

Creación de una ludoteca en la Escuela Distrital Los Soches

Delsy Torres

Rosa Isabel Camelo

Profesoras Centro Educativo Distrital Los Soches

Vinculadas al Programa RED desde 1994

El proyecto de investigación, "Aproximación crítica al juego como estrategia pedagógica para el desarrollo infantil integral", despertó interés investigativo en algunas instituciones educativas adscritas al Programa RED, para desarrollar propuestas pedagógicas que involucrarán el juego en el aula o en la escuela, como estrategia fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de niños y niñas. A continuación se presenta una de las experiencias sistemáticamente desarrollada que aportó a la solución de los problemas más sentidos en la escuela "Los Soches" a la hora del recreo escolar.

Creación de la ludoteca en la escuela Los Soches

El proyecto de ludoteca surge de la necesidad de brindar a los niños espacios de juego que hagan de su aprendizaje una actividad placentera. En nuestra escuela, ubicada en una zona rural que colinda con el sector urbano, la marginación socio-cultural hace que los niños sufran limitación en su desarrollo, porque si bien en el campo tienen espacio para desarrollar sus habilidades motrices, el ambiente tiene muy baja valoración por el juego, lo catalogan como pérdida de tiempo que debe ser invertido en llevar a pastar ganado, recoger leña, apartar terneros, traer agua o hacer tareas. El desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y de sentido de autoestima no están presentes, como prioridad de las familias de los escolares.

Descripción de la situación

El patio de la escuela ocupa un área de más o menos 6 por 10 metros, el cual es ocupado en la hora de recreo por 120 niños. Es tal la estrechez que los chicos adaptan corredores y escaleras como sitios para jugar con llantas, lazos, trompos y otros. También es común que en ocasiones abran el portón y salgan a jugar al carreteable, generando conflictos con los vecinos, cuando desvían llantas o pelotas a los cultivos.

Ante esta situación nos vimos en la necesidad de buscar estrategias para que todos los niños disfrutaran del tiempo de descanso; en 1991 recopilamos juguetes usados y creamos una ludoteca, pero el espacio era muy pequeño, no le pusimos suficiente interés y para el siguiente año, la ludoteca se convirtió tan solo en bodega de algunos elementos de educación física. Pero éste no fue nuestro único intento, en 1993 y 1994 organizamos una «Jornada de Integración Recreativa» con las escuelas cercanas de Violetas y Boquerón, con resultados muy satisfactorios, tanto para niños como para maestros.

En diciembre de 1994 asistimos al Programa RED de la Universidad Nacional, al Grupo de Juego; de allí renace en nosotras el deseo de organizar nuevamente la ludoteca en la escuela como alternativa al reducido espacio para el juego, era dejar volar la imaginación y poner en práctica la creatividad, en especial de los niños entre cinco y siete años, que son los más afectados con esta situación.

Esta ludoteca pretendimos organizarla en condiciones diferentes, pues la revisión bibliográfica que hasta el momento realizamos nos abrió una nueva visión y nos brindó elementos teóricos que antes no tuvimos en cuenta. El espacio con que contamos en la actualidad, es más amplio y allí deben existir elementos como: juguetes (muñecas, carros, teléfonos, utensilios para la cocina, herramientas, equipo médico, etc.), disfraces, títeres, bloques de construcción (armotodo, estralandia, rompecabezas), plastilina, papel, pinturas, colores, juegos de mesa (loterías, parqués, dominó, ajedrez, damas chinas) y cuentos; todo esto dispuesto en diferentes rincones donde los niños, además de tener visión agradable, podrán hacer uso del rincón que más les guste, o si es su deseo, rotar por todos.

El proyecto de ludoteca se propuso entonces preparar un espacio de juego y recreación, que tomara en cuenta la problemática del escolar de Los Soches como base para dirigir el trabajo educativo, considerar sus capacidades, intereses y necesidades, ofrecerles actividades lúdicas para el desarrollo armónico de sus potencialidades intelectuales, afectivas y psicomotrices.

1. Antecedentes

Hora de recreo y patio, para la escuela son sinónimos de alegría y diversión, aunque no para todos; para algunos se convierte en la hora de quejas, lágrimas y golpes ocasionados por los atropellos de los niños grandes sobre los pequeños. Entonces las maestras de la escuela de Los Soches, frente a esta situación, nos vimos en la necesidad de turnar por cursos el uso del pequeño patio, muy a pesar de que algunos niños no jugaban todos los días.

El patio en la escuela tiene una área aproximada de 6 x 10 metros; consta de una pequeña cancha de baloncesto, donde simultáneamente están puestos unos arcos de microfútbol; la entrada del ancho de un portón constituye un micropatio que a la hora de recreo se ve completamente poblado por quienes no pueden usar la cancha. Tal es la situación de estrechez, que los niños adaptan corredores y escaleras como sitios para jugar con llantas, lazos, trompos y otros; también es común que abran la puerta y salgan a jugar, ocasionando conflictos con los vecinos.

Con esta problemática, las maestras sentimos la necesidad de buscar estrategias para que todos los niños disfrutaran del tiempo de descanso y de juego, en especial los pequeños, que eran quienes *menos jugaban*, convirtiéndose así en el motivo de nuestra preocupación. En el año 1991, nos dimos a la tarea de recopilar juguetes, que fueron producto de donaciones en su mayoría. Teniendo ya estos elementos, habilitamos un cuarto pequeño de la escuela, dentro del cual estaban objetos en desuso. Una vez organizados los juguetes, ¿abrimos la «LUDOTECA»! ese maravilloso lugar, que a las maestras nos creaba expectativas y a los niños alegría: ¡deseos de jugar ya! Pero no fue sólo la organización de los juguetes lo que tuvimos en cuenta al abrir la ludoteca, también, la creación del comité de ludoteca. Se encargó a un niño de cuarto de primaria y uno de quinto por día, para que estuvieran pendientes de abrir, organizar y cerrar este lugar, que en verdad sí disfrutaban los niños.

Desde luego, el lugar resultó ser muy pequeño para la cantidad de niños que allí asistían, pero esto al principio no interesaba pues la curiosidad y el gusto por el juguete, que quizás nunca tuvieron en casa, hacía que los pequeños, al escuchar el timbre del recreo, corrieran a esperar que los dos niños encargados de la ludoteca abrieran. Lamentablemente este interés se fue perdiendo por parte de los niños que a diario usaban la ludoteca, al igual que el de las maestras; las razones fueron varias: lo estrecho del lugar, el deterioro acelerado de los juguetes, la falta de compromiso diario por parte de las maestras en el uso de la ludoteca, ... es decir, fuimos testigos mudos e inanimados de la pérdida de lo que un día con gran empeño habíamos creado.

Para los años 1992, 1993 y 1994, el sitio donde funcionó la ludoteca se convirtió sencillamente en la bodega para algunos elementos de educación física, como sogas, llantas y trozos de juguetes. Fue una llama que se extinguió, a la que no se le dio oxígeno suficiente para que ardiera; sin embargo, queda el recuerdo de ojos y manos golositos dispuestos a la manipulación de juguetes, la animación, las risas, los cuentos, las historias de compadres y de seres fantásticos.

También en nuestro empeño por darle la importancia que la recreación y el juego merecen en la vida del ser humano, en los años 1993 y 1994 organizamos una «Jornada de Integración Recreativa», con las escuelas de Violetas y Boquerón, porque son vecinas a nuestra escuela de Los Soches y compartimos el mismo ambiente climático y sociocultural, aunque existe una distancia de más o menos dos kilómetros entre cada una. En esta jornada organizamos rondas, juegos de trompo, golosa, canicas, salto con lazo y juegos de salón.

Al culminar la jornada, el resultado fue alegría por parte de niños y profesoras, pendientes de cuándo se volvería a repetir la experiencia.

En diciembre de 1994, la escuela ingresó al Programa de Fortalecimiento de la Capacidad Científica en la Educación Básica y Media RED, de la Universidad Nacional. Las seis maestras nos dividimos para asistir a dos grupos de trabajo, uno de ellos era el de JUEGO; durante tres semanas con diferentes charlas y talleres sobre el juego y la creatividad, reconocimos la importancia que la lúdica tiene en la escuela y que nuestros intentos por integrar el juego al trabajo escolar no estaban errados. Las profesoras que desde la Universidad Nacional dirigen este grupo, nos sugirieron realizar un proyecto

en la escuela donde estuvieran presentes el juego y la creatividad; así tomamos la decisión de crear nuevamente la ludoteca, pero esta vez como estrategia para la participación lúdica de los niños entre 5 y 7 años de la escuela de Los Soches.

En el primer semestre de 1995 iniciamos la parte teórica del proyecto con observaciones del comportamiento de algunos niños en la hora del recreo y la recolección de juguetes. De igual forma, se inició una búsqueda de experiencias vivientes de ludotecas; es decir ludotecas en funcionamiento a las cuales se les pudiese hacer visitas.

1.1. Antecedentes de ludotecas

Elie Deworne, según cita Leif (1978), creador de la primera ludoteca en Bélgica, sostiene que los espacios cerrados se pueden convertir en centros recreativos, dando lugar a la iniciativa del niño y permitiendo que allí reine el juego; plantea la creación de las ludotecas como el mejor instrumento para la democratización de la empresa educativa nacional. Se sabe que la organización de las funciones primordiales de la inteligencia se producen antes de los 7 años; se reconoce la importancia de poner lo más pronto posible a disposición de los niños juguetes educativos, para facilitarles la elaboración de conceptos y estructuras mentales.

La relación niño-juguete mejora, merced a las múltiples actividades creativas que se suscitan en el ámbito espacio-temporal, en el psicomotor, afectivo, social y educativo, dando origen a esa magnífica relación... niño-juego.

Varios autores coinciden en reconocer a los países del norte de Europa, como los lugares de origen de la ludoteca, para luego extenderse a Estados Unidos y otros países.

"A partir de 1960 cuando la UNESCO lanza la idea a nivel internacional, ésta fue muy bien recibida en países europeos como Gran Bretaña, Escandinavia, Francia, Suiza, Bélgica y en algunos países americanos como Canadá, Estados Unidos y Brasil. También se tiene conocimiento de inquietudes en este sentido en Venezuela, Chile, Italia y España".

En estudios realizados tanto en la primera ludoteca belga como en la francesa (Leif, 1978), se encontró que en la selección de los juguetes, que fue realizada con la asesoría de la comisión de juguetes, psicólogos y sociólogos planteaban que no debían encontrarse juguetes afectivos (osos, muñecas), que inciten a la agresividad, a la pasividad, los que requieren control educativo, los antiestéticos y los confeccionados con material frágil.

Así como se tiene en cuenta la elección de los juguetes en la ludoteca, ésta a su vez se debe adaptar a las diversas necesidades condicionadas por los modos hábitat, los recursos de las poblaciones y el entorno sociocultural.

Por otra parte, hacia 1988, en Ecuador (Ministerio de Bienestar Social Quito-Ecuador, 1990) se crea la primera ludoteca, basados en observaciones participativas, en la revisión de archivos y documentos, en entrevistas a quienes hacen uso de una institución para niños desamparados, con el objetivo de ver la importancia del juego como ele-

mento socializador y educativo. Este estudio demostró que los niños sufrían marginación en sus hogares, inadaptación y la relación maestro-alumnos era muy vertical; en el trabajo de los docentes no se apreciaban actividades de recreación con los niños, se centraba más en el trabajo escolar repetitivo e instructivo.

Varias son las experiencias presentadas en el «Encuentro Latinoamericano de Educación», realizado en Cuba en febrero de 1995, que muestran la ludoteca como factor esencial en la escuela, por ser un espacio de crecimiento motriz, afectivo, social e intelectual.

Tal es el caso de la ludoteca de una escuela primaria de Sao Paulo donde los niños asisten a diario a una hora de juego; dicha experiencia se ha extendido a varias escuelas de Sao Paulo y otras ciudades del Brasil, bajo la dirección de Adriana Madeiros. Estas experiencias nos dejan ver el cambio que la pedagogía tiene a nivel internacional, respecto al aspecto lúdico como factor esencial en el aprendizaje; se crean ludotecas como una estrategia para el desarrollo de las capacidades superiores, que son las que en el entorno cambiante se requiere desarrollar. El cúmulo de información ya no responde a las necesidades del mundo de hoy.

1.2. Antecedentes de ludotecas en Colombia

Durante el mes de febrero de 1996, se llevó a cabo en Bogotá el Primer Curso Latinoamericano de Ludotecas, donde se dieron cita importantes psicólogos y pedagogos, quienes han estudiado el acto lúdico por espacio de décadas. A través de las conferencias y ponencias presentadas en el evento, hace presencia la preocupación por hacer del juego una necesidad sentida y vital en la cotidianidad de los niños de nuestra Latinoamérica; necesidad que sólo adquiere dimensiones y sentidos si el adulto la comprende y actúa en consecuencia.

A pesar del reconocimiento teórico de esta necesidad fundamental que tiene el niño, existen todavía en nuestras sociedades numerosas diferencias en la aplicación de este principio. Una verdadera situación de facto acentúa la distancia entre los verdaderos intereses lúdicos de los más pequeños y el ejercicio real de este derecho en la vida diaria. Muchas veces, debido al desconocimiento de las principales características del desarrollo del niño, numerosas familias ignoran la importancia de las actividades lúdicas en las primeras etapas evolutivas de la infancia” (Álvarez, 1994).

Gracias a un artículo «Ludotecas», publicado en el diario *El Tiempo* (1995), se supo de la existencia de varias de ellas en Bogotá. Desde 1990 se ha implementado la creación de ludotecas comunitarias como las de los barrios Ramajal y Guacamayas, al sur oriente de la ciudad, estas ludotecas se crearon con el apoyo del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y bajo la asesoría de la profesora Mercedes Ortegón.

Después de la publicación del periódico logramos una entrevista con esta educadora con más de 30 años de ejercicio profesional, a quien le han inquietado fundamentalmente dos aspectos: en primer lugar la ludoteca como eje de la comunidad, y en segundo lugar, el juego como factor fundamental en el desarrollo del niño.

En su experiencia comprometida nos narra todo el proceso de formación de las ludotecas; el objetivo de su creación fue el de servir de espacio de encuentro a los miembros de la comunidad; en ellas se dio cabida a los ancianos, quienes contaban historias, mitos y cuentos a jóvenes y niños. Las abuelas confeccionaban trajes para los muñecos, contaban juegos de su infancia y enseñaban bailes tradicionales. Los jóvenes y adultos donaron madera y fuerza de trabajo para hacer estantes, camitas y demás muebles y juguetes. Los niños se sintieron importantes al ver tantas personas interesadas en brindarles un espacio de juego. Es decir, con las ludotecas comunitarias se realizó un encuentro generacional -encuentro tan difícil de llevar a cabo en las actuales condiciones sociales, donde se incita por todos los medios a la segregación generacional-. Estos espacios de encuentro y juego funcionaron durante tres años, prestando servicio tanto a los niños del jardín como a escolares.

Este último grupo permanecía allí durante toda la jornada contraria a la académica, realizando sus tareas, razón por la cual se desvió el objetivo de la ludoteca, pasando de ser salón de juegos a sitio de refuerzo escolar. A esta situación se agregó la falta de recursos para su mantenimiento y la necesidad del espacio físico para dar cabida a otro grupo de niños dentro del jardín.

Se conoció también de la existencia de una ludoteca distrital que funcionó en el coliseo el Salitre de Bogotá bajo el auspicio del Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte, que infortunadamente dejó de funcionar por problemas administrativos y económicos.

En la actualidad (1996) se encuentran funcionando dos ludotecas en comunidades marginales: una en el barrio Bosque Calderón, al nororiente de Bogotá y la otra en el barrio La Igualdad (av. 68 con calle 2a.); ambas están financiadas por el gobierno de Canadá, son atendidas y mantenidas por los estudiantes del Centro de Estudios Psicopedagógicos, bajo la dirección de la profesora Mercedes Ortegón, según nos confirmaron estudiantes del mencionado Centro, que se encuentran haciendo prácticas pedagógicas en estos hogares infantiles.

Estas ludotecas, que funcionan en un espacio de aproximadamente 60 mts. cuadrados, se encuentran organizadas en los siguientes rincones: (a) **La casa**, conformada por cocina, sala y alcoba pequeñas, con vajillas y muñecos; (b) **Drama**, con teatrino, títeres y trajes para disfrazarse; (c) **Artes**, con pinturas, plastilina, crayolas, papeles; (d) **Ecológico**, con un acuario y plantitas en germinación; (e) **Música**, con maracas, panderetas, flautas, tambores, esterillas, triángulos y claves; (f) **Cine**, con un televisor y una videograbadora; (g), **Biblioteca**, con cuentos tanto de historietas mudas como de textos de literatura infantil. En la observación que hicimos, vimos otros elementos como trompos, canicas, muñecos de peluche y juegos de construcción. En relación con la organización, el uso de las ludotecas lo hacen por pequeños grupos de 10 a 12 niños, una vez por semana. Allí asisten los niños del jardín y escolares a quienes se les presta el servicio; cada profesora o madre comunitaria que llega con el grupo se encarga de supervisarlos durante el tiempo asignado para hacer uso de la ludoteca.

Por lo anterior, el proyecto de ludoteca de la Escuela Los Soches, se propuso preparar un espacio de juego y recreación. Inicialmente para superar una dificultad concreta: la marginación del juego de un grupo de pequeños a la hora del recreo, por limitaciones de espacio.

Pero esta actividad hace parte de la necesidad de tomar en cuenta la situación y la problemática del escolar de Los Soches, como pilares fundamentales para dirigir el trabajo educativo. Es decir, al partir de su condición de vida rural, de la escasa valoración de la comunidad por el juego, del distanciamiento hacia todo tipo de texto escrito, del buen desarrollo de habilidades motoras para correr, saltar, trepar y de las dificultades de ubicarse espacialmente en papeles, cuadernos, renglones y casillas.

Lo anterior obligó a una revisión institucional en la escuela, procurando cambios sustanciales en el tratamiento de los niños, con el fin de favorecer la creatividad, la expresión, y en general, toda actividad lúdica.

Es decir, alrededor de la ludoteca se teje una serie de cambios en lo pedagógico y de costumbres en nuestra vida escolar, que nos conducen a reflexiones sobre la infancia, el juego como ejercicio de esa infancia y nuestra actitud para favorecerlos.

Además, de la importancia que se le da al juego y a la recreación, si el maestro reconoce sensiblemente a los niños, si sabe armonizar su metodología pedagógica con las capacidades de cada uno de ellos y sobre todo si sabe establecer una relación de alta calidad humana con sus alumnos, puede llegar a desempeñar un papel clave y constructivo en su formación; prioritariamente en aquellos casos en que el rendimiento escolar es deficiente y en casos de problemas de aprendizaje.

1.3. Justificación

Tomando el juego como actividad vital para los niños, se considera que todo tipo de limitación de éste, constituye una restricción en el desarrollo normal como seres humanos. Así cualquier espacio o alternativa que lo promueva es una posibilidad de desarrollo, un camino en busca del crecimiento pleno, de la integración, del aprendizaje. El juego requiere, entonces, de un lugar y un tiempo donde tengan cabida diversas formas de expresión e imaginación que permitan materializar por momentos los deseos de nuestros pequeños.

La ludoteca es el lugar ideal para jugar, es una forma agradable y organizada de presentar a los niños un conjunto de juguetes y otros elementos que posibiliten la participación lúdica. Es la invitación a los niños, que en la hora del recreo se encuentran aislados, ya sea por el patio tan pequeño o por el temor de ser atropellados por sus compañeros más grandes, a sentir y gozar el juego.

Los niños entre 5 y 7 años de la Escuela «Los Soches», quienes pertenecen a una comunidad de escasos recursos, presentan actividad lúdica paralela, es decir, que juegan al lado de los otros niños, usan sus propios elementos de juego, sin interactuar con otros, de esta forma desarrollan juego paralelo (Álvarez, 1994); su motricidad fina es deficien-

te, en tanto que la gruesa está bastante desarrollada, probablemente por pertenecer al medio rural; es por esto que la ludoteca en la escuela se convierte en una posibilidad de disfrutar en compañía el juego, facilita la interacción con los demás, pasando así del juego paralelo al juego social, lo cual permite que los chicos sientan el goce de ser médico, veterinario, maestra, conductor, etc., se entraría así en el juego de imitación de roles y el de fantasía que viven al dejar volar la imaginación y poner en práctica su creatividad. Además de los niños entre 5 y 7 años, que son más o menos 40, también otros 80, en edades entre 8 y 13 años, integrantes de la escuela, se beneficiarían con el uso de la ludoteca; es de anotar que la creación de la ludoteca sería un proyecto escolar con posibilidades de irradiar su influencia a las escuelas circunvecinas (Violetas y Boquerón).

1.4. Problema

La participación lúdica de los niños entre 5 y 7 años, aumentará al crear la ludoteca como espacio adicional a la hora del recreo en la Escuela Los Soches.

1.5. Objetivos

1. Brindar un espacio que aumente las posibilidades de participación lúdica, que estimule la creatividad y el buen uso del tiempo libre en los niños de 5 a 7 años de la Escuela Los Soches.
2. Disminuir la marginalidad en el juego de los niños de 5 a 7 años de la Escuela Los Soches.
3. Determinar la relación entre la participación lúdica y apertura de un nuevo espacio lúdico.
4. Favorecer procesos de socialización e interacción entre los niños a través de la lúdica.

1.6. Definición de términos

1.6.1. Ludoteca

Para efectos del presente trabajo, se toma como espacio cerrado que propicia el juego y la creatividad, con elementos como juguetes, juegos, plastilina, pintura, disfraces, títeres y otros, que dan lugar al ejercicio de la libre imaginación y permiten la interacción entre los niños. Definición muy cercana a la propuesta en la tesis de *Especialización en recreación educativa*, de la Universidad San Buenaventura, 1994 por María Álvarez y otras.

1.6.2. Juguete

Es de anotar que los juguetes son elementos creados para facilitar el juego; por lo general, los niños animan cualquier objeto, lo importante es que les sirva para el juego del momento. Industrial y comercialmente los juguetes son representaciones en miniaturas de los objetos usados por los mayores, o son personajes de cuentos, fábulas y series de televisión que han logrado despertar interés en los niños. En la ludoteca todo

elemento de juego debe estar al alcance de los niños, porque el juguete sí no es usado para tal fin, pierde su funcionalidad.

1.6.3. Participación lúdica

En la Escuela Los Soches, se toma como participación lúdica, toda actividad comprometida de los niños en los diferentes juegos, propiciados por los maestros o por ellos mismos en la hora del recreo.

1.6.4. Edades entre 5 y 7 años

En esta edad se encuentran los niños que ingresan a la escuela en preescolar y algunos que cursan los grados, primero y segundo.

2. Marco teórico

Tomados el juego y los juguetes como los elementos esenciales de una ludoteca, desde luego con el hecho que los activa, los niños, a través de la historia, con la poca importancia que se les ha dado, contrario a lo que opinan sociólogos y psicólogos, han demostrado que el juego es la mejor herramienta socializadora y de aprendizaje.

Los niños de la Escuela «Los Soches» también, dentro de su ambiente socio-cultural bajo, necesitan un espacio propicio que les permita compartir, experimentar, crear, imaginar...

2.1. Juego y educación

A la actividad lúdica en los últimos años se le ha dado un puesto especial en la pedagogía, en la sociología y en la psicología, pero si damos una mirada retrospectiva desde muchos siglos atrás, Platón y Aristóteles proponían al juego como un medio pedagógico esencial. Platón afirmaba : « ...es preciso que por medio de juegos se dirija el gusto y la inclinación del niño hacia aquello que debe consagrarse, para cumplir su destino».

Reyes (1990) hace una compilación de los planteamientos de destacados pedagogos en su libro *Una mirada al juego educativo*. Menciona las recomendaciones de Aristóteles para que al niño se le dé, durante sus cinco primeros años, libertad de movimiento y pide que no se le someta a trabajos obligatorios.

Esta autora comenta como en Roma antigua se encuentran formas lúdicas para recrear hechos históricos y míticos; los niños romanos hacían representaciones del sitio de Troya, narra que aún con todo el ascetismo del cristianismo San Jerónimo recomienda el juego de letras de marfil para el aprendizaje del alfabeto y más recientemente Erasmo de Rotterdam, Juan Amos Comenio y John Locke sirven de precursores de un gran movimiento pedagógico que luego continuaron Rousseau y Pestalozzi.

La autora Rosa Mercedes Reyes, en el libro mencionado, expone como desde el siglo XV se plantea la necesidad de respetar el desarrollo de la personalidad infantil, oponiéndolo-

se a castigos corporales y se da una especial atención al estudio de la infancia, la condición infantil y las diferencias individuales. Los jesuitas en el siglo XVI introducen juegos de barras, carreras y balón en el ambiente escolar, luego aparecen juegos de caballería y más tarde juegos de enigmas y emblemas con los cuales se demuestra la agilidad mental de los alumnos. También se defiende la creación de patios de recreo para los niños, de disposición de juguetes tanto para ser usados libremente por los niños como dándoles la connotación de herramientas atractivas en la enseñanza del alfabeto.

En el mismo libro *Una mirada al juego educativo*, se menciona la creación de juegos de cartas para el uso en el aprendizaje de las matemáticas, el del dominó para calcular y el de la «oca sabia» que obliga a resolver problemas principalmente sobre el sistema numérico. Con el desarrollo de la técnica y la popularización de la educación surge, en los siglos XIX y XX, la industria de los juguetes, se hacen trenes, soldados, cañones, muñecas, juegos de ensamble: mecano y recientemente los juegos electrónicos.

Sin embargo, el juego no siempre ha gozado de un puesto relevante a nivel social. Desde la actividad realizada como oponente al trabajo, es decir como lo no serio, lo improductivo. El juego, en especial de unas décadas hacia atrás, era catalogado como una actividad poco honorable, pues tan solo se la consideraba en su aspecto azaroso de ganar o perder. Hasta a grandes literatos como Dostoievski se les condenaba por su inaceptable vicio de jugar. Existen libros y tratados donde se hace todo un análisis de comportamientos de quienes frecuentaban los casinos sugiriendo que se trataba de personas fuertemente agresivas, con enormes reservas de hostilidad inconsciente y de resentimiento.

2.2. Juego y juguetes

Los juguetes han existido desde siempre, un palo, la cacerola de servir la sopa, los utensilios de sus padres, hacen que los niños vean en ellos objetos de juego, o al servicio del juego del momento; pero es el adulto quien no les da la importancia que para el pequeño tienen; en algunas ocasiones tan solo se ve el aspecto comercial e industrial del juguete.

Según Roger Pinon, innumerables problemas de creación, de difusión, de estilo, de técnica de relaciones con la sociología general, social o étnica, con la religión, el arte y la cultura, sin contar el comercio, la medicina y la educación, hacen del estudio del juguete, tal vez, un tema nuevo, sin duda fundamental, que no puede ser abordado sin que antes nos excusemos de no poder ser más que superficiales o incompletos, debido al estado actual de la investigación.

Pese a la gran variedad de juguetes que el comercio y la industria ofrecen a los niños, más todo lo que ellos pueden crear de acuerdo con las necesidades, podríamos decir, como Borotau, que “el juguete es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego”.

“El juguete provoca el impulso de la actividad que en seguida va a ser juego, lo sostiene, y es función de su asociación con el juego. Un objeto concebido como juguete y

que sirva para otro fin, y no se emplea para jugar, no es un juguete, en última estancia. Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo". (R. Pinon).

El juego ha acompañado al hombre en todas las culturas, por eso no resulta sorprendente que encontremos juguetes en todos los tiempos y lugares, tan antiguos como marionetas, caballitos de balancín, la misma rueda, trabajos totalmente artesanales que han tenido cabida y continuidad hasta nuestros tiempos; podemos decir, entonces, como lo plantea la revista francesa *Vers l'Éducation* en su número 138, que los juguetes jamás mueren por completo, ya que es suficiente una circunstancia o un deseo para volverlos a la vida. Es cierto que evolucionan desde los objetos de piedra o arcilla, utilizados en tiempos prehistóricos, hasta nuestros días, en que los niños tienen entre manos cohetes interplanetarios en miniatura, los juguetes han sufrido grandes cambios; llevan la marca de las preocupaciones y de la técnica de su época, ya que muchos son fabricados imitando los instrumentos de los adultos.

En todos los tiempos, en todas las épocas y en todas las sociedades, el juego y los juguetes, que están íntimamente ligados, para los niños han conservado y conservan su importancia, pero en los adultos no sucedió lo mismo, los antiguos no concedían a la utilización de los juguetes el valor educativo que hoy se les reconoce.

Los métodos pedagógicos han permanecido durante mucho tiempo como severos y duros y hemos de esperar mucho tiempo para que veamos aparecer en las escuelas juguetes educativos para los más pequeños. Sin embargo, esta atractiva forma de enseñanza no es aceptada por todos e incluso hoy día existe resistencia a que el juego entre al aula de clase.

Los sociólogos piensan que el juguete es significativo no sólo en una época, sino también en un medio ambiente; varía siguiendo la edad, tal vez el sexo, conforme a las sucesivas generaciones y clases sociales. Hildergard Hetzer en su obra *El juego y los juguetes*, señala como el juguete tiene una misión social al ser la manifestación de un cierto nivel de cultura y de vida.

Existen juguetes que permanecen a través del tiempo y responden a necesidades que no varían con el hombre; los sonajeros, las muñecas, las armas y los animales han sido y serán siempre compañeros preferidos de los niños.

Así, lejos de lo que pensemos los adultos y creamos que es conveniente para el niño, es éste quien le da vida a los objetos, los anima según sus necesidades lúdicas, aprende por ellos y para ellos; no le neguemos el placer de usar esos juguetes que en miniatura lo llevan al mundo de los adultos; la muñeca que convirtiéndose en la perfecta imagen humana ocupa un lugar muy especial en el afecto del niño, el carrito que da estatus y poder y muchos otros que el chico define y da función específica.

También los niños de la escuela rural de Los Soches, están dentro de lo que los sociólogos piensan: estos pequeños que pertenecen al medio agrícola, pero de nivel socioeconómico bajo, al igual que todos los niños del mundo, animan objetos para

convertirlos en herramientas o medios de juego, unas piedras, un palo, un papel o cualquier otra cosa menos un juguete que al verlos en la televisión o en una revista provoca tenerlos.

Si bien los padres niegan la importancia de regalar un juguete al chico, ya sea por falta de dinero, o porque es más importante un pantalón, una camisa o en últimas la cerveza semanal, pretendimos en la escuela abrir el espacio para que el niño disfrute, goce y comparta los juguetes que le hacen vivir sus sueños; la ludoteca representará un grato lugar que no le dejará olvidar su vivencia en la escuela, y sobre todo su infancia.

3. Metodología

La apertura de esta nueva ludoteca surge a partir de la necesidad de brindar un espacio de juego a los niños más pequeños de la escuela, quienes se marginaban del juego a la hora del recreo por la restricción física del espacio en el patio.

Partimos de la hipótesis de considerar a la ludoteca como una alternativa lúdica para este grupo de niños; entonces se propuso hacer un tipo de estudio observando el comportamiento de juego de siete niños antes de crear la ludoteca para lo cual se diseñó una ficha de registro (ver Anexo No. 1), y realizar una segunda observación después de creada la ludoteca.

Con el ingreso de la escuela al Programa RED de la Universidad Nacional desde diciembre de 1994, este proyecto inicia la exploración bibliográfica sobre el tema, pues a nivel teórico sobre el juego conocíamos poco.

Así, de forma lenta, fuimos vislumbrando el camino por seguir; semanalmente se escribían borradores del proyecto que, bajo la asesoría de una de las profesoras investigadoras, se iba enriqueciendo con más bibliografía y orientaciones metodológicas.

Después, llega a nuestras manos un artículo del periódico *El Tiempo*, donde nos enteramos de la existencia de una ludoteca en Bogotá; al ir a visitarla supimos que no era la única, había tres más que la profesora Mercedes Ortega ayudó a organizar. Para conocer un poco más de este trabajo nos entrevistamos con dicha maestra, quien nos narró cómo fue la labor comunitaria en la construcción y funcionamiento, nos indicó la ubicación de las otras ludotecas y fuimos a visitarlas; encontramos que de las cuatro, dos ya no funcionaban.

En el proceso de apertura de la ludoteca también existen varios momentos:

- Solicitud de apoyo a empresas privadas para adquirir juguetes, consiguiendo muy poca ayuda.
- Solicitud a la Asociación de Padres de Familia de la escuela en el mismo sentido, quienes destinaron \$ 100.000
- Compra de juguetes.
- Diseño de la ludoteca por rincones:

? la casa

? juegos de mesa

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| ? sala de belleza | ? muñecas |
| ? los carros | ? mesa de ping-pong |
| ? juegos de construcción | ? bolos |
| ? disfraces | |

- Talleres con padres para habilitación de juguetes usados y para montaje de la ludoteca.
- Puesta en servicio de la ludoteca.

En la actualidad el uso de la ludoteca se realiza por grupos. Los niños de preescolar y primero la usan todos los días a la hora del recreo. Los de 2o. y 3o. tienen asignadas 3 horas semanales (ver Anexo No. 2). Al cabo de seis meses de abierta la ludoteca se realizó la segunda observación del comportamiento de juego de los niños inicialmente seleccionados, para poder contrastar con la primera observación.

3.1. Presentación de resultados

Se presentarán a continuación los resultados de la primera observación: Anexo No. 1, situación que corresponde a un periodo anterior a la creación de la ludoteca. El tiempo de observación fue de 10 minutos a un grupo de 7 niños entre 5 y 7 años.

- El tiempo de juego de 5 de estos niños fue entre 1 y 3 minutos.
- Prefirieron permanecer en sitios cerrados o lejanos del patio de recreo, como escaleras y corredor. En algunos momentos solos o acompañados por niños de su misma edad.
- Tan solo dos de ellos jugaron en el corredor con llantas, los otros no usaron ningún elemento de juego.
- En el poco tiempo de juego mostraron una relación amistosa, algunos se mostraron indiferentes, en dos casos, se registró agresividad.
- Es de anotar que tanto el corredor como la escalera en la hora de recreo permanecen congestionados de niños que por diferentes razones no hacen uso del patio, por lo tanto, los niños observados tampoco cuentan allí con espacio para jugar con libertad.

La segunda observación (Anexo No. 2) produjo los siguientes resultados en el mismo grupo de 7 niños, pero luego de un año de creada la ludoteca.

- Los 7 niños jugaron la mayoría del tiempo de observación: 5 niños jugaron durante los 10 minutos de observación, los otros 2 jugaron 8 y 7 minutos respectivamente.
- En cuanto a lugar de juego eligieron a la hora de recreo la ludoteca y algunos alternan este sitio con el patio y los corredores.
- El juego solitario es practicado por 2 niños, pero no durante todo el tiempo de observación; a veces comparten con otros. En los 5 casos restantes el juego es completamente social.
- Hay preferencia por usar varios tipos de juguetes, y está fuertemente determinada por el sexo: los niños eligen carros y fichas de encaje y las niñas muñecas o juguetes de la casa, sin observarse en ningún caso lo contrario.

- Se observa una tendencia al juego cooperativo, 5 niños presentan este tipo de relación, mientras en uno es amistosa y en otro indiferente.
- Tres de los 7 niños asumen el rol de líderes en tanto los otros asumen el de seguidores.

3.2. Comparación primera y segunda ficha de observación

- El tiempo de juego en el grupo de niños observado aumentó así: del 10% al 100% en 2 casos.
 - del 30% al 100% en otros 2 casos.
 - del 20% al 70% en un caso y
 - continuo en el 100% en 2 casos más.
- Los niños observados usan la ludoteca como espacio de juego a la hora de recreo, más que otros espacios.
- Hay una mayor preferencia por el uso de espacio cerrado que por el abierto, luego de creada la ludoteca, atribuyéndose esta preferencia al hecho de que sólo los niños pequeños son los usuarios de la ludoteca a la hora del recreo, por lo tanto, se sienten más seguros en un lugar que les pertenece.
- La relación juego individual y compartido no cambia cuantitativamente luego de creada la ludoteca, pero es de anotarse que los niños que presentan juego individual en la segunda observación, lo presentan también colectivo; encontrándose una diferencia significativa de interacción dentro de la ludoteca donde los juguetes aumentan las posibilidades de armar juegos y de usar el lenguaje. Además, por compartir con niños de la misma edad existe la posibilidad de estar en condiciones de igualdad y, en consecuencia, poder actuar con mayor libertad que en el patio.
- Como es obvio, con la apertura de la ludoteca hay un mayor uso de los distintos elementos de juego que ella ofrece, contribuyendo a una mayor animación.
- En cuanto a las relaciones interpersonales, aumentó la relación cooperativa, los niños arman en grupo sus juegos y deliberan entre ellos las reglas y los supuestos.
- Posiblemente por compartir con niños de su misma edad durante más tiempo, se observa un incremento en el rol de líderes de juego, rol que era difícil de asumir con los niños mayores y en espacios tan restringidos del patio y los corredores.

La apertura de la ludoteca en la escuela fue un hecho de gran emotividad en los niños. Todos están pendientes de que se cumpla el horario que cada grupo tiene asignado para usarla.

Es notorio el gusto por los juegos y juguetes que allí se ofrecen, juegos y juguetes de los cuales carecen en sus hogares casi por completo, pues el entorno ve al infante como un adulto pequeño, quien debe producir a nivel económico.

Inicialmente el juego en la ludoteca era individual o paralelo. Cada cual jugaba su juego. Con el paso de los días los niños se reúnen alrededor de un juguete de interés común y son capaces de organizar un juego colectivo, favoreciendo procesos comunicativos y de participación.

Los niños reconocen la importancia que tienen los juguetes en la ludoteca, es decir la función social que prestan y la necesidad de organizarlos y cuidarlos. Al finalizar cada sesión de juego, los niños dejan los juguetes en su sitio, verifican su estado y los que eventualmente se deterioran son arreglados o el grupo presiona para que quien haya hecho mal uso del juguete lo reponga.

A nivel de la organización de los escolares se genera una valoración por respetar el espacio de juego de los niños pequeños, y existe conciencia de los mayores para distribuirse en turnos que ponen al servicio la ludoteca. Inicialmente de este servicio estaban pendientes las profesoras.

Un año después de creada la ludoteca es siempre un hecho evidente la descongestión del patio de recreo, dando mayor participación a grandes y chicos para disfrutar del juego.

En el grupo de profesoras la apertura de la ludoteca ha significado el reconocimiento de la necesidad del juego en los niños, redimensionando el concepto del niño mismo. Se ha filtrado el juego a otras actividades escolares, como el desarrollo de talleres lúdicos de matemáticas, creación de cuentos, en el tratamiento de la expresión corporal, también se ha hecho reconocimiento del papel que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad. Además, en los procesos lúdicos se han podido vislumbrar estados de ánimo y problemáticas vividas por los niños no sólo en lo cotidiano sino en su imaginario.

A través del juego en la ludoteca se desarrollan juegos de imaginación y fantasía que favorecen procesos de simbolización y abstracción. Los niños juegan a imitar la toma de cerveza en las tiendas, representan ceremonias como los bautizos, matrimonios y entierros; imitan las actividades de sus padres como el ordeño, la venta de leche, el desempeño de la mamá en la casa, el robo del ganado, el rol de sus maestros. Se sustituyen cosas y tiempos, se utilizan símbolos de autoridad como tonos de voz, disfraces, mímicas.

4. Conclusiones

A continuación se presentan las conclusiones a que dio lugar el estudio realizado:

- Realmente la creación de la ludoteca se convirtió en un espacio alternativo de juego, en especial para los niños pequeños, pues ya no están expuestos a ser atropellados por los grandes en la hora del recreo, debido al reducido tamaño del patio con que cuenta la escuela.
- Al constituirse como espacio alternativo de juego, la ludoteca incrementó la participación en juegos tales como construcciones con fichas de encaje, desempeño de roles, bolos, dominó, rompecabezas, ping-pong y ajedrez.
- Con el uso de los diferentes rincones los niños desarrollan su creatividad construyendo figuras y armando juegos, que por constantes que sean, siempre presentan variaciones.
- El juego en la ludoteca favorece procesos interactivos de los niños, fortalece cada vez más el juego social o colectivo frente al juego paralelo o individual.

- Existe una actitud positiva de los niños hacia la ludoteca que es un motivo más para asistir con alegría a la escuela, porque los niños allí encuentran el juguete que en su casa no tienen.
- Inicialmente la ludoteca fue creada pensando en los niños de preescolar y primero, pero es tal el gusto hacia el juego generado por este nuevo espacio, que nos vimos en la necesidad de establecer un horario de uso para los niños de segundo a quinto.
- El grupo de maestras ha visto la necesidad de involucrar más la lúdica en el quehacer escolar, expandiéndola a otras actividades escolares como talleres de geometría y matemáticas, creación de cuentos y construcción de juguetes: sillas, casas, caleidoscopios, muñecas de trapo, carros.
- A través de los juegos que los niños desarrollan en la ludoteca, las profesoras hemos podido conocer mejor su entorno familiar y cultural, en especial, cuando asumen roles.
- La creación de la ludoteca, la revisión bibliográfica, las conferencias recibidas durante el proceso de la elaboración del proyecto y los aportes de quienes nos orientaron este trabajo, contribuyeron a mejorar nuestra visión acerca de la importancia que tiene la lúdica en los niños y por tanto, en la vida escolar.
- Al admitir el juego dentro de las prácticas pedagógicas se dio un cambio entre las relaciones: maestro-saber-alumno, favoreciendo la participación y compromiso de los niños en su proceso de formación y el papel del maestro como orientador de este proceso, en lugar de ser tan solo un transmisor de conocimientos.
- El desarrollo del proyecto de ludoteca favoreció procesos de reflexión, sistematización y evaluación de experiencias pedagógicas.
- La creación de la ludoteca ha servido para que la comunidad reflexione en torno a la importancia que tiene el juego en el buen desarrollo de la infancia.
- La socialización del proyecto de creación de la ludoteca en la Escuela Los Soches, sugiere a otras instituciones tener en cuenta el aspecto lúdico en sus prácticas pedagógicas y la posibilidad de crear espacios para el juego.

Bibliografía

- ÁLVAREZ, María y otros. *Tesis de especialización en recreación educativa*, Universidad San Buenaventura, Bogotá, 1994.
- CONFERENCIA: “La ludoteca y la importancia del juego en la vida del niño”. Denice Garon. En el Primer Encuentro Latinoamericano de Ludotecas. Bogotá, 1996.
- CONFERENCIA: “El sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los objetos de juego”. En el Primer Encuentro Latinoamericano de Ludotecas. Bogotá, 1996.
- GUILFORD, J y otros. *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós, 1983.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. El juego y la cultura*. Méjico: Fondo de Cultura Económica, 1938.
- JARAMILLO, Euclides. *Talleres de la infancia. Antología del juguete*. Armenia: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 1985.
- JAULIN, Robert. *Juegos y juguetes*. Méjico: Siglo XXI Editores, 1981.
- LEIF, Joseph y BUNELLE, Lucian. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Edit. Kapeluz, 1978.

- LOWENFELD, Victor y LAMBERT, W. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapeluz, 1985.
- MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. *Ludoteca: Un instrumento de desarrollo y socialización*. Quito, 1990.
- NUNES, Paulo. *Educación lúdica*. Bogotá: San Pablo, 1994.
- PAPALIA, Diane E. *Psicología del desarrollo*. México: Edit. Libros Grau-Hill, 1986.
- PATRIDGE, E., Buhler Ch. y otros. *La recreación infantil*. Barcelona, Edit. Paidós, 1965.
- REYES, Rosa Mercedes. *Una mirada al juego educativo*.
- PÉREZ, Miguel Angel. *Reflexiones sobre el niño y el juego*. 1991.
- RUSSEL, Arnulf. *El juego de los niños*. Barcelona: Edit. Herder, 1970.
- THERON, Alexander y otros. *Psicología evolutiva*. España: Edit. Pirámide, 1988.

Anexo No. 1

Primera observación de juego durante el recreo

¿Juega?	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí
Tiempo de observación	10	10?	10?	10?	10?	10?	10?
Tiempo de juego	2	3?	1?	3?	10?	10?	1?
Espacio de juego:							
Corredor	x	x	x	x	x	x	
Salón	x		x		x		
Patio	x	x		x	x	x	x
Escaleras	x					x	
Potrero				x			
Referencia de sitio:							
Abierto	x	x		x	x	x	x
Cerrado			x		x		
¿Con quién juega?							
Compañeros de la misma edad						x	
Compañeros mayores	x	x		x	x		x
Compañeros menores				x			
Amigos imaginarios							
Solitario	x	x					
Juguetes utilizados							
Llantas	x					x	
Muñecas							
Balón							
Carros							
Fichas			x				
Otros					Cuerpo		
Relación durante el juego							
Amistosa				x	x	x	
Cooperativa					x		x
Indiferente	x	x	x				
Agresiva						x	
Otra							
Roles asumidos en el juego							
Líder					x	x	
Seguidor	x	x	x				x
	Aurora	Ricardo	Angela	Anita	Leidy	Gonzalo	Alexa

Anexo No. 2

Segunda observación de juego durante el recreo

¿Juega?	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí
Tiempo de observación	10	10?	10?	10?	10?	10?	10?
Tiempo de juego	7	10?	8?	10?	10?	10?	10?
Espacio de juego: Corredor	x						
Salón							
Patío		x			x		
Escaleras	x					x	
Ludoteca	x	x	x	x	x	x	x
Referencia de sitio: Abierto	x	x			x		
Cerrado	x	x	x	x	x	x	x
¿Con quién juega?							
Compañeros de la misma edad		x			x	x	x
Compañeros mayores	x	x			x	x	
Compañeros menores			x	x	x		
Amigos imaginarios							
Solitario	x		x				
Juguetes utilizados							
Llantas		x				x	
Muñecas	x		x	x	x		x
Balón	x	x				x	
Carros		x				x	
Fichas	x		x		x		
Juguetes de cocina			x	x	x		x
Otros					x		
Relación durante el juego							
Amistosa			x				
Cooperativa		x		x	x	x	x
Indiferente	x						
Agresiva							
Otra							
Roles asumidos en el juego							
Líder		x			x	x	
Seguidor	x		x	x			x
	Aurora	Ricardo	Angela	Anita	Leidy	Gonzalo	Alexa

Anexo No. 3

Como ha tocado mi afectividad el proyecto «ludoteca»

No recuerdo cuándo ni dónde escuché el término «ludoteca», pero si recuerdo que busqué su significado en un diccionario, desde entonces supe que era un lugar con juguetes, donde los niños podían jugar.

En 1989, cuando llegué a Soches (mi escuela), quise crear un espacio así, tan solo porque visitando algunas casas me di cuenta que estos pequeños no tenían juguetes, tanta pobreza me entristeció, fue la única razón que me llevó a conseguir juguetes usados, llevarlos a la escuela, organizarlos en un pequeño cuarto y ponerlos a disposición de los niños, me sentí muy satisfecha con esta «obra», esto en 1990. En verdad los chicos disfrutaron, pero no sé por qué, tanto su entusiasmo como los juguetes se fueron acabando. Algunas veces pasó por mi mente, de manera fugaz, el recuerdo de la ludoteca, qué pesar, me seguía diciendo, pero nada más.

En diciembre de 1994, en el grupo de Juego del programa RED de la Universidad Nacional, surge la propuesta de retomar la creación de la ludoteca, pensé que era abrir el mismo cuarto, con las condiciones anteriores, pero no fue así.

Al iniciar la revisión bibliográfica orientada por Aleida Fernández de este grupo, vi que ludoteca no era sólo un cuarto con juguetes, era mucho más, implicaba leer, observar, fijarse metas. En las primeras reuniones con Aleida, no entendía porque tantas orientaciones, tantas correcciones, nueva bibliografía, nuevos borradores, en fin... Pero todo esto me ha hecho ver la razón de ser de la ludoteca en la escuela, aprender algo más de ella, conocer su historia, la importancia que en el campo de la educación tiene, en la socialización, esto es, en el desarrollo integral de la persona.

No sé Rosita, mi compañera en este proyecto, pero yo tengo mucho deseo de abrir la ludoteca ya, aunque el compromiso frente a ésta implique reducir el tiempo en la hora del recreo para tomar onces y dialogar con las compañeras.

Quiero degustar nuevamente la satisfacción de observar a los niños frente a los juguetes que en su casa no pueden tener, lo desalentador de la situación es que estamos escasos de equipaje para iniciar la gran aventura llamada LUDOTECA.

Delsy Torres,
Escuela Los Soches

Anexo 4

Situación actual (1999)

A tres años de creada la ludoteca, se puede decir que con unos criterios un poco distintos sigue al servicio de los niños. Inicialmente se pensó como espacio de juego para niños más pequeños que se marginaban del juego a la hora del recreo. Ahora es usada por todos los niños de la escuela, en horarios asignados a los cursos así:

Dos horas semanales para preescolar y primero, y una hora semanal para los cursos de 2º a 5º.

Aunque los recursos son escasos, logramos comprar un armario con llave y algunos juguetes se guardan allí, con el objetivo de que no se deterioren tan rápido; esta situación genera motivación porque los elementos son usados por los niños en el horario semanal asignado, el no estar expuestos en la cotidianidad los hace más atractivos. Los juguetes que están más al alcance de los alumnos, se encuentran deteriorados y quizá está es la razón por la cual los niños de preescolar y primero, quienes deberían hacer uso de la ludoteca en hora de recreo, no lo hacen, prefieren el patio o los pasillos, porque el "armario encantado" en ese momento está cerrado.

Sin embargo, se puede afirmar que con la creación de la ludoteca, y en asocio con otras actividades promovidas por el equipo de docentes, se ha logrado que la actividad lúdica sea reconocida como importante para el desarrollo infantil dentro de la comunidad. Este reconocimiento es una gran ganancia dentro del proceso pedagógico porque en ese sentido vamos a tener los padres no como oponentes, sino como aliados de la lúdica en la escuela.

La ludoteca no fue un proyecto creado que pasó y se murió, sigue viva en los deseos, anhelos y actividades de nuestros escolares. Ojalá que en el futuro se cuente con una mejor dotación de juguetes y de atención pedagógica para que se constituya en un verdadero espacio de crecimiento y desenvolvimiento de los niños que estudian en la Escuela de Los Soches.

Otro de los inconvenientes, aunque menor que el del presupuesto para la renovación de los juguetes, es el hecho de compartir el espacio con la biblioteca y con la realización de talleres. Pues siempre la presencia de juguetes llamará la atención de los niños, de tal forma que se genera desorganización de la actividad distinta al juego y, por consiguiente, de la ludoteca.

La obra está conformada por seis textos que, aunque parecen independientes, presentan al menos dos elementos de articulación: de una parte, se refieren a asuntos trabajados en el marco del Programa RED, en instituciones escolares que participan en nuestro proyecto y con una perspectiva común que comparten los profesores de la Universidad Nacional. De otra, sus autores conforman un colectivo que pone en común tanto sus propias conceptualizaciones como el desarrollo de sus proyectos. Los lectores encontrarán que, aunque se tratan asuntos diferentes y se identifican enfoques también diferentes, un hilo común une los textos: pensar la escuela desde un ángulo que no se circunscribe a los procesos curriculares ni a los de carácter pedagógico. Estos seis documentos centran su atención en los sujetos y en sus relaciones.