

LEYENDO ME DIVIERTO Y APRENDO: LUDOTECA INFANTIL MÓVIL
Documento proyecto de grado

Autor: DEISY ASTRID CRISTANCHO BOHADA

Director de Proyecto: D.I. ARQ. JAIRO ALBERTO LEAL

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS
BOGOTÁ D.C,
2016

A mi hija

María José

Por ser mi motivación

Y soportar con amor

Las horas incontables

De mi ausencia.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por la vida, por darme la fortaleza y permitirme finalizar esta etapa, pero para comenzar otra que viviré con mayor intensidad.

Agradezco a mis padres porque gracias a sus esfuerzos, apoyo y buen ejemplo han hecho más fácil mi surgimiento profesional.

Especialmente a mi novio Jorge Bautista quien siempre estuvo ahí apoyándome incondicionalmente, agregando granitos de arena para la realización de este proyecto. Haciendo de su presencia el mejor aporte en esta etapa de mi vida.

De igual forma agradezco a cada una de las personas que hicieron parte en esta fase de mi vida, por compartir su conocimiento y experiencia de vida y profesional.

Estoy segura que sin la ayuda de todos, esto no habría sido posible.

TABLA DE CONTENIDO

1. Tema	11
2. Problemática	11
2.1. Medios tecnológicos	12
2.2. Recursos Económicos	13
2.3. Falta de Espacios Públicos	16
2.4. Falta de interés, disponibilidad y apoyo familiar.	18
2.5. Consecuencia.	21
3. Modalidad de Proyecto	21
3.1. Factores objetivos	22
3.1.1. Actores	23
3.2. Factores subjetivos	25
3.2.1 Aprendizaje	25
3.2.1.1 Aprendizaje visual	26
3.2.1.2 Aprendizaje auditivo	26
3.2.1.3 Aprendizaje Kinestético	27
3.2.1.4 Aprendizaje táctil	28
3.2.1.5 El juego en el aprendizaje.	28
4. Justificación	31

5. Objetivo General	33
6. Delimitación	33
6.1. Limites	33
6.2. Alcances	34
7. Planteamiento	34
7.1 Contexto	35
7.1.1. Recorrido	37
8. Estado del arte	39
8.1. Ludoteca	39
8.1.1 Antecedentes	42
8.2 Referentes	44
9. Normativa	45
10. Marco teórico	50
10.1 Juego	53
10.2 Lúdica	55
10.3 Experiencia y creatividad	56
11. Observación de actividades.	56
12. Esquema metodológico	60
13. Marco Conceptual	60
13.1. Concepto de Diseño	61

13.2. Esquema básico	62
14. Propuesta	63
15. Conclusiones	84
16. Bibliografía	85

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Medios Literarios	13
Tabla 2 Razones para no comprar libros	14
Tabla 3 Tasa de trabajo infantil - Total Nacional	15
Tabla 4 Razones para no leer libros en los últimos 12 meses,	18
Tabla 5 Total de persona de 5 a 11 años que realizaron alguna actividad lúdica o de juego	19
Tabla 6 Población de 8 a 10 años - Niños y niñas Bogotá	22
Tabla 7 Participación de la población en edad escolar	22

INTRODUCCION

El trabajo que se expone a continuación plantea una relación entre el diseño de un espacio lúdico dentro de un ambiente educativo, y el desarrollo de las capacidades del niño. Se aborda el diseño de una ludoteca móvil, como una propuesta creativa para la ciudad de Bogotá, para incentivar la lectura en niños entre los ocho a diez años.

La decisión de este trabajo mediante el diseño de espacios es para el desarrollo de lectura infantil, se fundamenta en la falta un espacio lúdico recreativo, considerando la importancia de esté para el crecimiento del ser humano en su niñez.

Se analizó que desde hace años la lectura ha sido una herramienta de estudio y comprensión del entorno, dando la facultad de comprender, sentir y desarrollar a medida que se frecuenta y ejercita una habilidad intelectual de socialización. Así mismo, el juego como parte fundamental durante cada una de las etapas de la infancia, siendo una actividad lúdica que permite y ayuda al desarrollo integral de los individuos. El juego será la herramienta principal para atraer la atención de los participantes, considerándose como la actividad que lo abarca todo en su vida, entretenimiento, adquisición de experiencias y forma de explorar el mundo que lo rodea.

Se planea que esta ludoteca móvil recorra la ciudad de Bogotá, teniendo en cuenta reglamento y posibilidad de llegar a lugares donde no se cuente con espacios de lectura, siendo un espacio de fácil acceso sin restricciones de sexo o situación económica. No se refiriera únicamente a la parte educativa, también abordara fines socio-culturales con el objetivo de incorporar a toda la sociedad en un ambiente de bienestar individual y colectivo.

Se propone un diseño lúdico dentro de un espacio de juego donde todas las actividades incluirán una perspectiva educativa y dinámica con el fin de estimular el desarrollo físico y mental,

incentivando la imaginación y creatividad de los niños, permitiendo vivenciar experiencias inolvidables.

“Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”

Raimundo Dinello.

1. Tema

El proyecto “Leyendo me divierto y aprendo” surge de la necesidad de involucrar a niños y niñas en la lectura debido a su bajo interés, brindándoles así un espacio centrado en actividades lúdicas como incentivo para la aplicación de ésta a su vida cotidiana.

2. Problemática

La lectura es una enseñanza de base general para la formación de todos los seres humanos, y el poco interés por la lectura en niños y niñas es un problema nacional que se ha manifestado desde hace varios años.

Grammata, la biblioteca virtual más grande de Latinoamérica, presentó su estudio de “Lectura en Colombia con el fin de abordar los diferentes aspectos culturales y metodológicos que los seres humanos tienen frente a la enseñanza y las diferentes herramientas educativas.

Estadísticas como la **Encuesta de Cultura (EC) por el DANE** realiza desde 2007 y el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe –CERLALC-, que tiene por objetivo caracterizar percepciones y formas de comportamiento que expresan prácticas culturales de la población de 5 años y más que reside en las cabeceras municipales del territorio colombiano, muestran resultados en 2013 con la siguiente cifra: **El 61,3% de la población de 12 a 25 años y más leyó libros en los últimos 12 meses**. No obstante, esa cifra tiende a disminuir, pues en 2010 ese mismo promedio estaba en 68,5%.”¹ Teniendo como causa, mala manipulación de medios tecnológicos, recursos económicos, falta de un espacio público, falta de interés, disponibilidad y apoyo familiar.

¹ Colombianos disminuyen hábito de lectura durante 2014, dice estudio. (8 de Agosto 2014). El espectador. Recuperado <http://www.elspectador.com/noticias/nacional/colombianos-disminuyen-habito-de-lectura-durante-2014-d-articulo-509326>

2.1. Medios tecnológicos

Cada día vemos que la sociedad está rodeada de elementos tecnológicos como televisores, celulares, computadores, tablet, etc.; observándose claramente que en general niños y adultos se están dejando consumir por su uso. Tanto que se ha llegado a un punto, en que los niños prefieren estar jugando Xbox o chateando y no jugando en un parque, leyendo o hablando con sus amigos, encerrándose en un mundo que día a día los mantiene más alejados de lo que pasa a su alrededor.

Estos medios tecnológicos son fuentes de entretenimiento y distracción para el hombre, se tiene claro que es un medio el cual trasmite programas culturales e informativos pero así mismo se está convirtiendo en un trasmisor de información innecesaria que a su vez ha llevado al hombre a una pérdida de valores en cuanto a las comunicaciones interpersonales y la sensibilidad humana.

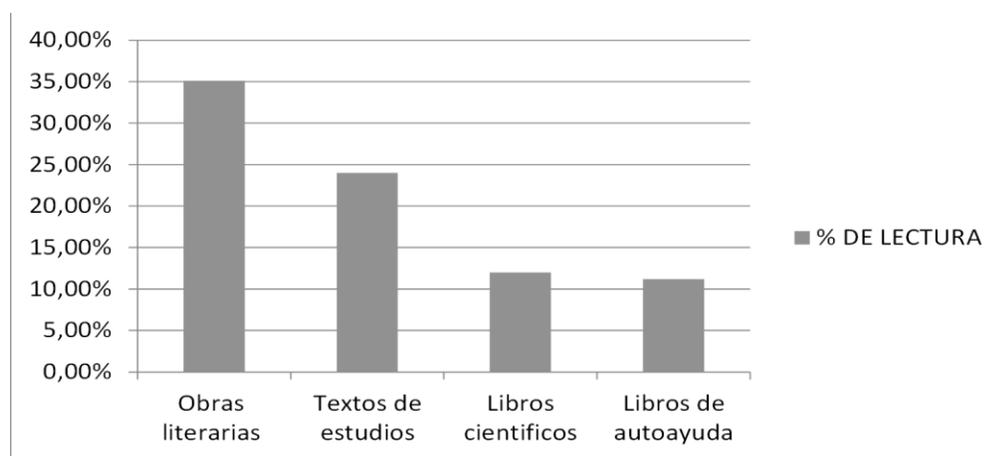
Con esto no se quiere decir que la tecnología no sea útil, pero en exceso causa en el ser humano frialdad, lejanía y soledad. La tecnología bien utilizada representa es una herramienta útil para a sociedad, mas no la humanidad es una herramienta de la tecnología.

Como dato curioso obtenido de la página principal del ministerio de educación se observó: “Uno de los datos que más asombró a los colombianos fue el desarrollo de la lectura en Internet, la única que creció en Colombia. En sólo cinco años las cifras se doblaron y en las 13 principales ciudades del país se pasó del 5% al 11%. En Bogotá los resultados fueron aún más abrumadores: prácticamente se triplicaron. Pero lo más interesante del aumento es que esto sucedía mientras

que el promedio de lectura de libros en Colombia se desplomaba el 33%, pasando de 2.4 libros leídos al año a 1.6.”²

Según señala Digital Life (2006) en el mundo los menores de 18 años le dedican a los medios digitales una media estándar de; 14 horas semanales a la televisión, 12 a la radio, 6 a los periódicos y 2 horas a la semana revistas y cine. Por primera vez los medios digitales superaron a la televisión y las obras literarias son las más utilizadas al momento de leer con 35,10 de total estudiado como se ilustra en la Tabla 1.

Tabla 1 Medios Literarios



Nota. Altablero. Rey G. (2007)

2.2. Recursos Económicos

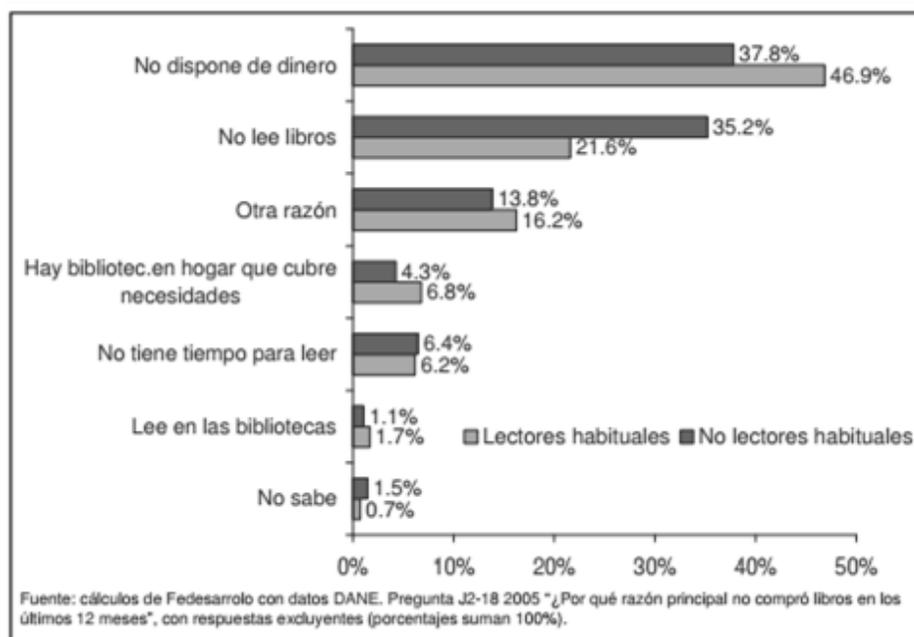
La escases de recursos económicos para el desarrollo de la lectura infantil es uno de los causantes más comunes en Colombia esto, debido a que vienen de familia con bajos recursos económicos teniendo dificultad de adquirir libros por su costo, o en ocasiones por un mal manejo

² Rey, G. (2007). Para leer un país. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122248.html>

de dinero en inversiones innecesarias para la educación “En Colombia la población lectora disminuye año tras año. Desde el 2010 las cifras van en caída, con un porcentaje significativo en los estratos de 0 a 2, donde se ha perdido el 11,2% de los lectores. Por su parte, la clase media pasó del 73,5% de personas que leen a 52,2% entre los años 2010 y 2012.”³

La inclinación por no leer continua “aunque los recursos son reducidos las personas prefieren tener un televisor a un libro.”, sino también a falta de disposición por la lectura, ya que existen otros medios de entretenimientos, que llevan los libros a un plano de olvido.

Tabla 2 Razones para no comprar libros



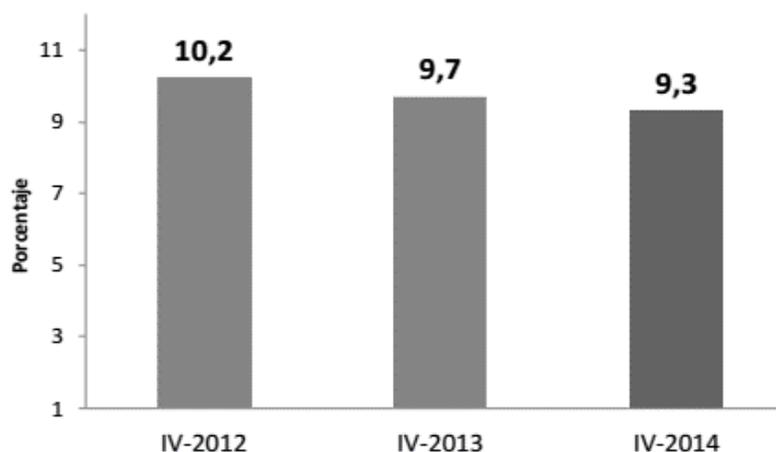
Nota. Recuperado de Fedesarrollo. Gamboa C. Reina M. (2006)

³ ¿Por qué las personas ya no leen? (30 Junio de 2015). El Espectador. Recuperado de <http://www.elespectador.com/noticias/cultura/personas-ya-no-leen-articulo-569334>

La Tabla 2 muestra que comprar libros es un gasto que no todos tienen la capacidad de suplir no sólo por falta de dinero, también por la falta de lectura y no tener el tiempo entre otras razones en mención.

La desigualdad social es algo que afecta directamente el desarrollo educativo del país; y aunque la educación es un derecho de todos y una obligación del estado según la Constitución política, en donde debe velar el bienestar y los derechos educativos para el desarrollo humano, “Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) nos muestran millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos.”⁴ (Bautista, 2000)

Tabla 3 *Tasa de trabajo infantil - Total Nacional*
2012 – 2014 (Octubre – Diciembre)



Fuente: DANE – GEIH – Módulo de trabajo infantil.

Nota. Recuperado de Boletín Técnico. DANE. 2015

⁴ Bautista R. (2000). Ludoteca Un espacio comunitario de recreación. Bogotá D.C.: Funlibre Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.html>

La Tabla 3 es una relación entre niños de 5 a 17 años donde se observa que en los últimos años, ha disminuido el trabajo en el país.

2.3. Falta de Espacios Públicos

También como causa a la problemática tenemos la falta de un espacio público lúdico para niños de 6 años en adelante, en Bogotá contamos con entidades como:

- El IDR (Instituto Distrital de Recreación y Deporte) es una entidad inscrita en la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte.
- Compensar, promueve la participación de niños en actividades culturales y recreativas, estimulando desarrollo humano.
- Colsubsidio, cuenta con espacios pedagógicos para que los niños aprendan a jugar y potencialicen su autoestima

Estas son ludotecas dirigidas a niños de 0 a 6 años, que son edades donde ellos aprenden a leer y socializar, cuentan con personal profesional para ayudar con el fortalecimiento de las destrezas del menor.

Estas son ludotecas dirigidas a niños de 0 a 6 años, cuentan con personal profesional para ayudar con el fortalecimiento de las destrezas del menor.

Desafortunadamente no ofrecen un servicio para niños de 6 años en adelante y es lamentable porque son niños que se encuentran en una edad con intereses diversos, queriendo conocer más allá de lo que hay a simple vista, quieren explorar y descubrir nuevas formas de diversión.

Tampoco se encuentra un proyecto direccionado a la realización de una ludoteca móvil en la ciudad de Bogotá, pues existen espacios como estos en otros puntos del país.

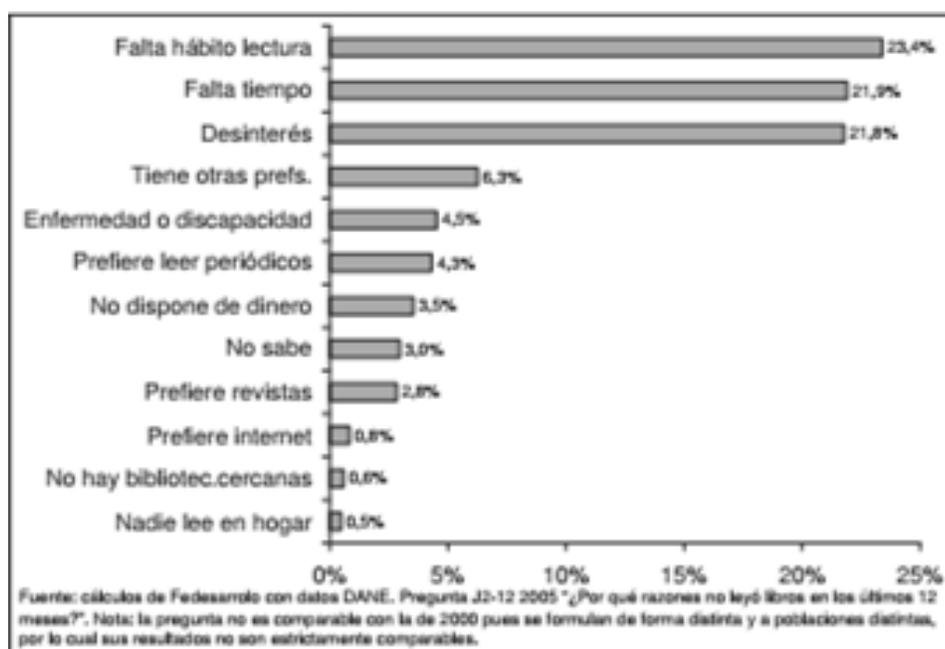
- Auteco, la Fundación de Atención a la Niñez (FAN) e Indeportes Antioquia entregan ludotecas móviles con material didáctico en temas de recreación, cultura y movilidad segura. Menores de Andes y Turbo se ven beneficiados con esta iniciativa que hace parte del programa de responsabilidad social de Auteco y de la estrategia de ludotecas que desarrollan Indeportes Antioquia y FAN.
- Bayer Ludoteca Naves recorre los municipios más vulnerables de Colombia para trabajar con las comunidades. La corporación Día del Niño hace parte fundamental de este proceso, tiene experiencia e infraestructura para trabajar con la población infantil.
- Las Ludotekas para Medellín son un proyecto con una perspectiva de derecho, la Administración Municipal hace garante el derecho que tiene cada ciudadano a la participación y acceso a la educación, y la recreación.
- Ludoteca naves itinerante en Tulua, la Administración Municipal a través del Departamento Administrativo de Informática, realiza, una actividad de tecnología, contando con el acompañamiento de la Empresa Regional de Telecomunicaciones, quien por medio del E-BUS (Bus dotado de un aula móvil de computadores) capacita a la comunidad en tecnología.
- Ludoteca Rodante, a Gerencia de Desarrollo Social de la Administración Municipal de Tocancipá.

Estas son alguna de las entidades destinada para el desarrollo de actividades infantiles, hasta el momento ninguna esta direccionada hacia el fomento de lectura infantil por medio del juego, para niños entre los 6 – 12 años en la ciudad de Bogotá; lo que justifica la oportunidad de explorar un espacio adecuado para este tipo de actividad.

2.4. Falta de interés, disponibilidad y apoyo familiar.

La falta de interés por la lectura cada día es más notoria, resultando ser, para los niños y jóvenes, más atractivo otros medios de entretenimientos, en mayor incidencia tecnológicos, que logran obtener toda su atención, justificándose, en que la lectura tiende a ser aburrida, y quizás hasta obligatorio por temas estrictamente académicos, dejando a un lado los beneficios que aporta para su vida personal, académica y profesional.

Tabla 4 Razones para no leer libros en los últimos 12 meses,
11 ciudades, % de respuestas respecto a la población lectora.



Nota. Recuperado de Fedesarrollo. Gamboa C. Reina M. (2006)

Se observa claramente el deterioro por la lectura, principalmente por falta de hábito, disponibilidad de tiempo y desinterés.

Otra causante de esta falta de hábito, surge de los padres, debido a su falta de disposición para leer, principalmente, por cuestiones laborales ya que se genera poco acompañamiento, contribuyendo a la no motivación lectora en el hogar.

Según la psicóloga Paloma Valladares la compañía de los padres para cada una de las actividades que desarrollan los niños es de suma importancia, pues fácilmente logran aprender rutinas, lo que deben hacer, identificar que está bien, que está mal y también a convivir con los demás.

Tabla 5 Total de persona de 5 a 11 años que realizaron alguna actividad lúdica o de juego

Personas con las que se realizaron las actividades lúdicas o de juego		Total	
		Personas	%
Total personas de 5 a 11 años que hicieron	Total	3.730	100,0
	c.v.e.%	1,4	0
	IC±	105	0,0
Con su familia	Sí	2.334	62,8
	c.v.e.%	2,4	1,8
	IC±	110	2,2
	No	1.395	37,4
Con los amigos o compañeros de estudio y/o trabajo	c.v.e.%	3,1	3
	IC±	86	2,2
	Sí	3.453	92,8
	c.v.e.%	1,6	0,6
Lo hizo solo(a)	IC±	109	1,1
	No	276	7,4
	c.v.e.%	7,7	7,7
	IC±	42	1,1
Lo hizo solo(a)	Sí	654	17,5
	c.v.e.%	5,6	5,2
	IC±	72	1,8
	No	3.076	82,5
Lo hizo solo(a)	c.v.e.%	1,7	1,1
	IC±	101	1,8

Fuente: DANE – Encuesta de Consumo Cultural 2014

Nota. Recuperado de Información Estadística. DANE. 2014

Se comprueba que los niños entre los 5 a 11 años realizan con mayor frecuencia una actividad lúdica, principalmente en compañía de sus compañeros de estudio, seguido de sus padres.

Además de esto en ocasiones se ve que tanto en el hogar como en el colegio, no se explica la lectura como una alternativa provocación de conocimiento, creación, desarrollo personal y cultural, sino más bien solo como el mejoramiento de la lectura oral, pues los niños y jóvenes solo leen sus textos escolares por deber.

“El interés (o desinterés) de los padres en la lectura se reproduce en los hijos. Habría que medir esto, no sólo en los hogares, sino en las escuelas también. Ausencia de estímulos lectores en el ámbito familiar. La dificultad de que la lectura no sea una actividad cotidiana dentro de la familia impide que exista un espacio y un ambiente adecuado para la lectura.”

“No se trata de ‘perseguirles’ con la lectura, ni de establecer horarios rígidos. Se trata de invitar, de seducir, de ayudarles a disfrutar el placer de leer.”⁵ Pues las personas adultas especialmente los padres son el modelo de lectura a seguir para los niños.

"Cuando un niño conoce el maravilloso mundo de los libros no quiere volver a salir. La lectura es una fuente de conocimiento, pero sobre todo una muy buena compañera"

Mariana Garcés.

⁵ Maestría. (2011). Falta de lectura textual en los alumnos de primaria. Recuperado de <http://fraire1580.blogspot.com.co/2011/09/la-falta-de-interes-por-la-lectura.html>

2.5. Consecuencia.

Como consecuencia de esta problemática de la falta de lectura, se tiene claro que posee grandes repercusiones porque causa mala ortografía, poco vocabulario, comprensión de lectura, capacidad de argumentación, y poca habilidad comunicativa.

Resultados de la prueba Saber 3°, 5° y 9°, aplicadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes) del 2015 el 90 % de los jóvenes con un margen de edad entre los 8 y 14 años aprobaron las prueba con un aceptable, obteniendo de 300 a 313 puntos en una escala 100 a 500 puntos, en lo que se evidencia que la nota obtenida no alcanza a ser satisfactoria.⁶ Según esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes del país apenas son capaces de comprender y explicar los elementos de la estructura cohesiva a nivel de oraciones y párrafos de textos cortos, explicativos o informativos.

3. Modalidad de Proyecto

Este proyecto está enfocado en el desarrollo de un espacio de experiencia, centrado en actividades lúdicas, con la idea de involucrar a niños 8 – 10 años en el mundo de la lectura mediante el juego como estrategia y medio de aprendizaje a causa de su falta de interés y motivación por la lectura.

La necesidad de leer y jugar es vital para la vida del ser humano, espacialmente en el desarrollo de los niños.

⁶ Bustamante. N. (2015). Niños colombianos pasan raspando en habilidad lectora. El Tiempo. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/educacion/comprencion-de-lectura-de-los-estudiantes-colombianos-/15283357>

3.1. Factores objetivos

Definiendo la dirección del proyecto, el paso a seguir será analizar los factores que tendrán influencia directa en las decisiones del proyecto:

Según el Dane-Secretaria Distrital de Planeación muestra aspecto demográfico de la población entre los 8 a 10 años de Bogotá D.C. del año 2015. Donde se encuentran 358.673 niños de ambos sexos.

Tabla 6 Población de 8 a 10 años - Niños y niñas Bogotá

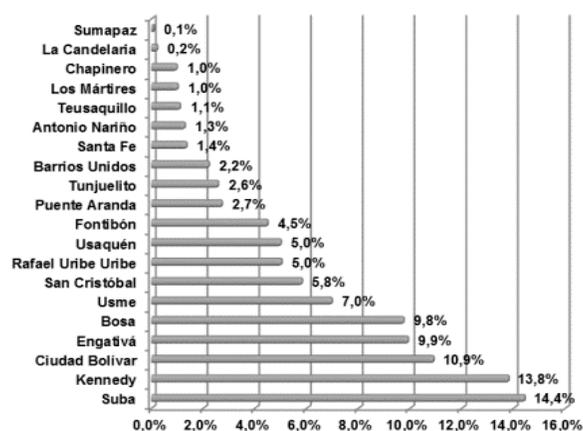
Ambos sexos					
Edad	2011	2012	2013	2014	2015
8	119.680	119.101	119.013	119.262	119.477
9	120.788	119.856	119.322	119.332	119.537
10	121.985	121.019	120.030	119.546	119.659

Nota. Recuperado de Proyecciones a 2015 por edades quinquenales y simples. Secretaria Distrital de Planeación. 2015

En la siguiente grafica se encuentra la participación de la población en edad escolar de 3 a 16 años por localidades. Bogotá, D.C. del año 2015.

Tabla 7 Participación de la población en edad escolar

De 3 a 16 años por localidades de Bogotá D.C.



Fuente: proyecciones de población DANE – SDP.

Nota. Caracterización del Sector Educativo. Oficina Asesora de Planeación. 2015

Teniendo en cuenta que no hay espacios desarrollados para niños de 8 - 10 años de edad y que hay una alta población, es que se ha planteado este proyecto enfocado directamente para ellos, en el cual encontramos la estimulación de sus necesidades esenciales, según su etapa de desarrollo.

3.1.1. Actores

Finalmente, se concluye que los perfiles de usuarios quedan direccionados de la siguiente manera:

- **Niños:** de 8 a 10 años, sin importar sexo, nivel económico ni escolaridad.

Los niños de estas edades tienen características fundamentales a nivel de su inteligencia, que se encuentra en la etapa operatoria, lo que quiere decir que su actividad intelectual está más avanzada y está apto para comprender concepto más abstracto y complejos.⁷

En estas edades se destacan necesidades básicas, como el reconocimiento constante de sus esfuerzos, logran entendimiento de reglas, juegos colectivos para establecer relaciones, despiertan interés por el mundo que los rodea, generan libertad de expresión, entre otras.

A medida que el niño va creciendo se va alejando de su madre y familia para integrarse y socializar con otras personas. Su deseo de conocer y experimentar nuevas cosas del mundo externo van aumentando y es allí donde el juego toma importancia. Gracias al juego empieza a comprender la necesidad de las normas y afirma su personalidad.

⁷ Méndez. S. s.f.; Características de niños de 8 y 10 años. Innatia. Tomado de: <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil>

“Los libros adecuados a esta edad suelen referirse a los aspectos relacionados con su experiencia vital: amigos, juegos, aspectos novedosos del mundo externo. La extensión de los mismo se amplía pero hay que seguir cuidando el lenguaje, evitando falsas retóricas y esteticismo huecos. El niño busca la acción y quiere que se la presenten de manera sencilla y directa. Las ilustraciones todavía son un soporte importante para la comprensión del texto y tienen que motivar la lectura animando al niño a seguir adelante.”⁸

- **Ludotecario** es la persona capacitada para el acompañamiento durante el proceso de desarrollo de todas las actividades. Debe velar por el cuidado y el buen uso de los elementos, así mismo tener un punto crítico sobre el uso que los niños dan a los juegos y al tipo de efecto que cause sobre ellos.

Esta persona no sólo debe saber hacer jugar, sino también saber jugar y conocer diferentes tipos de juegos para poder aplicarlo según edades y etapas. Debe ser planificador de programas de participación, actividades adecuadas en un contexto específico, organizador de ambientes lúdicos, líder de la gestión del trabajo pedagógico, motivador de actividades, en conclusión el ludotecario está preparado para ser animador, observador e investigador en cada hecho que ocurra dentro de la ludoteca. Debe tener una serie de fundamentos pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- Debe conocer muy bien el juego, tener listo el material por utilizar y delimitar el espacio del juego.
- Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego.

⁸ Vallejo. J. 2001. Proyecto de animación lectora Segundo ciclo (8 a 10 años). Tomado de www.juandevallejo.org/lectora_/ciclos.pdf

- Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.
 - Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse lo que evitara que los niños se dispersen y pierdan atención.
- **Gestor de apoyo**

Es la persona con la capacidad suficientemente de mantener el control de lo que pase dentro el bus en cuanto al cuidado de cada uno de los usuarios, pues está encargado de ofrecer una atención inmediata con conocimientos necesarios y básicos de primeros auxilios en caso de algo percance.

Además de esto debe velar por el bienestar y el cuidado de los niños durante la permanencia en el bus, esta persona debe evitar que los usuarios se conviertan en víctimas de algún altercado en el que puedan estar en peligro. Deber ser un líder de seguridad para todos dentro de la ludoteca.

3.2. Factores subjetivos

Existen diferentes métodos de aprendizaje fundamentales y esenciales para el ser humano

3.2.1 Aprendizaje

Según significado etimológico la palabra aprendizaje está formada por raíces latinas y significa “acción y efecto de aprender”. Sus componentes léxicos son: el prefijo ad-(hacia), aje (acción).

El aprendizaje se define como la capacidad que tiene el ser humano de captar, almacenar, capturar y procesar la información; existen diferentes métodos de aprendizaje debido a que cada ser humano aprende con distintas velocidades con mayor o menor eficacia, incluso aunque tenga las mismas motivaciones, la misma edad o estén estudiando el mismo tema (Navarro 2008).

La teoría de la programación Neurolingüística⁹ menciona que la información ingresa al ser humano a través de los sentidos de forma inconsciente, sin embargo existe una parte consciente que puede percibirse con un solo estímulo sensorial (visual, auditivo y movimiento corporal).

3.2.1.1 Aprendizaje visual

Este modelo fue propuesto por Rita y Kenneth Dunn(1978)¹⁰ describiendo la representación visual como el proceso de pensar en imágenes, lo que permite absorber más información en menos tiempo; los aprendices visuales poseen una conducta, ordenada, observadora y tranquila. Utiliza un conjunto de organizadores gráficos, que toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información, un ejemplo de estos organizadores son:¹¹

- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo

3.2.1.2 Aprendizaje auditivo

Este método de aprendizaje está constituido por el sistema auditivo del ser humano, es fisiológico y mental de abstracción de sonidos (Rumelhart).

Cuando el oído capta un sonido se envía señales al área frontal y temporal del cerebro direccionado para ser reproducido de manera automática.¹² El entrenamiento auditivo es

⁹ Villalobos,E-(2003).Educación y estilos de aprendizaje-enseñanza. México :Publicaciones Cruz

¹⁰ Maureira.Fernando. Estilos de aprendizaje visual, auditivo o kinestésico de los estudiantes de educación física de la UISEK de Chile. Revista electrónica de psicología Iztacala .Junio 2012.Vol.15.No.2

¹¹ (Eduteka.; s.f). Aprendizaje Visual. Recuperado de <http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php.html>

¹² Tocco. M. Russo. M., s.f. Educación del oído: primer anillo en la cadena del proceso de aprendizaje de E/LE Tomado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/07/07_0445.pdf

vital y debe iniciarse con el descubrimiento y análisis de ruidos naturales. La mayoría de los niños oyen, escuchan desde el nacimiento y aprenden hablar imitando los sonidos que tienen a su alrededor, es por esto que se considera que la audición es más responsable del aprendizaje de la lectura y la escritura que la visión, porque al lograr una discriminación auditiva lleva a una correcta comprensión lectora. Los niños de 6 a 12 años siguen órdenes sobre un papel, clasifican objetos, dan secuencias de números, letras o palabras que repite, memorizan trabalenguas y adivinanzas.

3.2.1.3 Aprendizaje Kinestético

Se define como método por el cual se aprende y se recibe la información mediante sensaciones o movimientos, este es un método de aprendizaje que nace del planteamiento de Korban¹³ que preciso que los sistemas de motricidad humana están organizados en jerarquía funcional, primero la corteza cerebral quien determina la finalidad del movimiento, el segundo se encarga de la formación de un plan motor por medio de los impulsos nerviosos, el tercero y último coordina los detalles espaciotemporales dado por el circuito de la medula espinal es más lento que los demás pero es el único el cual se aprende y nunca se olvidan, se convierte en inconsciente después de aprendido, de hecho, pensar sobre cada movimiento del cuerpo antes de realizarlo entorpecería el desempeño. Ejemplo; Montar bicicleta, la pirueta de una bailarina o tenista. Los aprendices kinestéticos aprenden de lo que tocan y lo que hacen, sus recuerdos son generales y se almacena la información mediante la memoria muscular.

¹³ Quevedo, Francisco. Memoria muscular: las organizaciones también aprenden. N17 ene-feb 2010. Recuperado de www.qpasociados.com/publicaciones/1-2010/pdf

3.2.1.4 Aprendizaje táctil

Según Garrido Landivar (1989) “La percepción táctil es la capacidad que permite a los individuos, recepcionar, interpretar e integrar las sensaciones recibidas por las terminaciones nerviosas situadas en la piel”.¹⁴

El aprendizaje táctil es muy relativo en las escuelas, sin embargo, su importancia en la adaptación al medio vital de cada individuo es grande y determina, e incluso condiciona, la adquisición de bastantes aprendizajes de carácter madurativo, e incluso sirve de apoyo importante a la percepción visual (esto es muy evidente en aquellas personas que poseen un déficit visual).

Existen diferentes tipos aprendizaje táctil para distinguir como

- **Discriminación táctil:**
Discriminación de distintos “tactos”: reconocimiento inadecuado de los llamados conceptos básicos.
- **Reconocimiento táctil:**
Reconocimiento de los conceptos básicos: rugoso/liso, húmedo/seco, áspero/fino...
Asociación del tacto de objetos a otros conocidos.
Recuerdo del tacto que poseen objetos comunes y familiares.

3.2.1.5 El juego en el aprendizaje.

Se define como una actividad que ayuda eficazmente a mejorar las enseñanzas y cuenta con un reconocimiento dentro del fenómeno de aprendizaje del ser humano.

¹⁴ (Albalat. C.; s.f). La Percepción táctil: Su estimulación en alumnos con discapacidad. Recuperado de www.quadernsdigitals.net/index.php%3FaccionMenu%3Dhemeroteca.DescargaArticuloIU.descarga%26tipo%3DPDF%26articulo_id%3D10925+%&ccd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por esto se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas ya que están siendo llamadas a fortalecer la formación integral del sujeto a la vez que se presenta como una acción pedagógica integradora del universo social.¹⁵

Por años se ha visto reflejado que el juego fortalece estratégicamente el aprendizaje, ayudando al desarrollo cognitivo, comunicación, trabajo, resolución de problemas y pensamiento crítico, brindando la capacidad de aplicarlo a la vida cotidiana.

Según Johan Huizinga filósofo e historiador holandés expreso que no hay hombre sin juego y juego sin hombre, pues es humanamente necesario contemplar la realidad desde un punto de vista imaginario del juego. Encontrando el juego como una actividad que se encuentra íntimamente relacionada con el Homo Ludens concepto definido por el mismo como el hombre que juega.¹⁶

El juego tiene diversas formas de expresión según las etapas de vida del ser humano, en un principio en el ámbito infantil, lo cual muestra cualidades esenciales del juego, y más profundamente encuentra el encanto por el juego, en un segundo ámbito se encuentra el juego de los adultos es aquí donde el juego puede concluirse serio y realista.

Huizinga define el juego como “Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorios, aunque

¹⁵ Hurtado, A., Grisales, D. (2011). Diseño de una cartilla que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, de los niños y niñas del grado tercero de la institución educativa nuestra señora de Fátima. (Proyecto de Grado). Universidad tecnológica de Pereira. Risaralda. Tomado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/2304/1/372786135G869.pdf>

¹⁶ Garcia. A. Llul. J.; 2009. El juego infantil y su metodología. España

libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente.”

Según Karl Groos, filósofo y psicólogo alemán, el juego es objeto fundamental para el desarrollo de pensamiento y de actividad especialmente en los niños, donde logran desenvolver capacidades y funciones para su desarrollo, enseñándole actividades que desenvolverá cuando sea adulto. En conclusión Groos define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y prepara al niño para su maduración es decir “lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.”

Para Vygotsky el juego surge de la necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La naturaleza y el origen del juego son fenómenos de tipo social, y a través de este se presenta escenas que van más allá de los instintos individuales. Vygotsky señala que la inteligencia se desarrolla gracias a instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su entorno, así mismo resalto la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápido.

En conclusión desde estas dos perspectivas de Groos y Vygotsky el juego se asocia con la interioridad de situaciones imaginarias para suplir demandas culturales y para desarrollar la lógica y racionalidad, ambas responden a la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Con el fin de abordar la oportunidad de un programa que aumente las alternativas de aprendizaje infantil y teniendo en cuenta los beneficios que el juego aporta en el desarrollo cognoscitivo de

los niños, es necesario crear un espacio privado y respetado por los adultos orientado hacia el desarrollo de lectura, por ende se ha decidido la realización de un proyecto que ofrece una experiencia vivencial ayudando a sí mismo a generar mejores oportunidades para la vida cotidiana, al permitírsele el uso de sus movimientos, imaginación y fantasías.

“Si quieres trabajadores creativos dales tiempo suficiente

Para jugar”.

John Cleese

4. Justificación

El desarrollo de este proyecto consiste en darle reconocimiento a la problemática y a partir de esta evolucionar y ofrecer una respuesta a la sociedad cumpliendo con sus necesidades como usuario.

La lectura en todas las edades es muy importante, ya que por medio de esta se proporcionan conocimientos de diferentes áreas, así mismo ayuda eficazmente la inteligencia, el lenguaje, la cultural y la convivencia en el ser humano, especialmente en los niños ayuda a despertar su imaginación y creatividad, así mismo a desarrollar su independencia para la solución de problemas buscando varias alternativas.

La lectura es un hábito que se debe adoptar desde pequeños para conservarlo por el resto de la vida, para ello es importante que los niños interactúen en compañía de sus padres en espacios en los que ellos puedan fantasear y vivir nuevas experiencias.

Teniendo en cuenta el papel fundamental del juego y la recreación, tanto para educación como para el desarrollo de los niños, y la falta de un espacio para ejecutarlo, se plantea, una ludoteca con un aspecto divertido y entusiasta, que cumpla con las dimensiones y el diseño adecuado para el desarrollo de actividades lúdicas que allí puedan realizarse.

Mario Waserman en su libro Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje, referencia “Cuanto mejor se haya experimentado ese placer en la infancia, más interés habrá por no perderlo.” Es a través del juego y las actividades recreativas, que el niño se expresa, se comunica, se recrea a sí mismo y desarrolla su máximo potencial; el diseño del espacio debe acompañar y favorecer al cumplimiento de estos objetivos, como función dentro de la ludoteca, el juego es el protagonista del diseño.

Se plantea un ambiente lúdico, móvil donde el niño experimente nuevas vivencias con estímulos didácticos que le brinden la posibilidad de identificar lo sencillo y útil que es la lectura, impactando a poblaciones ubicadas en la ciudad de Bogotá.

Su ubicación es considerada por la accesibilidad, la amplitud y la organización de los espacios y los usuarios. Es evidente que la ciudad puede contar con un espacio de entretenimiento infantil, suficiente y adecuado para el desarrollo espontáneo de una actividad lúdica.

Por otro lado, frente al proceso de insensibilidad de la ciudad ha surgido la idea de crear esta ludoteca móvil proporcionando oportunidades de juego, aprendizaje y socialización.

“La lectura genera mentes activas, hay un ejercicio intelectual. El libro le da un espacio al lector, lo considera un individuo que piensa, que tiene ideas propias, que puede llegar a sus propias conclusiones, que tiene que

leer entre líneas. Cree en la posibilidad de que el otro, no solo va a absorber una historia, sino que la va a interpretar, o reinterpretar.”

Vivian Abenshushan

5. Objetivo General

Estimular el interés por la lectura en niños entre 8 a 10 años, por medio del juego reglamentado en un espacio lúdico.

Objetivos Específicos

- Enseñar la importancia de la lectura por medio de un espacio lúdico
- Proporcionar un espacio seguro especializado en el juego donde los niños disfruten, y aprendan jugando.
- Brindar un espacio de oportunidades donde los niños tengan acceso a libros y juegos que fomenten la lectura.

6. Delimitación

El proyecto está enfocado en ofrecer un espacio para niños con actividades lúdicas que les generen una experiencia agradable al momento de la lectura.

6.1. Límites

- Niños que tengan la disponibilidad de tiempo para el desarrollo de cada actividad
- Lograr que el niño explore un diseño espacial fuera de lo cotidiano con el propósito de crear una nueva experiencia

6.2. Alcances

- Promover la lectura en los niños de 6 a 12 años de manera didáctica
- Facilitar el acceso a la lectura a niños, en sitios donde no se cuente con lugares lúdicos cercanos

7. Planteamiento

Este proyecto consiste en la realización de una ludoteca infantil, pública, dirigida a niños entre los 8 y 10 años con el fin de incentivar la lectura y creatividad, en un espacio donde puedan sentirse tranquilos, y de una forma agradable ellos disfruten leer, jugar y compartir con niños de sus mismas edades.

Este es un espacio de fácil acceso, dirigido para niños interesados en fortalecer su lectura y desarrollar la imaginación, de todo nivel social con el fin que se motiven, vean y sientan de una manera más divertida, de forma lúdica lo importante que es la lectura, buscando un mejor desarrollo para sí mismos, en una forma individual o colectiva.

Además de ser un sitio de entretenimiento y diversión para niños se caracteriza porque su actividad primaria es generar un sentido de apropiación por la lectura, la capacidad expresarse y explorar el mundo de otra manera, pudiéndolo aplicar a su vida cotidiana.

La ludoteca cuenta con un sistema de inducción académica y pedagógica adecuada para brindar a los niños un lugar interesante y acogedor para el desarrollo de enseñanza.

Se planea que esta ludoteca sea móvil y se desplace por diferentes puntos de la ciudad de Bogotá, ya que cuenta con una alta población de habitantes que no tienen la posibilidad de adquirir fácilmente libros y espacios lúdicos, porque al ser una ciudad de alta densidad también está expuesta al mal uso de la tecnología, además de esto se realizar con el fin de apoyar una de las

ideas que el gobierno tiene de fomentar la lectura en los niños, debido al bajo interés por practicarla.

7.1 Contexto

Relación Homogénea



Colegios – Ludotecas – Bibliotecas

Hacia el sector nororiente se encuentran aproximadamente 20 colegios principales, cercanos a una biblioteca y pocos parques de entretenimientos.

Noroccidente de la ciudad hay dos bibliotecas donde se encuentra colegios y una ludoteca cerca

En el centro, suroriente y suroccidente hay bibliotecas principales, cerca hay colegios y ludotecas de fácil desplazamientos por las vías principales que hay cerca de allí.

Parques – Plazoletas principales

Hay parques principales distribuidos en toda la ciudad con vías de acceso fácil y plazoletas que se encuentran relativamente cerca.



Relación complementaria



Colegios - Parques

Al costado nororiente y noroccidente de la ciudad en donde hay más complementos de colegios principales y parques.

Colegio – Bibliotecas

Hacia en lado norte – noroccidente se encuentro que hay mayor relación de complementos entre colegios y bibliotecas. Al costado suroriente y centran encontramos grandes bibliotecas cercanas a parque



grandes de la ciudad.



Parque – Bibliotecas

De norte a sur de la ciudad hay relaciones cercanas entre parques y bibliotecas con vías cercanas de fácil acceso.

Bibliotecas – Ludotecas



Costado norte y centro se encuentra relaciones de bibliotecas ludotecas más cercanas que las del resto de la ciudad. Al costado hay relaciones de bibliotecas y ludotecas más distantes pero cuentan con vías de fácil acceso.



Ludotecas – Parques

Centro y sur de la ciudad es donde hay mayor de relación de ludotecas y parques principales cercanos a las zonas.

Relación Heterogénea

Colegios – Hospitales – Ludotecas

Hospitales se encuentran cerca de ludotecas y colegios principales, además de esto son cerca las vías principales para permitir su acceso fácilmente.



7.1.1. Recorrido

Este recorrido se establece por la estructuración urbanísticas y el mapa vial que ofrece la ciudad, siendo limitadas las vías que accesos, tiene la posibilidad movilizarse a diferentes punto de la ciudad donde se encuentran lugares complementarios muy cerca unos de otros, y se podrá llevar a cabo la ubicación de este.

Se planea que el bus inicie recorrido desde el Sur hasta el Norte de la ciudad.

Imagen 1

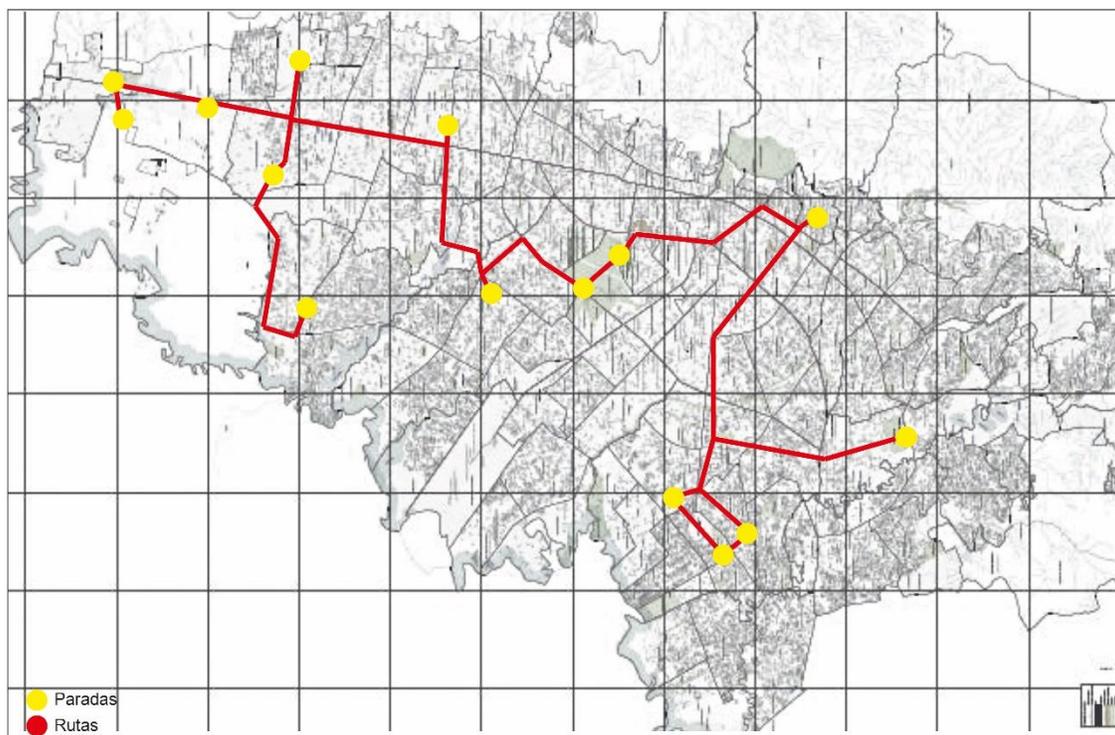


Imagen 1. Ruta por Bogotá. Deisy Cristancho

- **Parque Tunal** - Biblioteca el Tunal – Colegios - Hospital.
- **Parque Lago Timiza** - Parques – Colegios – Hospital
- **Ludoteca San Cayetano** - Velódromo de 1 Mayo - Colegios
- **Bibliotecas Tintal** - Colegios - Parques
- **Plaza de Bolívar** - Biblioteca Luis Ángel Arango – Museos - Colegios - Hospital
- **Parque Simón Bolívar** - Museo del Niño - Biblioteca Virgilio Barco - Jardín Botánico - Colegios – Plazoleta
- **Humedal Santa María** - Ludoteca de Engativá – Parques – Colegios - Hospital
- **Calle 127 Auto Norte** - Colegios – Hospital
- **Calle 170 Oriente** Colegios - Parques - Plazoletas

- **Parque Multiparques** – Colegios
- **Biblioteca Julio Mario Santo Domingo** – Parques - Colegios
- **Biblioteca Francisco José de Caldas** – Colegios – Parques - Plazoletas – Hospital

8. Estado del arte

8.1. Ludoteca

Una ludoteca (del latín *ludus*, «juego», «juguete» y de la palabra griega *théke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas.¹⁷

Se define como un espacio de tiempo libre en el cual se propicia el juego y la creatividad del ser humano, con elementos que permiten el ejercicio de la imaginación, igualmente posibilita la oportunidad de establecer una relación colectiva con demás personas.

Las ludotecas están diseñados con la posibilidad de vivenciar resultados positivos para los niños, padres y hasta la comunidad, a causa de que están planeadas para todo el público, sin importar raza, sexo, o extracto social.

Los beneficios que ofrece este lugar es múltiple, en los que se destaca puntos como satisfacción de juegos en los niños, brinda a padres de familia la posibilidad de que los niños interactúen con diversos juguetes, los niños se trasforman en creadores y receptores de juguetes, lograr mantener el control de un consumismo irracional.

¹⁷ Ludoteca.; s.f. Etimología de Ludoteca. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/?ludoteca>

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Tienen entre otros los siguientes objetivos:¹⁸

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).
- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados cumplen con funciones básicas: A nivel educativo, sociocultural y comunitario.

Existen algunas formas básicas para organizar una Ludoteca:

Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque.

- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etc.) como una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad.
- Ludoteca en espacios abiertos. Son aprovechados espacios como: las calles, las plazas, los parques, los centros culturales, las escuelas, etc.

¹⁸ Bautista R. (2000). Ludoteca Un espacio comunitario de recreación. Bogotá D.C.: Funlibre Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.html>

Tipos de ludotecas.

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños, jóvenes y adultos. Así como existen niños diferentes, existen situaciones diferentes. Para atender estas diferencias las ludotecas tienen que ser diferentes también.

Se cita aquí, algunos tipos de ludotecas encontradas a partir de un estudio de investigación:¹⁹

- **Ludoteca Hospitalaria:**

Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.

- **Ludoteca Circulante:**

También conocidas como itinerantes. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un tráiler adaptados. La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

- **Ludoteca Escolar:**

Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

¹⁹ Bautista R. (2000). Ludoteca Un espacio comunitario de recreación. Bogotá D.C.: Funlibre Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.html>

- Ludoteca Terapéutica:

Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

- Ludoteca de Investigación:

Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. la Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las Ludotecas.

- Ludotecas comunitarias: Responde a dos aspectos:

Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

8.1.1 Antecedentes

Las primeras Ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Angeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

La UNESCO lanza en 1960 la idea de Crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Destaco el gran movimiento ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

En Colombia en la década de los 80 ya se contaba con algunas experiencias apoyadas por la Flalu, en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Québec-Canada) fueron creadas ludotecas comunitarias. Ahora se puede constatar diversos proyectos de ludotecas implementados tanto a nivel público como privadas (en Bogotá y en otras ciudades), atendiendo principalmente poblaciones en alto riesgo y ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el plan Nacional de recreación.

Actualmente en Colombia se encuentran en actividad ludotecas como:

- El IDR (Instituto Distrital de Recreación y Deporte es una entidad inscrita en la Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte.
- Compensar, promueve la participación de niños y jóvenes en actividades culturales y recreativas, estimulando desarrollo humano.
- Colsubsidio, cuenta con espacios pedagógicos para que los niños aprendan a jugar y potencialicen su autoestima.

8.2 Referentes

Se analizaron referentes con componentes similares en relación al desarrollo de actividad, en lo que se encuentra que son proyectos quizás con un énfasis parecido pero su carga de diseño espacial es poca.

Esto abre la oportunidad, de definir coherentemente la actividad, la forma especial, en si toda la esencia del proyecto, rompiendo con todos los arquetipos establecidos.

Imagen 2



Imagen 2. Diseño interior de una biblioteca móvil. De <http://blog.ago-construcciones.com/disenio-interior-de-una-biblioteca-movil/>

“Robi” es una biblioteca móvil que se desplaza por zonas menos pobladas de la ciudad de Heilbron en Alemania, donde es de difícil acceso obtener un libro.²⁰

²⁰ Agoadmin. (2011). Diseño interior de una biblioteca móvil. Alemania. Recuperado de <http://blog.ago-construcciones.com/disenio-interior-de-una-biblioteca-movil/>

Imagen 3

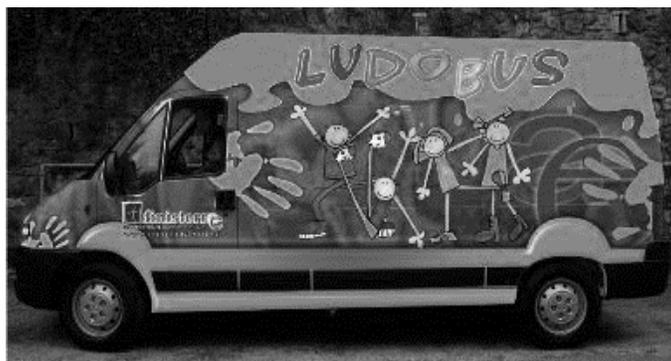


Imagen 3. Ludobus en España. De

<http://ludobus.es/using-joomla/extensions/components/content-component/article-categories>

“El ludobus” es una ludoteca móvil para niños y adultos que se desplaza por pueblos, barrios, centros educativos, centros para adulto mayor entre otros de España²¹

9. Normativa

A continuación unos aspectos de fondo, para esta iniciativa encuentran su soporte constitucional y legal en las siguientes disposiciones:

Ley 1225 de 2008: Por la cual se regula el funcionamiento y operación de parques de diversiones, atracciones o dispositivos de entretenimiento, atracciones mecánicas y ciudades de hierro, parques acuáticos, temáticos, ecológicos, centros interactivos, zoológicos y acuarios en todo el territorio nacional.²²

²¹ El Ludobus. (2014). Ludobus en España. España. Recuperado de <http://ludobus.es/using-joomla/extensions/components/content-component/article-categories>

²² Secretaria General de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., 16 de Julio de 2008. Ley 1225 de 2008., Diario Oficial 47052. Bogotá D.C.

Artículo 2. Definiciones y categorías. Para efectos de la presente ley, se adoptan las siguientes definiciones y categorías:

f. Centros Interactivos: Son aquellos que se instalan en un sitio o ubicación de carácter permanente o no permanente. Su principal característica se centra en el manejo de componentes de interactividad como experimentos o piezas que permiten una educación vivencial donde se logra la transmisión de conocimientos a través de su oferta de entretenimiento, atracciones de bajo impacto, salas interactivas con experimentos o piezas educativas, donde además se pueden encontrar algunas atracciones de carácter familiar

Artículo 3°. Registro previo para la instalación y puesta en funcionamiento de los parques de diversiones y las atracciones o dispositivos de entretenimiento. La instalación y puesta en funcionamiento de los Parques de Diversiones y Atracciones o Dispositivos de Entretenimiento, existentes y nuevos, en cualquiera de las categorías señaladas en el artículo anterior, requerirá registro previo ante la respectiva autoridad distrital o municipal, para lo cual se deberá acreditar el cumplimiento de los requisitos.

Artículo 4°. Requisitos de operación y mantenimiento. La persona natural o jurídica que efectúe el registro de Atracciones o Dispositivos de Entretenimiento en Parques de Diversiones deberá cumplir, para su operación y mantenimiento, los requisitos técnicos establecidos en este artículo, los cuales contienen estándares relacionados con la operación, mantenimiento, inspección de Atracciones y Dispositivos de Entretenimiento, desarrollados con base en normas internacionales ASTM (American Society Of Testing & Materials), NFPA (National Fire Protection Association), los Lineamientos de Mantenimiento y Operación de IAAPA (Asociación

Internacional de Parques de Atracciones) y apoyados en los Reglamentos establecidos por las asociaciones nacionales de Estados Unidos, México, Argentina e Inglaterra.

Los requisitos de operación y mantenimiento de las Atracciones o Dispositivos de Entretenimiento, son los siguientes:

1. Condiciones de ocupación de los Parques de Diversiones. Los Parques de Diversiones en cualquiera de las categorías señaladas en el artículo 2° de esta ley, cumplirán las siguientes condiciones de ocupación:

a) Contarán con un plan de emergencia avalado por los comités locales o por las autoridades competentes que incluye brigadas de emergencia debidamente entrenadas, planes de mitigación en caso de emergencia y otros requisitos que los comités locales o autoridades competentes estimen necesarios;

c) Contarán con certificaciones expedidas por los cuerpos de bomberos sobre la idoneidad de las instalaciones en materia de sistemas contra incendios, planes de mitigación contra eventos naturales como terremotos, inundaciones y tormentas eléctricas, entre otros;

f) Contarán con un programa de salud ocupacional y riesgos profesionales para sus empleados en concordancia con la naturaleza del negocio y del decreto ley 1295 de 1994 o el que se encuentre vigente en esa materia.

Artículo 7°. Deberes y responsabilidad de los visitantes, usuarios y operadores de parques de diversiones, de atracciones y dispositivos de entretenimiento. En consideración a los riesgos inherentes para la seguridad humana en el uso de Atracciones o Dispositivos de Entretenimiento

existentes y nuevos, los cuales aceptan los usuarios desde que hagan uso de los mismos, constituirá deber de estos acatar estrictamente las instrucciones de seguridad escritas u orales impartidas por el Operador y utilizarlos de manera responsable, cuidando siempre el prevenir y mitigar los riesgos para no causar accidentes.

En especial, constituirá deber de los visitantes de Parques de Diversiones y de los usuarios de Atracciones y Dispositivos de Entretenimiento con supervisión del operador.

Constitución Política de Colombia²³

ARTÍCULO 2o. "Son fines esenciales del Estado: servir a la comunidad, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución..."

ARTÍCULO 44º. "Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás."

ARTÍCULO 67º. "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tienen una función social. ... La nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales en los términos que señala la constitución y la ley".

²³ Constitución Política de Colombia 1991 / Prologo Carlos Lemos Simmonds. Decimoctava Edición. 2015. Constitución Política de Colombia. Bogotá D.C.; Panamericana Editorial

ARTÍCULO 70. "El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos."

LEY 115 DE 1994 (febrero 8) Por la cual se expide la ley general de educación

ARTÍCULO 1o. "OBJETO DE LA LEY. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público."

ARTÍCULO 5o. "FINES DE LA EDUCACIÓN. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

ARTÍCULO 8o. "LA SOCIEDAD. La sociedad es responsable de la educación con la familia y el Estado. Colaborará con éste en la vigilancia de la prestación del servicio educativo y en el cumplimiento de su función social. La sociedad participará con el fin de:

- a). Fomentar, proteger y defender la educación como patrimonio social y cultural de toda la Nación;
- b). Exigir a las autoridades el cumplimiento de sus responsabilidades con la educación;

c). Verificar la buena marcha de la educación, especialmente con las autoridades e instituciones responsables de su prestación."

ARTÍCULO 141. "BIBLIOTECA O INFRAESTRUCTURA CULTURAL Y DEPORTIVA. Los establecimientos educativos que ofrezcan el servicio por niveles y grados, contarán con una biblioteca, infraestructura para el desarrollo de actividades artísticas y deportivas y un órgano de difusión de carácter académico."

10. Marco teórico

Luego de un trabajo de investigación hay que demarcar el campo de acción frente a una oportunidad de ofrecer un espacio de experiencia a los niños como respuesta de diseño. Para ello es necesario entender cuál es el método correcto para implementar en el desarrollo de este proyecto.

Johan Huizinga explicó "El juego, en su aspecto formal, en una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo el jugador, sin que haya en el ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que da origen a asociaciones que tiende a rodearse de misterio o a disfrazarse para descartarse del mundo habitual."²⁴

El juego se caracteriza por ser una actividad libre, placentera que implica actividad, pues tal hecho requiere de explorar, pensar, deducir, imitar, relacionar, comunicarse, etc. El juego es algo

²⁴ Garcia. A. Llul. J.; 2009. El juego infantil y su metodología. p 10. España

que se desarrolla desde la infancia, se empieza jugando con el cuerpo, hasta la adultez de una forma ordenada porque hace parte fundamental de su desarrollo cultural.

Zapata (1990) acota que el juego es un "elemento primordial en la educación". Los niños aprenden mientras juegan. La educación se evidencia por medio del movimiento cuando corre, salta, trepa y persigue, haciendo uso del juego ya que proporciona grandes beneficios al desarrollo del potencial cognitivo, activación de la memoria y el lenguaje. El juego, además de ayudar al desarrollo físico, también participa en la identificación emocional y conductas inadecuadas, tales como el manejo de la frustración, desesperación o rabia.

Jean Piaget psicólogo, biólogo y epistemólogo suizo, desarrolló sus tesis entorno al estudio del desarrollo psicológico en la infancia y la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia. Es de ahí que surgió **La teoría de Piaget**.

La teoría de Piaget, trata del desarrollo del pensamiento y separa dos procesos el desarrollo y el aprendizaje:²⁵

- El desarrollo está relacionado con los mecanismos de acción y pensamientos que corresponden a la inteligencia.
- El aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades, datos específicos y memorización de información. El aprendizaje sólo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que se pueden asimilar la información contenida en dicho aprendizaje, aquí la inteligencia es el instrumento del aprendizaje.

Por otro lado el filósofo y psicólogo alemán Karl Groos fue quien propuso el proceso evolutivo instrumentista de **La teoría del juego**.

²⁵ El enfoque genético de Piaget.; s.f. Tomado de http://www.toscana.edu.co/cms/images/cms/2c0afe_Pb3jq1Oz.pdf

Según Groos el juego es objeto de una investigación psicología espacial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos el juego es el pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparen al niño para poder realizar las actividades que desempeñaran cuando sea grande.²⁶

Clasificación de los juegos establecidos por Groos

- Juego de experimentación: Instinto de destrucción sistemáticas de objetos
- Juegos de locomoción: Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar.
- Juegos cinegéticos: Los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria.
- Juegos de combate: Mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo
- Juegos arquitectónicos: Es el caso de las construcciones
- Juegos tróficos: La categoría en la que fingen criar un objeto o alimentar un animal.
- Juegos imitativos y de curiosidad: Observación en la cual da curiosidad y termina jugando.

“El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Karl Groos

²⁶ Martínez, (2008). El juego como escuela de vida: Resumen: Karl Groos.

Es así como aprovechando el juego como medio de aprendizaje se abre la puerta a una oportunidad de diseño, un espacio que permite suplir necesidades, como mejoramiento de aprendizaje y desarrollo cognitivo del ser humano.

10.1 Juego

Para Roger Caillois (1994), un juego es “una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores, Este puede ser definido por: A. Un objetivo que los jugadores tratan de alcanzar. B. un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretener o divertir, pero puede también presentar un papel educativo. Un juego puede, o no incluir un juguete. Los juegos implican generalmente el estímulo mental o físico, y veces ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas”.²⁷

El juego se define como una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La acción de jugar es automotivada de acuerdo a los intereses personales o impulsos expresivos, la actividad es espontánea e individual. Para Zapata (1990) el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.(Sutton-smith,1998).

A nivel general el juego también puede clasificarse de la siguiente manera:

²⁷ CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, fondo de cultura económica, México 1994.

- **Juegos de construcción:** Son los que incluyen una serie de piezas de distintas o similares formas para apilar, encajar o superponer.²⁸
- **Juegos de Reglas:** Son los que incluyen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar.(AIJU)²⁹
- **Juegos dramáticos o de representación:** Según AIJU son juegos simbólicos, donde el niño juega con su imaginación representando un objeto por otro. Normalmente son imitaciones de la vida adulta.
- **Juegos de Patio:** Son los juegos que mediante diversos equipos, implican mayormente la actividad motriz gruesa del niño. Según Sarlé son la idea del juego como actividad en la que el niño usa y descarga la energía excedente, que no es utilizada en otro tipo de actividades. En esta tipología se incluyen los equipos como trepadores, calesitas, toboganes, mecedoras, hamacas, subibajas, entre otros. Casi la totalidad de estos equipos pueden ser actualmente adaptados para niños con discapacidad, para que a través de la accesibilidad, todos puedan disfrutar de este tipo de juegos.
- **Juegos artísticos:** Dentro de esta tipología se encuentran todos los relacionados con la expresión plástica, las manualidades, la creación de algo nuevo que promueva la imaginación y desarrolle subjetividad del niño.
- **Juegos de expresión corporal:** Según Sarlé son actividades donde el cuerpo del niño pasa a ser el juguete en uso, y el juego se da a través de la utilización de herramientas como la música o el lenguaje hablado.

²⁸ Sarle. P. 200. Juego y espacio. P.62. Argentina.

²⁹ Asociación de Investigación de la Industria del juguete (AIJU). 2007. Juegos. España

10.2 Lúdica

El adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus (que significa “juego” entre otras muchas acepciones). Designa pues todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento y diversión. Lúdico se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo-ico. El adjetivo correcto de origen latino es en realidad “lúdico”, que puede encontrarse también en todos los diccionarios de la lengua, pero que casi nadie usa. Viene del *latin ludicer, lúdica, ludicrum* (divertido, ameno, propio del juego).³⁰

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar), emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual o la comunicativa.”³¹

Según Ernesto Yturalde “La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad el conocimiento.”³²

Además de esto Yturalde afirma que el “Aprendizaje experiencial” ayuda a contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de

³⁰ Lúdico.; s.f. Etimología Lúdico. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>

³¹ BOLIVAR, Carlos. Conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE/ 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

³² Yturalde. E. (2001). Lúdica. Recuperado de <http://www.ludica.com.co/>

aprendizaje, así mismo afirma que los juegos suelen estar presentes en todas las etapas del ser humano para un aprendizaje efectivo.

10.3 Experiencia y creatividad

Generalmente se entiende que la experiencia es una forma de conocimiento que se va adquiriendo a lo largo de la vida, siendo parte esencial de la vida cotidiana.

Como creatividad se entiende que es la facultad humana de crear y que como tal permite la generación de nuevas ideas y conceptos.

11. Observación de actividades.

En relación a las actividades artísticas y creativas que se desarrollaran dentro de la Ludoteca, se busca apartar al menor del exterior y conectarlo en el espacio de juego y lectura, hacer que el niño se sienta lo suficientemente libre como para ejercitar su creatividad.

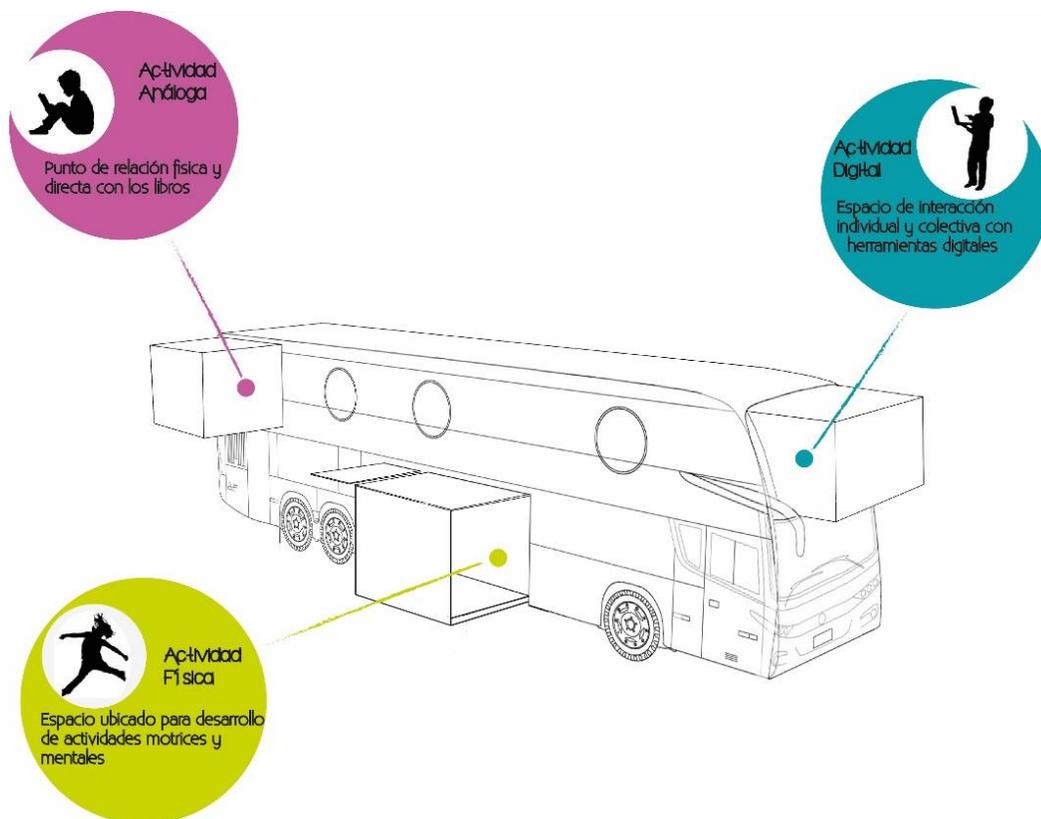


Imagen 4. Actividades. Deisy Cristancho

- **Actividad física**

Punto de inicio, en la participación del bus, se ejecutarán actividades en las que se ayuda a fortalecer su Desarrollo cognitivo, habilidad física y mental, memoria, creatividad y estrategia.

Además de esto es el punto que logra tener acceso a los demás espacios del bus, y una conexión visual entre interior y exterior.

Este es el lugar en el que los niños pueden participar individual o colectivamente.

Desarrollaran actividades como:

- Toma de decisiones (Tema)
- Concéntrese
- Armar
- Saltar
- Escalar
- Juegos de locomoción

- **Actividad análoga**

La zona de lectura análoga es el espacio para el incremento de concentración e imaginación fortaleciendo su desarrollo cognitivo, permitiendo al usuario tener una relación directa con los libros. Esta también es una actividad que se puede implementar de manera individual o colectiva desarrollando la actividad como:

- Lectura personal
- Lectura grupal
- Juegos de comprensión de lectura
- Juegos de imitación

- **Actividad digital**

La zona de lectura digital es el espacio que permite la interacción con herramientas tecnológicas, ayudando a reforzar su desarrollo intelectual y desempeño digital.

Al igual que todas y cada de las actividades a desarrollar dentro de esta Ludoteca se puede desenvolver de manera individual o colectiva permitiendo al usuario:

- Juegos mentales
- Cuentos de karaoke
- Juegos digitales

En cada una de las actividades que se ejecutaran en la ludoteca se tuvo en cuenta la funcionalidad y percepción de cada uno de los sentidos del cuerpo humano.

Desde la parte visual, se buscó generar armonía y una atracción visual que le genere recordación al niño, además de manejo de imagen (libro), fondo (biblioteca), que permite resaltar a nivel de ambientación espacial que los libros cumplen con un papel de gran importancia en el espacio, al igual que cada uno de los elementos complementarios que se encuentran dentro del bus.

Auditivo, ejercita la captación y recepción de información transmitida por las personas que los acompañaran en cuanto a la organización y desarrollo de actividades. Así mismo hay una zona de la ludoteca en la que se le permite al niño procesar la información recibida para que así mismo exprese y explique lo comprendido.

En cuanto el aprendizaje táctico, en todo el espacio encontrara diferentes texturas; suaves, lisas, texturadas, que permita la comodidad y seguridad de los niños.

Por parte del método kinestetico, el espacio permite la posibilidad de interactuar en determinadas zonas en las que pondrá en práctica su motricidad física, realizando actividades que le impliquen tener una concentración mental en cuanto a estrategia al igual que en movimiento de su cuerpo.

12. Esquema metodológico

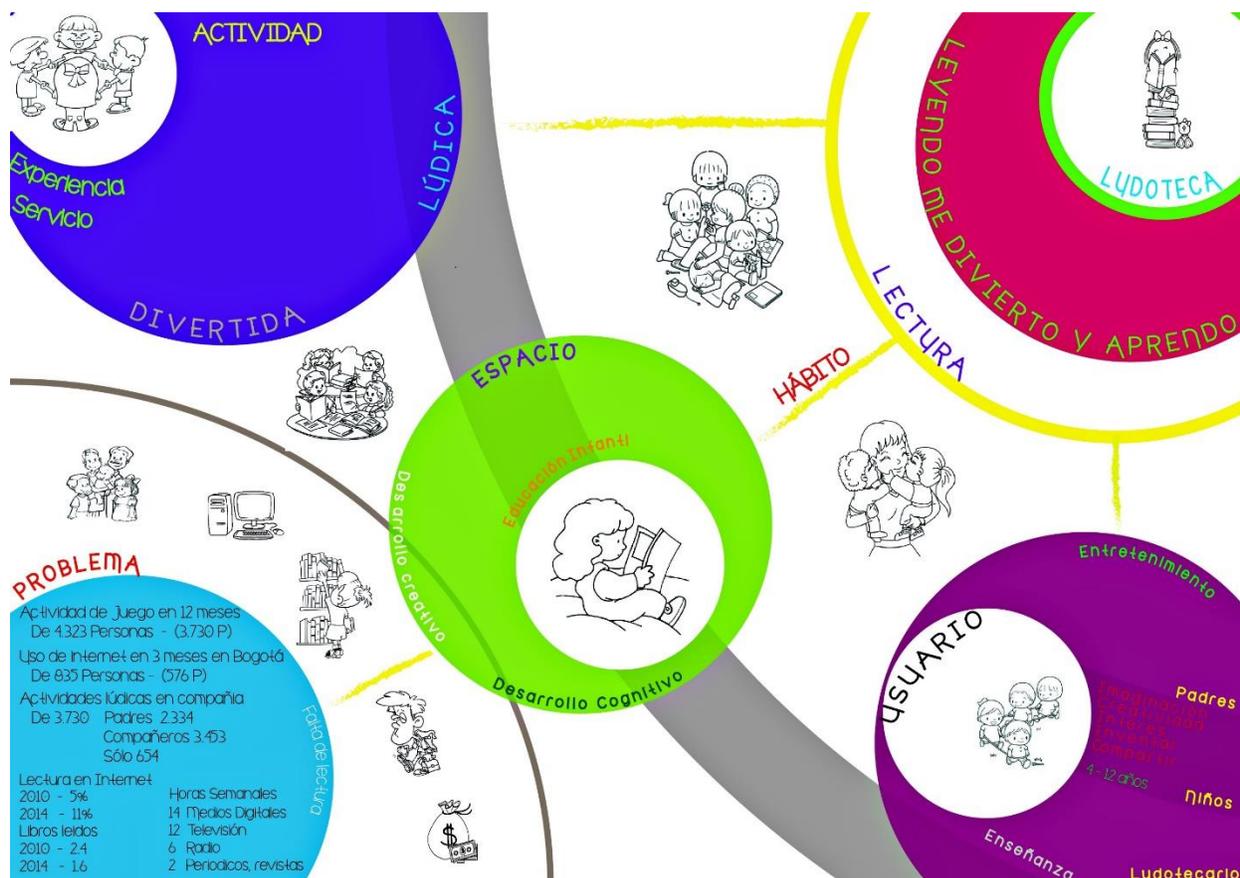


Imagen 5. Esquema metodológico. Deisy Cristancho

Partiendo de la hipótesis de considerar a la ludoteca como una alternativa lúdica, se da inicio a esta nueva idea que surge de la necesidad de brindar un espacio de aprendizaje y juego para niños, teniendo en cuenta cada uno de los métodos de aprendizaje, siendo parte esencial para el desarrollo general de todos los seres humanos.

13. Marco Conceptual

13.1. Concepto de Diseño

Con el objetivo de romper con los arquetipos manejados en los espacios infantiles se decidió plantear una relación directa entre el interior y el exterior determinando la conceptualización del fin del proyecto.

Se definió como **ciclo de aprendizaje**, la relación entre los usuarios y las actividades que se conectan desde un eje central permitiendo que la distribución espacial corresponda a una composición radial, bajo el principio, ordenador de desarrollo y desprendimiento de funciones en las que se encuentra principalmente el desarrollo de sus sentidos; visión, audio, y tacto ayudando eficazmente al desarrollo cognitivo de los usuarios.

La morfología del espacio y los elementos que lo componen, en relación a la funcionalidad de la ludoteca, y a las características del usuario, corresponderían a la utilización de formas pregnantes, que se caractericen por su sencillez y simplicidad para facilitar la percepción, pero que al mismo tiempo, conciben características dinámicas y den la ilusión de movimiento, teniendo en cuenta que un espacio lúdico necesita principalmente manifestar conceptos de diversión y fantasía. En efecto, las características del espacio en cuanto a su morfología y los elementos componentes del mismo deberán adaptarse y favorecer a las necesidades de sectorización y funcionalidad del espacio.

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,

Involúcrame y lo aprendo.”

Benjamín Franklin.

13.2. Esquema básico

Se ubica un eje central como punto de partida y finalización de cada una de las actividades, aumentando según su labor desarrollado.

La composición del espacio, está comprendida por diferentes elementos del diseño, en su mayoría relacionados con el lenguaje visual, retomando el concepto de ciclo de aprendizaje para definir la relación sujeto espacio.

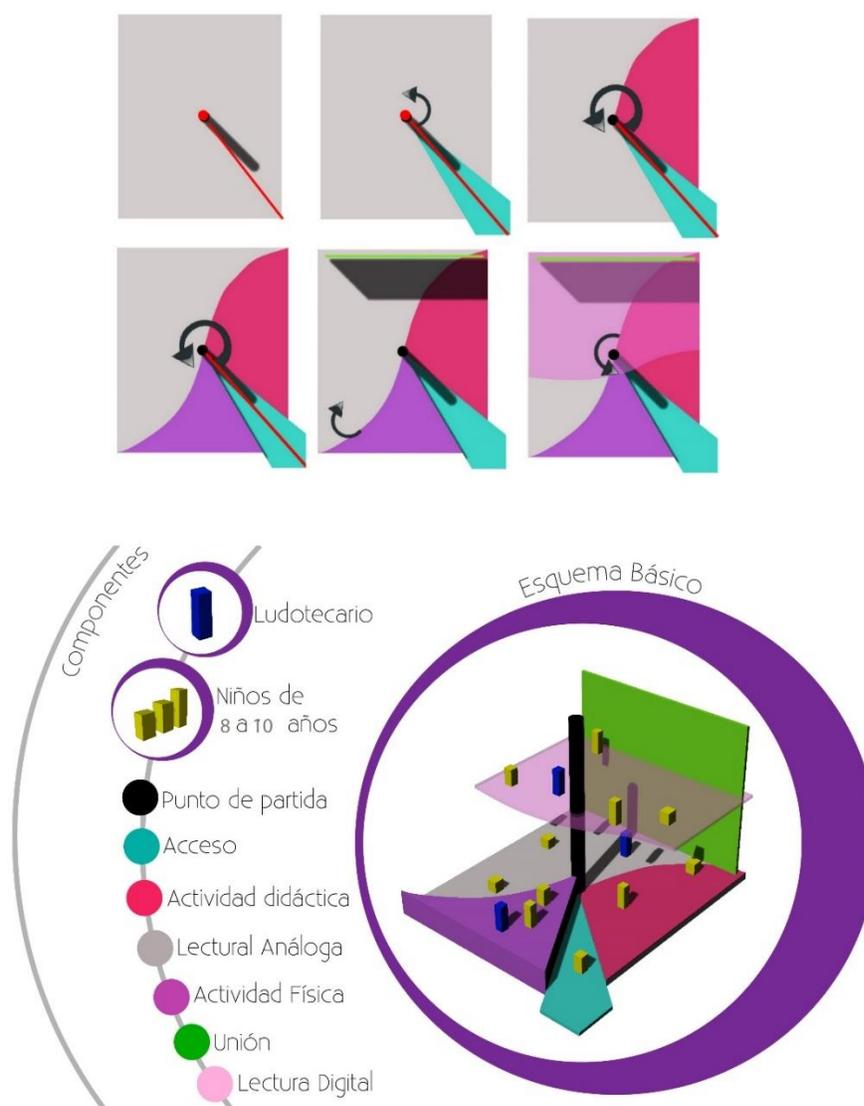


Imagen 6. Esquema Básico. Deisy Cristancho

14. Propuesta

14.1. Proceso de diseño

El diseño de este proyecto sostiene gran importancia en la organización y el uso de los espacios para mejorar la calidad de la vida de los usuarios y para intervenir favorablemente en el aprendizaje de cada uno.

El juego y la lectura cumplen un rol fundamental, no sólo como actividad de esparcimiento y recreo, sino también como herramienta de aprendizaje, y conceptualización.

La ludoteca debe ser un ambiente seguro, que resguarde a los niños de todo tipo de peligros, teniendo en cuenta consideraciones de seguridad en espacios de juego, además de las medidas de accesibilidad. Por esto mismo y por cuestiones de dimensiones del espacio, movilidad, e iluminación se plantea que sea expandible, contribuyendo al concepto de flexibilidad y generar un ambiente más agradable, es así que se busca tener una relación entre el interior y el exterior de la ludoteca.

Referente a la temática de seguridad en cuanto a los juguetes y los espacios lúdicos, para disminuir riesgos y accidentes, se tendrán algunas consideraciones que podrán ser de gran utilidad para el diseño de la ludoteca.

- **Materiales de acabado de juegos y juguetes:** El recubrimiento con pintura, barnices, lacas o similar, debe asegurar que el contacto del niño con el juego no implique inhalar, o ingerir agentes químicos aplicados para el mantenimiento de los mismos.

- **Salientes:** No debe haber salientes que puedan producir el enganche de la ropa de los niños.
- **Puntas y bordes:** No debe haber puntas, bordes o vértices afilados que puedan causar cortes o lesiones a los niños. Las piezas de madera tienen que estar libres de astilla. Todos los vértices sean de metal, vidrio o madera, deben estar redondeados, o estar forradas con un material acolchonado.
- **Barra deslizante:** Elementos que trabajan mediante el mecanismo del deslizamiento, para su construcción puede ser de plástico, de espuma foamy, de madera o metálicos. Puede ser para el uso de una persona.
- **Piezas-ficha:** Diferentes elementos que mediante las diferentes superficies táctiles, formas, y tamaños reta al niño a superar dificultades. Construidas habitualmente en espuma foamy, revestidas en cuero sintético, PVC poliéster u otros materiales lavables.
- **Barras Estabilizadoras:** Barra para sostén o apoyo. Forrada en tela plástica, lavable, mullida en su interior con espuma foamy. Se utiliza normalmente amuradas a paredes.

Según Garganté, Mauri y Monereo Font (2006) la ludoteca es un espacio que dispone de un equipamiento dirigido por un equipo de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto educativo específico mediante el juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, cultural y social.

El diseño de esta ludoteca cumple con una función principal que es delimitar el espacio por contener diversas funciones, y características generales como; diseño interior, grafico, y mobiliario, que proporcionan el mejoramiento de aprendizaje de los niños.

A partir de los siguientes conceptos, se pensó en el diseño de un espacio lúdico que proponga las siguientes características:

Puntos visuales: Son aquellos elementos que marcan delimitación en los espacios pero no prohíben un contacto visual, proporcionan integración y amplitud espacial.

Flexibilidad: Se habla de flexibilidad a la realización de modificaciones del espacio, proporcionando recursos como la iluminación, color, sonidos, y cambios morfológicos del lugar, así como puntos visuales, proporcionando dinamismo entre interior y exterior.

Identidad visual: Es importante que el espacio genere un impacto visual, que provoque impresión y ganas de que el niño asista y haga parte de lo que ocurre allí. De igual manera es importante que la imagen de este, logre que los usuarios sientan un sentido de apropiación, su diseño y escala les proporciona la idea de que está dirigido para ellos.

Uniforme y Alterno: Una figura que se repite entre intervalos regulares y conserva su tamaño, delimitan el ritmo y secuencia de estos en el espacio. La utilización de variedad de colores, formas, dan mayor dinamismo a la secuencia.

El diseño debe procurar armonía en la composición visual de estos elementos independientemente del objetivo específico, la organización de los elementos compositivos, visuales y sensoriales, debe ser coherente para poder transmitir con el diseño mensajes de comprensión clara, y lograr los objetivos estipulados.

Teniendo en cuenta análisis realizados y la conceptualización del proyecto se fue determinando la configuración espacial de la ludoteca móvil sectorizada de la siguiente manera:

- **Zona de Actividad física:**

- **Sector de llegada y elección de tema:** Primer piso. Saludo, socialización y presentación tanto de niños como del personal encargado, instrucciones y recomendaciones de uso del espacio, materiales y actividades. Elección y explicación de tema que se ejecutara en todas las actividades de la ludoteca. La elección de este tema es de forma aleatoria por medio de una ruleta. Los temas que se ejecutaran como eje de todas las actividades son valores éticos y morales.

Los niños

- **Sector de juego mental:** Primer piso – Caja expandible. Caracterizado y limitado por un tabla de figuras, (Concéntrese) que se despliega de una pared, está ubicado en una caja, que tiene la posibilidad de expandirse para ofrecer mejor movilidad, iluminación y permitir visualización desde la parte externa del bus. Los participantes tiene la posibilidad de interactuar individualmente ayudando a fortalecer su habilidad mental y capacidad intelectual, en cada relación de fichas aparecerán imágenes con las que se le permitirá al usuario crear una frase, oración, o expresión alusiva a la figura.
- **Sector físico:** Primer piso. Posibilita que el menor ejecute juegos de armado y modulación de formas, (Figura geométrica), que le permite al usuario determinar figuras; Un muro de escala de primero a segundo piso,

Cada usuario tiene la posibilidad de trepar y subir, con el propósito que a medida que va subiendo encontrara palabras que le permitirá unirlos y así formar una oración; Tubo de Bombero permite deslizarse de segundo a primer nivel comunicando las dos plantas de la estructura; cada una de estas actividades ayuda a desarrollar a su habilidad y capacidad motriz como caminar, correr, trepar, saltar, además fortalece su habilidad estratégica, destreza.

- **Sector de almacenamiento:** Primer Piso. Es privado y de uso exclusivo de los ludotecarios y el gestor de apoyo. Tiene la capacidad de guardar juegos y elementos que ayuden a la ejecución de todas las actividades.
- **Sector de baño:** Primer Piso. Disponible para todos los usuarios. Para mejorar la funcionalidad de la ludoteca deberá considerarse, proyectar un baño adaptado para inmediato y de fácil acceso desde la ludoteca y debidamente señalizado, beneficiaría la comodidad y la posibilidad del niño que esté en condiciones de ser usado.
- **Zona de actividad análoga:**
 - **Sector de lectura análoga:** Segundo Piso – Parte trasera del bus. Los niños podrán leer de forma individual o colectiva, según su decisión, tienen la posibilidad de elegir el libro que desean leer; al finalizar, se realizaran actividades de fono mímica, donde podrán expresar lo comprendido.

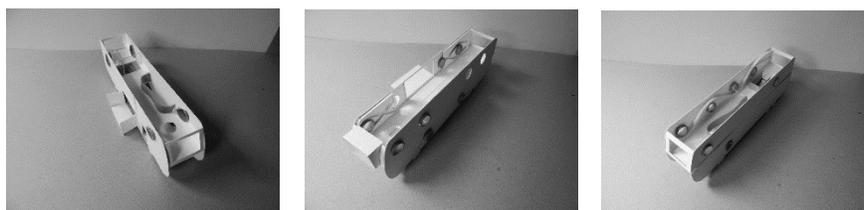
- Al igual que en el primer nivel se encuentra una caja expandible, por presentar mayor circulación, iluminación y relación visual desde la parte externa con el bus.
- **Sector de Biblioteca.** Segundo piso – Parte trasera del bus. Cada usuario tiene la posibilidad de adquirir el libro que desee leer según el tema que se esté ejecutando.
- **Sector de tablero.** Segundo Piso. Es un plano piso – techo que delimita y asegura el espacio del segundo nivel, permite visualizar desde arriba lo que suceda abajo; a sí mismo tiene la posibilidad de funcionar como un (Tablero) permitiéndole a los niños que, rayen y dibujen sobre este. Brinda la posibilidad de usarse al finalizar la lectura para graficar lo comprendido.
- **Sector de tubo:** Segundo Piso. Unión de zonas de actividad, análoga, digital, y física.
- **Zona de actividad digital:**
 - **Sector proyección:** Segundo Piso – Parte delantera del bus. En esta zona también se encuentra ubicada una caja expandible, para ofrecer más espacio a los usuarios, a diferencia de las otras, esta no permite tener un contacto visual desde el exterior del bus. Aquí se ubica un proyector con el fin de mostrarle a los niños historias o cuentos de karaoke. Teniendo la posibilidad de interactuar, trabajar en equipo, aprendiendo a ser observadores y conocedores.

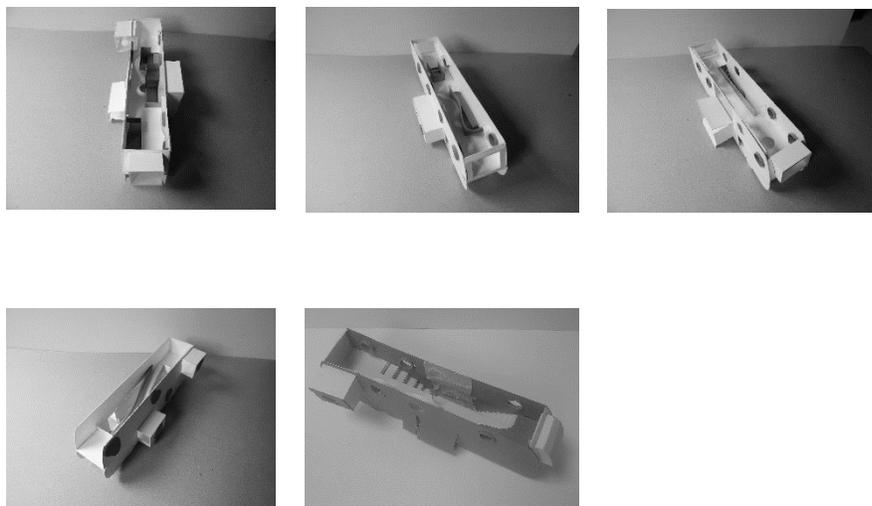
- Es de esta manera que desarrollan habilidades sociales para relacionarse y comunicarse de manera asertiva.
- **Sector pantallas:** Segundo piso – Parte delante del bus. Se ubican pantallas de manera vertical para la manipulación de los niños, realizando juegos digitales como: estrategia, habilidad mental, memoria, etc. Todos los niños deberán leer para ejecutar la actividad. La ejecución es de manera individual, ya que se pretende profundizar en su conocimiento propio, potenciando aspectos de descubrimiento.

Plantear una sectorización no significa que las áreas estén estrictamente delimitadas, pero sí que se contemple la idea de diseño de las actividades que se plantean en la ludoteca lúdico-recreativa.

El factor clave para el diseño de esta ludoteca es la consideración de significado y la importancia del juego a lo largo de la vida del ser humano, esta ludoteca surge como un espacio de expresión y creatividad que ayudan a la imaginación, fantasía, a la estimulación y descubrimientos de los niños.

Primeras Aproximaciones de diseño





14.2. Logo



Imagen 7. Logo: Leyendo me Divierto y Aprendo. Deisy Cristancho

Niño: Sujeto a quien va dirigido

Libro: Propósito de lectura

Engranaje: Movimiento en proceso de pensamiento

Nombre: Experiencia transmitida por el espacio y la actividad

14.3. Propuesta final



Imagen 8. Render – Punto de entrada, zona de actividad física



Imagen 9. Render – Actividad física



Imagen 10. Render – Actividad física



Imagen 11. Render – Juego mental



Imagen 12. Render . Zona de lectura digital



Imagen 13. *Render- Zona digital*

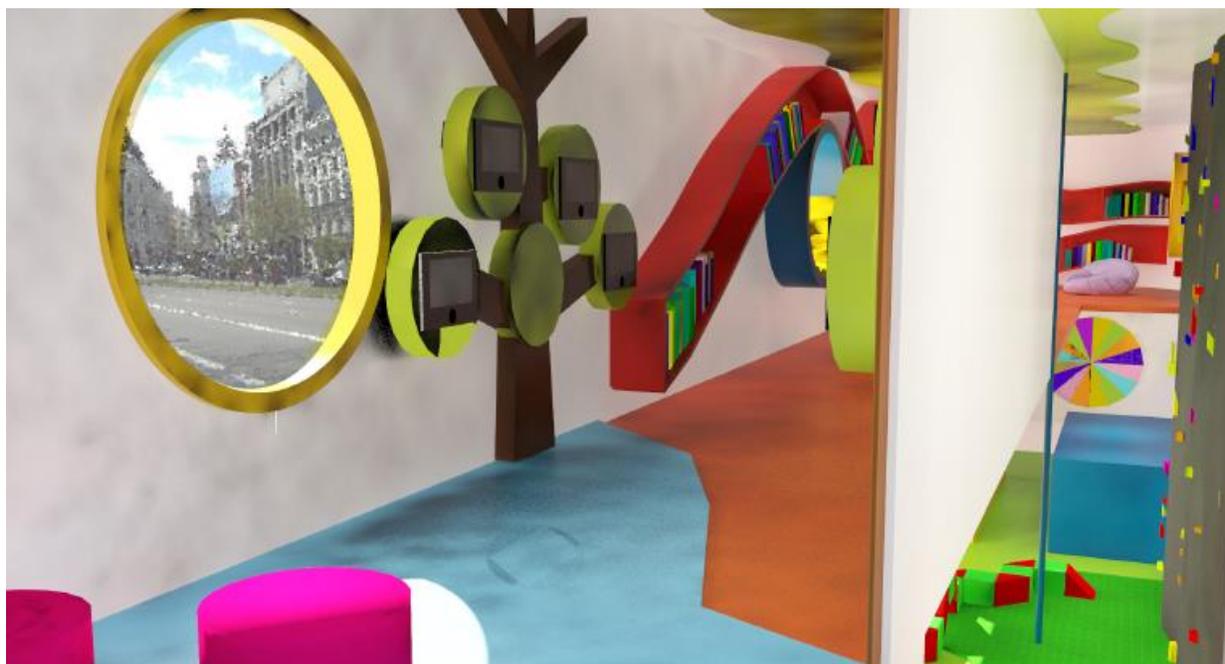


Imagen 14. *Render- Zona digital*

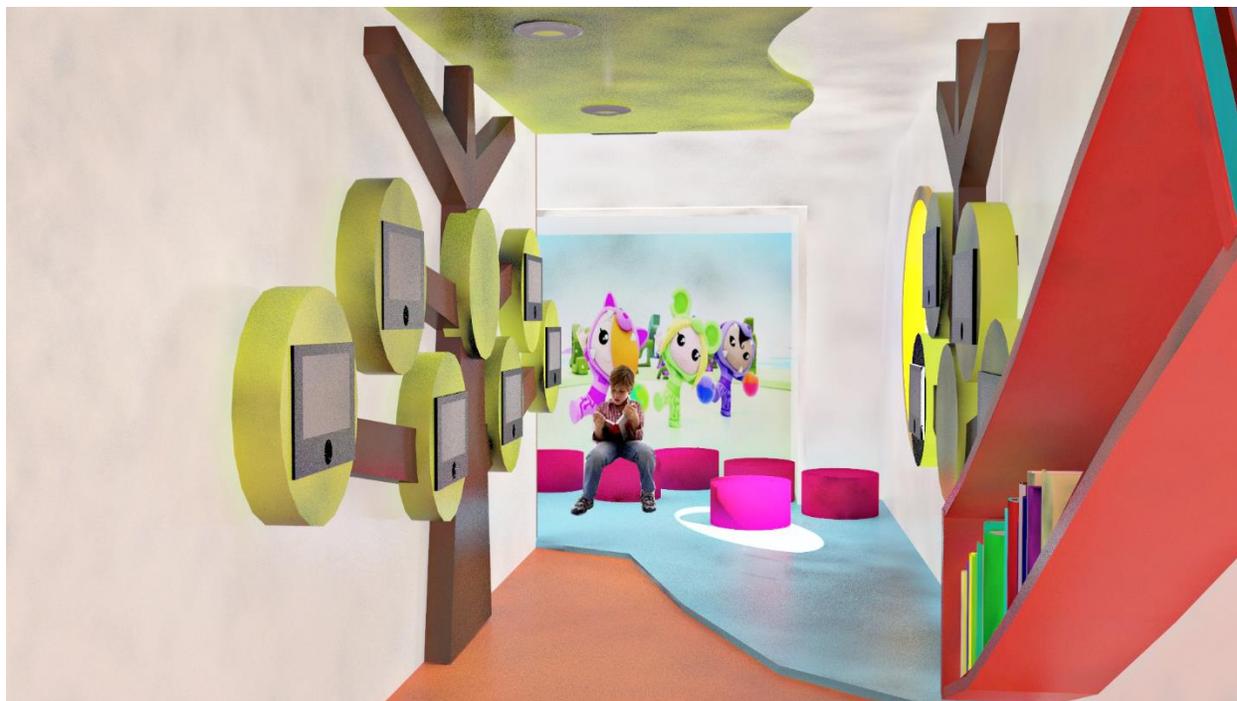


Imagen 15. Render – Segundo nivel



Imagen 16. Render – Zona de lectura análoga.

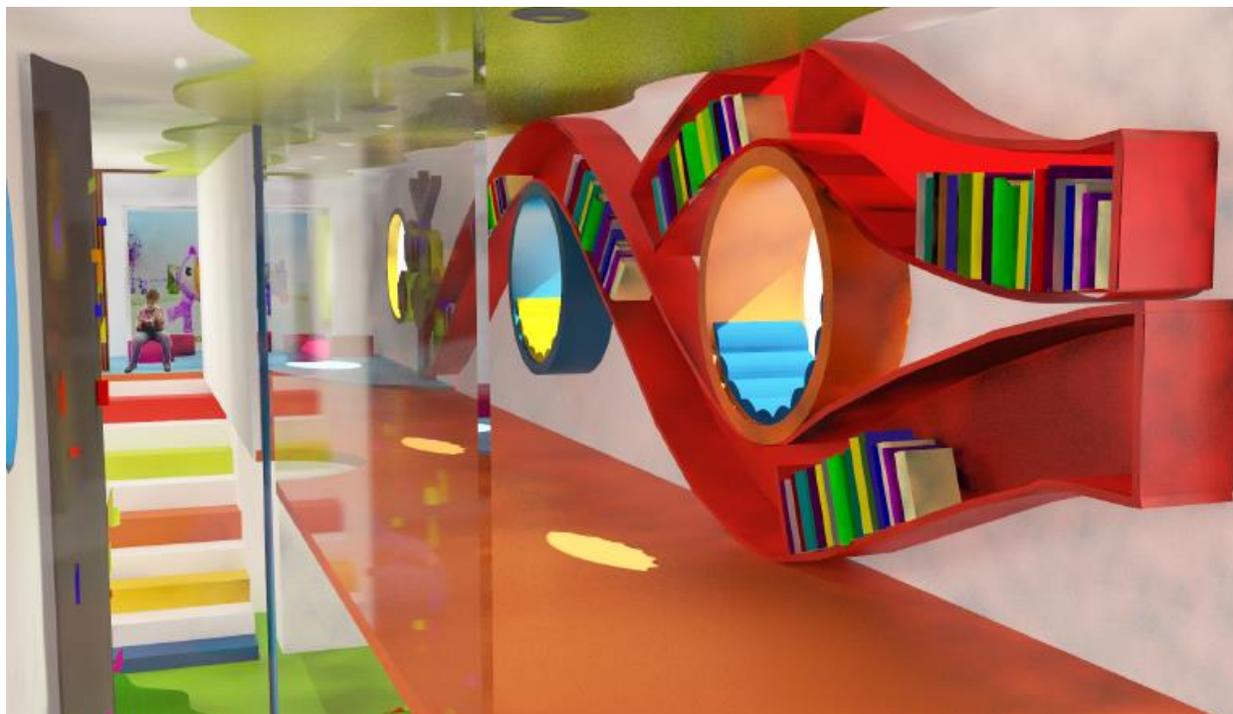


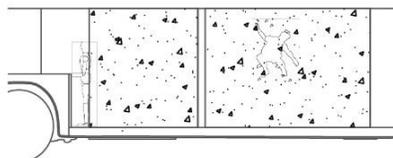
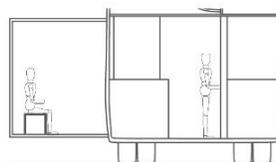
Imagen 17. Render – Zona análoga.

14.4. Somatografías

ANÁLISIS SOMATOGRÁFICO

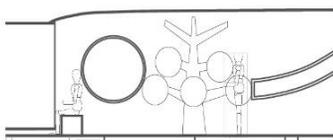
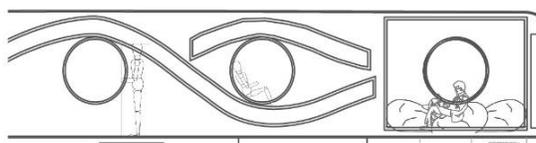
Relación Objeto - Sujeto / Objeto - Objeto / Objeto - Espacio

Superficies de sedencia a 43 cm
Rangos visuales máximo de 180 cm
de Piso - Techo



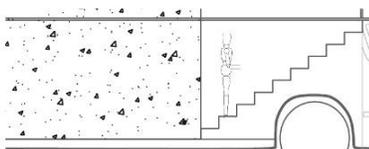
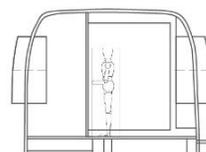
Muro de escala de 3.80 cm de
Piso - Techo
Superficie de apoyo para juego
80 cm de altura

Superficie de sedencia de
1.00 de diametro
Superficie de sedencia de
43 cm de altura
Biblioteca de libro maximo
1.70 cm de altura



Rangos visuales maximo 1.60 cm
de altura Piso
Rango visuales y de manipulación
de 80 a 150 cm de altura

Plano Vertical piso - techo
Rango visual y de manipulación
maximo de 1.80 cm de altura



Acceso de primero a segundo nivel
Escaleras de 28 cm de huella y
18 cm de contra huella

Imagen 16 . Análisis somatográfico. Deisy Cristancho

14.5. Esquema técnico de producción

- Bus B430r

Marco polo - Paradise G7 DD1800

Considerado el primer bus de dos pisos ensamblado en serie, diseñado para brindar altos niveles de confort y seguridad.



Imagen 17. Bus B430r. Tomado de www.marcopolo.com.br

- Chasis

Modelo: Scania DC13 107 410

Peso del chasis (Kg.): 6.535

Tipo: Diesel con inyección electrónica directa, 6 cilindros en línea, 4 válvulas por cilindro y equipado con turbocompresor e intercooler.

Cilindrada: 12.7 litros Culatas: Individuales

Potencia Máx: 410 CV (302 kW) a 1.900 rpm

Torque Máx: 2000 Nm entre 1.000 y 1.350 rpm³³

³³ Scania DC13 107 410.; s.f. Chasis Scania DC13 107 410. Tomado de <http://www.scania.es/buses-coaches/intercity-coach/chassis/k-series/specifications.aspx>



Imagen 18. Chasis Scania. Tomado de: <http://www.scania.es>

- **Estructura**

El acero corrugado o varilla corrugada es una clase de acero laminado diseñado especialmente para construir elementos estructurales. Posee gran ductilidad que permite que se puedan cortar y doblar con facilidad.

El acero lamina cold rolled presenta un proceso estirado en frio, corte a medida Y enderezado, el cual eleva la dureza del material y su resistencia a la tensión. Es un acero que no es puesto a altas temperaturas en el proceso de laminación.³⁴



Imagen 18. Estructura básica. Deisy Cristancho.

³⁴ Cold Rolled. (2012). Am Aceros El servicio es Nuestra Fuerza. Bogotá D.C. http://www.amaceros.com/?page_id=440

- **Mecanismo Slideout**

Todos los sistemas de dirección asistida de los motorhomes son hidráulicos, asistidos por bombas eléctricas. Por Ley estos sistemas deben poder funcionar sin asistencia, para en caso de fallo de la bomba hidráulica el vehículo no pierda la capacidad de ser dirigido.

Los sistemas hidráulicos que puede tener instalado un motorhome es el que permite la apertura y cierre de uno o de varios slides, a través de pistones hidráulicos, basan su funcionamiento en una bomba centralizada, a la que acompaña un depósito de líquido hidráulico y una serie de electroválvulas que son accionadas por un sistema electrónico.³⁵

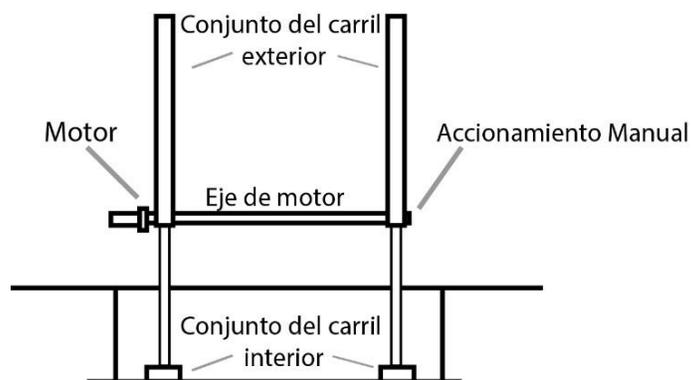


Imagen 19. Mecanismo Slideout. Deisy Cristancho

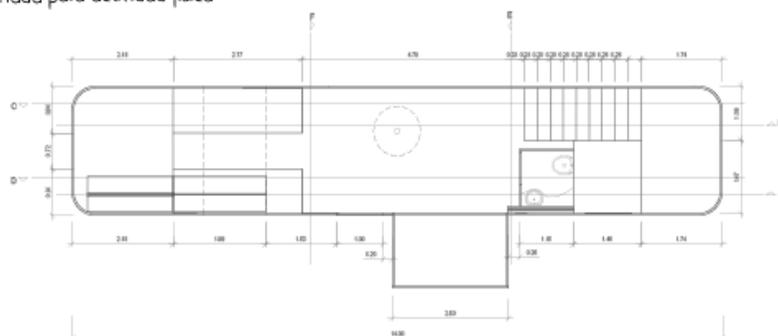
14.6. Planos técnicos

³⁵ Los sistemas hidráulicos del motorhome (2015). Kresala. <http://kresala.eu/motorhome/sistemas-hidraulicos-en-un-motorhome/>

PLANOS

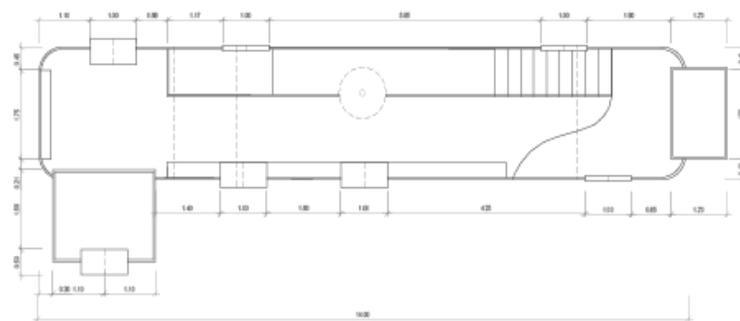
PLANTA PRIMER NIVEL

Planta destinada para actividad física



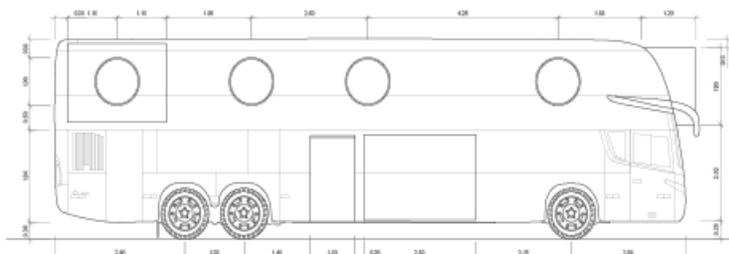
PLANTA SEGUNDO NIVEL

Planta destinada para actividad análoga y digital

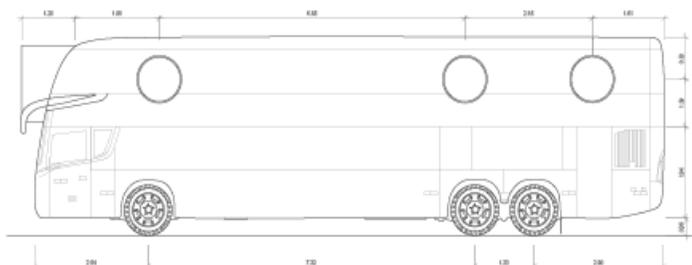
*Imagen 20. Planos. Deisy Cristancho*

VISTAS

VISTA LATERAL DERECHO



VISTA LATERAL IZQUIERDO



VISTA FRONTAL



VISTA POSTERIOR

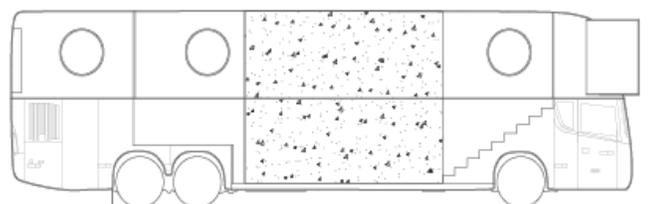
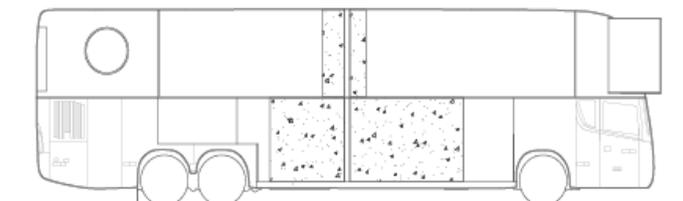


Imagen 13. Vistas. Deisy Crisrancho

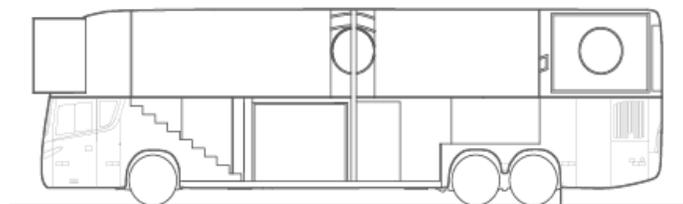
CORTES

GRAFICACIÓN DEL ESPACIO - CORTES

CORTE A



CORTE C



CORTE D

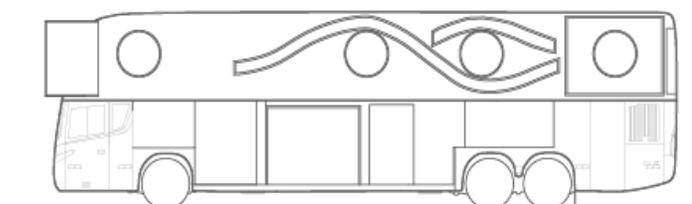


Imagen 21. Cortes. Deisy Cristancho

15. Conclusiones

Leer es una extraordinaria herramienta para fortalecimiento del desarrollo intelectual, y mejoramiento de vida personal, es por esto que es necesario enseñar la importancia de la lectura en un espacio de experiencia lúdico-recreativa.

En la vida del ser humano el juego es una actividad atractiva, especialmente en los niños porque son personas que se van construyendo poco a poco a través de él, es así que el diseño de un espacio puede ofrecer una respuesta de creatividad y espontaneidad mediante una actividad lúdica.

El juego y el aprendizaje son dos conceptos que van de la mano, esenciales para el crecimiento de los niños. Fortaleciendo las capacidades de desarrollo integral, haciendo de este, una herramienta útil para su educación y formación.

Es por esto que se plantea la creación de una ludoteca que además de su significado funcional, implique adquirir un carácter práctico, para atender las necesidades de esparcimiento, experimentación y diversión de los usuarios, y al mismo tiempo busque romper son los arquetipos de un espacio cotidiano.

Es un proyecto con un fin socio cultural, estimulante para el juego y aprendizaje, adecuada a los intereses y capacidades propias en cada etapa de crecimiento. Además ofrece un sistema de inducción apropiado para el desarrollo de actividades cognitivas, físicas y sociales.

Teniendo en cuenta los espacios que existen en la ciudad de Bogotá, problemáticas y necesidades de los niños, se concluye que es un proyecto viable, por tener nuevas oportunidades de generar un sentido de apropiación por la lectura gracias a su composición morfológica.

16. Bibliografía

(Albalat. C.; s.f). La Percepción táctil: Su estimulación en alumnos con discapacidad. Recuperado

de www.quadernsdigitals.net/index.php%3FaccionMenu%3Dhemeroteca.DescargaArticuloIU.de scarga%26tipo%3DPDF%26articulo_id%3D10925+%&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co.

Asociación de Investigación de la Industria del juguete (AIJU). 2007. Juegos. España

Bautista R. (2000). Ludoteca Un espacio comunitario de recreación. Bogotá D.C.: Funlibre
Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.html>.

Blanco. V. (2012). Teorías del Juego. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos/>

BOLIVAR, Carlos. Conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE/ 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres, fondo de cultura económica, México.

Chiaro. Y. (11 de Septiembre). Teoría del Juego según Karl Groos. <https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>

Colombianos disminuyen hábito de lectura durante 2014, dice estudio. (8 de Agosto 2014). El espectador. Recuperado <http://www.elespectador.com/noticias/nacional/colombianos-disminuyen-habito-de-lectura-durante-2014-d-articulo-509326>

Cold Rolled. (2012). Am Aceros El servicio es Nuestra Fuerza. Bogotá D.C. http://www.amaceros.com/?page_id=440

Constitución Política de Colombia 1991 / Prologo Carlos Lemos Simmonds. Decimoctava Edición. 2015. Constitución Política de Colombia. Bogotá D.C.; Panamericana Editorial

Definición de Calidad de Vida.; s.f. Definición ABC
<http://www.definicionabc.com/social/calidad-de-vida.php>

(EduTEKA.; s.f). Aprendizaje Visual. Recuperado de
<http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php.html>

El desarrollo infantil y las competencias en la primera infancia. (2014). Ministerio de Educación Nacional. 178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

El enfoque genético de Piaget.; s.f. Tomado de
http://www.toscana.edu.co/cms/images/cms/2c0afe_Pb3jq1Oz.pdf

Esta es la estrategia del Distrito para enamorar a los niños de la lectura. (2016). El espectador.
<http://www.elspectador.com/noticias/bogota/esta-estrategia-del-distrito-enamorar-los-ninos-de-lect-articulo-627751>

García. A. Llull. J.; 2009. El juego infantil y su metodología. España

Gómez. M. (2012). Despertar el interés por la lectura. Creatividad de la Educación Primaria.
<http://creatividadcep.blogspot.com.co/p/despertar-el-interes-por-la-lectura.html>

(Guerri. M.; s.f). Etapas del Desarrollo Infantil. Recuperado de
<http://ws.psicoactiva.com/infantil/etapas-del-desarrollo-infantil/>

Los sistemas hidráulicos del motorhome (2015). Kresala. <http://kresala.eu/motorhome/sistemas-hidraulicos-en-un-motorhome/>

Hurtado, A., Grisales, D. (2011). Diseño de una cartilla que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, de los niños y niñas del grado tercero de la institución educativa nuestra señora de Fátima. (Proyecto de Grado). Universidad tecnológica de Pereira. Risaralda. Tomado de
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/2304/1/372786135G869.pdf>

Ludotecas., S.f. Bibliored. Red Capital de Bibliotecas Publicas. Tomado de
<http://www.bibliored.gov.co/Ludotecas>

Martínez, (2008). El juego como escuela de vida: Resumen: Karl Groos.

Maureira.Fernando. Estilos de aprendizaje visual, auditivo o kinestésico de los estudiantes de educación física de la UISEK de Chile. Revista electrónica de psicología Iztacala .Junio 2012.Vol.15.No.2

Medina. J. (2006). Proyecto de acuerdo 297 de 2006 “Por medio del cual se implementa el funcionamiento de ludotecas en las instituciones educativas oficiales del distrito capital”. Tomado: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=21394>

Méndez. S. s.f.; Características de niños de 8 y 10 años. Innatia. Tomado de: <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil>

Moreno. R., Sanchez. G. (2013). ESTILOS DE APRENDIZAJE DE LA ANATOMÍA E HISTORIA DE LA BIOLOGÍA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE BIOLOGÍA EN LA FES IZTACALA, UNAM. (Tesis). Unam. Mexico. http://www2.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_11/articulos/articulo_18.pdf

Niños aprenden más rápido con Ipads que con libros. (15 de Junio de 2015). El espectador. <http://www.elespectador.com/noticias/educacion/ninos-aprenden-mas-rapido-ipads-libros-articulo-566664>

Quevedo,Francisco. Memoria muscular: las organizaciones también aprenden.N17ene-feb 2010. Recuperado de www.qpasociados.com/publicaciones/1-2010/pdf

Rey, G. (2007). Para leer un país. Recuperado de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-122248.html>

Secretaria General de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., 16 de Julio de 2008. Ley 1225 de 2008., Diario Oficial 47052. Bogotá D.C. tomado de: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/>

Sarle. P. 200. Juego y espacio. P.62. Argentina.

Tocco. M. Russo. M., s.f. Educación del oído: primer anillo en la cadena del proceso de aprendizaje de E/LE Tomado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/07/07_0445.pdf

Vallejo. J. 2001. Proyecto de animación lectora Segundo ciclo (8 a 10 años). Tomado de www.juandevallejo.org/lectora_/ciclos.pdf

Villalobos,E-(2003).Educación y estilos de aprendizaje-enseñanza. México :Publicaciones Cruz

Yturalde. E. (2001). Lúdica. Recuperado de <http://www.ludica.com.co/>

¿Qué es el desarrollo infantil?.; .s.f. Innatia. <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-que-desarrollo-infantil.html>

Tablas

Tabla 2. Gamboa C. Reina M. (2006). Fundación para la Educación Superior y el Desarrollo. Recuperado de <http://www.fedesarrollo.org.co/wp-content/uploads/2011/08/H%C3%A1bitos-lectura-y-consumo-de-libros-en-Colombia-Sep-06-FINAL.pdf>

Tabla 3. Boletín Técnico. (16 de Abril 2016). Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Recuperado de http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/jobinfantil/bol_trab_inf_2014.pdf

Tabla 4. Gamboa C. Reina M. (2006). Fundación para la Educación Superior y el Desarrollo. Recuperado de <http://www.fedesarrollo.org.co/wp-content/uploads/2011/08/H%C3%A1bitos-lectura-y-consumo-de-libros-en-Colombia-Sep-06-FINAL.pdf>

Tabla 5. Información Estadística. (2014). Departamento administrativo Nacional de Estadística. Recuperado de http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultlral/anexos_ecc_5a11_2014.xls+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co

Tabla 6. Proyecciones a 2015 por edades quinquenales y simples: Total Bogotá (2015). Secretaria Distrital de Planeación Bogotá – Recuperado de <http://www.sdp.gov.co/PortalSDP/InformacionTomaDecisiones/Estadisticas/ProyeccionPoblacion>

Tabla 7. Caracterización del Sector Educativo. (2015). Oficina Asesora de Planeación. Recuperado de http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SECTOR_EDUCATIVO/ESTADISTICAS_EDUCATIVAS/2015/Caracterizacion_Sector_Educativo_De_Bogota_2015.pdf