes.

Frente a esto, también es necesario puntualizar en la necesidad de un permanente trabajo en equipo con los ludotecarios, pues las personas que desarrollan estas funciones operativas y logísticas sean vinculadas directamente, a través de contrato directo o por contrato con empresas prestadoras de estos servicios son actores que están en constante comunicación y encuentro con los participantes; su mirada, sus apreciaciones, sus

aportes son importantes a la hora de definir las rutas que establece la ludoteca en sus acciones y ofertas. Por lo tanto, se recomienda tenerlos en cuenta desde el diseño de la planeación estratégica de la ludoteca hasta en su evaluación y de manera muy especial abordar con estas personas la formación en la política de salvaguarda de niñas, niños y adolescentes pues, aunque ellos no tienen acción directa con ellas y ellos; es también de su responsabilidad el cuidado y protección de estos participantes.

#### 7.4.6 Estándares para el componente de operación y administración

- En la modalidad fija, desde la fase del diseño y viabilidad se debe garantizar que cumpla con características de seguridad, amplitud, iluminación, comodidad para las y los participantes, incluyen un espacio abierto que permita el desarrollo de juegos al aire libre.
- El acceso al espacio de la ludoteca se encuentra alejado de vías de alto tráfico de tal manera que sea seguro para las niñas, niños y adolescentes o con señalizada adecuada como vía de alta velocidad.
- En la ludoteca viajera, itinerante o móvil los espacios de atención son concertados con la comunidad y cuentan con unas condiciones mínimas para la atención, tales como: un espacio cubierto en caso de lluvia o mucho sol, cercanía o fácil acceso para las familias participantes, este espacio presenta condiciones de seguridad y comodidad para las niñas, niños, adolescentes y demás participantes. Estas especificaciones se tienen en cuenta especialmente en zonas rurales, semi-rurales o urbanas que no cuentan con equipamiento social y comunitario para el encuentro de la población o su acceso se dificulta.
- El espacio físico donde se desarrolle la modalidad fija o viajera debe tener condiciones medio ambientales, de seguridad, comodidad y aforo para los participantes y estas condiciones deben diferenciales para los espacios de atención según la ludoteca se implemente en entornos institucionales, comunitarias, hospitalarias u otras.

- La ludoteca cuenta con un registro de inscripción y de caracterización de los niños y niñas del programa, de acuerdo a la cobertura y requerimientos de calidad de cada una de sus componentes.
- Los juguetes y materiales usados en los encuentros de juego son seguros, adecuados para las condiciones ambientales y culturales del territorio, se cuidan y usan con un sistema de organización y clasificación que permita el fácil acceso para las y los participantes
- Para el desarrollo de ludoteca viajera, itinerante o móvil se cuenta con los medios de transporte seguros y permanentes para llegar a las comunidades en los tiempos previstos
- La ludoteca implementa un proceso de manejo de inventario que asegura el buen uso, cuidado y durabilidad de la dotación y con un proceso de reciclaje sostenible de juegos, juguetes y materiales cuando deba prescindirse de estos o darlos de baja.



Foto 26. Visita de asistencia técnica a Ludoteca de la Isla de San Andrés.



## 7.5 Asistencia técnica

La asistencia técnica es un proceso permanente de acompañamiento, orientación y formación al equipo de ludotecarios para que el programa cumpla sus funciones con idoneidad, favoreciendo una oferta de calidad para las y los participantes e innovando tanto en la disposición del ambiente de juego como en la atención que brinda en cada territorio u organización.

Así entendida, la asistencia técnica es fundamental para optimizar el funcionamiento de este programa y garantizar que cumpla con sus funciones de manera efectiva. En este sentido, la asistencia técnica debe realizar un diagnóstico exhaustivo, una planeación rigurosa, un proceso de cualificación y acompañamiento permanente y con la documentación de lo que se hace se puede mejorar significativamente la calidad de los servicios ofrecidos en las ludotecas, para así beneficiar, tanto a los participantes



como a los profesionales involucrados. La clave está en abordar cada uno de los aspectos mencionados de manera continua y sistemática, a partir de intervenciones sostenibles y que respondan a las necesidades reales del contexto.

Es importante señalar que esta asistencia técnica la debe hacer personas, entidades del estado, organizaciones de la sociedad civil o universidades con alto conocimiento e implementación en ludotecas o en investigación sobre juegos y juguetes y propuestas innovadoras basadas en juego. Estas organizaciones deben certificar o probar su idoneidad en la implementación o asistencia técnica afín de garantizar un proceso de acompañamiento pertinente, ético, basado en el conocimiento y la experiencia comprobada.

### 7.5.1 Diagnóstico del entorno

- **Revisión del espacio físico:** valorar el estado general de las instalaciones, incluyendo mobiliario, materiales de juego y seguridad. Es importante asegurarse de que el entorno sea seguro y adecuado para quienes habitan una ludoteca.
- **Revisión de recursos:** examinar la disponibilidad y calidad de los recursos lúdicos y educativos. Identificar si hay materiales obsoletos, peligrosos, faltantes, poco amigables con el medio ambiente o en mal estado.
- **Entrevistas y encuestas:** entrevistar al talento humano de la ludoteca, los maestros, agentes educativos, actores sociales de infancia y las familias, para entender sus percepciones sobre los intereses, las necesidades y los aspectos por mejora.
- **Análisis de datos:** revisar registros de participación, observaciones y cualquier otra información relevante para identificar aquellos aspectos que requieren atención

### 7.5.2 Desarrollo del plan de asistencia técnica

- **Definir metas claras:** basado en el diagnóstico, establecer objetivos específicos para la asistencia técnica, a fin de mejorar la calidad de la oferta y las actividades propuestas, de optimizar la gestión del espacio o de cualificar al talento humano.

- **Diseñar intervenciones:** crear un plan detallado con actividades específicas para abordar los intereses y las necesidades identificadas, tales como la actualización del mobiliario, la incorporación de nuevos recursos lúdicos o la mejora de las prácticas de seguridad.
- **Cronograma y recursos:** establecer un cronograma para la implementación de las intervenciones y asignar los recursos necesarios, a nivel de personal, materiales y tiempo.

### 7.5.3 Cualificación y desarrollo profesional

- **Formación inicial:** la asistencia técnica debe comenzar con una formación inicial de lo que es la ludoteca, su sentido y funciones y sobre el papel que cumple el ludotecario y las demás personas vinculadas al programa.
- **Talleres y cursos para formación permanente:** ofrecer talleres de capacitación sobre temas como la gestión de la ludoteca, la planificación de actividades lúdicas, el diseño de ambiente y la valoración del desarrollo. Es importante enfocar la cualificación en habilidades prácticas y teóricas que aporten a las prácticas lúdicas y de gestión. Esto debe incluir capacitaciones en juego y lenguajes de expresión artística como música, pintura, teatro, danza y literatura.
- **Mentoría y asesoría:** proporcionar apoyo continuo a través de sesiones de mentoría y asesoría, abordando problemas específicos y ofreciendo orientación basada en las necesidades y preguntas emergentes.

### 7.5.4 Evaluación con acompañamiento

- **Seguimiento continuo:** establecer mecanismos para acompañar la implementación de la oferta y de las actividades y evaluar su efectividad. Esto puede incluir observaciones regulares, encuestas de satisfacción y encuentros.
- **Ajustes y mejoras:** realizar ajustes basados en el proceso de acompañamientos sistemáticos y en la retroalimentación de los participantes en el proceso. Asegurarse de que los cambios sean efectivos y sostenibles.

### 7.5.5 Documentación

- **Documentación detallada:** mantener registros detallados de todas las actividades de asistencia técnica, incluyendo diagnósticos, programación, cronograma, actividades de cualificación y evaluaciones.
- **Generar informes:** crear informes periódicos que resuman los aciertos y desaciertos derivados del acompañamiento, los efectos de las intervenciones y las recomendaciones para futuras mejoras.
- **Socializar los resultados:** presentar los informes a los interesados, incluyendo a los coordinadores de la ludoteca, ludotecarios y posibles financiadores, para asegurar transparencia.

### 7.5.6 Promoción de la sostenibilidad

- Establecimiento de normas para quienes operan el programa y acompañamiento para que se cumplan: para lo cual es necesario desarrollar políticas y procedimientos que aseguren la continuidad de las ofertas de la ludoteca y la adaptación a los cambios y transformaciones.
- **Vinculación de la comunidad:** la asistencia técnica debe prever acciones con la comunidad o con la población participante para avanzar en su involucramiento, de tal manera que se constituya en un factor de posicionamiento y sostenibilidad.

### 7.5.7 Estándares de asistencia técnica

- La ludoteca cuenta con un plan de asistencia técnica validado por la institución pública o privada que la implementa y acordado con el equipo de la ludoteca.
- La ludoteca y el equipo de ludotecarios cuenta con un proceso sistemático de asistencia técnica desarrollado por la misma entidad u organización que implementa la ludoteca o por otra con la que se establezca acuerdos o convenios para tal fin.

- La asistencia técnica la realiza una persona, entidad del estado, organización de la sociedad civil o institución universitaria con idoneidad comprobada en la implementación y acompañamiento de ludotecas o investigación sobre el juego, los juegos y juguetes o sobre programas de juego.
- La asistencia técnica se realiza a partir de un diagnóstico de la ludoteca, el cual debe levantarse de manera participativa con los ludotecarios.
- Se cuenta con la documentación y registro de la asistencia técnica realizada en la ludoteca durante el año





Foto 27. Encuentro Internacional de Ludotecas, Juego y Educación 2024, Bogotá, D.C.

## 7.6 Gestión del conocimiento e investigación

### 7.6.1 Gestión de conocimiento en la ludoteca

Para entender la gestión de conocimiento en la ludoteca es necesario en principio analizar qué comprendemos por conocimiento. Para esto se puede revisar el planteamiento etimológico, la elaboración conceptual, su principio filosófico, sin embargo, consideramos apropiado que nos paremos en el terreno eminentemente práctico. Un concepto aproximado desde este enfoque es aquel que afirma que el conocimiento, “es un conjunto de representaciones entrelazadas basadas en información,

con análisis, síntesis, interpretación y argumentación, en un determinado contexto, con significación y consciencia de sus interrelaciones” (Tobón, y Rojas, 2006, p. 30) Teniendo en cuenta este postulado, reflexionemos un momento en la siguiente pregunta ¿para qué necesito conocimiento en mi vida diaria? La respuesta más probable es para todo. Ahora pensemos qué puede significar eso. “Todo” es cada una de las actividades de la vida cotidiana: cocinar, ir a trabajo, hablar con los familiares, jugar en la ludoteca, etc. Todo es cada una de esas actividades que el ser humano realiza por que tiene la capacidad para hacerlo. En este sentido, podemos definir, en términos prácticos el conocimiento como la capacidad de actuar a partir de un saber.

Revisemos el siguiente ejemplo: el desplazamiento a la ludoteca requiere de una información y de un conocimiento: la información sobre las rutas a seguir, cuánto tiempo se requiere para cada ruta, cuál es el medio de transporte más apropiado, y el conocimiento sobre las formas de relacionarse con quienes brindan el servicio de transporte, la ruta más adecuada para llegar a tiempo, las variables que pueden facilitar ese desplazamiento o las que no lo hacen. Es decir que la información contextualizada y con análisis es un conocimiento que la persona ha ganado por su experiencia en el territorio o en la organización donde se implementa la ludoteca.

Ahora, qué pasa con estas actividades cuando las hacemos de forma recurrente. Cuando esto ocurre, actuamos de forma casi “automática”, porque nuestra capacidad para hacerlo es mayor en la medida que hemos experimentado muchas veces la misma actividad. Esta experiencia es la que nos ayuda a actuar con mayor confianza, a optimizar el uso de los recursos, a ser más oportunos en la toma de decisiones, a cometer menos errores. Esta experiencia es lo que permite asegurar que una persona tiene un conocimiento mayor frente a alguien que no la ha vivido.

Pues bien, a partir de este primer acercamiento, ya podemos avanzar hacia lo que implica la gestión de conocimiento en la acción práctica de la ludoteca. Para ello, planteamos la pregunta sobre ¿qué sucede cuando no tenemos el conocimiento y la experiencia que se requiere en un momento o situación particular?, ¿qué se puede hacer?, ¿es posible recurrir a otros, recurrir al conocimiento de los otros?, ¿apoyarnos

de las experiencias de los otros? La respuesta es contundente: Sí, y no solo es posible sino necesario. La experiencia y el conocimiento de otros nos permite tomar mejores decisiones; de la misma manera nuestra experiencia y conocimiento compartido con otros les ayuda a actuar de manera más acertada, oportuna y efectiva.

En la ludoteca, cuando se logra aprender del conocimiento y de la experiencia de otros se habilita nuevas capacidades en quien tiene la apertura para incorporar aquello que le fue compartido, y cuando esta persona logra compartir su experiencia y conocimiento con los demás es a lo que se le conoce como gestión del conocimiento.

Pero ¿cómo podemos acceder a la experiencia y al conocimiento de otros? Para ello hay que revisar primero las formas en que podemos encontrar almacenada o documentada esa experiencia y ese conocimiento. La primera fuente es en las mismas personas, en la memoria de las personas, también en documentos escritos, en documentos de audio y en documentos de audio y video y todo esto hoy en día se puede alojar en plataformas virtuales; lo que hace más accesible ese conocimiento documentado.

Para que se pueda acceder a esa experiencia y a ese conocimiento es necesario en primer lugar, la disposición de compartirlos. En segundo lugar, la recolección o documentación de dicho conocimiento y de ponerlo a disposición de los otros. En tercer lugar, aplicar lo que otros han realizado y que nos han compartido. Y, por último, documentar lo que hemos aprendido con ese nuevo conocimiento, ponerlo a disposición de los otros para su uso y lo más importante volverlo parte de la cultura que se vive en la ludoteca. Cuando el conocimiento se comparte, se incorpora, se enriquece con la propia experiencia y se documenta hay innovación, elemento central en el desarrollo de la ludoteca. Una ludoteca que no innova está en alto riesgo de desaparecer.

La gestión de conocimiento entre los ludotecarios y con los otros actores involucrados en la ludoteca, incluso con otros que están en otros lugares del país o de otros países es lo que permite el crecimiento, la innovación, el desarrollo permanente del programa. Para que esto sea posible se requiere diseñar mecanismos para que el conocimiento y la experiencia sea documentada y puesta en circulación, incorporando prácticas sistemáticas que fortalezcan el proceso:

- Agendar el tiempo para informarse y documentar las experiencias convirtiéndolo en parte de la cultura de la ludoteca
- Definir las herramientas para documentar: diarios de campo, lecciones aprendidas, buenas prácticas, relatorías de mesas de aprendizaje, informes, guías metodológicas, bitácoras, entre otras. Ver anexo 4: formatos de herramientas de gestión de conocimiento
- Tomar el tiempo para leer lo documentado por otros y verificar que esto que se lee se esté internalizando.
- Documentar desde el inicio la propia experiencia, acordando en equipo: qué documentar, cómo documentarlo, cuándo documentarlo. En esencia, podemos establecer que la documentación consiste en dejar evidencias de los hechos. Es decir, cuáles son los rastros que voy dejando para recordar un camino. En este sentido, la documentación consiste en emplear el código de comunicación común: el lenguaje, el cual se expresa de manera verbal y/o escrita, para dejar evidencia de unos hechos. (Corporación Juego y Niñez, 2008, p. 5)
- Asegurarse que la documentación esté disponible para otros, por lo tanto, es necesario que en equipo definan el repositorio virtual y físico en donde se alojará los registros realizados. Es importante establecer un sistema accesible y seguro.
- Participar periódicamente en los espacios de socialización definidos con el equipo, para lo cual será necesario fijar en el cronograma de la ludoteca los tiempos para esta socialización, para ellos es importante tener claro que no se trata de rendir cuentas, se trata de compartir la experiencia y el conocimiento clave.
- Participar en escenarios abiertos para compartir información y conocimiento tales como laboratorios pedagógicos, congresos, seminarios, foros, chats, entre otros.

Por último diremos que, aprender en la labor cotidiana de la ludoteca y documentar, es el primer paso para que los demás ludotecarios aprendan, porque es a partir del conocimiento de cada uno de los integrantes del equipo que la ludoteca construye el

conocimiento que le permite mantener activa y renovada la oferta para sus participantes y lo más importante, con la gestión de conocimiento se comprende que el juego es parte del gran entramado social y cultural que se transforma y que con las experiencias compartidas se encuentran nuevas formas de jugar.

### 7.6.2 La ludoteca como escenario de formación e investigación

La ludoteca, como espacio dedicado al juego, ha ganado relevancia en el ámbito educativo, de hecho, en varias instituciones educativas hay un espacio con este propósito. Desde hace varios años, estudios han revelado la importancia de la ludoteca como un entorno, tanto para la formación de maestros, como para la investigación educativa: Rogoff (2003); Bodrova y Leong (2005); Martín, Díaz y Zapatería (2018); Soler-Rocha (2015); Bolaños (2019), en cuanto al efecto de las ludotecas en el desarrollo cognitivo, social, comunicativo y en el fortalecimiento de capacidades como la resolución de problemas, la cooperación.

En las ludotecas los investigadores pueden estudiar las interacciones de las niñas y los niños con diferentes tipos de juegos y actividades, lo que les permite analizar aspectos del desarrollo cognitivo, emocional y social. Estos estudios pueden proporcionar información valiosa sobre los hitos del desarrollo y las formas de acompañamiento que pueden potenciar ese desarrollo.

Los estudios han demostrado que las ludotecas enriquecen la práctica docente y la formación profesional, y son fértiles para el avance del conocimiento, la mejora de las prácticas educativas y la reflexión sobre la enseñanza y el aprendizaje en escenarios distintos a la escuela. Las investigaciones que se desarrollan dentro de las ludotecas aportan al diseño de nuevas propuestas pedagógicas basadas en el juego, en identificar prácticas comunitarias culturales y en definir políticas educativas que incluyan miradas enriquecidas sobre la educación.

Las ludotecas se constituyen en una especie de laboratorio que brinda a los futuros maestros un sinnúmero de posibilidades en un entorno práctico donde pueden “experimentar” en situaciones reales. Los juegos y actividades diseñados permiten a

los maestros en formación planear, explorar diversas estrategias, observar, registrar y reflexionar sobre su propia práctica.

Adicionalmente, la ludoteca puede actuar como un laboratorio de innovación social y educativa donde los maestros en formación prueban nuevos métodos y enfoques pedagógicos y a la vez permiten que se convierta en un espacio de co-creación de experiencias y recursos que potencien la experiencia de las y los participantes y de la ludoteca misma. A través de la experimentación con diferentes tipos de juegos, juguetes y materiales, los educadores cualifican su proceso formativo a partir del reconocimiento de otros escenarios educativos.

Las ludotecas permiten a los futuros maestros y a otros profesionales observar las interacciones lo que les proporciona una visión profunda de quienes son las niñas y los niños, qué intereses tienen, cuáles son sus gustos, cómo se relacionan entre sí, información valiosa que enriquece su práctica pedagógica. Además, los maestros en formación pueden recibir retroalimentación sobre su desempeño en la ludoteca, lo que aporta en su construcción como profesional de la educación.

Para concluir este apartado, es importante señalar que la ludoteca como escenario de formación e investigación presenta desafíos, el primero, asociado a comprender este programa como un laboratorio que permite a los ludotecarios y a otros agentes externos hacer investigación sobre el jugar y así construir un conocimiento actualizado y cualificado sobre el juego para comunicarlo y compartirlo con otros actores y mejorar continuamente la atención. El segundo tiene que ver con determinar la forma en la cual se debe adelantar las investigaciones con los propósitos de reconstruir las experiencias significativas, identificar riesgos, aciertos y logros, reconocer los vacíos y oportunidades, construir conocimiento sobre propuestas de juego, gestionar nuevos recursos y especialmente valorar el impacto de las acciones de la ludoteca. Y el tercer desafío es el de lograr que la academia se vincule a este programa social y al hacerlo coadyuve en la formación de más profesionales en juego, para que comprendan su importancia, para que lo asuman como objeto de estudio y para que sean verdaderos facilitadores en las ludotecas proponiendo experiencias sensibles, significativas e innovadoras para las y los participantes.

### 7.6.3 Estándares de gestión de conocimiento e investigación

- El equipo de la ludoteca documenta sus aprendizajes y experiencias en diarios de campo, lecciones aprendidas, buenas prácticas y realiza acciones para la transferencia de aprendizajes y experiencias en mesas de trabajo, laboratorios, encuentros de ludotecarios, entre otros.
- Las ludotecas cuentan con herramientas de TICS o de gestión documental físicas que permiten el desarrollo de acciones de recolección y de acuerdo a las características de calidad esperadas y a las necesidades del proyecto.
- En la ludoteca se desarrollan procesos de investigación o investigaciones, resultado de convenios o alianzas con la academia, permitiendo la producción de conocimiento, innovación y desarrollo científico frente al juego y al desarrollo de la ludoteca misma.



Foto 28. Actores territoriales suscribiendo pacto por la niñez en la Isla de San Andrés.



## 7.7 Articulación y alianzas para la sostenibilidad

### 7.7.1 Articulación interinstitucional

La articulación interinstitucional es uno de los pilares sobre los cuales se debe sostener el funcionamiento de las ludotecas ya sean de origen público o privado de manera municipal, regional, territorial. Esta articulación implica la cooperación entre diversas entidades públicas y privadas, requiere una visión estratégica que permita maximizar los recursos, conocimientos y capacidades de cada entidad, sector o institución involucrada. La colaboración entre entidades gubernamentales, organizaciones de la sociedad civil, el sector privado, la academia y líderes comunitarios

es crucial para llegar a zonas vulnerables y territorios alejados, ofreciendo programas que potencien el desarrollo integral y fomenten el juego y nuevos conocimientos que lleguen a las comunidades.

Es esencial establecer alianzas estratégicas desde las ludotecas con las secretarías municipales y sus diferentes oficinas, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), bibliotecas, universidades, empresas, cajas de compensación familiar, microempresas, pequeñas y medianas empresas, sociedades cooperativas, organizaciones de economía social, sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, compañías multinacionales, entre otros actores clave, que muestran interés, que son cercanos a las ludotecas o que son referentes en los territorios por su cercanía a la economía o al desarrollo social. Estas alianzas facilitan la implementación de programas alineados con las políticas nacionales y locales de infancia y adolescencia (Corporación Juego y Niñez, 2017). Algunos ejemplos son: la colaboración con instituciones académicas, que permiten el desarrollo de investigaciones y prácticas pedagógicas en las ludotecas, contribuyendo tanto a su legitimación como a su mejora continua; e incluso, el patrocinio de ludotecas por parte de grandes empresas que las ayudan en su sostenibilidad y asistencia técnica.

Además, la articulación interinstitucional es esencial para superar un desafío crítico relacionado con la garantía del derecho al juego: la falta de conocimiento y coordinación entre diferentes entidades públicas respecto a la existencia y función de estos espacios. Este desconocimiento limita su capacidad para cumplir con su misión. Por ello, es imperativo que las ludotecas se integren en los sistemas de gestión de calidad dentro de las administraciones municipales, asegurando que sean reconocidas y financiadas como componentes vitales para el desarrollo social y educativo de niñas, niños, adolescentes, familias y comunidades.

La integración de las ludotecas en el marco de las acciones realizadas por la administración municipal no solo mejora su visibilidad y el apoyo institucional, sino que también fortalece su capacidad para influir en la planificación y ejecución de programas que beneficien a la infancia y adolescencia. Este tipo de articulación debe concebirse como un proceso bidireccional, en el que las ludotecas reciben apoyo y a

la vez contribuyen activamente a la creación de políticas y programas que reflejen las necesidades de las comunidades a las que sirven.

De manera general, se presentan las principales articulaciones que se pueden realizar en las ludotecas con otros en el municipio:

**Tabla 5. Actores y objetivo de articulación con la Ludoteca.**

Entidad/Organización	Objetivo de la articulación
Secretarías municipales y sus oficinas	Implementación de programas alineados con las políticas nacionales y locales de infancia y adolescencia desde la perspectiva del derecho al juego.  Integrar las ludotecas en el sistema de Gestión de la Calidad e incluso en el organigrama de las alcaldías mejora su eficiencia operativa, facilita el acceso a recursos, incrementa su visibilidad institucional, y fortalece su capacidad de incidencia y sostenibilidad a largo plazo
ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar)	Garantizar el derecho al juego desde la interdependencia con otros derechos y promover el desarrollo integral y la protección de niñas, niños y adolescentes a través de la coordinación con las políticas y programas.  Fortalecer las mesas de participación infantil de manera e integra a un proceso que potencia la voz y la participación activa de niñas, niños y adolescentes en las decisiones que afectan sus vidas y comunidades y el desarrollo de los territorios, asegurando que las políticas públicas reflejen las necesidades reales de la infancia y protejan sus derechos.
Bibliotecas, teatros	Promover la lectura, las artes y el aprendizaje intergeneracional, facilitando el acceso a recursos educativos que complementen las actividades lúdicas de las ludotecas.
Universidades	Desarrollar investigaciones y prácticas pedagógicas en las ludotecas, contribuyendo a la legitimación y mejora continua de estas como espacios de aprendizaje y desarrollo humano.

Entidad /Organización	Objetivo de la articulación
Líderes comunitarios	Coordinar la llegada de las ludotecas a territorios vulnerables y alejados, asegurando que la oferta se adapte a las necesidades y contextos específicos de la comunidad desde el enfoque diferencial.
Policía Nacional	Garantizar la seguridad en las ludotecas y durante las actividades externas, especialmente en zonas vulnerables o de alto riesgo, asegurando la protección de los derechos de la infancia. Y generando empatía con las necesidades de las niñas, los niños y adolescentes.
Comisarías de familia	Articular las ludotecas en las rutas de atención para garantizar la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes, respondiendo a situaciones de vulnerabilidad.
Cajas de compensación familiar	Brindar apoyo financiero y recursos para la dotación y sostenibilidad de las ludotecas, asegurando su funcionamiento continuo y su impacto en las comunidades. Y creando programas que potencien el ejercicio del derecho al juego.
Organizaciones No Gubernamentales (ONGs)	Implementación de proyectos sociales y de desarrollo comunitario, integrando la ludoteca como un centro de coordinación, creación y sostenibilidad para actividades dirigidas a la infancia y la adolescencia.
Colegios	Facilitar el acceso a actividades lúdicas complementarias al currículo escolar, promoviendo el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes a través del ejercicio del derecho al juego y el enriquecimiento de la propuesta pedagógica o PEI.
Normales Superiores	Replicar y construir metodologías educativas innovadoras en las prácticas de las ludotecas, formando docentes que promuevan el derecho al juego y el desarrollo integral de la infancia.
Empresas privadas	Apoyar la sostenibilidad de la ludoteca y el acercamiento al público de interés de la empresa privada en la que puede existir el relacionamiento intergeneracional y la llegada a territorios apartados

Finalmente, la articulación interinstitucional debe entenderse como un proceso dinámico y continuo, donde la capacidad de adaptación y la flexibilidad son elementos clave. Las ludotecas deben mantener una comunicación constante con sus aliados, evaluando y ajustando sus estrategias de colaboración para responder a los cambios en el contexto social, económico y político. Esto garantizará que las ludotecas sean sostenibles y prosperen como espacios seguros y esenciales para el desarrollo comunitario y la protección de los derechos de la infancia y la adolescencia en Colombia.

### 7.7.2 Articulación con la comunidad

La articulación con la comunidad es fundamental para el éxito de las ludotecas, especialmente en contextos vulnerables y territorios alejados. Es valioso que las ludotecas trasciendan su infraestructura física y se movilicen hacia donde residen las comunidades, logrando un verdadero alcance. Este proceso, basado en la colaboración con familias, líderes comunitarios, organizaciones locales, actores de la sociedad civil, entidades del sector privado y por supuesto, de entidades públicas, permite a las ludotecas adaptar sus servicios a las necesidades específicas del entorno. La interacción constante con la comunidad no solo fortalece las redes de colaboración, sino que también fomenta un sentido de pertenencia y responsabilidad compartida, haciendo realidad el enfoque territorial, diferencial y étnico, posibilitando ya sea que la ludoteca sea del sector privado o público un acercamiento y reconocimiento con la comunidad.

Para ello, es pertinente que las ludotecas identifiquen y comprendan las dinámicas sociales, económicas, culturales y étnicas. Esto les permite ofrecer actividades que resuenen con las experiencias y expectativas de las familias y niñas, niños y adolescentes, y actuar como propiciadores de la participación comunitaria. La colaboración con líderes comunitarios, quienes poseen un profundo conocimiento del contexto local, es clave para facilitar el acceso de las ludotecas a zonas de difícil alcance y asegurar una mayor participación comunitaria.

Es importante que las comunidades conozcan las ludotecas desde sus ambientes enriquecidos y distinta gama de juguetes y las disfruten, pero también, al operar fuera

de sus espacios tradicionales, las ludotecas promueven la diversidad y la inclusión, y contribuyen a la creación de un entorno seguro para todas y todos. La participación de la comunidad en la gestión y operación de las ludotecas es esencial para su sostenibilidad a largo plazo, asegurando que estos espacios responden a las necesidades inmediatas y contribuyan al desarrollo de la comunidad como actor que cuida y respeta a niñas, niños y adolescentes.

### 7.7.3 Incidencia en espacios de decisión política

Para que las ludotecas se conviertan en verdaderos agentes de cambio y promotoras del desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes debe considerar la incidencia en espacios de decisión política. Este proceso implica la participación en la formulación de políticas públicas y su implementación, también la capacidad de influir en las agendas políticas locales y regionales para garantizar que el derecho al juego sea reconocido y priorizado.

Para que las ludotecas ejerzan una incidencia efectiva, es fundamental que estén alineadas con las estructuras y mesas de incidencia existentes y que participen en los espacios donde se toman decisiones. Esto requiere una participación efectiva y constante en el Consejo de Política Social, mesas interinstitucionales, comités de infancia y adolescencia, y otros espacios de decisión donde se discuten y definen acciones que promueven el desarrollo y la protección de la infancia. En estos espacios, las ludotecas ya sea de procedencia pública o privada pueden aportar su experiencia y conocimiento sobre las necesidades de las niñas, niños y adolescentes, asegurando que sus voces sean escuchadas y que sus derechos sean protegidos y promovidos, por ende, la importancia de las mesas de participación infantil.

Además, la incidencia política de las ludotecas debe estar respaldada por datos y evidencia que demuestren el impacto positivo de sus programas en la comunidad. La recopilación y presentación de estos datos a los tomadores de decisiones fortalece la posición de las ludotecas como actores relevantes y confiables en el campo de la política pública. Esto aumenta su visibilidad y facilita la obtención de recursos y apoyo institucional necesario para su sostenibilidad y por tanto su reconocimiento,

Es igualmente importante que las ludotecas ya sean públicas o privadas se articulen con organizaciones de la sociedad civil, universidades, el sector privado y otros actores clave que comparten objetivos similares. Estas alianzas permiten la creación de redes colaborativas que pueden influir de manera más efectiva en los espacios de decisión política, promoviendo cambios estructurales que beneficien a la infancia. A través de estas redes, las ludotecas no solo pueden compartir recursos y estrategias, sino que también amplifican su impacto y alcance, asegurando que sus esfuerzos sean sostenibles y estén alineados con las políticas públicas.

Por último, la incidencia en espacios de decisión política requiere un enfoque estratégico y sostenido. Las ludotecas ya sea de origen públicas o privadas deben estar preparadas para participar a largo plazo en estos espacios, construyendo relaciones de confianza con los tomadores de decisiones y adaptando sus estrategias a medida que cambian las circunstancias políticas y sociales. Solo a través de un compromiso constante y bien informado, las ludotecas podrán asegurar que el derecho al juego se mantenga.

### 7.7.4 Alianzas para la sostenibilidad

Garantizar la sostenibilidad de las ludotecas es fundamental, permitiéndoles mantener su impacto a largo plazo y adaptarse a las necesidades cambiantes de las comunidades que sirven. Estas alianzas se construyen entre una variedad de actores, incluyendo entidades gubernamentales, empresas privadas, organizaciones no gubernamentales (ONG), y la propia comunidad, con el objetivo de garantizar que las ludotecas cuenten con los recursos financieros, materiales, y humanos necesarios para su operación efectiva.

Una de las claves para establecer alianzas sostenibles es la creación de acuerdos estratégicos con las administraciones locales y regionales. Estos acuerdos pueden incluir la asignación de presupuesto público para el mantenimiento y creación de nuevas ludotecas, la inclusión de estas en planes de desarrollo y la incorporación de sus actividades en las políticas de infancia y adolescencia. Al estar integradas en las estructuras gubernamentales, las ludotecas aseguran su financiación, también ganan

legitimidad y visibilidad como actores esenciales en el desarrollo comunitario.

Además, es crucial que las ludotecas forjen relaciones con el sector privado, donde las empresas pueden contribuir a su sostenibilidad a través de patrocinios, donaciones de materiales, y la participación en programas de responsabilidad social empresarial. Estas alianzas pueden ser mutuamente beneficiosas, ya que las empresas cumplen con sus objetivos de responsabilidad social y fortalecen su relación con la comunidad local apoyando el juego y el bienestar de niñas, niños, adolescentes, familias y comunidades. También las ludotecas de origen empresarial o privado se ven beneficiadas del reconocimiento de la administración municipal pues se pueden tener en cuenta para la toma de decisiones y su participación en instancias permitiendo la sostenibilidad mutua y por supuesto beneficiar el derecho al juego de las niñas, niños y adolescentes.

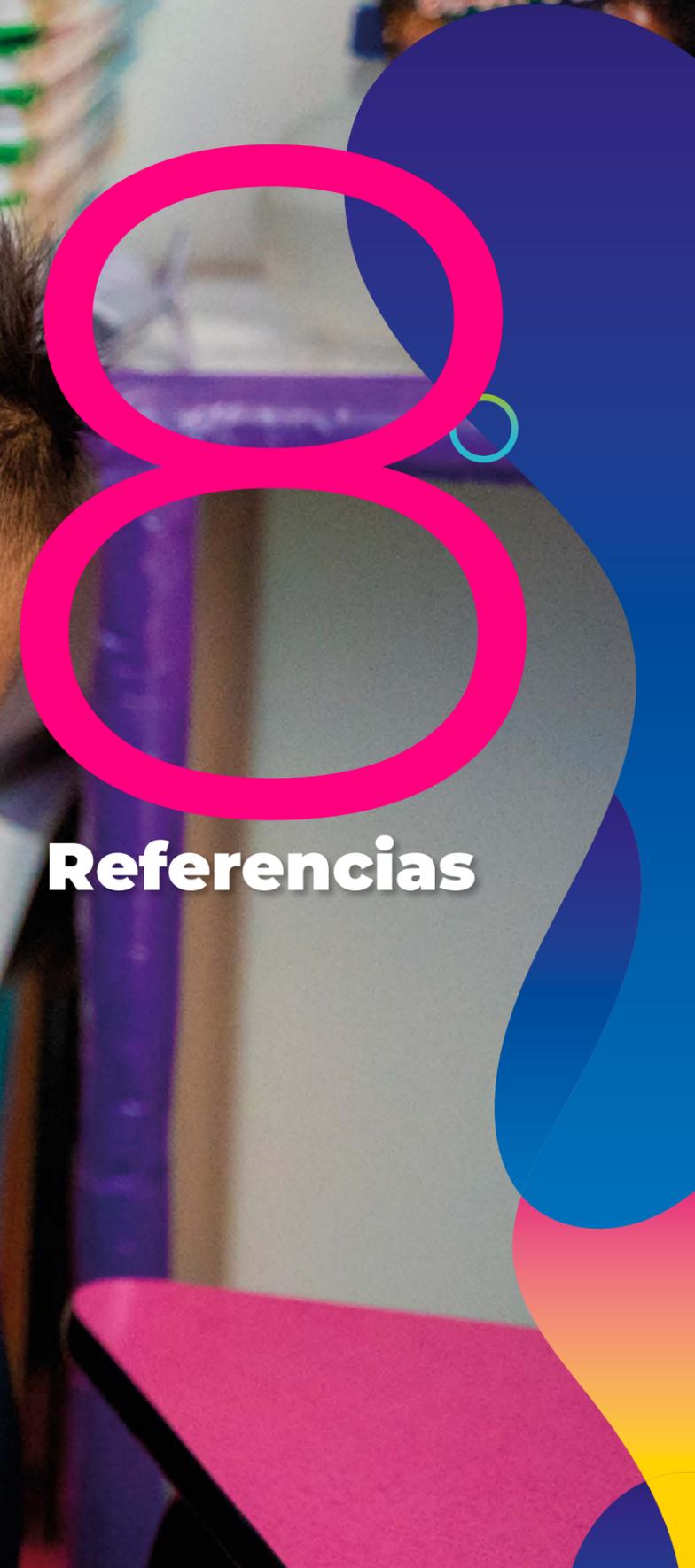
De otro lado, las organizaciones de la sociedad civil también juegan un papel importante en la sostenibilidad de las ludotecas. Estas organizaciones, con su experiencia en gestión de proyectos y movilización de recursos, pueden ofrecer apoyo técnico y financiero, además de colaborar en la implementación de programas específicos que refuercen las capacidades de las ludotecas. La sinergia entre las ludotecas y las ONG permite una ampliación del impacto y una mayor capacidad para responder a desafíos complejos, como la atención a poblaciones vulnerables y la promoción de derechos.

Otro aspecto, es la movilización de la propia comunidad en apoyo a las ludotecas. Cuando las familias y otros actores comunitarios se sienten parte integral de estos espacios, están más dispuestos a contribuir con su tiempo, recursos y conocimientos para asegurar su sostenibilidad. Esta colaboración genera sentido de pertenencia, también crea una red de apoyo local que es vital para la resiliencia de las ludotecas en tiempos de crisis o limitaciones presupuestarias.

En última instancia, para que las alianzas sean verdaderamente sostenibles, deben basarse en principios de transparencia, confianza mutua y objetivos compartidos. Las ludotecas deben trabajar continuamente en mantener y fortalecer estas relaciones, evaluando regularmente los acuerdos y ajustándolos según sea necesario para garantizar que sigan siendo beneficiosos para todas las partes involucradas.

### 7.7.5 Estándares para articulación y alianzas para la sostenibilidad

- La ludoteca fija o viajera construye acuerdos, responsabilidades y compromisos con los actores de infancia municipales, para realizar acciones conjuntas como garantes de derechos de las niñas y los niños,, intencionado su participación.
- La ludoteca implementa una estrategia de comunicación y divulgación de su oferta con los medios locales, las instituciones educativas, centros culturales y recreativos y con todos programas de atención a la familia e infancia del territorio.
- El programa ludoteca incorpora un proceso de rendición de cuentas por lo menos una vez cada semestre a la comunidad y a todos los actores del gobierno tomadores de decisión con el propósito de evidenciar el impacto y garantizar su sostenibilidad.
- Las comunidades y el grupo de apoyo se involucran en la organización y desarrollo de las experiencias de juego tanto en la ludoteca fija como en la ludoteca viajera, itinerante o móvil.
- La ludoteca cuenta con acuerdos, convenios, alianzas con organizaciones públicas y privadas presentes en el territorio para aunar esfuerzos en el desarrollo de las actividades propias de la ludoteca y favorecer la promoción y garantía de todos los derechos de la infancia y adolescencia.



**Referencias**

**Álvarez, M., & Trejos, Á. (2008).** Diagnóstico para demostrar la importancia de contar con un espacio creado como estrategia lúdico-pedagógica extracurricular para el cuidado y la atención de los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y administrativos de la UTP

**Assinato, Gisela, Vestfrid, Pamela, y Teodosio, María Antonieta.** “Juego, comunicación y cambio social: una experiencia de ludoteca infantil en La Plata”. *Question*, Vol. 1 No. 53, (2017): 193-205.

**Barbosa, Mayara, Sousa, Luisa, Colino, Celina María, y da Silva, Maria.** “Brinquedoteca hospitalar: a visão dos acompanhantes de crianças”. *Psicologia: Teoria E Prática*, Vol. 17 No.1, (2015): 97-107.

**Barlán, S., Hart, R., Satterthwait, D., de la Barra, X., & Missair, A. (2004).** Ciudades para la niñez. Los derechos de la infancia, la pobreza y la administración urbana (Unicef (ed.); Primera Ed).

**Barros, V. de O. (2010).** Brincar Com o Outro. Vozes Ltda.

**Bodrova, E., & Leong, D. J. (2005).** La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar, 47.

**Bolaños Martínez Yamileth.** “Entre la escuela y ludoteca: sentidos de educar y aprender en una comunidad de Siloé”. *Revista Historia de la Educación Colombiana*. Vol. 23 No 23 (2019): DOI: <https://doi.org/10.22267/rhec.192323.60>.

**Bolívar, C. B. (1998).** Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Universidad Surcolombiana - USCO. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

**Bruner, J. (1984).** Juego pensamiento y lenguaje. En *Linaza como. Acción pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

**Bruner, J. S. (1972).** Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>

**Buenaventura, N. (2015).** La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social (Magisterio (ed.))

**Burgos, N. E., De Casali, M. F., & Ingenthron, M. (2021).** Aportes para la formación docente: El juego como derecho en contexto de pandemia – el derecho al juego en la escuela post pandemia. *Revista Del Instituto de Investigaciones En Educación*, 13(16), 23. <https://doi.org/10.30972/riie.13165730>

**Child and Youth Studies Group. (2013).** Serie la primera infancia en perspectiva: El derecho al Juego. The Open University.

**Comité sobre los Derechos del Niño. (2013).** Observación general No 17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31) ...

**Congreso. (1991).** Constitución política de Colombia 1991. 108.

**Corporación Juego y Niñez para la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, en el marco del convenio N. 197-20. (2021).** El juego, factor protector de las infancias y su relación con la crianza amorosa en la prevención de violencias hacia niñas, niños y adolescentes

**Corporación Juego y Niñez. (2013).** Cartilla N°9: Yo también cuento. Protocolo para la protección integral del ejercicio de los derechos de las niñas y los niños desde la primera infancia (entidad sin ánimo de lucro, que trabaja por la promoción del derecho al juego en C. para el programa L. N. I. desarrollado en convenio con el ICBF. Herramienta pedagógica elaborada por la Corporación Día de la Niñez (CDN), Ed.; 2nd ed., Vol. 2).

**Corporación Juego Y Niñez. (2017).** Lineamientos Ludotecas en Colombia.

**De Borja Solé, M. (ed) (1980).** El juego infantil, organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- tau.

**De Borja y Solé, M. (ed) (2000).** Las ludotecas. Instituciones de juego. Barcelona: Octaedro.

**DNP. (2023).** Metodología General Ajustada para la formulación de proyectos de inversión pública en Colombia. Departamento Nacional de Planeación, Bogotá. Obtenido de [https://mgaayuda.dnp.gov.co/Recursos/Documento\\_conceptual\\_2023.pdf](https://mgaayuda.dnp.gov.co/Recursos/Documento_conceptual_2023.pdf)

**Durán, S. (2019).** Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

**El Congreso de Colombia. (2016).** Ley 1804 del 02 de Agosto de 2016. Congreso de La República, 1-14. [http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY\\_1804\\_DEL\\_02\\_DE\\_AGOSTO\\_DE\\_2016.pdf](http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY_1804_DEL_02_DE_AGOSTO_DE_2016.pdf)

**Fink, E. (2011).** Fenómenos fundamentales de la existencia humana.

**Flannigan, C., & Dietze, B. (2017).** Children, outdoor play, and loose parts. Journal Of Childhood Studies, 42(4), 53-60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>

**Flórez-Romero R, Castro-Martínez, J., Camelo, R., Martelo Martínez, F., & Salazar Montenegro, I. (2019).** El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas (Vol. 1). Editorial Politécnico Grancolombiano

**Gadamer, H.-G. (1991).** La actualidad de lo bello (Paidós (ed.); 1era Edici). <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2016/11/gadamerhans-georg-laactualidaddelobello-120921124743-phpapp02.pdf>

**Garon, D., y Thériault, J. (1996).** Es hora de jugar. CIDE-OMEP. Montreal Canada

**Ginsburg, K.R. (2007).** The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics, 119, 182-191. [doi.org/10.1542/peds.2006-2697](https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697)

**González, D. (2010).** Perspectivas del Desarrollo Humano. CINDE.

**Han, B.-C. (2018).** Buen entretenimiento (Herder (ed.)).

**Hartley, R. E., Frank, L. K. y Goldenson, R. (2013).** Understanding children's play. Routledge.

**Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017).** More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. Infancia y Aprendizaje, 40(2), 191- 218. [doi:10.1080/02103702.2017.1292684](https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684)

**Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J. y Kirk, S. F. (2016).** Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. AIMS public health, 3(4), 781-799Huizinga, J. (1972). Homo ludens. In Kindlers Literatur Lexikon (KLL). Emecé Editores. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0\\_4435-1](https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_4435-1)

**Isenberg, J. P. & Jalongo, M. R. (2006).** Why is play important? Social and Emotional Development, Physical Development, Creative Development. Education.com, 53-55.

**Jiménez, A. (2008).** Historia de la Infancia en Colombia: Crianza, Juego y Socialización, 1968-1984. Anuario Colombiano de Historia Social y de La Cultura, 35, 155-188

**Lillard, A. S. (2015).** The development of play. In L.S. Liben, & U. Mueller. Handbook Of Child Psychology and Developmental Science: Volume 2: Cognitive processes (pp. 425-468). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy211>

**López, I. (2010).** El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 1(3), 19-37.

**Mantilla, L. (1991).** El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? Estudios Sobre Las Culturas Contemporaneas, 4(12), 101-123. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641206.pdf>

**Mantilla, L. (2016).** Biopolítica en el juego y el jugar.

**Marcano, B. (2008).** Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información, 9, 16.

**Martin, María, Díaz, Nancy y Zapatería, Mónica.** "Juego, derechos y ciudadanía: la ludoteca como ámbito de intervención social". Question, Vol. 1 No. 58, (2018): 1-13.

**Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1998).** Desarrollo y necesidades humanas. Desarrollo a Escala Humana, Conceptos, Aplicaciones y Algunas Reflexiones, 37-68.

**MEN, M. de E. N. (1995).** Ley 181 de Enero 18 de 1995. Ley. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)

**Meneses, M. y Monge, M. D. L. Á. (2001).** El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, 25(2), 113-124. doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585

**MinDeporte; (2022).** Plan Nacional de Recreación 2020-2026.

**Molina-Gallo, J. A., & Sánchez-Londoño, N. (2017).** Expresiones alternativas de los y las jóvenes desde el juego, la diversión y la fiesta en la ciudad de Medellín como acciones de transformación social. [http://Ridum.Umanizales.Edu.Co:8080/Xmlui/Bitstream/Handle/6789/2973/Sanchez\\_Londono\\_Nestor\\_Daniel\\_2017.Pdf?Sequence=1&isAllowed=y](http://Ridum.Umanizales.Edu.Co:8080/Xmlui/Bitstream/Handle/6789/2973/Sanchez_Londono_Nestor_Daniel_2017.Pdf?Sequence=1&isAllowed=y), 42

**ONU. (1991).** Convención sobre los derechos del niño. 75-96. <https://doi.org/10.18356/51f8034c-es>

**Organización de Naciones Unidas (ONU). (1989).** Convención sobre los Derechos del Niño. Publicaciones de Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

**Paredes, J. (2002).** El deporte como juego: un análisis cultural [Universidad de Alicante]. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf%0Ahttps://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes Ortiz, Jesús.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf%0Ahttps://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes%20Ortiz,%20Jes%C3%BA.s.pdf)

**Pino, Y., & Runge, A. (2022).** La Lúdica como Dimensión Antropológica: Un Estado del Arte. Lúdica Pedagógica, 1(35), 1-22. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14549>

**Plascencia, M., Corvalán, F., & Linaza, J. L. (2021).** Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables. Linhas Críticas, 27. [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-04312021000100501&lng=pt&nrm=iso&tlng=es%0Ahttp://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1981-04312021000100501&lng=pt&nrm=iso&tlng=es](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-04312021000100501&lng=pt&nrm=iso&tlng=es%0Ahttp://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1981-04312021000100501&lng=pt&nrm=iso&tlng=es)

**Reyes, N. (2012).** Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil [Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/21771/20959370.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**Robinson, K. (2009).** El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo

**Rodríguez, J. E. y Trasancos, M. (2016).** Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. TRANCES. Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud, (4), 275-294.

**Rogoff, B. (2003).** The cultural nature of human development. Nueva York: Oxford University Press.

**Sánchez, N., & Monroy, M. (2021).** El juego, un dispositivo para el fortalecimiento del bienestar laboral en las organizaciones [Universidad del Rosario]. <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/31356/SánchezLondoño-NéstorDaniel-2021.pdf?sequence=1>

**Sánchez-Londoño, N. (2022).** Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento. Revista Minka, 4(Agosto 2022), 23-33.

**Soler-Rocha, Álvaro.** "La ludoteca como espacio de entretenimiento y aprendizaje". Quaestiones Disputatae: temas en debate, Vol. 8 No. 17, (2015): 94-114.

**Suárez, C., Díaz, J., Aponte, M., Ordóñez, L., & Peña, A. (2021).** Infancias, cultura y poder. Siglo del Hombre Editores.

**Tirado, M. (1998).** El Juego y el arte de ser... humano. Universidad de Antioquia.

**Tobón, S., & Rojas, A. C. N. (2006).** La gestión del conocimiento desde el pensamiento complejo: un compromiso ético con el desarrollo humano. Revista Escuela de administración de Negocios, (58), 27-39.

**UNICEF. (1989).** Convención sobre los Derechos del Niño. In 1989

**Vandenbussche, H. (2022).** Un mundo de juegos. Netflix.

**Vargas, L., & Bustillos, G. (1997).** Técnicas participativas para la educación popular. Tomo II (p. 178)

**Vygotsky, L. (1989).** El desarrollo de los procesos Psicológicos superiores. Barcelona: crítica

**Zych, I., Ruiz, R. O. y Sibaja, S. (2016).** El juego infantil y el desarrollo afectivo: Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development, 39(2), 390-400. doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718





**Anexos**



## 9.3 Anexo 3: Sistema de organización de juegos y juguetes ESAR

Información tomada de la página web de la Dra. Rolande Filion, co-creadora de este sistema.

**El Sistema ESAR:** La clasificación y el análisis de los objetos de juego según el Sistema ESAR es un sistema inédito de seis facetas. Estas facetas traducen en un cuadro síntesis las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas (faceta A) y las grandes dimensiones del comportamiento, tanto del punto de vista cognoscitivo, (faceta B) instrumental y motor, (faceta C) social, (faceta D) lingüístico (faceta E) y como afectivo (Faceta F). Este cuadro metódico se inspira de la psicología y de las ciencias documentarias y permite la clasificación y el análisis del material lúdico, destacando las habilidades que diferencian cada uno de los juegos y reconociendo a nivel psicológico, las aportaciones específicas de los juegos analizados.

**E: Juego de Ejercicio:** Juego sensorial y motor repetido por el placer de ejercitarse, de conseguir y producir resultados inmediatos. Favorecen el desarrollo de los sentidos, la coordinación corporal, la apreciación de la relación causa-efecto, la aparición de los primeros razonamientos, el equilibrio, la autosuperación, etc.

### Subcategorías

- (E) 1. 01. Juego sensorial sonoro
- (E) 1. 02. Juego sensorial visual
- (E) 1. 03. Juego sensorial táctil
- (E) 1. 04. Juego sensorial olfativo
- (E) 1. 05. Juego sensorial gustativo
- (E) 1. 06. Juego sensorial motor
- (E) 1. 07. Juego de manipulación

**S: Juego Simbólico:** Juego en el que el jugador aporta nuevos significados a los objetos, a las personas, a las acciones, a los acontecimientos, etc. inspirándose en parecidos más o menos fieles con las cosas representadas. Favorecen la comprensión de su entorno y de las interacciones de las personas, ayudan en la asimilación de normas y de lo que está bien y lo que está mal, les permite comprender los roles adultos, favorecen el desarrollo del lenguaje, así como el de la creatividad, etc.

### Subcategorías

- (S) 2. 01. Juego de «hacer como si»
- (S) 2. 02. Juego de roles
- (S) 2. 03. Juego de representación

**A: Juego de Ensamblaje:** Juego que consiste en combinar, construir, disponer y montar varios elementos para formar un todo, con el objeto de conseguir un fin. Favorecen el desarrollo motor, así como la coordinación óculo-manual, el aprendizaje de colores, números y formas, la inteligencia visual-espacial, el razonamiento, la atención, la lógica, la interpretación de instrucciones, la autosuperación, etc.

### Subcategorías

- (A) 3. 01. Juego de construcción
- (A) 3. 02. Juego de disposición
- (A) 3. 03. Juego de montaje mecánico
- (A) 3. 04. Juego de montaje electromecánico
- (A) 3. 05. Juego de montaje electrónico
- (A) 3. 06. Juego de ensamblaje científico
- (A) 3. 07. Juego de ensamblaje artístico

**R: Juego de Reglas:** Juego que implica reglas concretas o abstractas referentes a acciones, objetos, estrategias, o combinaciones lógicas puras con prohibiciones y obligaciones asumidas por todos los participantes según un código preciso o por un acuerdo espontáneo. Favorecen el aprendizaje de conocimientos y habilidades específicos, así como el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención, la reflexión, la socialización, etc. Además, su componente social nos enseña a saber ganar y perder, respetar turnos y normas, escuchar a los compañeros, etc.

#### Subcategorías

- (R) 4. Reglas simples
- (R) 4.01. Juego de lotería
- (R) 4.02. Juego de dominó
- (R) 4.03. Juego de secuencia
- (R) 4.04. Juego de circuito
- (R) 4.05. Juego de habilidad
- (R) 4.06. Juego deportivo elemental
- (R) 4.07. Juego de estrategia elemental
- (R) 4.08. Juego de azar
- (R) 4.09. Juego de preguntas y respuestas elemental
- (R) 4.10. Juego de vocabulario
- (R) 4.11. Juego matemático
- (R) 4.12. Juego de teatro
- R 5. Reglas complejas
- (R) 5.01. Juego de reflexión
- (R) 5.02. Juego deportivo complejo

- (R) 5.03. Juego de estrategia complejo
- (R) 5.04. Juego de azar
- (R) 5.05. Juego de preguntas y respuestas complejo
- (R) 5.06. Juego de vocabulario complejo
- (R) 5.07. Juego de análisis matemático
- (R) 5.08. Juego para armar complejo
- (R) 5.09. Juego de representación complejo
- (R) 4.10. Juego de escena

## 9.4 Anexo 4: Formatos de herramientas de gestión de conocimiento

### 9.4.1 Formato de diario de campo

Propósito: Registrar y reflexionar sobre las observaciones en las interacciones entre niñas y niños en el juego de reglas

Fecha:	Hora:	Lugar:
<b>Situación observada:</b> (explique de manera breve cual es la propuesta de juego o actividad que se está realizando):		
	<p><b>Descripción</b> Detalle o narrativa del contexto de la situación observada (hechos observados)</p>	<p><b>Análisis, interpretaciones propias sobre la situación</b> (permite interpretar, desde nuestros sentimientos, ideas, percepciones, emociones, saber hacer y la comunicación que establecemos con los participantes, la razón por la cual han ocurrido determinadas situaciones que han llamado nuestra atención)</p>
<b>Observación-análisis</b>		
<p><b>Conclusiones y descubrimientos</b> (A partir de la descripción del contexto y el análisis incluya, máximo 3 conclusiones o descubrimientos que pueda deducir o reflexionar)</p>		

### 9.4.2 Formato de aprendizaje de contexto

#### Aprendizaje De Contexto

Al aprendizaje de contexto es una herramienta de gestión de conocimiento y consiste en la descripción de una experiencia o actividad específica vivida en un corto plazo por la persona que documenta reflexionando sobre lo vivido a partir de las siguientes variables:

<p><b>Título del aprendizaje:</b></p> <p>En este espacio se escribe el nombre que se le quiere dar al aprendizaje. Debe ser un título claro, directo y corto y puede proponerse como</p>
<p><b>¿Quién documenta el aprendizaje?:</b></p> <p>Persona que documenta el aprendizaje que en lo posible debe ser quien vive la experiencia</p>
<p><b>Tiempo de incorporación:</b></p> <p>Periodo durante el cual se vivió la experiencia ubicando el inicio y el tiempo final.</p>
<p><b>Resumen de la actividad realizada</b></p> <p>Se escribe un resumen de la experiencia vivida y del aprendizaje relevante que quiere destacar con esta</p>
<p><b>Problema o situación</b></p> <p>En esta parte se describe la situación que llevó a realizar o vivir la experiencia o a desarrollar la actividad específica</p>
<p><b>Contexto del aprendizaje</b></p> <p>En esta parte se describe el lugar, el momento, las condiciones en las cuales se vive la experiencia o la actividad</p>
<p><b>Descripción de lo realizado:</b></p> <p>Esta es la parte en donde la persona puede explicar con detalle el desarrollo de la actividad vivida</p>

### 9.4.3 Formato de relatorías de mesa de aprendizaje

#### Formato de relatoria de mesa de aprendizaje

Una mesa de aprendizaje es un espacio conversacional en el cual las personas que lideraron coordinaron y participaron de una actividad específica la evalúan encontrando los aprendizajes a partir de lo que el equipo esperaba que sucediera:

Actividad desarrollada:		
Actividad desarrollada	Fecha y hora	Lugar
¿Cuál fue el objetivo planteado en la actividad?:		
¿Qué esperábamos que sucediera en lo logístico, metodológico y pedagógico:		
¿Qué sucedió en realidad?		
¿Qué repetiría como acción que agrega valor?		
¿Cuáles son los principales aprendizajes?		





Gobierno de  
Colombia



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
Escuela de Pedagogía



Pontificia Universidad  
JAVERIANA  
Cali

