

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SOBRE LOS PROCESOS MÁS  
RELEVANTES DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA  
DENOMINADA LUDOTECA CON RELACIÓN AL APRENDIZAJE DE LOS  
NIÑOS DEL NIVEL PREESCOLAR DEL COLEGIO BALBINO GARCÍA DEL  
MUNICIPIO DE PIEDECUESTA, SANTANDER.**

**MARÍA DORIS LARGO MORALES  
BLANCA NUBIA LEAL BARÓN**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
IBAGUÉ  
2012**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SOBRE LOS PROCESOS MÁS  
RELEVANTES DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA  
DENOMINADA LUDOTECA CON RELACIÓN AL APRENDIZAJE DE LOS  
NIÑOS DEL NIVEL PREESCOLAR DEL COLEGIO BALBINO GARCÍA DEL  
MUNICIPIO DE PIEDECUESTA, SANTANDER.**

**MARÍA DORIS LARGO MORALES  
BLANCA NUBIA LEAL BARÓN**

**Trabajo de monografía para optar al título de Magister en Educación con  
énfasis en Profundización**

**Director: Wilson Jaimes Martínez, Doctor en Educación.**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
IBAGUÉ  
2012**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

EL PRESENTE TRABAJO DE  
INVESTIGACION CUMPLE  
CON LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS  
POR LA UNIVERSIDAD, POR LO  
TANTO SE CERTIFICA SU APROBACION

APROBADO

Nota de Aceptación

  
\_\_\_\_\_

Presidente del Jurado

\_\_\_\_\_  
Jurado

\_\_\_\_\_  
Jurado

Bucaramanga, 11 de Octubre de 2012

*A Dios, por permitirnos llegar a este momento tan especial en nuestras vidas.*

*A nuestras familias y amigos por el apoyo incondicional que nos brindaron, así como sus estímulos, cariño, comprensión y paciencia para lograr esta meta evidenciando con esto muestras amor.*

*A nuestros pequeños estudiantes motores clave en el desarrollo de este proceso.*

*Al Dr. Wilson Jaimes por su apoyo incondicional en la guía y desarrollo de este trabajo.  
A nuestros compañeros maestros.*

## GLOSARIO

**ACTIVIDAD LÚDICA:** acción de jugar espontánea y creativamente.

**ESPACIO FÍSICO ESCOLAR:** marco físico en el que se desarrollan situaciones de aprendizaje.

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA:** formas, estrategias, recursos y metodología, utilizadas en diversos procedimientos para encaminar al conocimiento.

**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA:** proceso dinámico, organizado y dirigido a la formación del sujeto, estableciendo relaciones entre el educador y el educando. Trabajo que realiza el docente para formar y educar al individuo.

**JUEGO:** actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones.

**LUDOTECA:** lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil.

**MATERIAL ESTRUCTURADO:** material diseñado con una finalidad pedagógica.

**MATERIAL NO ESTRUCTURADO:** recursos naturales propios de una región, materiales útiles para incorporar en la actividad lúdica

**PSICOMOTRICIDAD:** Integración de las funciones motrices y psíquicas. Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones.

**RINCÓN DE APRENDIZAJE:** espacio físico del aula que propicia el aprendizaje y la comunicación a través del juego y la creatividad.

## RESUMEN

El presente trabajo ha sido una sistematización de experiencias sobre el uso de la Ludoteca con niños de preescolar del Colegio Balbino García del departamento de Santander, Colombia. En esta experiencia se analizó la Ludoteca como una estrategia pedagógica y didáctica, teniendo en cuenta los aportes importantes que ésta nos ofrece en el proceso de aprendizaje de los niños. Se reflexionó sobre algunos antecedentes descritos por diferentes docentes interesados y que han trabajado el juego como estrategia didáctica en su quehacer pedagógico. Así mismo, se resaltó la importancia del juego como elemento esencial en el desarrollo de la personalidad del infante y en la práctica pedagógica del docente, a partir de las teorías de Piaget, Vigotsky y Bruner. Igualmente, en la sistematización se hizo la reconstrucción histórica de la experiencia, de cómo surgió la Ludoteca en el colegio y se elaboró un diagnóstico del trabajo realizado por la comunidad educativa. También se analizó los procesos de aprendizaje llevados a cabo y los aportes importantes que nos ofrece esta alternativa de trabajo. Finalmente, se presentaron los nuevos avances y algunas recomendaciones de los actores involucrados en el proceso para potenciar la experiencia de la Ludoteca en otras instituciones.

**Palabras claves:** Ludoteca, juego, estrategia pedagógica y didáctica.

## ABSTRACT

This work has been a systematization of the experiences about the use of the Play Room-Library with preschool kids at the Balbino García School in Santander, Colombia.

In this experience, the Play Room-Library was analyzed as a didactic and pedagogical strategy, keeping in mind the important contributions that it offers us in the kids' learning process. We looked up for some background from different teachers who have worked and interested in Games as didactic strategy in their pedagogical day-to-day work. Likewise, we made emphasis in the importance of Game as an essential element in children's personality development and in the pedagogical practice of teachers, taking into account Piaget, Vigotsky y Bruner's theories. In the same way, in this systematization, it was made a historical reconstruction about how the Play Room-Library came out in the School and then, we made a diagnosis of the work made by the educational community. In addition, we analyzed the learning processes made carried out and the important contributions that this alternative of work offers us. Finally, they showed up progress and some recommendations from the people involved were told in order to improve the experience of the Play Room-Library in others schools.

**Key words:** playroom, play, didactic and pedagogical learning strategy.

## CONTENIDO

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>13</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>14</b>
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>14</b>
<b>2. REVISIÓN DE ANTECEDENTES</b> .....	<b>16</b>
<b>2.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES</b> .....	<b>16</b>
2.1.1 Ludoteca fija para el Desarrollo Integral de Niños y Niñas de la Atención Educativa no Convencional de la Comunidad de Azaro del Municipio Falcón del Estado Falcón, .....	16
2.1.3 Juego cooperativo y el espectro del autismo. ....	17
2.1.4 Una exploración de los niños de jardín en las prácticas de multiliteratura en sus hogares .....	17
2.1.5 Jugar es cosa seria. ....	18
2.1.6 La formación docente en juego: .....	18
2.1.7 La ludoteca, el niño y el juego .....	19
2.1.8 Biblioteca Infantil apoyada en Tecnologías Educativas. ....	19
<b>2.2 ANTECEDENTES NACIONALES</b> .....	<b>20</b>
<b>2.2.1 Ludoteca pequeños visitantes del barrio Manrique y su incidencia en las relaciones personales y familiares de los niños y las niñas que participaron de esta experiencia durante el año 2008</b> .....	<b>20</b>
2.2.2 La Ludoteca en el marco de los derechos de infancia .....	20
2.2.3 Ludoteca: más allá del juego: .....	20
2.2.4 La influencia del Programa de Ludoteca “La Alegría de Aprender” en el desarrollo integral de niños Preescolares, (Echeverry & Gil, 2002). ....	21
2.2.5 Creación de una Ludoteca, Escuela Los Soches .....	21
<b>2.3 ANTECEDENTES REGIONALES</b> .....	<b>22</b>
2.3.1 La Ludoteca y su influencia en la Escuela .....	22
2.3.2 Ludoteca espacio de la Creatividad, Recreación y Aprendizaje (Álvarez & otros, 1999). ....	22
<b>2.4 VALORACIÓN AL ESTADO DEL ARTE SOBRE LUDOTECA</b> .....	<b>23</b>
<b>2.5 OBJETIVOS</b> .....	<b>23</b>
2.5.1 General. ....	23
2.5.2 Específicos .....	24



<b>3.</b>	<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1</b>	<b>DESARROLLO DEL NIÑO .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2</b>	<b>EL JUEGO .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3</b>	<b>LA LUDOTECA. (Concepto de ludoteca, clases y funciones) .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4</b>	<b>ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA LUDOTECA .....</b>	<b>31</b>
<b>3.5</b>	<b>LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR .....</b>	<b>32</b>
<b>4.</b>	<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>35</b>
<b>5.</b>	<b>CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO .....</b>	<b>37</b>
<b>6.</b>	<b>ANÁLISIS DE DATOS .....</b>	<b>39</b>
<b>6.1</b>	<b>RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA VIVIDA .....</b>	<b>39</b>
<b>6.2</b>	<b>INTERPRETACION DE LOS DATOS .....</b>	<b>40</b>
<b>6.3</b>	<b>TRIANGULACIÓN DE DATOS .....</b>	<b>53</b>
<b>6.4</b>	<b>ANÁLISIS DEL DIARIO DE CAMPO .....</b>	<b>56</b>
<b>6.5</b>	<b>TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS .....</b>	<b>58</b>
<b>7.</b>	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>62</b>
<b>8.</b>	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>64</b>
	<b>LISTA DE REFERENCIAS .....</b>	<b>65</b>
	<b>ANEXOS .....</b>	<b>69</b>

## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
<b>Cuadro 1 .</b> Concepto de la Ludoteca.....	53
<b>Cuadro 2.</b> Logro de las metas .....	53
<b>Cuadro 3.</b> Adquisición de Aprendizaje en la Ludoteca .....	54
<b>Cuadro 4.</b> Sugerencias a partir de la evaluación del Trabajo Pedagógico en la Ludoteca .....	54
<b>Cuadro 5.</b> Materiales que le faltan a la Ludoteca .....	55
<b>Cuadro 6.</b> Reglas que dificultan el uso de la Ludoteca .....	55
<b>Cuadro 7.</b> Beneficio de la Presencia de los padres de Familia .....	56
<b>Cuadro 8.</b> Análisis del Diario de Campo. ....	57
<b>Cuadro 9.</b> Integración de padres de familia al trabajo de la Ludoteca .....	58
<b>Cuadro 10.</b> Materiales de la Ludoteca .....	58
<b>Cuadro 11.</b> Estrategias pedagógicas-Didácticas.....	59
<b>Cuadro 12.</b> Valores .....	59
<b>Cuadro 13.</b> Concepto de Ludoteca .....	60
<b>Cuadro 14.</b> Normas.....	60
<b>Cuadro 15.</b> Adquisición de Aprendizajes .....	61
<b>Cuadro 16.</b> Percepción de la Comunidad Educativa respecto a la experiencia Ludoteca .....	61

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
<b>Figura 1.</b> Concepto sobre Ludoteca .....	40
<b>Figura 2.</b> Surgimiento de la Ludoteca en la institución .....	41
<b>Figura 3.</b> Logro de metas propuestas de la Ludoteca .....	41
<b>Figura 4.</b> Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca .....	42
<b>Figura 5.</b> Sugerencias al trabajo de la Ludoteca .....	42
<b>Figura 6.</b> Materiales que faltan a la Ludoteca .....	43
<b>Figura 7.</b> Normas que dificultan el uso de la Ludoteca .....	43
<b>Figura 8.</b> Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca .....	44
<b>Figura 9.</b> Concepto sobre Ludoteca .....	44
<b>Figura 10.</b> Surgimiento de la Ludoteca en la institución .....	45
<b>Figura 11.</b> Logro de metas propuesta de la Ludoteca .....	46
<b>Figura 12.</b> Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca .....	46
<b>Figura 13.</b> Sugerencias al trabajo de la Ludoteca .....	47
<b>Figura 14.</b> Materiales que le faltan a la Ludoteca .....	47
<b>Figura 15.</b> Normas que dificultan el uso de la Ludoteca .....	48
<b>Figura 16.</b> Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca .....	48
<b>Figura 17.</b> Concepto sobre Ludoteca .....	49
<b>Figura 18.</b> Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca .....	49
<b>Figura 19.</b> Materiales que le faltan a la Ludoteca .....	50
<b>Figura 20.</b> Reglas de comportamiento de la Ludoteca .....	50
<b>Figura 21.</b> Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca .....	51
<b>Figura 22.</b> Actividades que se realizan en la Ludoteca que no se pueden hacer en otro lugar .....	51
<b>Figura 23.</b> Preferencia por jugar solo o con otros compañeros .....	52
<b>Figura 24.</b> Sentimientos al jugar .....	52

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>Anexo A.</b> Cronograma .....	70
<b>Anexo B.</b> Presupuesto .....	71
<b>Anexo C.</b> Encuestas.....	72
<b>Anexo D.</b> Resultado encuesta padres de familia 2011.....	75
<b>Anexo E.</b> Guía de Observación.....	83
<b>Anexo F.</b> Guión entrevista a estudiantes 2012.....	85
<b>Anexo G.</b> Cuestionario a Docentes/Directivos 2012 .....	86
<b>Anexo H.</b> Cuestionario a Padres de Familia 2012.....	88
<b>Anexo I.</b> Diario de Campo 2012 .....	90
<b>Anexo J.</b> Proyecto de Ludoteca .....	91

## INTRODUCCIÓN

El juego es el impulsor de desarrollo en el niño, por ende la escuela debe incorporarlo con innumerables experiencias las cuales les incrementarán las destrezas para descubrir el mundo y poder actuar sobre él, desde sus capacidades. Es así como las Ludotecas, cobran importancia, siendo éstas un espacio lúdico con fines pedagógicos para fortalecer el desarrollo de los infantes.

Considerando estas reflexiones, se planteó una sistematización de experiencias sobre la Ludoteca, que nace del trabajo con los niños y niñas de preescolar del Colegio Balbino García del municipio de Piedecuesta, Santander. Dicha experiencia se centró en el impacto que tiene la Ludoteca a partir de la percepción de padres de familia, docentes y estudiantes.

La finalidad de esta propuesta de trabajo fue investigar cuáles han sido los procesos más relevantes de la experiencia pedagógicos- didáctica de la Ludoteca, en relación con el aprendizaje de los niños del nivel Preescolar.

Llevar a cabo el análisis, requirió, como un primer momento, reconstruir el escenario histórico en que se desarrolló la ludoteca en la institución, comprendida desde su etapa de formulación hasta la adecuación y su puesta en marcha. Un segundo momento, consistió en examinar cómo influye la ludoteca para el proceso pedagógico de los niños. Y, un tercer momento, donde se analizó la concepción que se maneja de la ludoteca entre los tres actores sociales establecidos.

Para ello, se planteó realizar el estudio apoyado en la investigación de carácter mixto, es decir, una investigación cualitativa y cuantitativa, las cuales permitieron la recolección de información. De esta manera los diarios de campo, las entrevistas estructuradas y la aplicación de encuestas, fueron algunas de las técnicas implementadas. Pasada la etapa de recolección de información, el análisis contó con elementos cualitativos y cuantitativos como fueron la tabulación y la triangulación de información. En consecuencia, realizar una investigación de tipo mixta, permitió una visión amplia acerca cómo la estrategia de la Ludoteca se enmarca en un proceso pedagógico y didáctico.

Con respecto a la estructura de la sistematización, el documento se encuentra dividido en dos partes lo teórico y lo empírico. Por otra parte, se espera que los hallazgos de la investigación sirvan de aporte a otras instituciones y pueda dar a conocer lo importante de asumir a la educación el juego como estrategia pedagógica-didáctica para crear nuevos escenarios para el proceso de enseñanza y de aprendizaje, donde se estimule el desarrollo del niño.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El cambio educativo es un aspecto prácticamente permanente tanto en las instituciones como en la sociedad. Según Díaz (2010) “los profesores aparecen como responsables últimos de concretar los modelos educativos innovadores en el aula” (p.37), por tanto se requiere de un maestro, que mejore sus estrategias y proponga actividades que favorezcan el mejor desenvolvimiento del infante, así como en la elaboración de variedad de programas que amplíen su campo de acción.

Debido a que en la mayoría de las instituciones predomina una competencia por sacar a los niños leyendo y escribiendo del nivel Preescolar, llegando así, a tener los niños toda una jornada en actividades de pre escritura, hecho que ha logrado desmotivar a los estudiantes hacia el aprendizaje, ya que ellos se encuentran en una edad donde el juego y la actividad están como su prioridad en el proceso de su enseñanza y aprendizaje. Ante esta problemática surgen inquietudes en torno a la labor de la docente Preescolar, la cual encauzó la creación de una Ludoteca, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Preescolar. Este trabajo llevaba un año de haber iniciado, pero surgieron inquietudes en torno al manejo adecuado de la misma, por lo que consideramos necesario abordar una sistematización de experiencias de la misma, y proponer alternativas de mejoramiento del trabajo que se podría llevar a cabo en la Ludoteca.

Para el desarrollo de la propuesta se planteó resolver el siguiente problema:

¿Cuáles son los procesos más relevantes de la experiencia pedagógicos-didáctica de la Ludoteca, en relación con el aprendizaje de los niños del nivel Preescolar del colegio Balbino García del municipio de Piedecuesta, Santander?

Otras Preguntas:

- ¿Cómo ha sido la historia de la experiencia de Ludoteca?
- ¿Qué tipo de estrategias y de acciones se han venido desarrollando en las Ludotecas?
- ¿Qué percepción tienen los actores que han estado involucrados en la experiencia, respecto a los resultados de la misma?
- ¿Cuáles han sido los logros significativos y las debilidades que se han alcanzado en el manejo y el uso de la Ludoteca como estrategia pedagógica?

### 1.1 JUSTIFICACIÓN

Como instrumento pedagógico, la Ludoteca tiene vital importancia para el desarrollo de las habilidades de los niños en edad preescolar. Para garantizar la

efectividad de las actividades realizadas en este espacio y para que el aprendizaje y el conocimiento se hagan presentes en el mismo, es fundamental una acorde planeación con los recursos y las intencionalidades del docente. En este punto, es preciso resaltar la responsabilidad del maestro en la organización del tiempo y temáticas a desarrollar. Si bien, el juego es una valiosa herramienta para el aprendizaje, también es requiere un gran profesionalismo en su puesta en marcha. Un juego al aire libre sin direccionamiento, no tendrá (como proceso pedagógico) un provechoso impacto para el aprendizaje de los niños, pues sería una actividad lúdica más.

Por tal razón, surgió la necesidad de socializar experiencias de los procesos que han realizado otras instituciones educativas con las Ludotecas. De esta manera, al conocer los aciertos y desaciertos por parte de quienes han vivenciaron la experiencia, se permitirá incorporar elementos positivos que garanticen de manera factible la implementación de las Ludotecas en las instituciones que cuenten con el preescolar.

Esta sistematización de la experiencia acerca de la Ludoteca, fue factible y necesaria para que la comunidad continuara mejorando el proceso educativo, debido a que la metodología desarrollada por la mayoría de las docentes se resume en realizar trabajos de escritura con los niños, olvidando el juego, como recurso de motivación para la adquisición de aprendizajes. De esta manera, se propuso adecuar un espacio lúdico en el colegio para desarrollar a partir del juego y la creatividad un sano ambiente de formación.

El juego como mediador en los procesos pedagógicos-didácticos, fortalece la exploración espontánea en el niño. Por lo tanto, se hace necesario profundizar en el juego como eje primordial para los propósitos formativos y la adquisición del aprendizaje. Así, la ludoteca como espacios pedagógicos brinda a los niños la oportunidad de fortalecer su desarrollo, teniendo en cuenta las necesidades y los contextos específicos en que se desenvuelven los actores del proceso.

Según Minerva (2002,290) “El juego, en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores...” (p.290-291) Esta herramienta es indispensable para el desarrollo del niño, ya que no sólo recrea sino que ayuda a alcanzar el conocimiento mediante la manipulación de los objetos, convirtiendo de esta forma la Ludoteca en un espacio potenciador de aprendizaje.

## 2. REVISIÓN DE ANTECEDENTES

El proceso de análisis de los antecedentes nos permitió tener un marco de referencia para llegar a concluir e interpretar los datos. Así mismo nos manifestó la importancia que tiene el trabajo con la Ludoteca en el proceso de aprendizaje de los niños en edad Preescolar.

### 2.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

2.1.1 Ludoteca fija para el Desarrollo Integral de Niños y Niñas de la Atención Educativa no Convencional de la Comunidad de Azaro del Municipio Falcón del Estado Falcón, (Rodríguez & otros, 2010). Los autores valoran la experiencia de la Ludoteca para el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. La metodología empleada fue de tipo Investigación-Acción, permitiendo la recolección de información con trabajo de campo. Entre las técnicas e instrumentos utilizados se destacan: la observación directa, la encuesta, la entrevista y el registro fotográfico. El proceso finalizó, al crear un espacio en la institución para el desarrollo de la Ludoteca en forma permanente. Las recomendaciones se enfatizaron en el respeto a las normas para el trabajo dentro de la Ludoteca, el planeamiento de actividades concretas para el beneficio del desarrollo integral de los estudiantes y, propiciar nuevos proyectos de investigación para mejorar la calidad educativa de las instituciones.

2.1.2 La Ludoteca un espacio de Desarrollo Infantil: Una Experiencia de Atención Educativa a Niños y Familias de la Primera Infancia en el Recinto Expositivo de ExpoCuba, (Aragonés, 2010). Este artículo inicia fundamentando la importancia del juego en la primera infancia, por la cual se adelanta una propuesta de actividades posibles a realizar en las Ludotecas. Actualmente, la teoría pedagógica cubana, va desde un enfoque histórico cultural, es decir, adoptar una posición humanista y optimista. Se basan en las ideas de Vigotsky, donde relaciona la educación con el desarrollo. Por lo tanto, el bienestar de los niños es una preocupación de la dirección Nacional de Educación Preescolar, ya que han creado acciones para lograr alcanzar el desarrollo integral en niños y niñas. El trabajo de las Ludotecas según este trabajo impulsa el desarrollo de los niños en cuanto a su personalidad a través del juego, logrando ser éste la base del aprendizaje. La Ludoteca no sólo es un espacio para ir a jugar sino un espacio valioso para educarse. Por ello las Ludotecas, deben tratar de reconocer la relevancia del juego y una estrategia de aprendizaje y desarrollo de competencias. El trabajo finalizó dando a la Ludoteca un buenos resultados en el desarrollo integral de los niños y una forma de ayuda a las familias para la estimulación del desarrollo de sus hijos. La ludoteca en ExpoCuba logró un espacio que reunió un sinnúmero de personas que se motivaron por las actividades realizadas en este certamen.



2.1.3 Juego cooperativo y el espectro del autismo. Estudio de un caso.( Oakes, 2009). En su investigación realizada en la Universidad del Estado de California como requisito para optar al título de Maestría en Educación Especial titulada “Juego cooperativo y el espectro del autismo: estudio de un caso”, revela los detalles de los cambios cualitativos del comportamiento de un estudiante de primer grado con un espectro de autismo desordenado, cuando participa en un Juego de Grupo Integrado (*Integrated Play Group*,IPG) en la Escuela Primaria de Wheatland en Wheatland California. La recolección de los datos incluyó observaciones de la conducta con una valoración inicial en septiembre, al igual que observaciones mensuales de la conducta en el juego, desde septiembre de 2008 hasta enero de 2009. Las observaciones de la conducta se basaron en el estilo del juego, las dimensiones simbólicas y sociales del juego, la comunicación y la diversidad en la conducta durante el juego del estudiante. Los resultados sugirieron impartir instrucciones diariamente en el juego usando el modelo del Juego Integrado de Grupo (IPG) dándole así al participante la oportunidad de aplicar frases y gestos aprendidos en un grupo social desarrollados por los compañeros del grupo.

2.1.4 Una exploración de los niños de jardín en las prácticas de multiliteratura en sus hogares, (Turner,2009). Con este trabajo culminó la investigación en la Universidad de Wollongon de su tesis Doctoral titulada “Una exploración de los niños de jardín en las prácticas de multiliteratura en sus hogares”. La investigación desarrollada por Margaret Turner consistió en un estudio exploratorio en tres jardines metropolitanos de la ciudad de Sídney sobre las prácticas multiliterarias en sus hogares. El propósito de la investigación fue establecer la relación entre esas prácticas, el nivel socioeconómico y el género de los niños. De igual manera, el estudio se orientó en el sentido de establecer la relación entre las prácticas y destrezas de los niños de jardín con las expectativas de las políticas de los planes de estudio en el primer año del Departamento de Educación y Entrenamiento de la escuela de New South Wales. Los niños de acuerdo a sus intereses llevaban libros y cuentos de las escuelas los cuales se encontraban y eran facilitados en las diferentes ludotecas y bibliotecas de las instituciones. La investigación fue de naturaleza cualitativa y empleó metodologías mezcladas de técnicas etnográficas, estudio de casos e investigación narrativa. La investigación se desarrolló en tres fases; la fase inicial que consistieron en 123 encuestas a padres en tres escuelas, la fase de inmersión en la que se observaron cinco estudios de caso en sus hogares y su compromiso con las prácticas de lecto-escritura y finalmente, el análisis de los documentos relevantes al aprendizaje de la lecto-escritura en el primer año de escuela. En su investigación, Margaret Turner encontró que mientras existieran diferencias en el nivel socio económico y el género, todos los niños de jardín experimentaban un amplio rango de prácticas multiliterarias en sus hogares. De igual manera, la investigación arrojó como resultado que los padres adquirirían diferentes puntos de vista con respecto a las técnicas de lecto-escritura y correspondían a un reflejo de lo aprendido en sus años de estudio.

2.1.5 Jugar es cosa seria. El juego como vehículo para el aprendizaje y desarrollo integral del niño preescolar, (Molina, 2009). La investigación surgió como requisito necesario para obtener el grado de Maestro en Educación, presentado en la Facultad de Educación de la Universidad de Puerto Rico Recinto de Río Piedras. La investigadora lleva ésta tesis a la formación de un libro, donde resalta la importancia del juego en el niño pre-escolar, reafirmando la importancia de éste en las interacciones del infante en la vida social, en su desarrollo cognitivo y lingüístico, por ello propone el libro enfocado directamente a las maestras de preescolar, el libro cuenta con dos partes; la primera hace referencia al desarrollo histórico del juego, posteriormente hace énfasis en la importancia del juego como vehículo para el aprendizaje. La segunda parte se refiere a las recomendaciones encaminadas a fomentar la variedad del juego y finalmente propone al maestro de pre escolar como un evaluador en las experiencias educativas en las aulas de clase. Para lograr estos fines maneja ejemplos de juegos realizados en variedad de ambientes de aprendizaje. La investigadora hace un recorrido histórico sin demeritar ningún pedagogo respetando cada una de sus propuestas e informando sus metodologías situando así la emergencia de las escuelas de Educación en las que comenzó a considerarse el juego como vehículo para el aprendizaje, que contribuye a la vez al desarrollo cognitivo, la creatividad y la adaptación, de igual manera los niños aprenden normas y roles sociales. El trabajo destaca los aportes de Piaget y Vygotsky principalmente y sitúa la investigación en los alcances realizados en Puerto Rico con ayuda de diferentes consideraciones sobre el folklore y juego como medio de socialización y sus aportes al desarrollo emocional, físico y sensorial del niño.

2.1.6 La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de educación Inicial desde los lineamientos curriculares, (Biscay, 2007). La relevancia que da al juego, es el principal aporte de la investigación. Planteándolo como la forma más adecuada para enseñar a los infantes, ya que es un medio que facilita la enseñanza, haciéndola placentera. Sin embargo, alertan sobre la pérdida del Juego en los espacios de la educación moderna. Con esa advertencia, proponen como objetivo centrar la mirada hacia el trabajo del docente y cómo incluye el juego en su propuesta pedagógica. Preguntándose: ¿Qué tiene que saber el docente para poder habilitar situaciones lúdicas en el aula y de qué manera se aprenden estos conocimientos? Para dar respuesta, inician por tomar algunas consideraciones teóricas acerca del fenómeno lúdico, características y naturaleza, su relación enseñanza-aprendizaje y la formación lúdica del maestro. Enseguida focalizan los diseños curriculares, para observar trayectos de formación en los estudiantes. Ahí, se hallaron diseños curriculares para la formación docente, con la característica, que no lo preparan para la comprensión e integración de lo lúdico dentro del quehacer pedagógico. Al tener ese panorama, se plantea en éste trabajo que: la ausencia en la relación entre la formación lúdica y las vivencias, es decir lo teórico con las experiencias ocasionan problemas a los maestros cuando realizan sus proyectos lúdicos, logrando de esta manera desaparecer el juego en el Preescolar. Demostrando, que hay disociación de los

maestros al valorar el juego como recurso didáctico para su propuesta pedagógica. Ante lo anterior se concluye que se hace necesario darle a la formación lúdica un lugar central en la profesionalización del docente, que lo posibilite comprender el valor del juego, su relación con el proceso educativo, para que diseñe propuestas lúdicas acordes a las exigencias actuales de los estudiantes.

2.1.7 La ludoteca, el niño y el juego, (Méndez, & otros, 2002). El trabajo pretende conocer los significados que el niño le da al juego ya la Ludoteca y cómo por medio del juego se puede intervenir para mejorar las relaciones interpersonales de los infantes. Como objetivo general se propuso conocer el significado que tiene el juego y la Ludoteca para el niño urbano. La metodología fue la cualitativa o interpretativa; las técnicas aplicadas fueron la observación participante, entrevistas lúdicas, diario de campo y un taller de cooperación., en el marco de la investigación-acción. Durante la investigación se encontraron algunas limitantes como el número restringido de niños, igualmente, al realizar las entrevistas faltaron niños por aplicarlas. Pero de todas formas la metodología permitió la observación de las características e importancia de la Ludoteca como espacio único, en donde el niño y la niña se relacionan de manera distinta. Al finalizar la investigación se puede dar cuenta que la Ludoteca representa un lugar de expresión y libertad que difícilmente le puede brindar otros espacios, sobre todo por la normatividad que manejan. Por lo tanto, la Ludoteca como lugar de encuentro de los niños y niñas da la oportunidad de investigar no solo las relaciones personales, sino de género, así como de experimentar nuevas y divertidas formas de aprender. Se recomienda dividir las horas de estancia de la Ludoteca con juegos variados, clasificar la Ludoteca por secciones, invitar a los Padres de Familia a que acompañen a sus hijos a la Ludoteca para que jueguen con ellos y se entiendan el tipo de actividades que allí realizan. En general la relación juego- Ludoteca es importante, siendo la Ludoteca escenario para que éste se dé en forma más libre de manera que los niños y niñas puedan expresar lo que en ocasiones no expresan verbalmente.

2.1.8 Biblioteca Infantil apoyada en Tecnologías Educativas. (Castro,1999). La tesis surgió del interés por analizar el entorno de una biblioteca infantil basada en tecnología educativa. El objetivo propuesto por las autoras fue el de “Diseñar una biblioteca infantil que mediante el uso de tecnología educativa sirva de apoyo al proceso educativo”. Se justificó la propuesta basada en que en la ciudad de Tegucigalpa las bibliotecas infantiles no se atiende a la población infantil, por lo que se hizo necesario un proyecto donde se diseñara una forma exclusiva a una organización para satisfacer actividades educativas, donde se aprenda a través del juego. La investigación fue de tipo cualitativo y los instrumentos utilizados fueron las entrevistas y los procesos de observación. El diseño estuvo constituido por un diseño organizacional, tecnologías a implementar, estructuras de programas y servicios y descripción de los espacios, ambientes y mobiliarios. Se logró como producto final el diseño organizativo de una biblioteca infantil, apoyada

en tecnología educativa. Se recomendó concientizar a nivel nacional la importancia de respaldar procesos de enseñanza desde la infancia. Igualmente la creación de centros similares al planteado para elevar el acercamiento de los niños a las nuevas tecnologías educativas de nuestro siglo.

## 2.2 ANTECEDENTES NACIONALES

2.2.1 Ludoteca pequeños visitantes del barrio Manrique y su incidencia en las relaciones personales y familiares de los niños y las niñas que participaron de esta experiencia durante el año 2008, (Moncada & Montoya, 2009). Ante los problemas sociales que presenta la ciudad de Medellín, nace este proyecto sobre Ludotecas para mejorar las relaciones personales entre los infantes, floreciendo nuevas maneras de convivir con su realidad. La propuesta de Ludoteca se llamó “Pequeños Visitantes” del barrio Manrique San Pablo, donde se puede alcanzar la importancia de vivenciar los valores con el fin de llegar a una convivencia armónica consigo mismo, el entorno y la familia.

2.2.2 La Ludoteca en el marco de los derechos de infancia, (Espejo & López, 2007). La Corporación Día del Niño, comparte su tesis en la que se menciona el juego y la Lúdica son esenciales para el desarrollo del niño. El trabajo está enmarcado en la metodología Naves, que tiene por objetivo contribuir a la convivencia pacífica, ya que el juego necesita una orientación y dinamización, para que se logre satisfactoriamente excelentes resultados. Igualmente es una convocatoria de intercambios sociales y de participación comunitaria. La problemática de la investigación fue: ¿Cuáles son las condiciones mínimas para la orientación y dinamización de las Ludotecas Naves?, ¿Cómo se dan los procesos metodológicos y comunitarios de las Ludotecas Naves? Entre sus objetivos estuvo caracterizar la Ludotecas desde sus procesos metodológicos y comunitarios para establecer cuáles son las condiciones externas. Se utilizó para la propuesta una investigación dramática, la cual es un método de la investigación social. Se llegó a concluir que la Ludoteca es un escenario para aprender jugando y la metodología Naves como los principios, reglas, roles que dan relevancia al escenario lúdico. Naves es una oportunidad para los niños y su desarrollo de los derechos de la infancia. Una de las grandes limitaciones de estos programas es la no previsión de sostenibilidad técnica y financiera durante la ejecución.

2.2.3 Ludoteca: más allá del juego: un reto social para favorecer el desarrollo humano, (Galeano & Cardona, 2006). Los temas tratados en esta tesis son: Aportes teóricos al contexto de la ludoteca; fundamentos conceptuales de la ludoteca; la intencionalidad formativa de la ludoteca; retos sociales de la ludoteca; aportes prácticos para favorecer los procesos en la ludoteca; elementos a tener en cuenta en la implementación de ludotecas; algunas experiencias sobre ludotecas en el departamento de Antioquia y Propuesta metodológica desde el juguete que favorece la promoción de valores para la convivencia armónica.

2.2.4 La influencia del Programa de Ludoteca “La Alegría de Aprender” en el desarrollo integral de niños Preescolares, (Echeverry & Gil, 2002). La experiencia pedagógica investigativa se trabajó con niños y niñas preescolares, en este caso de la Escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales. El objetivo principal para las autoras fue determinar la influencia de un programa de ludoteca para el desarrollo integral del preescolar a partir del abordaje teórico metodológico de las áreas de motricidad (fina y gruesa), lenguaje y comunicación y personal social, que permitan a los niños y niñas participantes del proceso, potenciarse como personas individuales sociales y culturales en ambientes educativos lúdicos. Se plantea el siguiente problema: ¿El programa de Ludoteca “La Alegría de Aprender” influye en el desarrollo integral a partir de las áreas: motricidad gruesa, fina adaptativa, lenguaje y audición y personal social, de los niños preescolares de la escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales? La metodología de la investigación corresponde a un enfoque empírico analítico, dado su carácter explicativo, ya que se pretende conocer la influencia que un programa de ludoteca puede tener sobre el desarrollo integral de niños en edad preescolar, analizando los procesos del desarrollo de los niños y niñas de dos grupos diferentes. Se concluyó que el programa de ludoteca desde el modelo de aula psicosocial, pedagógico didáctica y física, dimensiones interrelacionadas con las áreas del desarrollo armónico de los niños y niñas preescolares, constituye una alternativa para el mejoramiento del desarrollo humano y educativo, porque les da la oportunidad a los niños y niñas de crear, desarrollar su libertad, y acercarse al mundo que los rodea, lo que potencializa su capacidad humana. Las investigadoras recomiendan que el programa de ludoteca con fines pedagógicos deba buscar la participación de los niños, niñas, adolescentes, directivos y la familia para potenciar el desarrollo integral y evitar esfuerzos aislados de los docentes y la escuela. El tiempo para la programación y ejecución del programa de ludoteca debe ser amplio y permanente en todas las actividades, el trabajo con las áreas de desarrollo del niño debe trabajarse pedagógicamente con actividades integradoras, pensadas desde la concepción de desarrollo humano integral. La construcción de la ludoteca como espacio favorecedor de la lúdica con fines educativos debe ser pensada con fines sociales y culturales, aprovechando los recursos del medio. El programa de ludoteca debe trabajar con todos y cada uno de los pequeños desde las diferencias individuales en cada área del desarrollo y teniendo en cuenta no sólo los déficits, sino también las potencialidades educación a partir de propuestas pedagógicas innovadoras, creativas y lúdicas, es el reto para continuar.

2.2.5 Creación de una Ludoteca, Escuela Los Soches, (Torres & Camelo, 1994). La C.E.D. Los Soches está ubicada en la vereda Los Soches en el sur oriente de Bogotá. La investigación surgió debido al hacinamiento de los niños en el patio de la escuela, se vieron en la necesidad de crear estrategias para el disfrute del tiempo libre. Es así como nace el proyecto de Ludoteca como un espacio de juego y recreación, ofreciendo actividades lúdicas para el desarrollo de los niños a nivel

intelectivas, afectivas y psicomotrices. Se parte de la hipótesis de considerar a la Ludoteca como una alternativa lúdica para el grupo de niños. Para la apertura de la Ludoteca se realizaron actividades como: solicitud de apoyo a empresas privadas, diseño de la Ludoteca por rincones, talleres a padres, entre otros. Los investigadores constataron que los niños asisten a la Ludoteca en la hora de recreo, lo cual permitió la participación toda la comunidad de la C.E.D. Los Soches.

## 2.3 ANTECEDENTES REGIONALES

2.3.1 La Ludoteca y su influencia en la Escuela, (Hernández & Navarro ,2001). El objetivo principal de la propuesta fue analizar la Ludoteca, como un elemento que facilitara la creación y la interacción entre los niños. Entre los objetivos específicos están la determinación de las características de los juegos y materiales que utilizan los niños y niñas para estimular la creatividad en el uso del juguete y mejorar la agresividad en el recreo. La metodología que se llevó a cabo en la propuesta fue la investigación-acción. Se aplicaron encuestas a docentes y estudiantes, reflejando la carencia de espacios para el juego de los niños. Por lo tanto, se dio inicio a la creación de la Ludoteca, cuyo resultado fue despertar el interés de los estudiantes por el conocimiento, ya que era de forma placentera e igualmente se disminuyó la agresividad en las horas de recreo, debido a la falta de espacios que incomodaban a los estudiantes al jugar. Finalizan las autoras dando relevancia a la Ludoteca como estrategia para adquirir conocimientos, ya que se desarrolla en un ambiente natural y a partir de los intereses de los infantes.

2.3.2 Ludoteca espacio de la Creatividad, Recreación y Aprendizaje (Álvarez & otros, 1999). El problema de la investigación estuvo dirigido a: ¿por qué algunas instituciones de Educación no se apropia de un espacio para la realización y desarrollo de las actividades de expresión artística y lúdica, si los plantea la Ley y ordena su estructura dentro de la escuela?. El objetivo fue la creación de una Ludoteca , la cual se hizo a través de la ayuda gubernamental y la comunidad educativa con el fin de permitir la expresión de la identidad cultural por medio de actividades lúdicas y artísticas contribuyendo a la autoformación de personas íntegras. La metodología utilizada fue la de Investigación Acción Participativa desde el punto de vista auto-reflexiva autocrítica para mejorar la práctica pedagógica. Los instrumentos utilizados fueron encuestas estructuradas, notas de campo, fotografías, grabaciones y talleres. Se finalizó la investigación incentivando a la comunidad educativa a mejorar día a día las actividades y espacios que deben tener los niños. También a la preocupación por conocer las necesidades, el medio familiar y social de la comunidad. Tomando este punto de referencia, el maestro debe buscar alternativas, métodos y estrategias didácticas, como la creación de una Ludoteca escolar en las instituciones, donde sea éste el líder que genere propuestas; analice, organice y actúe en torno a la sensibilización de la

comunidad para que se despierte el interés artístico y brindar momentos lúdicos donde se integre y participe de los mismos.

## 2.4 VALORACIÓN AL ESTADO DEL ARTE SOBRE LUDOTECA

El juego contribuye a desarrollar en el niño diferentes habilidades y destrezas, por lo que se considera como una importante experiencia de aprendizaje, ya que a través de él, los niños se comunican con el mundo, expresan sus sentimientos y se incrementa la creatividad. La Ludoteca se hace necesaria, ya que es un espacio no solo para el desarrollo del infante sino una vía de aprendizaje importante, debido a que no son solamente es un lugar donde el niño va juega sino que es un medio valioso para su educación y desarrollo. Igualmente, la Ludoteca ayuda a mejorar las relaciones entre los niños; les da la oportunidad de aprender permitiendo experiencias significativas y donde la docente debe organizar diversas actividades integradas que eviten la dicotomía entre juego y trabajo escolar.

Teniendo en cuenta, la anterior revisión de antecedentes sobre el trabajo de Ludotecas en edad Preescolar, observamos que la mayoría de ellas se han realizado en contextos internacionales y son muy escasas a nivel nacional y regional. Ante estas escasas investigaciones tendientes a demostrar el impacto de las Ludotecas en el desarrollo del niño, debido al hecho de ser una implementación nueva en las actividades escolares y apenas empieza a desarrollarse con carácter pedagógico en la escuela, se hace necesario trabajar éste espacio educativo para mejorar o crear estrategias que fomenten el proceso de aprendizaje en forma creativa y lúdica.

Por lo tanto, el propósito de esta investigación fue mejorar el trabajo en la Ludoteca como escenario para trascenderlo al de estrategia pedagógica en el Colegio Balbino García de Piedecuesta, es decir, que ésta se convirtiera en un lugar donde la lúdica proporcione acciones necesarias y suficientes para la adquisición del aprendizaje en el niño. Los materiales en ella cobran su realce en la medida en que éstos son manejados con fines pedagógicos- lúdicos en la búsqueda del mejoramiento de las oportunidades reales para que los niños en edad preescolar desarrollen a partir de las nuevas perspectivas de aprendizaje donde se provean habilidades para disfrutar los derechos como sujetos en un mundo que pide cada día la posibilidad de que sean las mismas personas los que participen de manera activa en su transformación.

## 2.5 OBJETIVOS

2.5.1 General. Sistematizar la experiencia sobre los aspectos más relevantes de la estrategia pedagógica- didáctica denominada Ludoteca con relación al

aprendizaje de los niños del nivel Preescolar del colegio Balbino García del municipio de Piedecuesta, Santander.

2.5.2 Específicos. Recrear la historia de la experiencia de Ludoteca.

- ✓ Describir las estrategias y acciones que se han venido desarrollando en las ludotecas.
- ✓ Identificar las percepciones que tienen los actores que han estado involucrados en la experiencia, respecto a los resultados de la misma.
- ✓ Dar a conocer los logros significativos y las debilidades que se han alcanzado con el uso de la Ludoteca, como estrategia pedagógica.



### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 DESARROLLO DEL NIÑO

Según Unicef, en su documento “El Desarrollo del niño en la primera Infancia” (1984,1), el desarrollo del infante “ es un proceso dinámico ... resultado de la interacción continua entre el niño que crece y el medio que cambia.” Esto evidencia que los niños se desarrollan en varios aspectos: físico, intelectual y emocional, pero debe tenerse en cuenta que cada niño crece según su propio ritmo.

Es así como el niño en relación al aspecto socioafectivo, hace referencia al conocimiento de sí mismo y a las relaciones grupales. Igualmente, a la expresión de afectos como los sentimientos y los estados de ánimo del infante. Por otra parte se busca que el niño logre ser independiente e interactúe con los demás niños, aprendiendo normas, habilidades y hábitos para la convivencia. Es importante que el niño se involucre en la cultura de su región.

En el aspecto intelectual, el niño construye su conocimiento a través de las actividades que realiza con los objetos de su entorno, que con la ayuda del lenguaje y el juego le permitirá un ambiente rico en aprendizajes. Por lo tanto se debe partir siempre de aprendizaje anteriores, es decir, de sus experiencias previas que ha tenido.

El aspecto del lenguaje, el infante enriquece su vocabulario, describiendo su realidad, compartiendo con sus amigos y por ende irá desarrollando su pensamiento.

A través de la creatividad, el infante aprende a resolver problemas que se le presentan, así como expresar sus sentimientos sobre su medio natural y social.

El aspecto corporal es importante en el nivel de preescolar, ya que a través del movimiento del cuerpo, el niño adquiere experiencias que le ayudarán a mantener dominio y control sobre sí mismo y a la vez descubrirá las posibilidades de desplazamiento y establecerá su orientación espacial, al igual que conseguirá establecer relaciones de tiempo, al vivenciar los sucesos que realiza en su cotidianidad.

#### 3.2 EL JUEGO

El juego es una actividad esencial y vital para el desarrollo integral del infante, mediante él se desarrolla la imaginación, se estimula el lenguaje, el pensamiento y

se expresan sentimientos. El juego es en parte un reflejo de su ambiente, ya que a través de éste imitan su realidad y por consiguiente se convierte en un medio de aprendizaje.

Se plantea el juego desde el punto de vista de las Corrientes Cognitivas, partiendo de la teoría Psicogenética de Jean Piaget, donde las diferentes formas de juego están en relacionadas con las estructuras intelectuales a lo largo del desarrollo del infante.

Según Aizencang (2005, 45) para Piaget el juego es “una actividad que posibilita el reconocimiento de la estructura intelectual con la que opera un sujeto y la de promover la construcción de nuevas estructuras mentales.” Así mismo presenta una descripción sobre la naturaleza y la función del juego en la que diferencia etapas de desarrollo y plantea tres clases de juego: Juego sensoriomotor (proporciona placer y aparece en los primeros años); el Juego simbólico (el niño transforma su realidad, de acuerdo a sus necesidades) y el Juego de reglas ( aparece el juego colectivo regido por reglas, las cuales van desde verlas como inmutables hasta poderlas cambiar beneficiando a los jugadores). El juego va evolucionando, vinculado con el desarrollo cognitivo, el cual se observa en las manifestaciones del juego que da paso a nuevas maneras de jugar. Para nuestro quehacer pedagógico el juego, según la teoría Constructivista del conocimiento, descrita por Piaget, constituye un instrumento en su labor por considerarlo como una tendencia natural del niño en los primeros años de edad. Es así como la integración del juego en el quehacer pedagógico es un medio que impulsa la apropiación del aprendizaje en el niño.

De igual manera, Rodríguez ( 1999, 1) para Piaget “ las personas desarrollan sus estructuras y funciones cognoscitivas y aprenden por medio de la actividad”. Esta actividad del individuo se da gracias a su interacción con el medio social y físico. El planteamiento central de Piaget apunta hacia las acciones que realiza el sujeto y destaca la importancia del juego y la experiencia en el desarrollo cognoscitivo. Por lo tanto, es necesario que los procesos de enseñanza y aprendizaje estén dirigidos a proveer ambientes que fomenten actividades exploratorias que logren un aprendizaje significativo.

Ante esto, la educación debe lograr fomentar actividades que permitan saber que ocurre, es decir, manipular objetos, explorar y compartir ideas con los otros. Por ello, se propone tres directrices para la educación según Vries y Kohlberg, ( citado por Rodríguez 1999,3) “Primero, los métodos pedagógicos deben apelar a la actividad espontánea; segundo, la persona que educa...debe crear un ambiente que estimule la iniciativa, el juego, la experimentación, el razonamiento y la colaboración social. Tercero, las interacciones sociales entre los niños permiten una construcción más sólida del conocimiento.”

Siguiendo con las teorías sociogenéticas encontramos a Vigotsky, ( citado por Aizencang ,2005,52 ) el juego es una “ actividad promotora del desarrollo infantil”; el niño en el juego refleja acciones sociales y las acomoda a los requisitos que piensa que hay en los personajes representados en la vida real, es decir, que el juego para él es una acción cognitiva espontánea, donde el ambiente social va a influir en relación con la construcción del conocimiento y la organización de éste.

Para Vigotsky ( Citado por Aizencang, 2005,56), diferencia tres etapas en el juego: Juegos con distintos objetos (son las primeras que aparecen en el sujeto y son de exploración, que luego lo integran a las habilidades para orientarse en el espacio); los juegos constructivos (aparecen las actividades planificadas y racionales) y los juegos de regla (que implica comportamientos y saberes sociales). Igualmente, plantea que en la actividad lúdica el niño representa comportamientos de la vida adulta y los traslada al juego, imitando situaciones reales, apropiándose de esta manera de reglas sociales.

Es así como desde la perspectiva Vigotskiana, plasma la relevancia que le da al juego como un potencializador del pensamiento y la imaginación. En esta línea, el juego asume beneficios para los procesos de enseñanza y aprendizaje, como una estrategia pedagógica que guía al niño en la aprehensión de saberes, y como una acción seria y espontánea en el infante. De esta forma se vinculan los conocimientos escolares a los intereses, a las motivaciones y a los juegos de los estudiantes. Por lo tanto, el maestro debe buscar los intereses de los niños por el juego para ponerlo en situaciones que conduzcan a interesar al niño por el aprendizaje. Se retoma de esta manera el juego como recurso pedagógico para guiar al estudiante en la adquisición del aprendizaje.

Bruner relacionó el juego con la habilidad del niño para resolver problemas y describe las funciones que el juego debe tener: el juego desarrolla una mayor tolerancia al error, esquivando frustraciones. “Es más, el juego es en sí mismo un motivo de exploración” (Bruner,2001, 211). De igual manera, otra función del juego es la disociación entre los fines y los medios, es decir, que el niño al hacer modificaciones al juego, algunas veces como fin o como medio le va a permitir que sea una vía para la exploración y la invención.

Bruner (2001,212) considera otra función del juego, que éste no sucede al azar o, por casualidad,se hace por medio de un escenario. Igualmente, otra característica del juego es su proyección al mundo exterior, ya que ese cambio se hace de acuerdo a los deseos del niño.

Finalmente, manifiesta que el juego produce placer y lo relaciona con la forma de solucionar los obstáculos. Bruner (2001,212) también hacer ver las consecuencias que tiene el juego en la educación y de cómo este instruye los valores de la cultura. Igualmente reconoce en el juego el lugar de encuentro para que se desarrolle el pensamiento, el lenguaje y el espacio en donde el niño que es el

jugador, puede ser él mismo. Viendo al juego como un medio para mejorar la inteligencia y adquirir fácilmente el lenguaje a través de situaciones lúdicas.

Así mismo Bruner ( como se cita en Aizencang, 2005, 67) propone a la escuela no sólo promover el juego espontáneo del niño en sus clases, sino contar con espacios lúdicos que faciliten el intercambio con otros, la interacción con materiales y herramientas diversas, en los cuales el adulto cobre una fundamental importancia.” Alude además, que el juego logrará mayor beneficio si se le proporciona materiales que conlleven a elaborar construcciones y que se le posibilite la presencia del adulto, no como espectador, sino como alguien que le brinde un ambiente adecuado y le brinde información que necesite. También el juego resultaría provechoso si se realiza entre pares, ofreciendo la interacción, el diálogo y la capacidad necesaria para la imaginación, los cuales incidirán en el desarrollo del pensamiento.

Estos aportes hacen ver la importancia que tiene el juego en el desarrollo cognitivo del niño, por lo tanto la escuela debe tomarlo como un medio natural y espontáneo para que progresivamente el niño vaya aprendiendo a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y aprenda a defender sus derechos. El juego además contribuye a manejar conductas inadecuadas (manejo de la frustración, rabia, etc.) siendo éste una salida para liberar estos sentimientos.

Se considera entonces, el juego como una actividad placentera, porque suscita alegría y goce; es libertad, ya que es el niño el que debe elegir lo que quiere ser y a la vez es una actividad seria, porque es allí donde representa la vida del adulto; el juego en sí es un promotor de aprendizajes y del desarrollo integral del infante.

Los estudios realizados desde las perspectivas de los autores anteriores, permiten establecer que el juego, es una base importante en el desarrollo integral de los niños, que permite que se explore, se descubra y se experimenten movimientos, relaciones, sentimientos, por medio de los cuales el niño llegue a reconocerse y a construir conceptos sobre su mundo.

Es por ello, que las actividades de juego que el niño realice en su infancia, le permitirá evolucionar en su pensamiento, su lenguaje y su sociabilidad.

### 3.3 LA LUDOTECA. (Concepto de ludoteca, clases y funciones)

Partiendo de la etimología la palabra Ludoteca se deriva del latín «ludos» que significa juego, fiesta, que unida a la palabra «theca» significa caja o local para guardar algo (Olivares 2005,39). Esto quiere decir, que es un espacio donde hay una serie de juegos que ayudan al niño no solamente a divertirse sino a aprender.

Siguiendo a Rubio (citado por Álvarez,2008,9), en su artículo ¿Qué es una Ludoteca? informa que las Ludotecas están vinculadas a los municipios y a instituciones como La casa del niño y las bibliotecas infantiles, aunque algunas son públicas o privadas, que tienen una estructura administrativa y métodos lúdicos pedagógicos. Los responsables de ellas consideran que el juguete no es un objeto de diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento para aprender.

Borja en 1994( citada por Olivares,2005,39) define a la Ludoteca como un "lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecarios o animador infantil". Así mismo considera la Ludoteca como un espacio pensado para los niños, en el que se le permite jugar con los materiales lúdicos, donde el ludotecario da orientaciones y ofreciendo alternativas de juego con el fin de favorecer el desarrollo de la personalidad del niño.

En las Ludotecas se pueden reconocer diversos tipos de acuerdo a la forma de trabajo y los propósitos que persiguen: Ludotecas fijas, Ludotecas itinerantes (circulantes), Ludotecas escolares, Ludotecas comunitarias, Ludoteca personal, entre otras.

Para facilitar el material a los estudiantes de una comunidad se creó en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) la utilización de ludo buses, quienes recorrían las facultades de la Ciudad Universitaria para facilitar el préstamo, de materiales lúdicos tales como ajedrez, dominó, material deportivo.

La ludoteca comunitaria es promovida para compartir juegos y juguetes con otros niños o vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico, para permitir la diversión y el aprendizaje.

La ludoteca personal tiene como fin de disfrutar y a aprender a encontrarse a sí mismo, a través de antologías de poemas, cuentos, cantos y juegos.

Ludotecas escolares se encuentran en la misma institución o fuera de ella, en donde se cuentan con espacios que disponen de materiales lúdicos dando respuestas a las características de los usuarios y de las metas que persiguen.

Así mismo, se pueden clasificar las Ludotecas según su manera de funcionar, dada por Rubio ( citada por Álvarez, 2008,14):

- La ludoteca local, que consta de una sala en la que los juguetes están colocados en estanterías y clasificados por edades y por clases (educativos, tácticos, deportivos). El niño puede adquirirlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a la mesa donde está el animador quien le adjuntará la ficha del juguete, para cotejar ésta con el estado en que se proporciona el juguete al niño, luego se lo entrega por un periodo de tiempo. En

esa misma sala o en otra cercana se suele encontrar un área de juegos, en la que el niño puede jugar libremente con los juguetes especialmente destinados a ser utilizados en ella.

- La Ludoteca itinerante es la que está dirigida por instituciones provinciales para acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna población, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Estas Ludotecas cuentan con juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos.
- Las Ludotecas suelen combinarse con otros servicios de animación infantil como bibliotecas, diversas actividades culturales, recreativas y deportivas.
- Las Ludotecas especializadas para el trabajo con discapacitados. En donde se cuenta con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete.

Para dar las funciones de la Ludoteca, se retoma la dada por Josep M<sup>a</sup> Allué presidente de Atzar), durante su ponencia en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia durante 1999:

- Función Recreativa: Debe ser un espacio de juego, un lugar atractivo que ofrezca diversión y disfrute para los usuarios.
- Función educativa: La misión de la Ludoteca es aprovechar el aprendizaje innato que genera el juego orientándolo a un desarrollo integral y positivo de los niños y niñas y de la comunidad en general.
- Función socioeconómica: Entregar a aquellas personas que no pueden permitir el uso de las posibilidades de juego tanto a nivel material, de espacio, tiempo y también a nivel social (compañeros de juego), que ofrece una ludoteca.
- Función Comunitaria: Es de gran importancia que las Ludotecas se encuentren ubicadas en lugares estratégicos para que de esta forma parta del entorno cotidiano, generando en ellos un impacto, tanto a nivel educacional, como fenómeno para motivar a otros colectivos de la comunidad.
- Función de investigación: Al ser la Ludotecas el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella, se debe tener al tanto del análisis de los materiales de juego y velar por la calidad de éstos.

### 3.4 ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA LUDOTECA

En el artículo Ludotecas y Juego (2009,parr. 1) nos vislumbran que fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera Ludoteca. Solo hasta 1959 aparece la Ludoteca en Europa en Dinamarca, con la publicación de la Carta de los Derechos del niño, donde aparece el derecho del niño al juego, a las ludotecas, y que con ayuda de la UNESCO fomentaron la expansión de este espacio como facilitadores del juego.

En España la Ludoteca, aparece el 15 de noviembre de 1980, llamada Ludoteca "*Margarida Bedòs*", en los locales de la Asociación de Vecinos de "Les Termes" en Sabadell y en 1981 en Barcelona se inaugura la Ludoteca "*La Guineu*".

Así la Ludoteca se fue consolidando como un servicio de educación, donde el juego y el juguete están dirigidos a ayudar al proceso de aprendizaje de los infantes.

En el año 1970, se empezó en América del Sur y América Central un auge por esta forma de trabajo con los niños, ya que permitía estimular el juego, considerándolo como parte importante en el desarrollo del infante. Fue a partir de allí que los países latinoamericanos iniciaron a impulsar el trabajo de la Ludoteca, tales como: Colombia, Honduras, México, Brasil, Panamá y Cuba.

En Colombia, según un artículo digital publicado por Indeportes Antioquia (2008) aparece la Ludoteca en el año 1977, impulsada por el CINDE (Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano). En 1983 en Antioquia, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar fomentaba la Ludoteca como una alternativa para la atención de los niños de siete años de edad. Fue así como en el año 1988 se propició por rescatar la concepción de la Ludoteca en el programa de Educación familiar para el desarrollo de la infancia (PEFADI) como una forma para estimular la vida de los niños del área rural, quienes los ponían a laborar desde muy tempranamente edad. Desde este año se inició a implementarlas en el país.

En el siglo XIX, aparece Friedrich Fröebel ( citado por Meneses & Monge 2001,117) quien manifiesta que fue un pedagogo que inicia con el preescolar como una necesidad social y familiar . Para él los "Kindergarten" son espacios donde el infante desarrolla su individualidad debido a su actividad espontánea.

Es así, como Fröebel considera que el jardín de infancia, basado en el juego, es donde el niño aprende. Allí se encuentran juegos, canciones, cuentos, en fin materiales especialmente elegidos para trabajar con los infantes. También considera importancia a la preparación del maestro para la educación de los niños. Considera que el aspecto social es esencial en la niñez a través de un ambiente adecuado.

Sus directrices se dirigen hacia la naturalidad del niño y su espontaneidad.

Acompañando los apuntes de Meneses & Monge (2001,117) también María Montessori, considera que el niño se le debe brindar cariño y que debido a su potencial, es inquieto y necesita actividad corporal. Montessori se fundamenta en principios de libertad, actividad, vitalidad e individualidad. Por lo tanto la escuela debe darle un entorno adecuado donde el niño se sienta libre y pueda establecer una relación con el material lúdico que responda a las necesidades de moverse. Desde este momento se le da importancia al juego y al juguete, como elementos esenciales en la adaptación del desarrollo social de los niños.

Igualmente, Decroly dio importancia al juego educativo, donde clasifica éstos como juegos sensoriales y aptitud psicomotriz, juegos de iniciación matemática, juegos de iniciación a la lectura, del tiempo y la comprensión del lenguaje.

Estas bases dadas por los grandes pedagogos, sirven para que los maestros adecuen las actividades y hagan un buen uso de ellas en pro del mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

### 3.5 LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO EN LA EDAD PREESCOLAR

El proceso pedagógico es un proceso dinámico, organizado y dirigido a la formación del sujeto, estableciendo relaciones entre el educador y el educando, es decir, es el trabajo que realiza el docente para formar y educar al individuo. Así mismo, el proceso didáctico son las formas, las estrategias, los recursos, la metodología, la utilización de diversos procedimientos para lograr llevar ese conocimiento al estudiante. Este proceso pedagógico- didáctico es relevante para la propuesta de trabajo, ya que es el docente quien dirige la forma de adquisición del conocimiento en el niño, por lo que debe estar consciente del papel que desempeña y en el cual debe involucrar estrategias lúdicas para la educación de los niños.

Como proceso pedagógico, el papel del educador debe ser de guía y su orientación debe ser indirectamente al crear oportunidades para que el niño juegue, por lo tanto, debe ser hábil para proporcionar experiencias positivas y resolver situaciones que se le puedan presentar.

El maestro debe tener una sólida formación sobre juego y educación como fundamento de la práctica docente. Como afirma Fortuna (Citado por Biscay,2007,8), la formación del maestro debe incluir una sólida formación conceptual del juego desde diferentes ámbitos como antropológico, filosófico, psicológico y pedagógico, entre otros. La formación integral del docente debe



darle importancia al juego, su relación con la educación para que lo forme para diseñar propuestas lúdicas fundamentales frente a la comunidad educativa. Esta formación sobre el juego debe dar las herramientas necesarias para su conceptualización, su naturaleza, los beneficios y las condiciones que favorecen al jugar como el espacio, el tiempo, los recursos y el rol del docente.

El valor del juego en la educación, es necesario para que el profesor logre interactuar con sus estudiantes y lo haga de manera amena, interactuar con los niños y disfrutando el juego, con el fin de entender el juego como un proceso que se construye a partir de la propia experiencia.

El maestro debe articular su formación académica con sus experiencias, permitiendo de esta forma vivenciar, valorar y disfrutar el juego y así relacionarlo con sus prácticas pedagógicas. El juego debe estar coordinado con los contenidos curriculares, para que sea un medio que facilite el aprendizaje.

En la infancia, la lúdica del niño se plantea como el potencializador de diversos aspectos que forman su personalidad y estimulan el proceso de pensamiento que le permite acceder a la noción conceptual y a través de éste al mundo que le rodea, estableciendo relaciones y significados respecto a su mundo. Es así como en lo didáctico, debe tener tres fines a saber, según Aizencang (2005,96) el juego como recurso didáctico, posibilita la enseñanza, favoreciendo el interés del niño hacia la actividad escolar. "El juego como recurso se incorpora a los proyectos... con el fin de invitar a los alumnos a resolver tareas de manera lúdica." (Aizencang, 2005,96 ).

Siguiendo esta autora, el juego es un espacio de exploración de presaberes en los estudiantes, que resultan básicos para la planeación del maestro, el cual se podrá enriquecer con la integración de conocimientos y estrategias pedagógicas.

El maestro debe definir el marco metodológico en el que planea sus actividades, brindando al educando una vivencia diferente y creativa, donde el juego será la base para lograr un buen proceso pedagógico-didáctico.

Es así como el juego debe constituirse un eje central en la programación del maestro, la cual debe transformar la forma como adquiere el niño el conocimiento, y es allí donde la escuela y la pedagogía deben privilegiar a los niños en edad preescolar, ya que es el momento de prepararlos y motivarlos para todo el proceso educativo.

Jugar para el niño es una actividad importante, ya que jugando se aprende, se explora y se usa los sentidos y se estimula la creatividad, por ello, la Ludoteca es una opción para la construcción y desarrollo integral de los infantes. El juego es además una de las principales formas de exteriorización del mundo interno del niño, se estructura su personalidad y el desarrollo de la inteligencia. Mientras

juega, el niño explora su entorno físico y social, moldea conceptos, amplía y enriquece su vocabulario, forma aptitudes y actitudes, ejercita su capacidad de atención y memoria, estimula la imaginación, además de potenciar la capacidad de asombro y el espíritu investigativo, que deben ser los cimientos de la formación del preescolar y en el que la Ludoteca debe trabajar ampliamente.

El juego como actividad fundamental del niño y en el que se desarrolla en diferentes espacios como la escuela, los parques, la casa, no debe perderse la característica de ser lúdico, es decir, que produzca placer y disfrute y que también sea un juego organizado, dirigido a fines específicos y que posibilite el desarrollo integral; es así como se crean las ludotecas.

Los niños al interactuar en una Ludoteca realizan varias actividades que a partir del juego fortalecen procesos de formación. Estos planteamientos le dan a la escuela la oportunidad de crear espacios de desarrollo de didácticas alternativas. La escuela debe involucrar el juego como método de aprendizaje, en el que sea una actividad espontánea y libre.

## 4. METODOLOGÍA

El enfoque de la investigación fue de carácter mixto, es decir se utilizaron datos cualitativos y cuantitativos, y la metodología particular consiste en la sistematización de una experiencia, definiendo ésta según Carvajal (2004,12) como “un proceso teórico y metodológico, que a partir del ordenamiento, reflexión crítica, evaluación, análisis e interpretación de la experiencia, pretende conceptualizar, construir conocimiento, y a través de su comunicación orientar otras experiencias para mejorar las prácticas sociales.” La sistematización va más allá de describir una experiencia, es comprenderla, es reflexionarla para darle un significado, es decir; realizar una interpretación crítica, donde se relacione la práctica con el contexto para entender la experiencia. La sistematización no solo se agotará en el recuento de lo sucedido, sino debe ir más allá, o sea que esa experiencia logre llegar a transformar.

Según Carvajal (2004,16), la sistematización debe dar paso a una relectura de la propia experiencia, logrando aprender en gran medida más de lo que se sabía de ella, donde finalmente se le pueda trascender y mejorar dicha experiencia. Todo esto será posible si se difunde a la comunidad por escrito.

Para el inicio de esta sistematización se realizó una reconstrucción de la historia sobre cómo surgió la idea de crear una Ludoteca dentro de la institución escolar para los niños de Preescolar, la cual consistió en describir secuencialmente los acontecimientos. Seguidamente se ordenó la información como: las motivaciones que generaron la creación de la Ludoteca, los objetivos iniciales, las acciones generadas dentro y fuera del colegio para dicha creación, etc. Seguidamente se realizó un análisis del proceso vivido, a través de la verificación de los objetivos o metas, que cambios se han producido, en qué se ha beneficiado la institución, si se presentan dificultades, cuáles serían. Finalmente se formularon las conclusiones, sobre los datos arrojados por el proceso anterior, que nos permitieron crear alternativas para mejorar la experiencia.

Las técnicas que se utilizaron para el proceso antes descrito fueron:

- La encuesta.
- La entrevista
- La observación participante.

Según Rojas (2002,139), la encuesta es una técnica que conlleva a obtener datos de distintos sujetos, para realizar un análisis descriptivo sobre la situación problema, donde lo que le interesa al agente investigador son las opiniones de éstos. Para ello, se usa un listado de preguntas escritas (cuestionario), que se realiza en forma anónima para obtener una información, que es materia de

investigación; en este caso se utilizará sólo la encuesta para la elaboración del aspecto socioeducativo de la comunidad. Esta se aplicó a 75 Padres de Familia, al inicio del año 2011, en la primera reunión. Se brindó un buen ambiente de confianza, donde se les explicó los propósitos de la encuesta. Este se distribuyó entre los Padres presentes en la reunión, se dieron algunas instrucciones sobre el diligenciamiento de del mismo. Posteriormente, se tabuló los resultados y se realizó un informe descriptivo y gráfico. (Anexo C). Igualmente, para verificar el trabajo realizado en la Ludoteca se aplicó en el año 2012 una nueva encuesta a 58 Padres de Familia ( Anexo H ) y 7 Docentes. (Anexo G ) Y 2 Directivos ( Anexo G)

La entrevista, igualmente para Rojas (2002,140) es otra técnica para obtener información, realizando un diálogo entre el investigador y el entrevistado, obteniendo testimonios sobre alguna experiencia, en las que reflejarán puntos de vista de diversas posturas. La entrevista puede ser abierta (si no se guía por un parámetro); semiestructurada si se requiere obtener más información, o estructurada si se plantea un guión. Para la investigación propuesta se realizará una entrevista estructurada (Anexo F) a 11 estudiantes, para ello se realizó en un ambiente tranquilo, logrando obtener la información de manera espontánea acerca de las vivencias de la experiencia a sistematizar.

La observación participante, según Vásquez (2010, 6) es aquella observación donde el investigador se involucra en el grupo para obtener información, registrarla y analizarla. La fortaleza de esta clase de observación es que las vivencias que se obtienen son de primera mano, las cuales le permitirán comprender la experiencia. Todo ello se hará a través de un diario de campo, que según Carvajal (2004, 64) “consiste en una libreta de apuntes que debe acompañar siempre al responsable de la sistematización...En el cuaderno de notas se consigna toda la información significativa para el proceso”. A su vez, en él debe aparecer la fecha del registro, la descripción de la observación y la interpretación de la misma. La observación en este caso de los niños de preescolar, “ exige tener en cuenta los gestos, la actividad con las manos, los movimientos y todas las expresiones verbales y no verbales de los niños, la expresión de sus sentimientos con sus pares o con quienes interactúan, como se comunican entre ellos, como resuelven problemas o cualquier otra situación que enfrenten” (Puche, 2009,110). En la investigación se realizaron 9 observaciones durante las actividades de la Ludoteca. (Anexo I ). Así mismo se realizó a 7 docentes una Guía de Observación para verificar lo que había en la Ludoteca y lo que le hacía falta. (Anexo E).

Se espera que los resultados de esta experiencia logren recoger los aprendizajes de la misma, conducente a cualificar el trabajo de la Ludoteca en la institución, y se pueda de esta manera implementar en otras instituciones del municipio, en beneficio de los niños, ofreciéndoles un aprendizaje agradable, respetando su proceso de desarrollo.

## 5. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

El municipio de Piedecuesta se encuentra ubicado a 17 kilómetros de la ciudad de Bucaramanga, el cual hace parte de su área metropolitana. El municipio tiene un relieve variado al igual que su climatología. Su principal economía es la agricultura, entre las cuales se destaca el tabaco y la caña de azúcar. Su evento cultural más importante es la Semana Santa. Cuenta con varias instituciones educativas, dentro de las cuales el Colegio Balbino García es el más antiguo del municipio, fundado en 1943 en honor al ilustre educador piedecuestano, Balbino García. El 5 de julio de 2002 la gobernación de Santander mediante resolución n°07905, lo declara colegio para impartir enseñanza formal en los niveles de educación Preescolar, básica primaria, Básica secundaria y Educación Media Académico, en las jornadas diurna, nocturna y calendario A. Actualmente, Su misión, es “formar integralmente al estudiante, con el propósito que él mismo construya su bienestar y agregue calidad en las diferentes etapas de su vida”. La institución educativa posee tres sedes: A, B y C. Igualmente, cuenta con profesores especialistas en todos los niveles y áreas. Así mismo, con dos docentes de apoyo ( Terapeuta de Lenguaje y Psicopedagoga) y convenios con la caja de compensación Comfenalco, Universidad Autónoma de Bucaramanga y el Sena.

Respecto a las familias de los niños de Preescolar del año 2011 del Colegio Balbino García, pertenecen a los estratos uno, dos y tres. Según la encuesta, las familias que llegan a la institución educativa, están compuestas en un 37% por los hijos y una persona a cargo de ellos ( En su mayoría es la madre) y el número de hijos está entre uno y cinco hijos, donde el 40% poseen 2 hijos, el 37% tres hijos, el 15% un hijo, un 5% cinco hijos y un 3% con cuatro hijos.

Con relación a las relaciones interpersonales el 88% de los padres de familia aseguran compartir con los hijos más de dos horas diarias, el 7% una hora y un 5% ninguna. En un 10% aseguran presenciar riñas familiares. En la manera de corregir al hijo aseguran que emplean el diálogo (73%), sin embargo existen gritos (27%) y golpes (7%). Al ausentarse los padres en un 51% son los abuelos quienes se hacen cargo de los niños(as), en un 27% el papá o la mamá, en un 12% los tíos, en un 7% los hermanos y en 3% quedan solos. Para orientar las tareas en un 80% lo realiza el padre, en un 10% otra persona cercana a la familia, en un 8% los hermanos y en un 2% la madre. El nivel académico del orientador en un 60% solo cuenta con primaria.

Los ingresos económicos son considerados por los padres de familia en un 45% suficiente, y un 55 % manifiestan deficiencias al respecto. La ocupación de los padres es en un 77% de la actividad tabacalera, de un 15% son vendedores ambulantes y un 8% tiene un trabajo temporal. En relación a las condiciones habitacionales la mayoría viven en la zona urbana (90%), en casa arrendada (62%), en una habitación (28%) y solo el 10% viven en casa propia.

La apreciación que poseen sobre el ambiente del colegio se encuentran distribuidas así: Regular un 48%, Bueno un 47% y malo un 5%. Desean que sus hijos en el preescolar aprendan a leer y escribir (45%), a relacionarse con los demás (35%), descubrir conocimientos (15%), que lo mantengan ocupado (3%) y que se divierta un 2%. La persona responsable del estudiante en el colegio en su mayoría está la madre (75%), luego, el padre (22%) y por último otra persona (3%).

## 6. ANÁLISIS DE DATOS

### 6.1 RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA VIVIDA

Esta experiencia institucional sobre la Ludoteca parte en un primer momento de la idea de armar un proyecto sobre la misma, por parte de las docentes de preescolar y la rectora del colegio. Un segundo momento fue la ejecución y desarrollo de la experiencia con los niños de Preescolar.

Las docentes de Preescolar plasmaron en forma escrita la manera cómo se organizaría la Ludoteca, cuyo objetivo surgió de la necesidad de plantear una alternativa metodológica creativa y llamativa para el niño y así encontrar el interés por el aprendizaje por parte de ellos, ya que permanecían mayor tiempo en el aula realizando actividades de psicomotricidad fina.

Se partió de considerar la Ludoteca como una alternativa lúdica para los niños. Se inició entonces la exploración bibliográfica sobre el tema. Luego se formularon unos objetivos y la metodología a utilizar, la cual se organizó por rincones. Se planteó un cronograma de actividades y horarios. Una vez hecho el proyecto por escrito (AnexoJ) se entregó a la Rectoría del colegio, donde el apoyo fue positivo y se inició a gestionar los recursos para ejecutar la propuesta. En primera instancia la gobernación de Santander envió material didáctico como loterías, enhebrados, rompecabezas y un gimnasio de espuma. La institución escolar compró sellos, rompecabezas del cuerpo, loterías. La puesta en marcha de éste lugar lúdico se da en el segundo semestre del año 2010. Los niños de Preescolar la usaban una hora diaria, en donde realizaban actividades en trabajos individuales como dibujos, manualidades, disfraces, juego libre, manejo de libros; trabajos en pequeños grupos como juegos de mesa y reglados, collages, rincones de la vida cotidiana y actividades con todo el grupo como cuentacuentos, dinámicas de grupo y juegos deportivos.

El trabajo realizado hasta el momento fue satisfactorio, pero aún existían necesidades del espacio físico escolar, ya que éste era muy pequeño y el material se hacía muy escaso por el número de niños que acudían a la escuela. Ante esto se sintió la necesidad en el año 2011 se buscar otra aula más grande y más adecuada a su vez buscar recursos para gestionarla. Fue así como se logró un lugar más adecuado para las dos sedes, con buena ventilación, se compró para cada ludoteca un plasma de 42 pulgadas, un D.V.D., muñecos, elementos para armar el rincón de la casa, el rincón literario el de danzas y el de teatro.

En el año 2012 aparecieron inquietudes en torno al trabajo que se estaba realizando en las Ludotecas de las dos sedes, por lo que surgió la expectativa de realizar una sistematización de esta propuesta para verificar los alcances y las

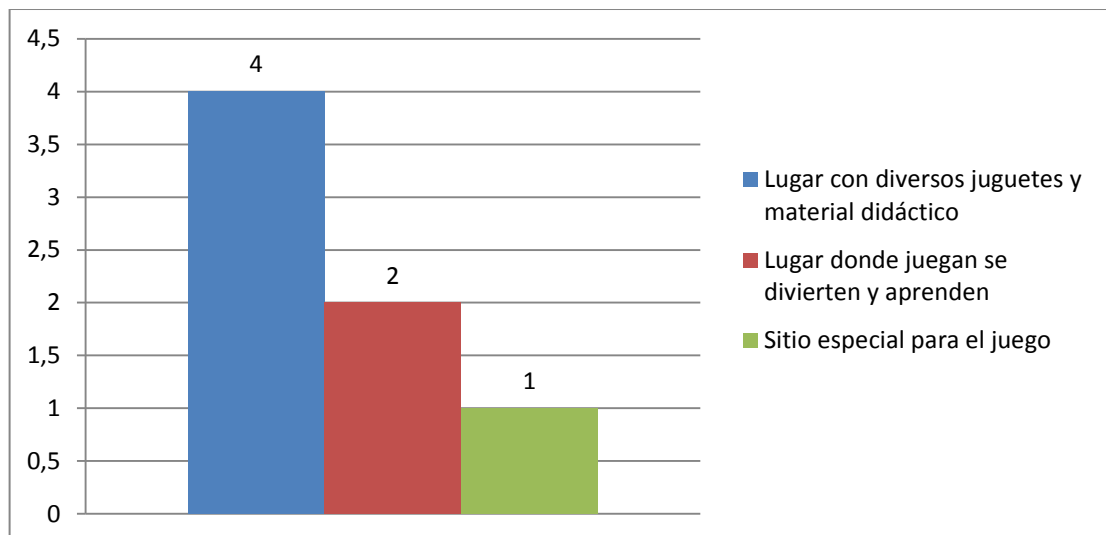
dificultades de la misma, además de hacer de este proyecto una alternativa de trabajo para otros docentes que quisieran asumir este reto, teniendo en cuenta como señala Echeverry (2002) que “ La didáctica debe asumir un carácter dinámico al construir nuevos escenarios para la enseñanza y el aprendizaje, donde se procure el sano desarrollo del niño, así como el reconocimiento de ser un poderoso instrumento del desarrollo socio-cultural, acorde con los nuevos requerimientos exigidos para la formación de los ciudadanos que reclama el nuevo orden nacional y mundial.”(p.9)

## 6.2 INTERPRETACION DE LOS DATOS

Los resultados de la aplicación de encuestas se describen a continuación. Divididos entre los grupos a quienes se le aplicaron, es decir, docentes, padres de familia y estudiantes.

6.2.1 Encuestas. Encuesta a Docentes. Se aplicó la encuesta a un directivo y a seis docentes (cuatro de pre escolar, uno del grado primero y uno del grado segundo).

**Figura 1.** Concepto sobre Ludoteca

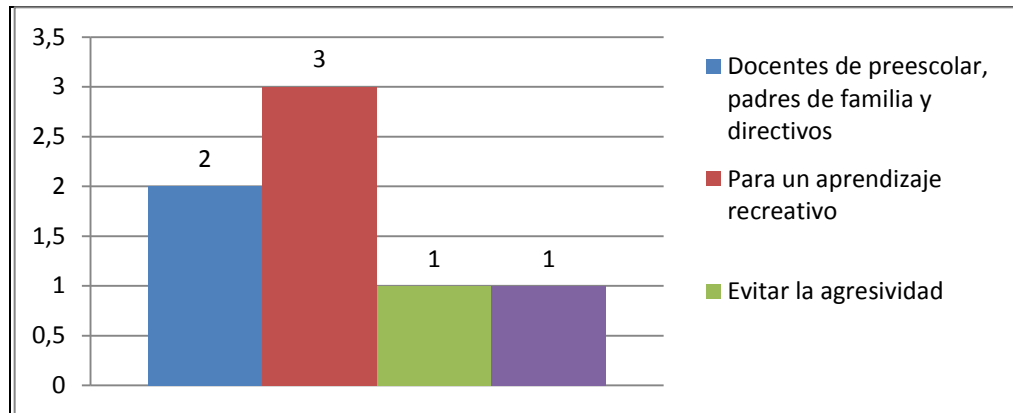


Fuente: Autoras

Los docentes, en un 57% perciben la Ludoteca como un espacio físico con materiales lúdicos y didácticos. En cuanto al uso específico, los educadores en un 14% perciben la Ludoteca como un sitio de juego y diversión. En un 29% le otorgan además de la función de diversión y juego el uso para el aprendizaje del estudiante.



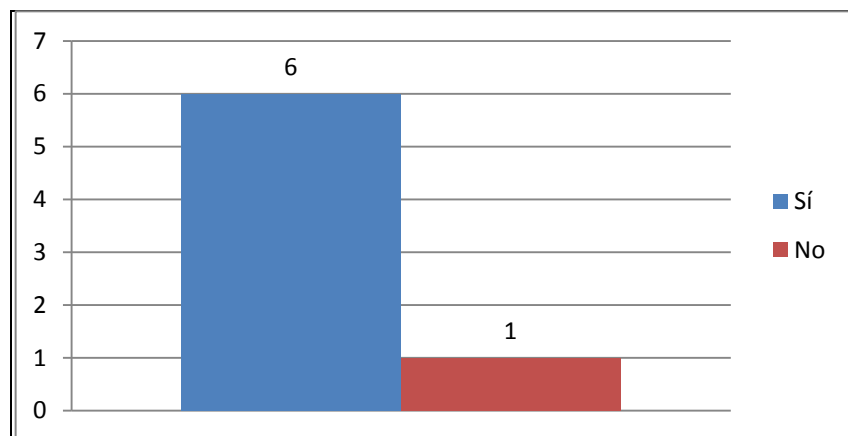
**Figura 1.** Surgimiento de la Ludoteca en la institución



Fuente: Autoras

Los maestros en un 43% manifiestan que la creación de la Ludoteca fue motivada para hacer del aprendizaje algo recreativo, el 29% asegura que los docentes de pre-escolar son los gestores principales en la organización y funcionamiento, con la colaboración de los directivos y padres de familia. Un 1% para evitar la agresividad y el otro 1 % indica que no había un sitio destinado solo para juegos.

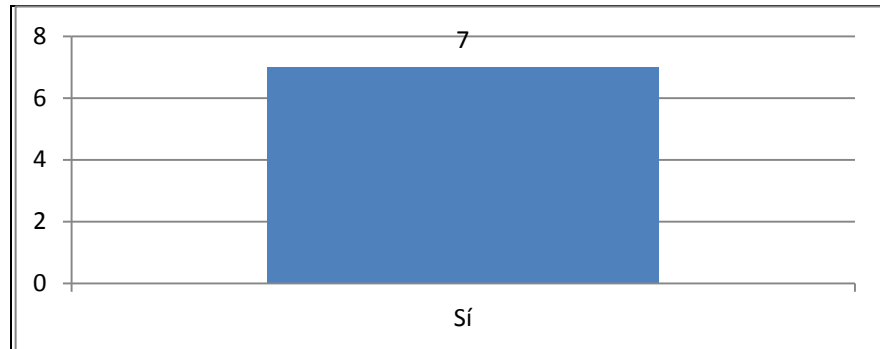
**Figura 2.** Logro de metas propuestas de la Ludoteca



Fuente: Autoras

En cuanto al logro de las metas propuestas inicialmente los docentes en un 86% manifiestan que sí se han logrado, ya que la lúdica es la estrategia más importante para lograr el desarrollo integral de los estudiantes. Sólo un 14% de ellos manifiesta que la falta de mayores recursos y planeamientos de actividades han sido obstáculos para el logro de las metas.

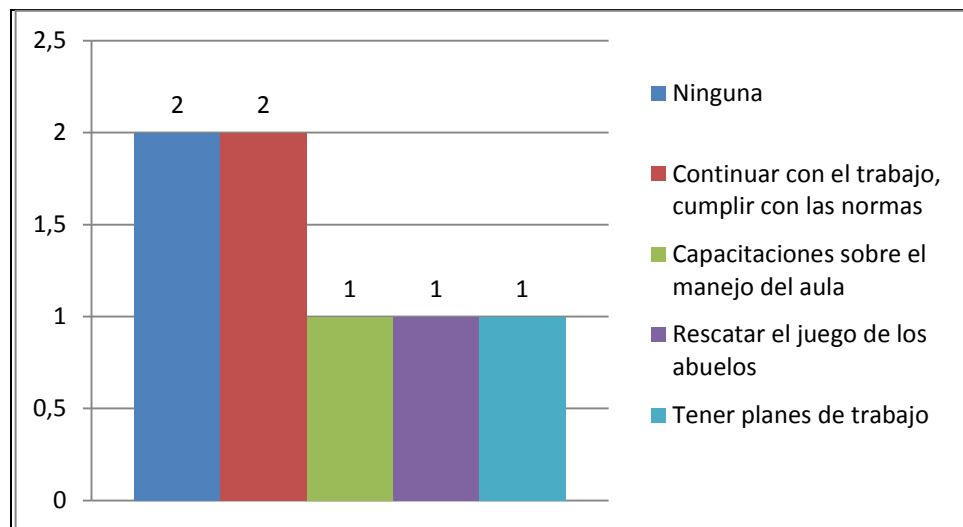
**Figura 3.** Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca



Fuente: Autoras

El 100% de los docentes considera que la Ludoteca ayuda al aprendizaje. El juego es la base esencial para el desarrollo del niño ya que a través de él el niño descubre conceptos sobre su mundo y expresa relaciones y sentimientos.

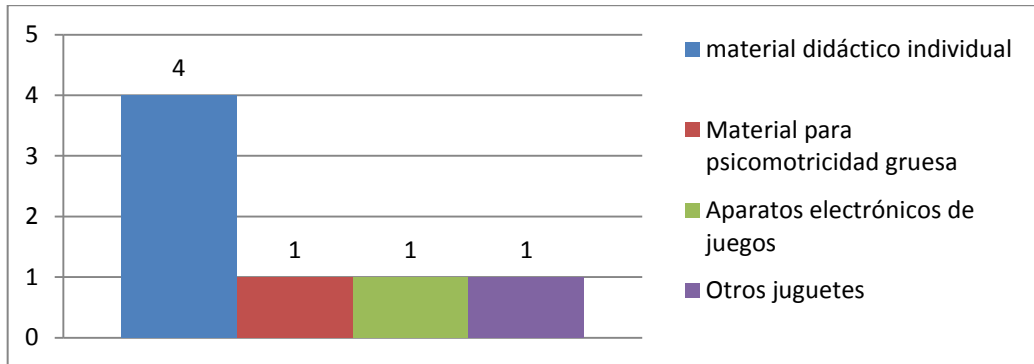
**Figura 4.** Sugerencias al trabajo de la Ludoteca



Fuente: Autoras

En un 29-% los docentes manifiestan que no sugieren nada para mejorar el trabajo de la Ludoteca. Un 29% considera continuar con la labor que se ha realizado en la Ludoteca y seguir cumpliendo con las normas propuestas. Un 14% sugiere que se les capacite en estrategias didácticos- pedagógicas. Otro 14% quiere rescatar el juego que nos enseñaron nuestros abuelos. Un 14% sugiere elaborar y ejecutar planes de trabajo para lograr un buen funcionamiento de la Ludoteca en el Preescolar.

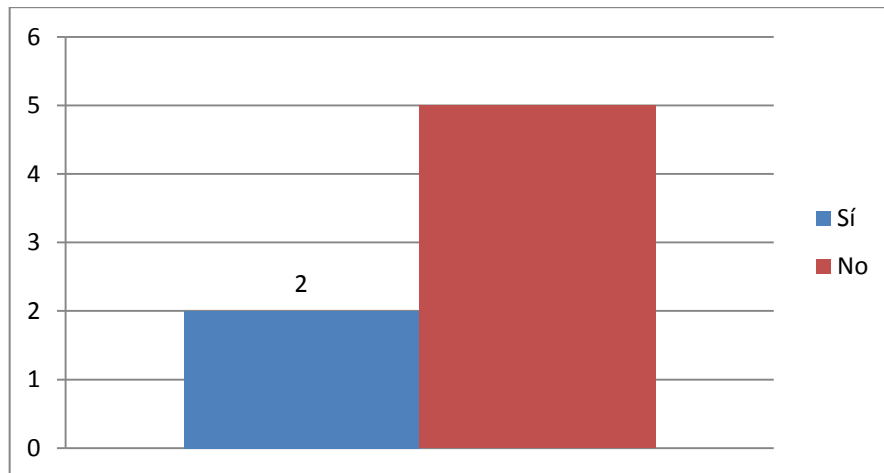
**Figura 5. Materiales que faltan a la Ludoteca**



Fuente: Autoras

Los maestros en un 57% opinan que a la Ludoteca le falta material didáctico individual. Para el 15% le faltan materiales referidos al trabajo con el cuerpo en relación a la psicomotricidad gruesa. Mientras que un 14% sugieren aparatos electrónicos. Al igual que un 14% hacen alusión a otros juguetes que sirvan para estimular el desarrollo integral de los niños.

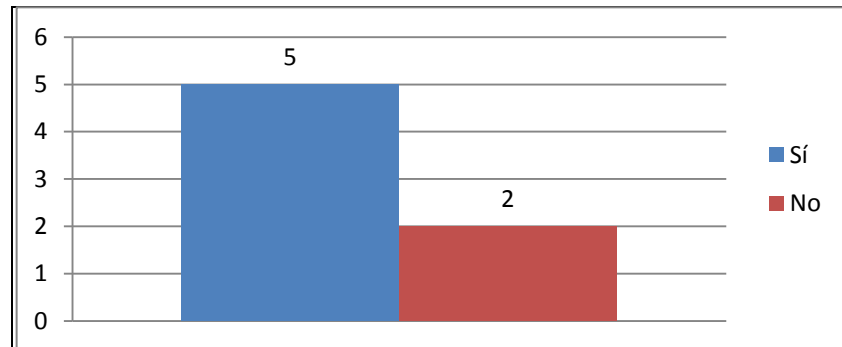
**Figura 6. Normas que dificultan el uso de la Ludoteca**



Fuente: Autoras

Los maestros en un 71% consideran que no creen que las normas establecidas dificulten el uso de la Ludoteca, ya que éstas favorecen el trabajo y la armonía en beneficio del grupo que utiliza la Ludoteca. En cambio para un 29% sí considera que las normas obstaculizan el trabajo en la Ludoteca.

**Figura 7.** Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca

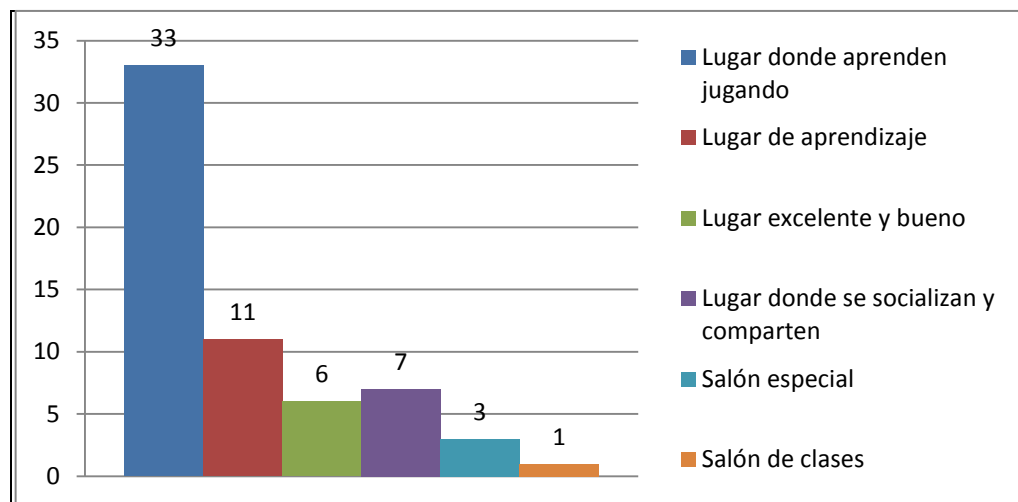


Fuente: Autoras

En un 71% de los encuestados ve factible que el Padre de Familia se integre y participe en las actividades que se realiza en la Ludoteca, para que observen las dificultades o avances de sus hijos y de esta manera poderlos orientar. En un 29% de los docentes no está de acuerdo con la presencia de los padres porque creen que esto impide que los niños y niñas disfruten espontáneamente en sus juegos; además alude la falta de tiempo de los Padres para acudir a la institución ya que ellos confían en el trabajo de la docente.

- Encuesta a Padres de Familia. Las personas encuestadas fueron sesenta y uno en total, de la Sede B treinta y cuatro padres de familia y de la Sede C veintisiete.

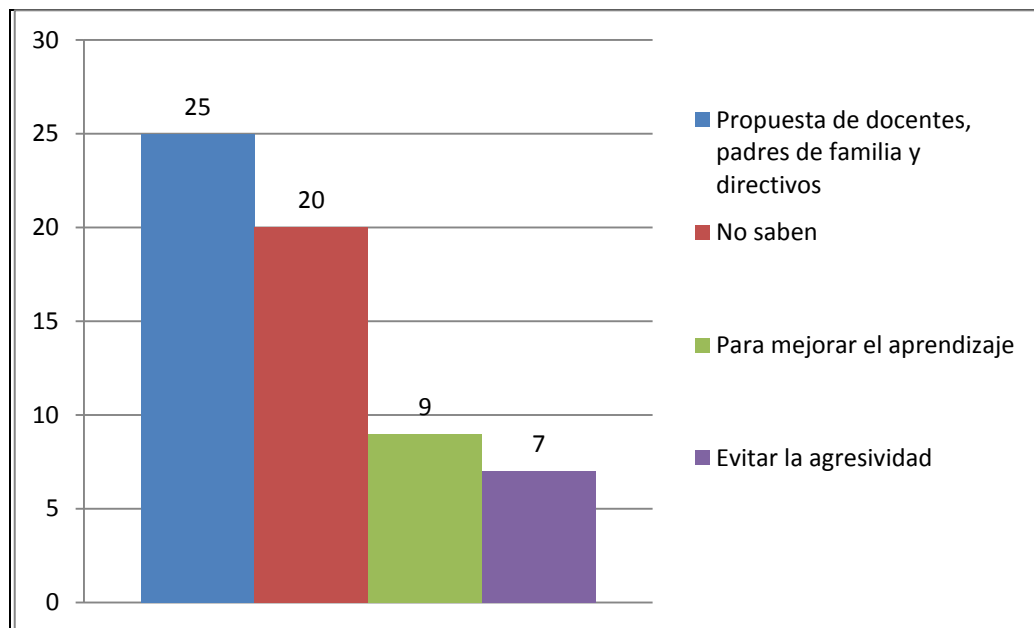
**Figura 8.** Concepto sobre Ludoteca



Fuente: Autoras

Para el 54% de los Padres de Familia la Ludoteca es un lugar donde los niños aprenden jugando. El 18% la concibe como un lugar de aprendizaje, el 10% como un lugar excelente y bueno. Para el 11 % es un lugar donde se socializa y se comparte. El juego es importante ya que es un elemento esencial en la adaptación del desarrollo social de los niños. El 5% hace referencia al salón especial, mientras que el 2% es un salón de clases.

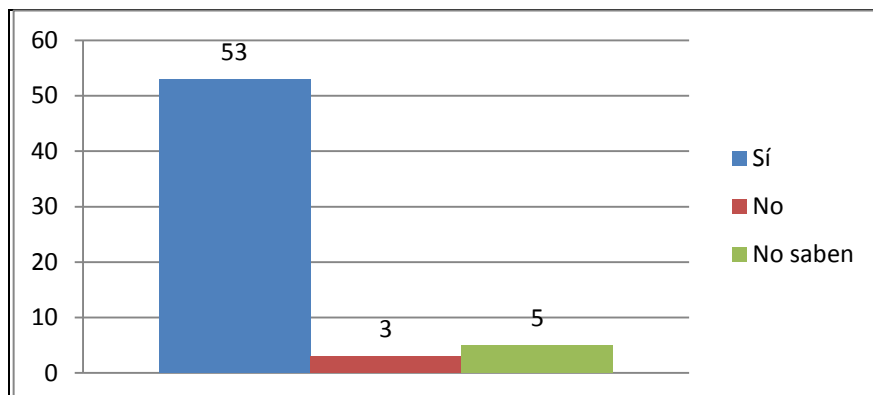
**Figura 9.** Surgimiento de la Ludoteca en la institución



Fuente: Autoras

Las razones que dan los Padres con respecto a cómo surgió la Ludoteca en el colegio son variadas, ya que la mayoría (41%) ven como protagonistas principales a las maestras de Preescolar y directivos, porque buscan los medios y estrategias que faciliten el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. El 33% no saben cómo se construyó la iniciativa. El 15% alude que fue para mejorar el aprendizaje, mientras que el 11% manifiesta que surgió para evitar la agresividad.

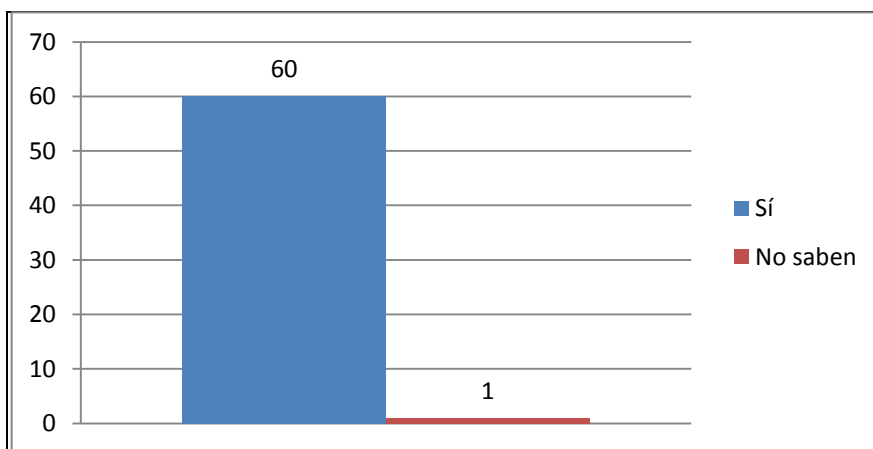
**Figura 10.** Logro de metas propuesta de la Ludoteca



Fuente: Autoras

El 87% de las personas encuestadas sí están de acuerdo que se han logrado las metas, pues ven cambios positivos en sus hijos y el gusto que los niños manifiestan por asistir al colegio. Sólo el 5% de los padres no ven los resultados de las metas y los 8% restantes no saben.

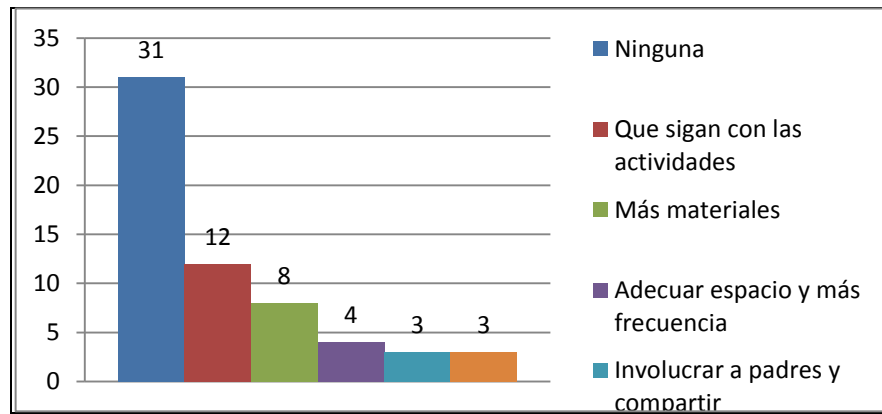
**Figura 11.** Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca



Fuente: Autoras

El 98% de los Padres de Familia aseguran que la Ludoteca sí es un lugar fuente de aprendizajes. A través del juego, la diversidad de materiales, los niños y las niñas adquieren variados conocimientos. La Ludoteca se plantea como potenciadora de la personalidad el niño y de estimulación del proceso de pensamiento estableciendo relaciones y significados respecto al medio que lo rodea. El 2% de los encuestados aluden que no saben.

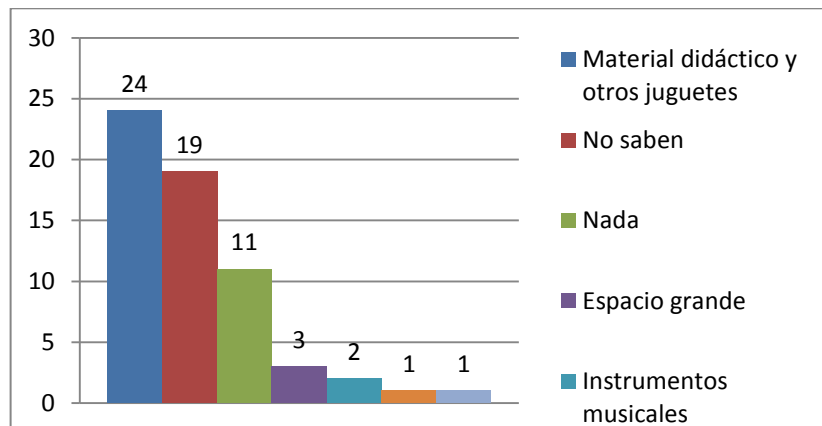
**Figura 12.** Sugerencias al trabajo de la Ludoteca



Fuente: Autoras

En un 51% de los padres no dieron ninguna sugerencia porque ven el trabajo excelente. Un 20% de ellos sugieren continuar con las actividades, el 13% ven la necesidad de ampliar con más materiales como videos, computadores, entre otros. El 6% desean que se mejore el espacio y que se visite con más frecuencia, el 5% sugieren que haya integración con padres de familia y sensibilización a los estudiantes respecto al valor de compartir, por último el 5% habla de realizar otras modalidades como música y danzas.

**Figura 13.** Materiales que le faltan a la Ludoteca

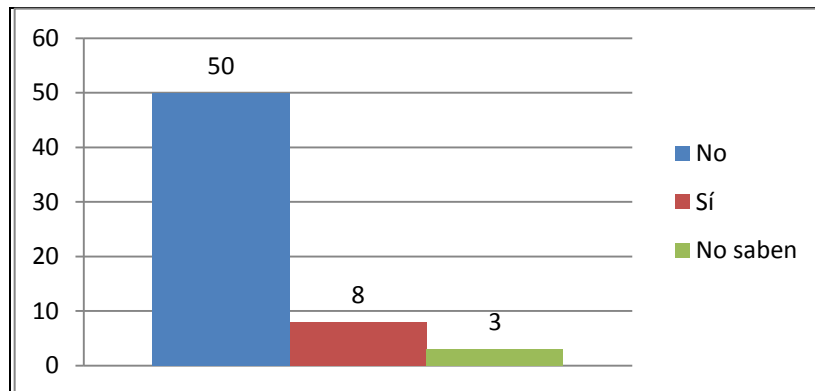


Fuente: Autoras

El 39% de los padres manifiesta que se necesita material didáctico y otros juguetes como carros, triciclos, balones, colchonetas y cojines. El 31% responden que no saben, el 18% manifiesta que no se necesita ningún material. Otro 5% hace referencia a que se necesita un espacio más grande (Sede B), el 3% alude

que se necesitan los instrumentos musicales, el 2% dicen que hacen falta rejas para dar mayor seguridad al aula (Sede C).

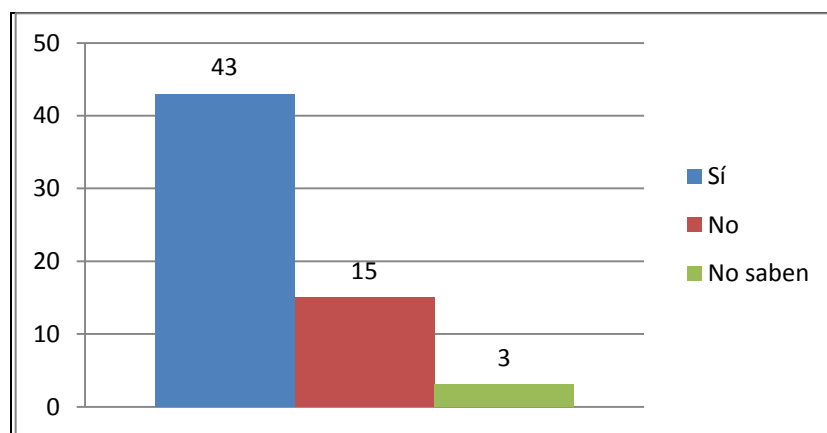
**Figura 14.** Normas que dificultan el uso de la Ludoteca



Fuente: Autoras

Para el 84% dice que no hay normas que dificulten el uso de la Ludoteca, ya que los padres ven la importancia de las normas para formar a sus hijos. Los que respondieron que sí (14 %) se basaron en los horarios, la indisciplina y el rendimiento. El 2% no saben acerca de las normas que se plantearon para la Ludoteca.

**Figura 15.** Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca



Fuente: Autoras

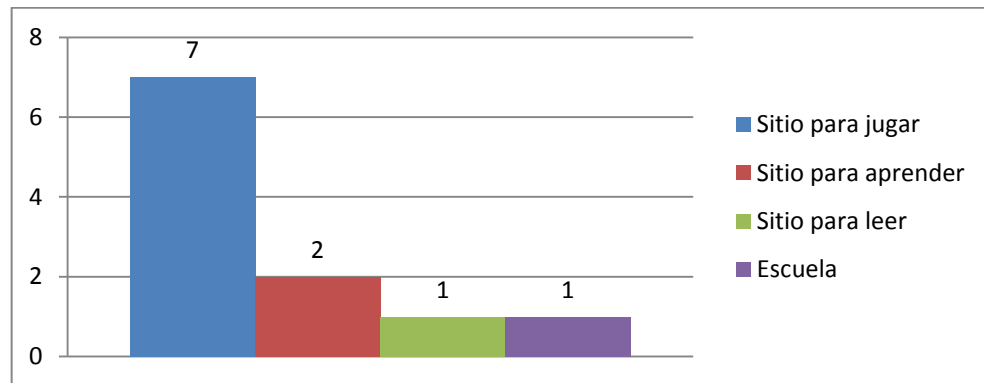
El 70% sí considera que es importante integrarse al trabajo de la Ludoteca, argumentan que es beneficioso para el aprendizaje, la socialización y la formación de valores en los hijos. El 25% de ellos no ven factible el hecho de integrarse a las



actividades, ya que los niños no atienden, se portan mal cuando ellos están presentes y confían plenamente en la labor de la docente. El 5% no saben si es beneficioso.

- Entrevistas a Estudiantes. Los encuestados fueron once estudiantes, se entabló una conversación espontánea para poder evaluar la experiencia de la ludoteca.

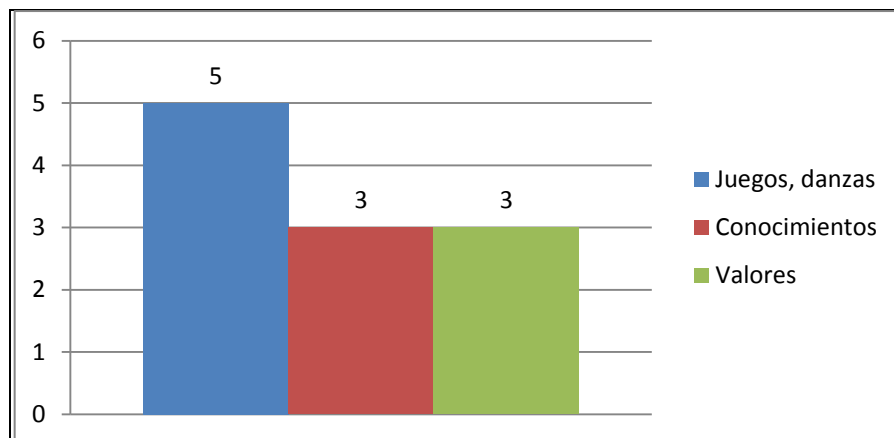
**Figura 16.** Concepto sobre Ludoteca



Fuente: Autoras

Para un 64% de los niños consideran la Ludoteca un sitio para jugar. Un 18% manifiesta que la Ludoteca es un sitio para aprender. El 9% hacen alusión a que la Ludoteca es un sitio para leer. Igualmente el 9% hacen una relación entre la Ludoteca y la escuela, ya que allí es donde la conocieron y participaron en actividades lúdicas.

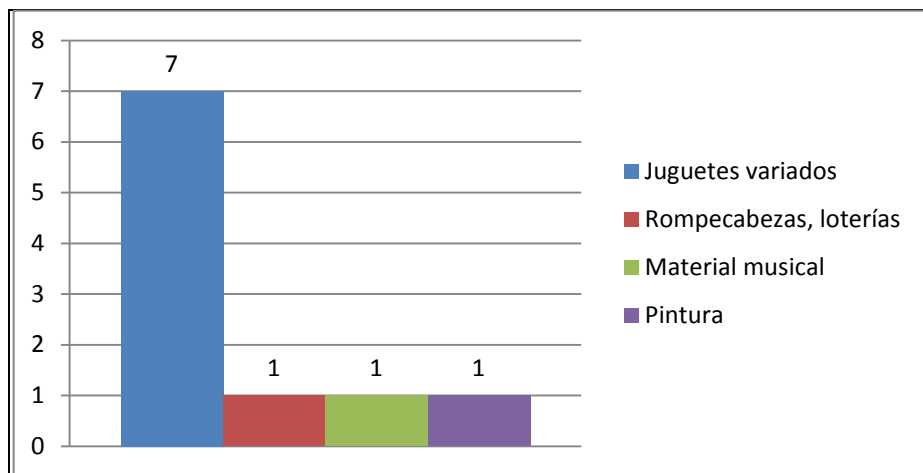
**Figura 17.** Adquisición de aprendizajes en la Ludoteca



Fuente: Autoras

Los niños en un 53% manifiestan que en la Ludoteca aprenden juegos y danzas. La Ludoteca estimula todos los aspectos del desarrollo infantil. El 32% considera que aprenden diferentes conocimientos. Esto demuestra que la Ludoteca es un promotor de aprendizajes. Y el 15% hacen referencia a las actividades de compartir. Se configura de esta manera la Ludoteca como un sitio que contribuye a manejar expresiones emocionales y valores siendo éste una salida para liberar los sentimientos de frustración como la ira, la agresividad entre otros.

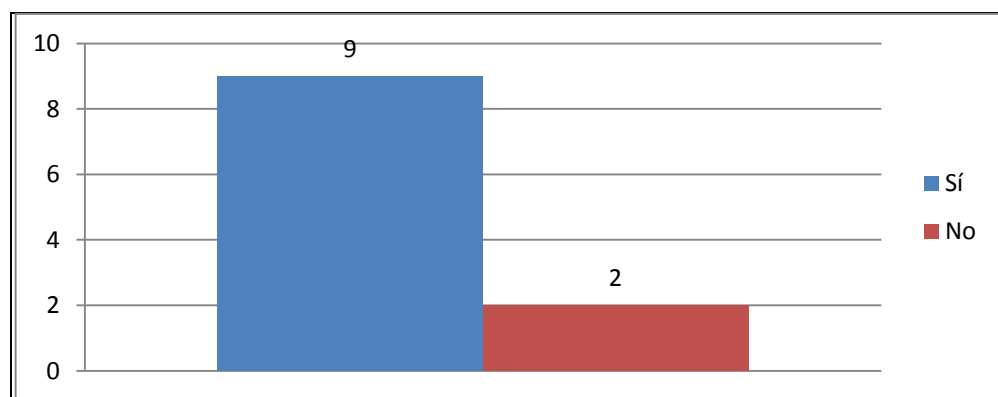
**Figura 18.** Materiales que le faltan a la Ludoteca



Fuente: Autoras

Los materiales que los niños consideran que hacen falta son en un 70% juguetes variados. En un 10% son los juegos de mesa; en un 10% material de música y el 10% hace referencia a la pintura.

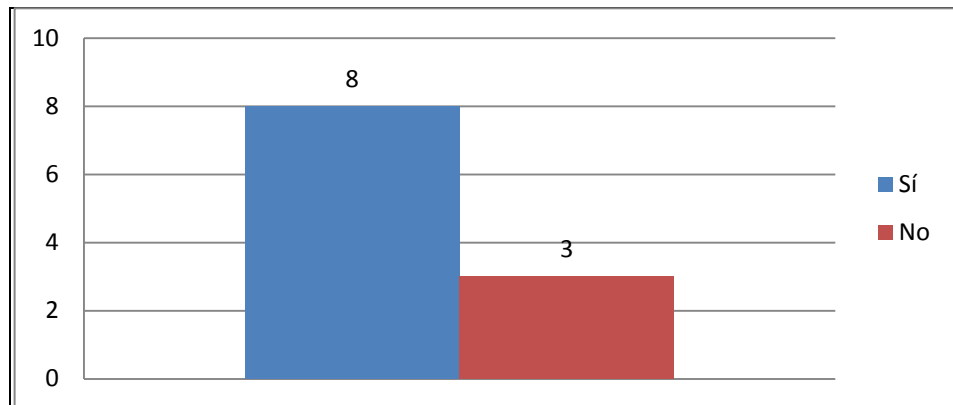
**Figura 19.** Reglas de comportamiento de la Ludoteca



Fuente: Autoras

En relación en el conocimiento de las normas de comportamiento en la Ludoteca, un 82% la conocen, por lo que se les pidió que mencionarán algunas para corroborar lo que decían. Mientras que un 18% las desconoce. Las normas son importantes para fomentar la buena convivencia al igual que los habitúa al orden y al aseo.

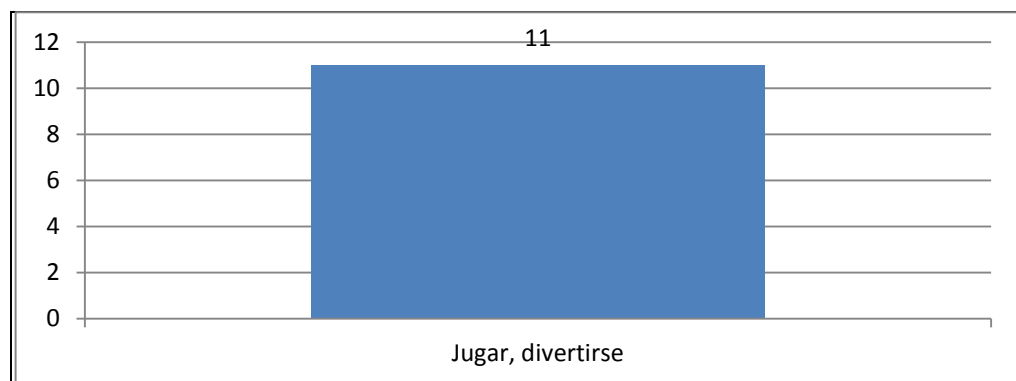
**Figura 20.** Beneficioso la presencia de los padres en las actividades de la Ludoteca



Fuente: Autoras

En un 73% los niños manifiestan que desearían la presencia de sus padres en la Ludoteca. La relación padres-hijos se notan buenas, ellos les gustaría que fueran al Colegio y les colaboren con las tareas. El 27% no requiere la presencia de sus padres.

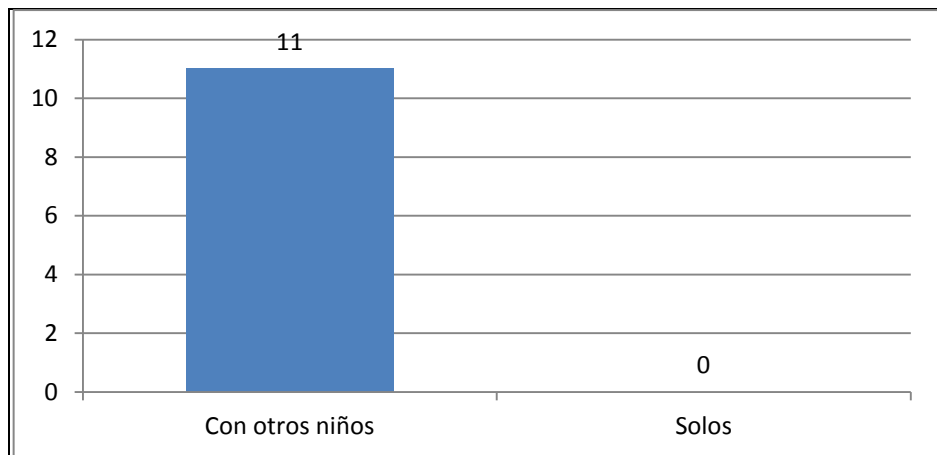
**Figura 21.** Actividades que se realizan en la Ludoteca que no se pueden hacer en otro lugar



Fuente: Autoras

Los niños en un 100% están de acuerdo que la Ludoteca es el sitio acorde para jugar, mientras que en otro lugar no. La Ludoteca fomenta un espacio lúdico y recreativo que le llama la atención al niño(a) para jugar libremente sin coacciones.

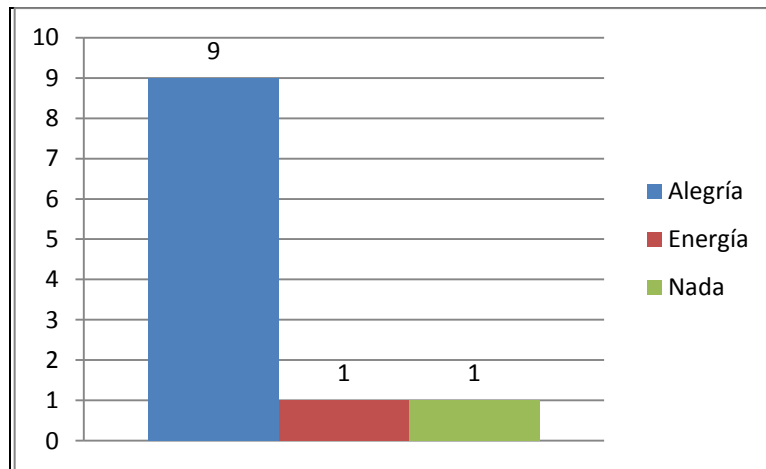
**Figura 22.** Preferencia por jugar solo o con otros compañeros



Fuente: Autoras

El 100% de los niños les gusta jugar acompañados. El niño es un ser sociable por naturaleza, le gusta intercambiar ideas, compartir juegos y sentimientos.

**Figura 23.** Sentimientos al jugar



Fuente: Autoras

El 82% de los niños sienten alegría al jugar. El 9% manifiestan que les produce energía, También el 1% no les produce ninguna emoción. El juego es una actividad placentera que suscita alegría y goce, fomenta libertad ya que el niño elige el sitio al que quiere ir a jugar.

### 6.3 TRIANGULACIÓN DE DATOS

**Cuadro 1 .** Concepto de la Ludoteca

CATEGORIAS	Docentes	Padres de familia	Estudiantes
<b>CONCEPTO DE LA LUDOTECA</b>	Espacio físico con materiales lúdicos y didácticos. Además le otorgan la función de diversión y de aprendizaje.	Lugar donde los niños aprenden jugando, se socializan y se comparte.	Es un sitio para jugar, aprender y leer.
<b>Análisis</b>	El concepto que se recolectó acerca la ludoteca, resalta la estrategia del juego como elemento para la aprehensión del conocimiento en los niños que frecuentan este tipo de espacios. Este concepto guarda coherencia con lo expresado por María Guadalupe Rubio (2002) considera a las ludotecas y sus métodos lúdicos pedagógicos, entre ellos el juguete, como un instrumento para aprender, fácilmente se deduce que, la ludoteca en su concepción es de fácil y amplio manejo.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 2.** Logro de las metas

CATEGORIAS	Docentes	Padres de familia	Directivos
<b>LOGRO DE LAS METAS PROPUESTAS</b>	Sí se han logrado las metas pero faltan algunos recursos y planeamiento que obstaculiza alcanzarlas.	Sí se han logrado las metas porque ven los cambios positivos en la propuesta de la ludoteca.	Sí se ha logrado las metas, ya que los niños y las niñas encuentran gusto por la clase con el desarrollo de juegos nuevos.
<b>Análisis</b>	La mayoría considera que sí se han logrado las metas propuestas, a pesar de las limitaciones en cuanto a recursos y la programación de actividades en el proceso de aprendizaje. La Ludoteca funciona y es posible medirla, como un sistema, donde cada elemento cuenta con la importancia para garantizar la efectividad del proceso.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 3.** Adquisición de Aprendizaje en la Ludoteca

<b>CATEGORIAS</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Estudiantes</b>
<b>ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJE EN LA LUDOTECA</b>	Consideran que la ludoteca es fuente de aprendizaje.	La ludoteca sí ofrece aprendizaje al niño a través del juego y la diversidad de materiales.	En la ludoteca aprenden juegos, danzas, conductas y valores.
<b>Análisis</b>	La importancia de la ludoteca radica en que es portadora de aprendizaje acentuando así el concepto de Aizencang (2005) cuando menciona que el juego como recurso didáctico posibilita la enseñanza, favorece el interés del infante hacia la actividad escolar. De tal manera, que las ventajas de las ludotecas son incalculables, si de forma correcta se incorpora a los proyectos pedagógicos, al permitir que los niños en medio de un ambiente lúdico puedan desarrollar competencias, estimular intereses y romper con la concepción de escuela tradicional.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 4.** Sugerencias a partir de la evaluación del Trabajo Pedagógico en la Ludoteca

<b>CATEGORIAS</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Directivos</b>
<b>SUGERENCIAS A PARTIR DE LA EVALUACIÓN DEL TRABAJO PEDAGÓGICO EN LA LUDOTECA</b>	Mejora el proceso a través de capacitaciones en estrategias pedagógicas-didácticas.	Continuar con las actividades y proponen que se deben mejorar el material de apoyo para mejorar el trabajo en la ludoteca.	Realizar un proceso evaluativo periódico sobre el trabajo en la Ludoteca, por parte de la comunidad educativa.
<b>Análisis</b>	Según lo expresado, el trabajo en la Ludoteca se optimiza con procesos de capacitación sobre el manejo de estrategias pedagógicas, lo cual incluye el mejoramiento de material de apoyo para perfeccionar el trabajo de la Ludoteca. Esto coincide con lo expresado por Fortuna (2005) donde manifiesta que la formación del maestro sobre el juego debe darle las herramientas necesarias para su conceptualización, su naturaleza, los beneficios y las condiciones que favorecen al jugar como el espacio, el tiempo, los recursos y el rol del docente.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 5.** Materiales que le faltan a la Ludoteca

<b>CATEGORIAS</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Estudiantes</b>
<b>MATERIALES QUE LE FALTAN A LA LUDOTECA</b>	Le falta material didáctico individual como los referidos a la psicomotricidad gruesa y aparatos electrónicos.	Material didáctico y juguetes como triciclos, balones cojines. Ampliar el espacio de la ludoteca y rejas de seguridad para los espacios.	Le faltan juguetes variados, juegos de mesa, música y pinturas.
<b>Análisis</b>	El juguete debe fomentar la creatividad y la imaginación en los niños, por lo general, se utiliza para crear oportunidades en la estimulación de aprendizaje y el desarrollo infantil; por lo tanto es indispensable darle continuidad a la adquisición de nuevos instrumentos de juego que desarrollen la psicomotricidad gruesa y la interacción con equipos que faciliten habilidades para las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 6.** Reglas que dificultan el uso de la Ludoteca

<b>CATEGORIAS</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Directivos</b>
<b>REGLAS QUE DIFICULTAN EL USO DE LA LUDOTECA</b>	Las reglas establecidas en la ludoteca dificultan su uso ya que ellas favorecen el trabajo y la armonía.	Los padres de familia no consideran las normas como obstáculo para el uso de la ludoteca al contrario favorecen la formación de sus hijos.	Las normas no dificultan el trabajo de la Ludoteca.
<b>Análisis</b>	Determinar las condiciones de uso de las ludotecas es fundamental para su éxito. Estas condiciones incluyen reglas, usos de tiempo y materiales en razón a la temática o estrategia que se desee implementar. Estas condiciones son necesarias para la buena operación de la ludoteca y sin estas sería imposible garantizar un sano, lúdico y fundamental aprendizaje en los niños.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 7. Beneficio de la Presencia de los padres de Familia**

<b>CATEGORIAS</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Estudiantes</b>
<b>BENEFICIO DE LA PRESENCIA DE LOS PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES DE LA LUDOTECA</b>	Si es beneficioso que los padres se integren y participen en las actividades de la ludoteca, para que observen los diferentes avances en sus hijos y así poderles orientar. Aunque algunos aluden que su presencia impide que los niños realicen sus actividades espontáneamente.	Si les gustaría participar en las actividades de la ludoteca porque ayudan al aprendizaje.	Si desean la presencia de sus padres de familia.
<b>Análisis</b>	De manera unánime la presencia de los padres de familia en las actividades de la ludoteca, es una iniciativa acogida. Es fundamental tener presente la labor de este. Asistir por asistir no genera ningún impacto en el proceso, es necesario que el padre de familia participe activamente en el desarrollo de las actividades, que previamente se programaron, para su ejecución. Ello significa, que durante el proceso el padre de familia requiera estar siempre presente, pues existen actividades que el niño debe realizar solo o con sus pares. Nuevamente, se insiste en lo valioso de una planeación y articulación de las actividades lúdicas en todos los procesos pedagógicos del niño.		

Fuente: Autoras

#### 6.4 ANÁLISIS DEL DIARIO DE CAMPO

Las observaciones se realizaron durante las actividades desarrolladas en la Ludoteca con el propósito de confirmar o refutar la información que se ha obtenido por medio de las entrevistas y los cuestionarios.



**Cuadro 8. Análisis del Diario de Campo.**

CATEGORÍAS	RESULTADOS	ANÁLISIS
<p><b>RINCONES LUDICOS</b></p>	<p>Los rincones más visitados por los niños en la Ludoteca es de la Casa y los disfraces. Allí dramatizan diferentes roles de acuerdo con lo que vivencian en su medio.</p>	<p>Los Rincones de Aprendizaje, son una herramientas valiosas para apoyar al docente en la estimulación en todas las áreas de desarrollo del niño (psicomotora, del lenguaje, corporal, cognitiva, socio-afectiva). Por lo tanto son importantes porque proveen a los niños de experiencias que estimulan y posibilitan su aprendizaje relacionadas con la experimentación y el descubrimiento. Si al niño le satisface lo que hace en cada lugar de la Ludoteca, logrará fortalecer el deseo de aprender.</p>
<p><b>CONCEPTOS QUE MANEJAN LOS NIÑOS AL JUGAR</b></p>	<p>Los niños utilizan vocabulario adquirido tanto en su casa como de la escuela, lo cual se observa en su conversatorio con los mismos estudiantes y preguntan a las docentes cuando no entienden una palabra. Igualmente establecen roles como el de la mamá, el papá y la misma docente.</p>	<p>La experiencia directa con el material en cada rincón es esencial para la adquisición del conocimiento. El juego en cada uno de los rincones es significativo, porque favorece el desarrollo intelectual y afectivo. “La interacción con otros en ambientes de juego libre y espontáneo favorecen el conocimiento, respeto y valoración de las diferencias, culturales, étnicas y lingüísticas.” (Módulo de rincones de Aprendizaje).</p>
<p><b>TRABAJO EN LA LUDOTECA</b></p>	<p>Los niños realizan actividades de asociación, armado de rompecabezas, relaciones de tamaño, color, forma, seriación numérica en el rincón Lógico-matemático. Observa, lee y escucha cuentos en el rincón Literario. Experimenta, resuelve interrogantes y comprueba en el rincón de la Ciencia. Se disfraza, pinta, realiza enhebrados, canta y baila en el rincón Artístico. Realiza ejercicios con colchonetas y el gimnasio en el rincón de Psicomotricidad.</p>	<p>Los Rincones de Aprendizaje encuentra en el juego la fuente primordial de aprendizaje, ya que estos rincones de la Ludoteca están relacionados para estimular las diferentes dimensiones de desarrollo de los infantes. Según el texto sobre Módulo de rincones de Aprendizaje, “Con la práctica en los diferentes rincones, cada niño y niña construye el conocimiento del mundo a su propio ritmo y motivación.”</p>
<p><b>NORMAS Y VALORES</b></p>	<p>La docente recuerda antes de iniciar su actividad las normas de trabajo en la Ludoteca. Estas normas no están visibles. La docente insiste en la norma de aseo y orden antes de salir del aula. Se observa que la mayoría de los niños siguen instrucciones, resuelven sus conflictos, aunque unos niños pelean por algún juguete ya que sólo hay uno de una colección, allí interviene la docente motivándolos a compartir. Los niños juegan acompañados ya sea en grupo o en pareja.</p>	<p>El trabajo en la Ludoteca fortalece la socialización entre los infantes y a la vez allí se vivencian valores como la participación, cooperación, orden y aseo. Lo anterior permite al niño ser libre para desarrollar su creatividad y sentirse capaz de construir su propio conocimiento. La vivencia de valores le permitirá establecer relaciones de convivencia como el respeto, la paz y la tolerancia brindando oportunidades equitativas para el trabajo de la Ludoteca.</p>

Fuente: Autoras

## 6.5 TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS

**Cuadro 9.** Integración de padres de familia al trabajo de la Ludoteca

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>INTEGRACION DE PADRES DE FAMILIA AL TRABAJO DE LA LUDOTECA</b>	Los Padres de familia, docentes y directivos reconocen y valoran la importancia de involucrar a los padres en el trabajo de la Ludoteca en las diferentes actividades.	Se observó alegría de los niños cuando algunos Padres asistieron a los Talleres de Plan Lector, escuchando la información dada por el padre de familia. Esto ayudó a mantener la atención y el interés por escuchar la información, la cual se realizó en forma natural y espontánea.	La mayoría de los niños manifestaron el interés por la presencia de los Padres en las actividades de la Ludoteca.
<b>Análisis</b>	<p>En los trabajos realizados en la Ludoteca con padres se ha logrado su participación activa a través de experiencias que han encontrado aprendizajes de calidad, además se han de concientizarlos de su responsabilidad en la formación de sus hijos</p> <p>El trabajo pedagógico del docente requiere hoy en día la necesidad de establecer estrategias que fomenten la participación de los padres de familia, y no como observadores, sino interactuando en conjunto con los niños y los docentes generando riqueza en la práctica docente.</p>		

Fuente: Autoras

**Cuadro 10.** Materiales de la Ludoteca

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>MATERIALES DE LA LUDOTECA</b>	La comunidad educativa expresa que hacen falta materiales didácticos individuales y de psicomotricidad gruesa para mejorar el trabajo de la Ludoteca.	<p>Se observa en algunos casos peleas por un juguete debido a la falta de materiales.</p> <p>Al realizar actividades por ejemplo de armado de rompecabezas, juegos en los computadores, o deportivos, la maestra divide el grupo, ya que los recursos son escasos.</p>	Los niños expresan la falta de juguetes como juegos de mesa, de danzas , triciclos, etc.
<b>Análisis</b>	<p>Los actores de la experiencia evidencian la falta de recursos. Es así como la adquisición de recursos y la inclusión de nuevos materiales de juego permitirán mejorar el trabajo de los docentes, además de mejorar la estructura de pensamiento en el niño, ya que "los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida, el funcionamiento de las cosas y cómo llevarse bien con los demás. Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano, amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño.(Benitez, 2010)</p>		

Fuente: Autoras

**Cuadro 11. Estrategias pedagógicas-Didácticas 12**

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS-DIDACTICAS</b>	La docente aplica la Ludoteca como estrategia pedagógica-didáctica, a través de talleres, Plan Lector, experimentos, juego libre, etc. Esto le ayuda a elaborar un seguimiento sobre el desarrollo de los niños, observando fortalezas y/o dificultades.	Las estrategias llevadas a cabo en la Ludoteca hacen que los niños se interesen por aprender, además de que la información sea divertida y participativa. Durante las observaciones realizadas los infantes les agradaba visitar la Ludoteca y se interesaban por asistir al colegio.	La Ludoteca para los niños es un sitio especial, que solo lo encuentran en la Institución y es donde ellos ven la posibilidad de jugar y aprender.
<b>Análisis</b>	El trabajo de la maestra en la Ludoteca ha sido primordial, ya que su interés por llevar a cabo estrategias novedosas en el aula ha llevado a disminuir la deserción escolar en el colegio. Según Echeverry (2002) “La ludoteca como escenario constituye un espacio y ambiente propicio para llevar a cabo la estrategia pedagógica a partir del planteamiento de un programa que busca realizar actividades lúdicas en pro del desarrollo integral, a través de los cuales se fortalece todo el proceso formativo” y en donde el proceso pedagógico-didáctico conlleva a un aprendizaje motivante y significativo.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 13. Valores**

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>VALORES</b>	Los actores de la experiencia expresan que la Ludoteca ayuda a que el niño comparta y se establezcan relaciones sociales.	Los niños durante el trabajo de la Ludoteca juegan juntos, en algunas ocasiones se presentan dificultades al compartir. Igualmente se refleja lazos de amistad y compañerismo.	Los niños manifiestan que en la Ludoteca comparten con sus compañeros, se respetan, tienen nuevas amistades
<b>Análisis</b>	La experiencia social en la Ludoteca ha ayudado a establecer relaciones sociales significativas en los niños, disminuyendo el grado de agresividad en los niños, donde han aprendido a compartir y a valorar la amistad. Según Echeverry (2002) “la ludoteca como escenario esencialmente socializador”, es decir, la ludoteca es formativa en relación al aspecto social, ya que jugando en grupo se aprende a respetar las normas las cuales son esenciales para la convivencia, de la misma manera se da la cooperación y a comprenderse mutuamente. A partir del juego con otros se da el respeto, la tolerancia y el compañerismo.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 14.** Concepto de Ludoteca

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>CONCEPTO DE LUDOTECA</b>	Se considera la Ludoteca como un espacio físico donde los niños aprenden jugando.	Se observó que la Ludoteca es un espacio donde los niños establecen roles, visitan y exploran los rincones lúdicos, comparten y descubren nuevas experiencias.	Para los niños la Ludoteca es un sitio para jugar y aprender.
<b>Análisis</b>	Según Borja Solé (1994) considera la Ludoteca como un espacio pensado para los niños, en el que se le permite jugar con los materiales lúdicos, donde el ludotecario da orientaciones y ofreciendo alternativas de juego con el fin de favorecer el desarrollo de la personalidad del niño. Este planteamiento convierte la Ludoteca en una oportunidad que brinda la escuela para implementar un aprendizaje lúdico que logre en el niño su expresión y su desarrollo integral.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 15.** Normas

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>NORMAS</b>	Las normas establecidas no dificultan el uso de la Ludoteca, al contrario favorecen el trabajo y la armonía en los grupos.	Las normas no están visibles en la Ludoteca, la docente las recuerda verbalmente antes de iniciar las actividades.	Los niños en su mayoría conocen las normas.
<b>Análisis</b>	Establecer normas en la Ludoteca es esencial para su buen funcionamiento, ya que permite una sana convivencia. Es así, como se debe generar reglas claras de funcionamiento que promuevan el respeto por los derechos individuales y colectivos, mejorando no sólo la formación de hábitos sino las relaciones personales.		

Fuente: Autoras

**Cuadro 16.** Adquisición de Aprendizajes

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>ADQUISICION DE APRENDIZAJES</b>	Se considera la Ludoteca como fuente importante para adquirir el aprendizaje, ya que a través de ella el infante descubre su mundo y se expresa corporalmente y espiritualmente.	Los niños realizan actividades de aprendizaje a través del seguimiento de instrucciones, de actividades en cada rincón lúdico, ya que allí exploran, descubren y experimentan, por lo tanto les ayuda a reforzar y adquirir los conceptos.	Los niños manifiestan que a través de la Ludoteca aprenden y se comparte con los amigos, lo que les produce motivación a aprender.
<b>Análisis</b>	La Ludoteca ha logrado ser un espacio de aprendizaje en donde el niño aprende en forma motivante. Para Echeverry (2002) "Jugar es la actividad más importante para el niño, jugando aprende, explora, usa sus sentidos y desarrolla la creatividad, esto hace que la Ludoteca como espacio para la construcción y desarrollo integral de los pequeños sea una opción pedagógica."		

Fuente: Autoras

**Cuadro 17.** Percepción de la Comunidad Educativa respecto a la experiencia Ludoteca

CATEGORIAS	ENCUESTAS	DIARIO DE CAMPO	ENTREVISTAS
<b>PERCEPCION DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA RESPECTO A LA EXPERIENCIA LUDOTECA</b>	La Ludoteca es una estrategia importante para el desarrollo integral del estudiante, en la cual se han logrado las metas propuestas inicialmente.	Las observaciones reflejan que la Ludoteca es una experiencia positiva para la institución y es una metodología atractiva para los niños y novedosa la cual ha propiciado el avance y el interés por aprender.	La Ludoteca es un lugar para jugar y aprender.
<b>Análisis</b>	La percepción de la comunidad educativa de la institución es positiva y la considera importante para mejorar la adquisición del aprendizaje en los niños. La Ludoteca "permite el rescate de la lúdica y el juego con principios pedagógicos innovadores y alternativos, la cual contribuye a la calidad de la educación colombiana en general." (Echeverry, 2002).		

Fuente: Autoras

## 7. CONCLUSIONES

A nivel de la institución se puede concretar:

- La Ludoteca es una propuesta pedagógica única en el municipio, donde se considera al niño como ser lúdico, donde la Ludoteca se convierte en una metodología innovadora y gratificante para la adquisición del aprendizaje.
- Generó una valoración por el nivel de Preescolar, donde se le creó espacios de juegos y se le aportó recursos, incentivando el interés por su cuidado.
- La adquisición de recursos y la inclusión de nuevos materiales de juego permite mejorar la estructura de pensamiento en el niño.
- Cobra relevancia la investigación, como un espacio para la reflexión, evaluación y sistematización de experiencias.
- Existe una actitud positiva por parte de la comunidad educativa hacia la Ludoteca, ya que es un motivo para que los niños asistan a la institución.

A nivel de Padres de Familia:

- Los Padres consideran la Ludoteca como un lugar donde los niños aprenden jugando.
- Los Padres ven en la ludoteca una estrategia pedagógica que genera cambios positivos en sus hijos y el gusto por asistir al colegio.
- Consideran los padres de familia que su participación en el trabajo de la Ludoteca es necesario para conocer e intervenir en el proceso de aprendizaje de los infantes.

A nivel de docentes:

- Los docentes manifiestan que el uso de la Ludoteca dentro de su práctica pedagógica cumple la función de diversión y juego, elementos primordiales para el aprendizaje.
- La Ludoteca cobró un nuevo significado, donde el eje central de su proceso enseñanza y aprendizaje es el juego, siendo motor de otras actividades escolares como el Plan Lector, talleres de valores, expresión corporal, etc.

- Al trabajar la Ludoteca como propuesta lúdica, contribuyó a mejorar la práctica docente para lograr el desarrollo integral de los estudiantes.
- Mejoró las relaciones entre niños y maestras, favoreciendo el compromiso de los Padres de Familia en su proceso de formación y el papel del maestro como guía y orientador de dicho proceso.

A nivel de los niños:

- Los niños consideran que la institución como un sitio acorde para jugar, y consideran la Ludoteca un sitio especial que les produce alegría y energía.
- La Ludoteca es vista por los infantes como un sitio donde juega con sus amigos y comparte.
- El desarrollo de actividades pedagógicas en la ludoteca permite disminuirla agresividad en los niños y se observa mayor respeto por el otro, solidaridad y tolerancia.
- Los niños desarrollan en gran medida la creatividad y la imaginación al representar situaciones de su cotidianidad como las labores de la casa, el juego de títeres representando personajes, etc.

## 8. RECOMENDACIONES

- Promover la Ludoteca no sólo como un espacio para el juego sino como complemento a los procesos de formación.
- Considerar la Ludoteca como sitio para la investigación del proceso pedagógico a través del juego.
- Acentuar que la Ludoteca es un recurso lúdico, hecho para niños y por ende es un promotor de los derechos de los niños.
- Planear y articular las actividades de la Ludoteca a los proyectos lúdicos pedagógicos.
- Lograr gestionar recursos para cada rincón de aprendizaje.
- Incrementar mayor participación de los padres de Familia a las actividades de la Ludoteca y así observar fortalezas o debilidades en sus hijos y dar una orientación adecuada a su proceso de formación.
- Fomentar mayor preparación para las docentes que incluyen la Ludoteca como recurso didáctico, facilitando espacios de socialización y de aprendizaje, donde el juego sea la necesidad de su proceso pedagógico-didáctico, expandiéndolo a otras actividades pedagógicas.
- Concientizar a la comunidad educativa que el juego es importante en el desarrollo integral del niño y que a través de éste el niño aprende en forma placentera.
- Dar a conocer la experiencia de la Ludoteca a la comunidad educativa para que sea ejemplo y se tenga en cuenta para el trabajo para el nivel de Preescolar, posibilitando la creación de otras Ludotecas como espacios para el juego.



## LISTA DE REFERENCIAS

- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.
- Aguilar, Y. (2000) .Porqué una ludoteca? Colección ludoteca circulante para padres, madres y familias. Manual 1. Medellín: Innovaciones CINDE, p. 7 14.
- Almon, J.(2008). Cómo se desarrolla el niño a través del juego. Recuperado de: <http://crealescala.blogspot.com/2008/12/cmo-se-desarrolla-el-nio-travs-del.html>
- Álvarez, Geney, M. & Trejos, A.(2008).Diagnóstico para demostrar la importancia de contar con un espacio creado como estrategia ludo-pedagógica extracurricular para el cuidado y la atención de los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y administrativos de la UTP. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/austinmi/tecnicas-de-recoleccion-de-datos>
- Álvarez Vargas, M. I. & otros. (1999). Ludoteca espacio de la Creatividad, Recreación y Aprendizaje. Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga.
- Animación. (2009) Juegos y ludotecas. Artículo.org. : Educación. Recuperado de: <http://cursosanimacionsociocultural.jimdo.com/curso-monitor-de-ludotecas/>
- Aragón L. Lisbet. (2010). La Ludoteca un espacio de Desarrollo infantil: Una Experiencia de Atención Educativa a Niños y Familias de la Primera Infancia en el Recinto Expositivo de ExpoCuba. Revista Iplac, Publicación Latinoamericana y Caribeña de Educación. ISSN 1993-6858 RNPS n°2140, julio-agosto 2010. Recuperado de: [www.revista.iplac.rimed.cu/index.php?...ludoteca-un-espacio-de-des...](http://www.revista.iplac.rimed.cu/index.php?...ludoteca-un-espacio-de-des...)
- Benitez, Soledad (2010). La importancia de los juguetes en la infancia. Recuperado de: <http://loquillias.blogspot.com/2010/07/la-importancia-de-los-juguetes-en-la.html>
- Biscay Mariana. (2007) La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de educación Inicial desde los lineamientos curriculares. Universidad de San Andrés. Buenos Aires. Recuperado de: <http://www.udesa.edu.ar/files/MAEEDUCACION/RESUMENTESISBISCAY.PDF>

- Bruner, J. (2001) Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Carvajal Burbano, A. (2004). Teoría y práctica de la sistematización de experiencias. Programa Editorial Facultad de Humanidades Universidad del Valle, Santiago de Cali.
- Castro Bonilla, M. (1999) . Biblioteca Infantil apoyada en Tecnología Educativa. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, México. Recuperado de: <http://millenium.itesm.mx/>
- Echeverri, M. I. & Gil Isaza, C. E. (2002) La influencia del Programa de Ludoteca “La Alegría de Aprender” en el desarrollo integral de niños Preescolare. Universidad de Manizales. Recuperado de: <http://dc482.4shared.com/doc/0cNMV7R7/preview.html>
- Espejo Morales, P. E. & López Trejos, L. C. ( 2007 ). La Ludoteca en el marco de los derechos de infancia. Revista Facultad Nacional de Salud Pública, ISSN 0120-386X. Universidad de Antioquia. Medellín Colombia. Volumen 26, nº 1, de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/240/170>.
- Díaz Barriga, F. (2010). Los profesores ante las innovaciones curriculares. Revista Iberoamericana de educación Superior (RIES), México, Vol.1, Núm 1, p. 37-57. Recuperado de: <http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/35/innova>
- Galeano Bedoya, A. E. & Cardona Sánchez, J. I. (2006). Ludoteca: más allá del juego: un reto social para favorecer el desarrollo humano. Universidad del Valle, Colombia. Recuperado de: <http://www.libreroonline.com/.../galeano-bedoya...cardona-sanchez/ludotec...>
- Hernández Banco, E. J. & Navarro Carvajal, A. Y. (2001). La Ludoteca y su influencia en la Escuela. Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga.
- Mejía J., M. R. La sistematización: Empodera y produce saber y conocimiento. Bogotá, D.C.: Ed. desde abajo.
- Méndez Zamora, E. & otros. (2002). La ludoteca, el niño y el juego. Universidad Autónoma Metropolitana, México. Recuperado de: <http://148.206.53.231/UAM2562.PDF>

- Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Revista Educación, vol.25, ( 002) , p. 113-124. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva Torres,C.(2002). El juego: Una estrategia importante. Educere, octubre-diciembre, año/Vol.6, número 019. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.Recuperado de : <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/356/35601907.pdf>
- Módulo de Rincones de Aprendizaje. Recuperado de [http://74.52.178.178/~ebiguante/images/stories/fileupload/mat\\_03/M%F3dulo%20Rincones%20de%20aprendizaje.pdf](http://74.52.178.178/~ebiguante/images/stories/fileupload/mat_03/M%F3dulo%20Rincones%20de%20aprendizaje.pdf)
- Molina Rivera, K. (2009).Jugar es cosa seria. El juego como vehículo para el aprendizaje y desarrollo integral del niño preescolar. Facultad de Educación Universidad de Puerto Rico, Rio Piedras. Recuperado de: <http://gradworks.umi.com/14/78/1478568.html>
- Moncada Lopera, S. M. & Montoya González, D. (2009). Ludoteca pequeños visitantes del barrio Manrique y su incidencia en las relaciones personales y familiares de los niños y las niñas que participaron de esta experiencia durante el año 2008 .Universidad de Antioquia. Medellín. Recuperado de: [aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/.../AGENDA\\_SO\\_1\\_.doc](http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/.../AGENDA_SO_1_.doc)
- Oakes, E. M. (2009). Cooperative play and the autism spectrum: case study . California State University, Sacramento.
- Olivares G. Estela.(2005). Observación de ls actividades educativas y Lúdicas que se emplean en la Ludoteca de Barrio. Recuperado de: <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/21733.pdf>
- Puche Navarro, R. & otros (2009). Desarrollo Infantil y Competencias en la Primera Infancia. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, Colombia.
- Reseña de las Ludotecas en Colombia . Indeportes Antioquía, Medellín, 2008. Recuperado de: <http://www.indeportesantioquia.gov.co/2012/>
- Rodríguez, A. Wanda. (1999 )" Actualidad de las ideas Pedagógicas de Jean Piaget y Lev S. Vygotski"Universidad de Puerto Rico.Revista Redalyc. Recuperado de : [www.buenosaires.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/.../rodriguez.pdf](http://www.buenosaires.gov.ar/areas/salud/dircap/mat/.../rodriguez.pdf)
- Rodríguez, E. & otros (2010). Ludoteca fija para el Desarrollo Integral de Niños y Niñas de la Atención Educativa No Convencional de la Comunidad de Azaro del Municipio Falcón del Estado Falcón. Universidad Nacional Experimental

Simón Rodríguez. Venezuela. Recuperado de:  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Ludoteca/571099.html>

Rodríguez, S. Clemente. (2005) Teoría y Práctica del Análisis de Datos Cualitativos. Proceso general y criterios de calidad. Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, Sociotam, julio, diciembre, vol. XV( 002). Universidad Autónoma de Tamaulipas. México. Recuperado de:  
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/654/65415209.pdf>

Rojas Soriano, R. (2002). Investigación social: teoría y praxis. Plaza y Valdés, S.A. de C.V. México. Recuperado de:  
[books.google.com/books/about/Investigaci3n\\_social.html?id=a5A...](http://books.google.com/books/about/Investigaci3n_social.html?id=a5A...)

Torres, D. & Camelo, R. I. (1994). Creación de una Ludoteca en la Escuela Distrital Los Soches. Universidad San Buenaventura, Colombia, Bogotá. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/1513/9/08ANEX01.pdf>

Turner, M. (2009). An exploration of kindergarten children's multiliterate practice in their homes. University of Wollongong, Faculty of Education

Vásquez, A. & otros (2010). Técnicas de recolección de datos "Observación". Centro Comercio y Servicio Sena. Cartagena, Bolívar. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/austinmi/tecnicas-de-recoleccion-de-datos>

Documento del Unicef (1984) "El Desarrollo del niño en la primera Infancia". Recuperado en:  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0006/000695/069549so.pdf>

# **ANEXOS**

**Anexo A. Cronograma**

AÑO	ASPECTOS DE LA INVESTIGACIÓN	MESES DEL AÑO											
		ENE.	FEB.	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
2011	1. Elaboración del anteproyecto												
	2. Elaboración de instrumentos.												
	3. Aplicación de instrumentos.												
2012	4. Procesamiento de datos												
	5. Análisis de datos.												
	6. Interpretación de datos.												
	7. Elaboración de informe.												
	8. Comunicación de resultados.												

## Anexo B. Presupuesto

ASPECTOS	VALORES
<b>Papelería</b>	
Hojas	\$4.500=
Empastes	\$180.000=
Lapiceros	\$1.200=
Fotocopias	\$18.000=
Cds.	\$ 6.000=
Impresión	\$75.000=
<b>SUBTOTAL</b>	<b>\$284.700=</b>
<b>Equipos</b>	
Grabadora	\$95.000=
<b>SUBTOTAL</b>	<b>\$95.000=</b>
<b>Bibliográficas</b>	
Libros	\$175.000=
<b>SUBTOTAL</b>	<b>\$175.000=</b>
<b>TOTAL</b>	<b>\$554.700=</b>

## Anexo C. Encuestas

### ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA COLEGIO BALBINO GARCIA PREESCOLAR 2011

FECHA: \_\_\_\_\_

#### OBJETIVO:

Efectuar una lectura de la realidad de las familias de los niños y niñas que asisten al preescolar del colegio Balbino García de Piedecuesta

Por favor les rogamos que dediquen parte de su tiempo para responder esta encuesta. Es importante que lean detenidamente las preguntas y contesten con la mayor sinceridad posible. Les agradecemos de antemano su sinceridad y su tiempo. Muchas gracias.

#### 1. NÚCLEO FAMILIAR

##### 1.1 Tipo de familia

1.1.1 Su familia está conformada por:

- Madre e hijos
- Padre, madre, hijos
- Otro familiar cuál? \_\_\_\_\_

1.1.2 Número de hijos \_\_\_\_\_

##### 1.2 Relaciones interpersonales

1.2.1 Cuántas horas comparte con su hijo(a) diariamente?

- Ninguna
- Una
- Dos
- Más de dos

1.2.2 De qué manera corrige a su hijo(a)?

- Golpes
- Gritos
- No lo corrige
- Dialoga con él



1.2.3 Qué persona queda a cargo de su hijo(a) mientras usted está fuera del hogar?

- Padre o madre
- Abuela(o)
- Tíos (as)
- Primos(as)
- Hermanos(as)
- Vecino(as)
- Ninguno

1.2.4 Quién orienta las tareas escolares de su hijo(a)

- Madre
- Padre
- Hermanos
- Otros Quiénes? \_\_\_\_\_

1.2.5 El nivel académico de quien orienta las tareas escolares de su hijo(a) es

- Primaria
- Secundaria
- Universitario
- Ninguno

### 1.3 Aspectos económicos y sociales

#### 1.3.1 Actividad económica

Ocupación del padre \_\_\_\_\_

Ocupación de la madre \_\_\_\_\_

Ocupación de la persona que está a cargo de su hijo(a) \_\_\_\_\_

1.3.1.1 Los ingresos económicos son:

- Suficientes
- Insuficientes

#### 1.4 Condiciones habitacionales

1.4.1 Vive en:

- Zona urbana
- Zona rural

1.4.2 Tipo de vivienda

- Casa propia
- Arrendada
- Una habitación

1.5 Proceso de escolarización

1.5.1 Expectativas

1.5.1.1 Qué opinión tiene usted del ambiente que se vive en el plantel?

- Bueno
- Regular
- Malo

1.5.1.1 Qué espera usted que pase con sus hijos en el preescolar?

- Que aprendan a leer y escribir
- A relacionarse con los demás
- Que el niño se divierta
- Que descubra conocimientos a través del juego
- Que lo mantengan ocupado mientras usted trabaja o se ausenta

1.5.2 Nivel de compromiso

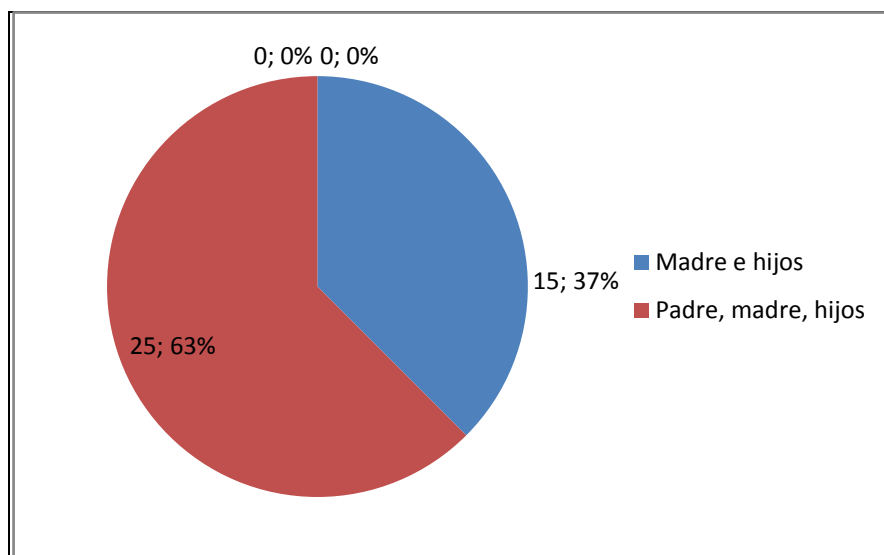
1.5.2.1 Al pertenecer al colegio Balbino García, qué persona se hará responsable del estudiante?

- Padre
- Madre
- Otra   Cuál? \_\_\_\_\_

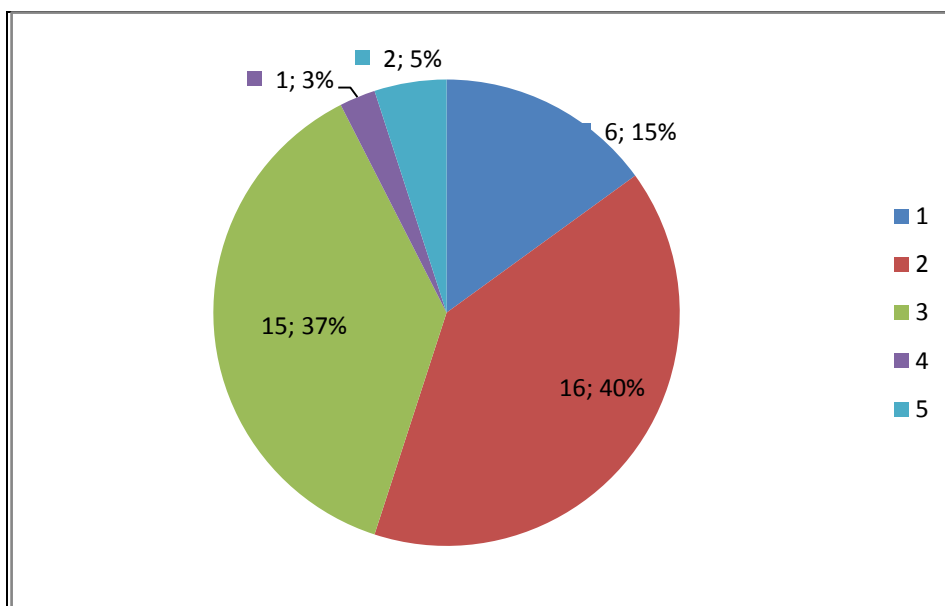
## Anexo D. Resultado encuesta padres de familia 2011

### NÚCLEO FAMILIAR Tipo de familia

1. Su familia está conformada por:

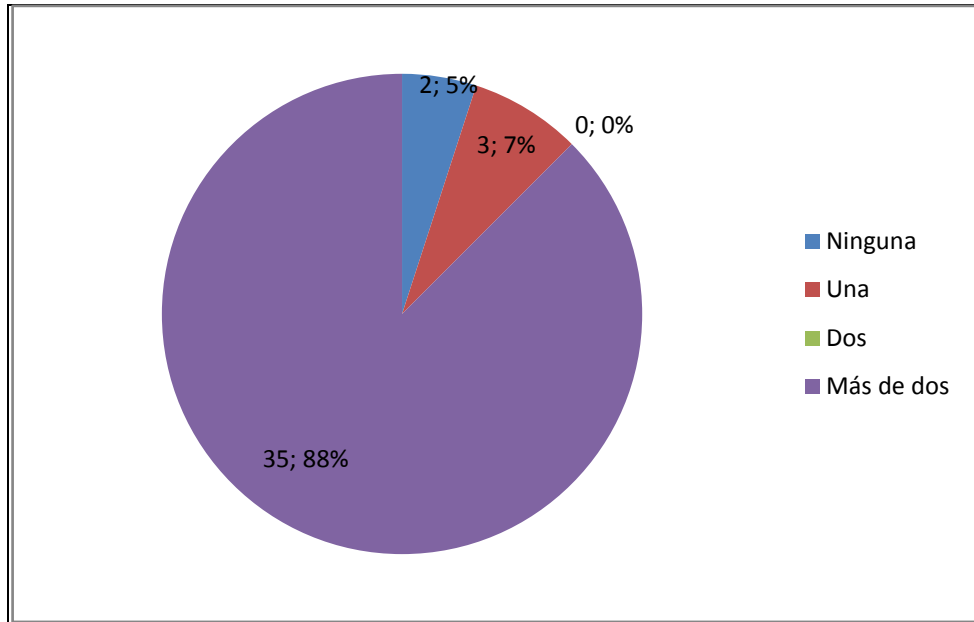


2. Número de hijos:



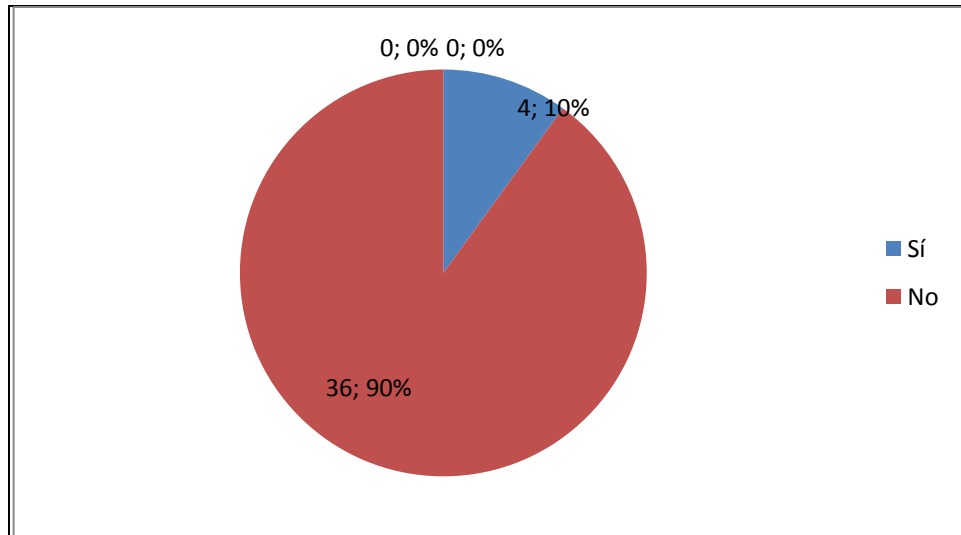
Relaciones interpersonales

3. Horas que comparte con su hijo(a) diariamente?

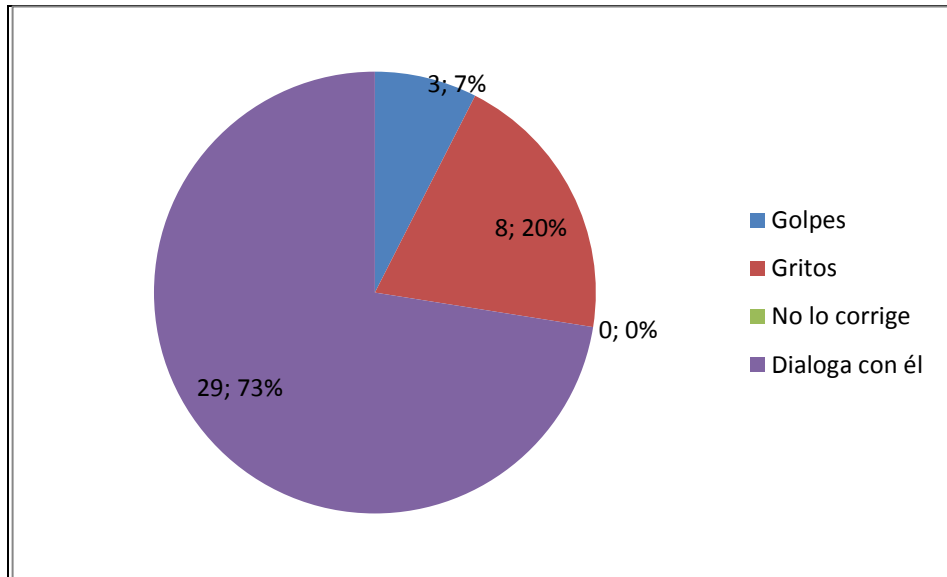


4. Su hijo presencia riñas familiares:

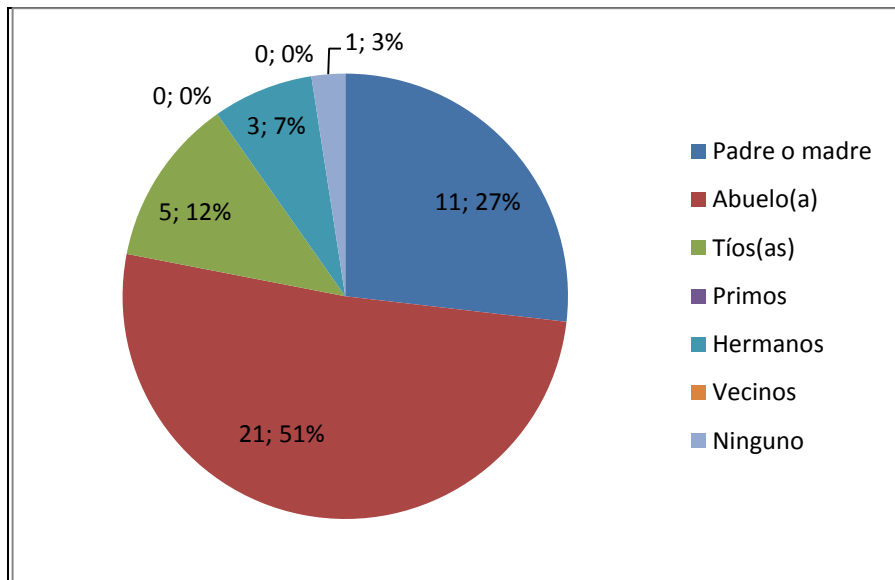
5.



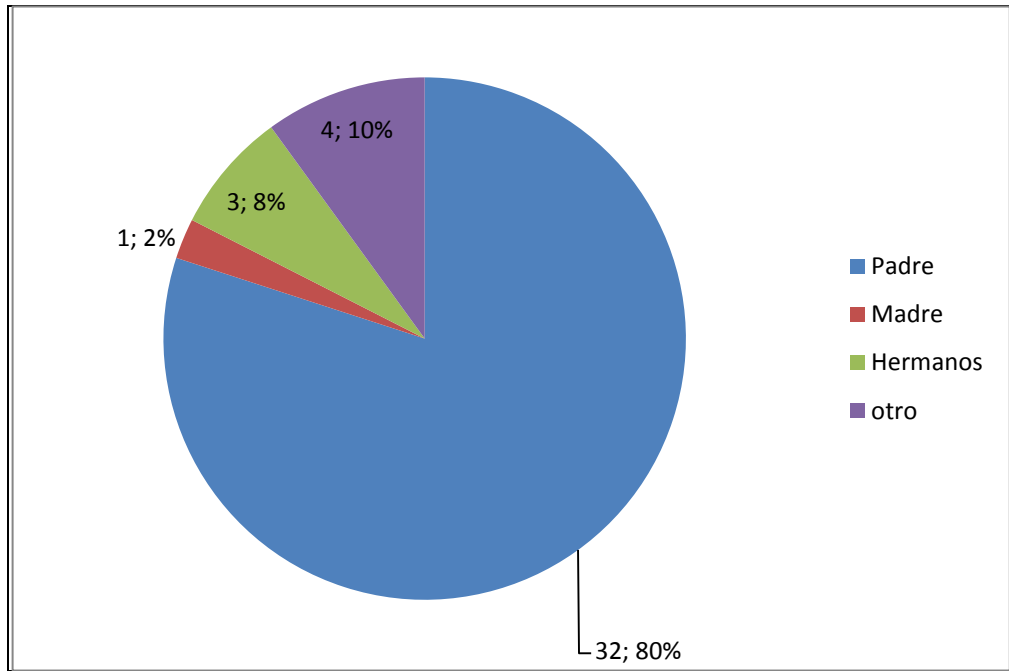
6. Manera de corregir al hijo:



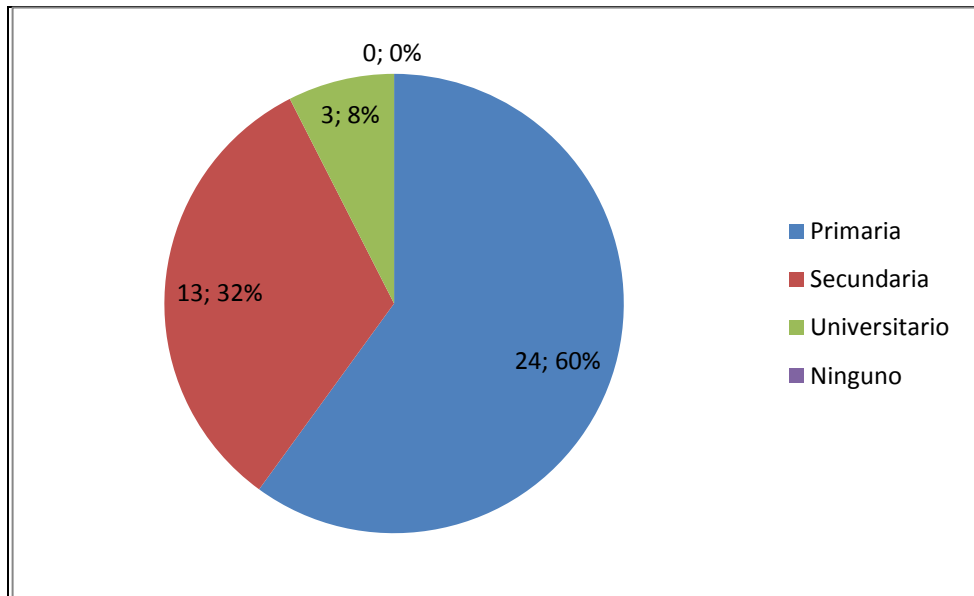
7. Personas a cargo mientras se ausenta:



8. Orientación de tareas

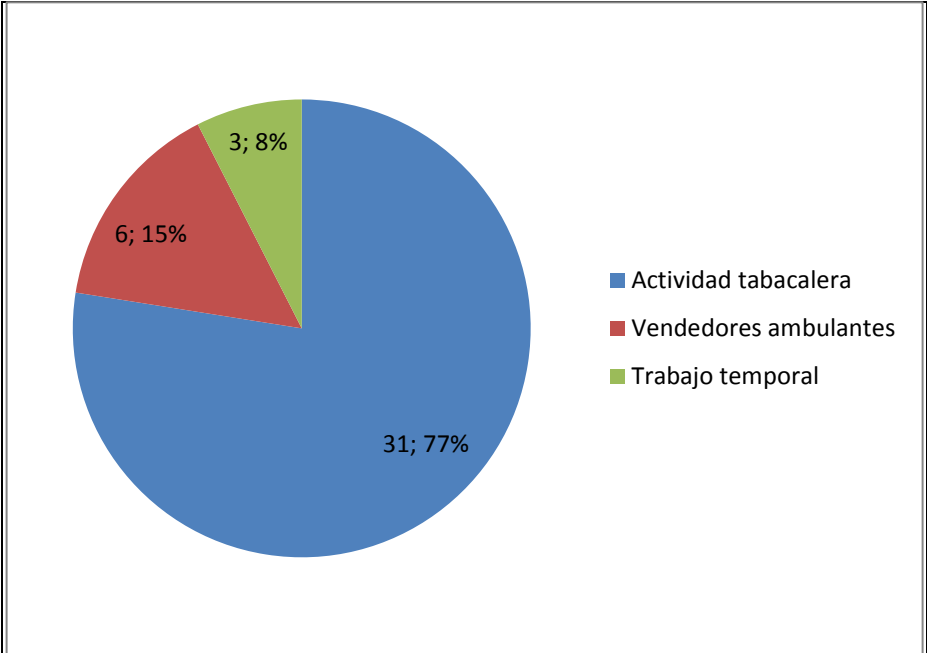


9. Nivel académico del orientador:

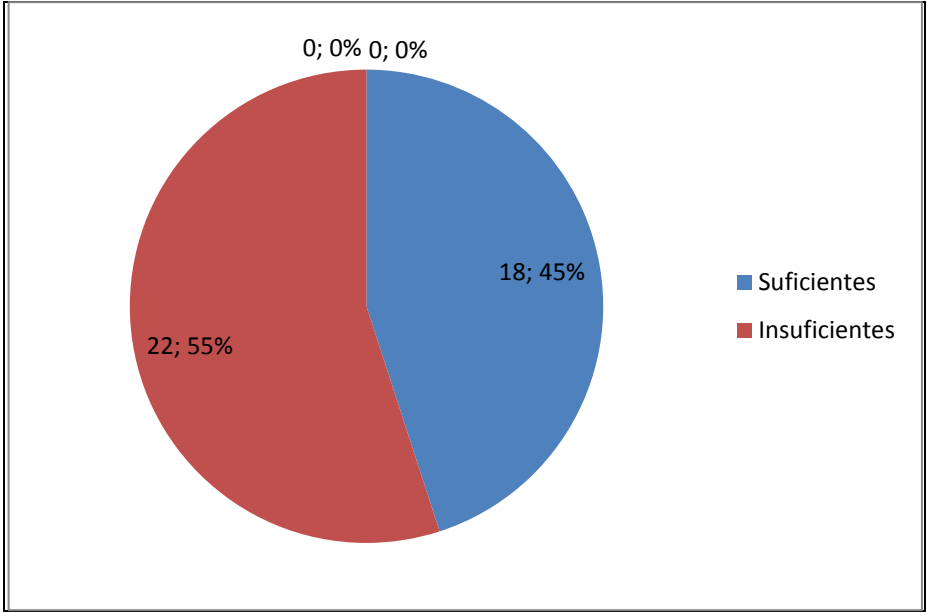


Aspectos económicos y sociales

10. Actividad económica.

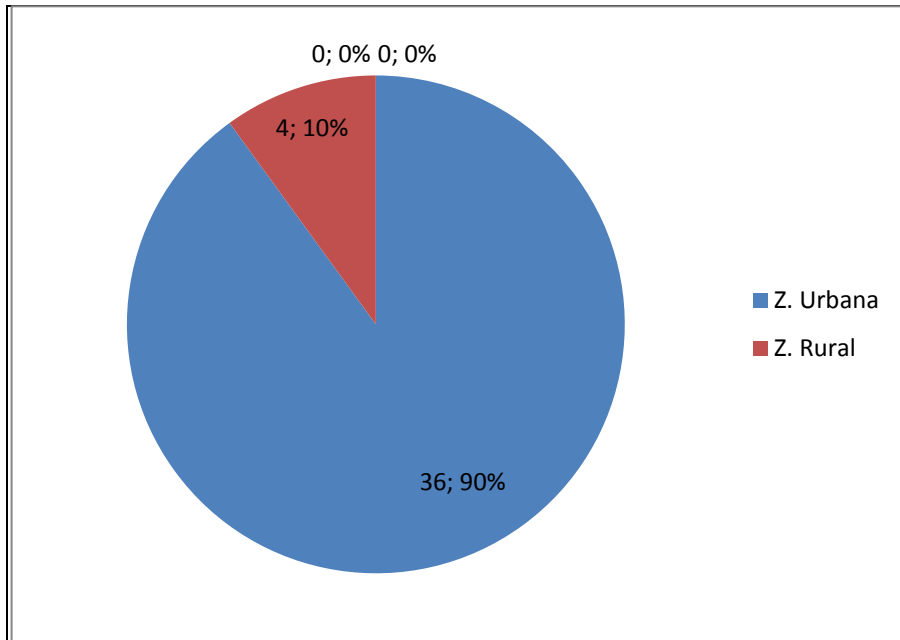


11. Ingresos económicos:

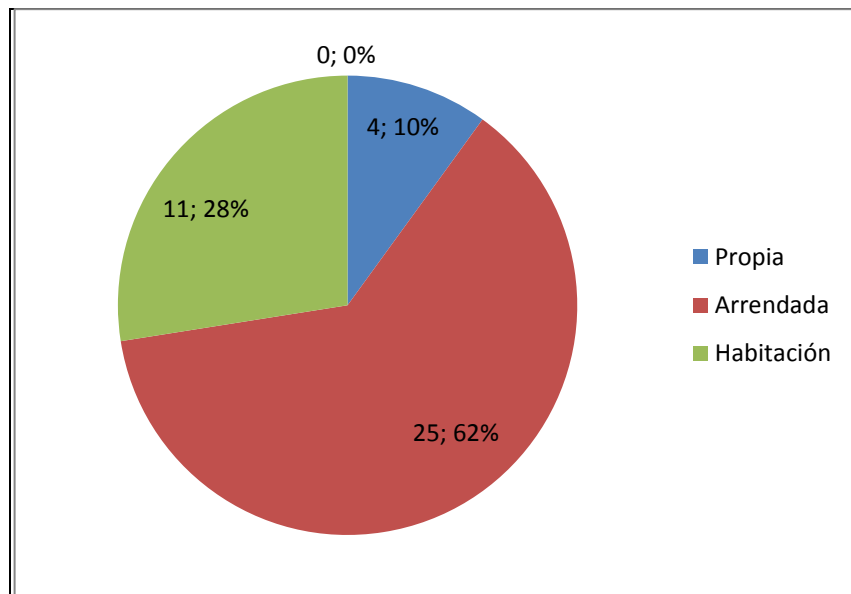


Condiciones habitacionales

12. Vive en:

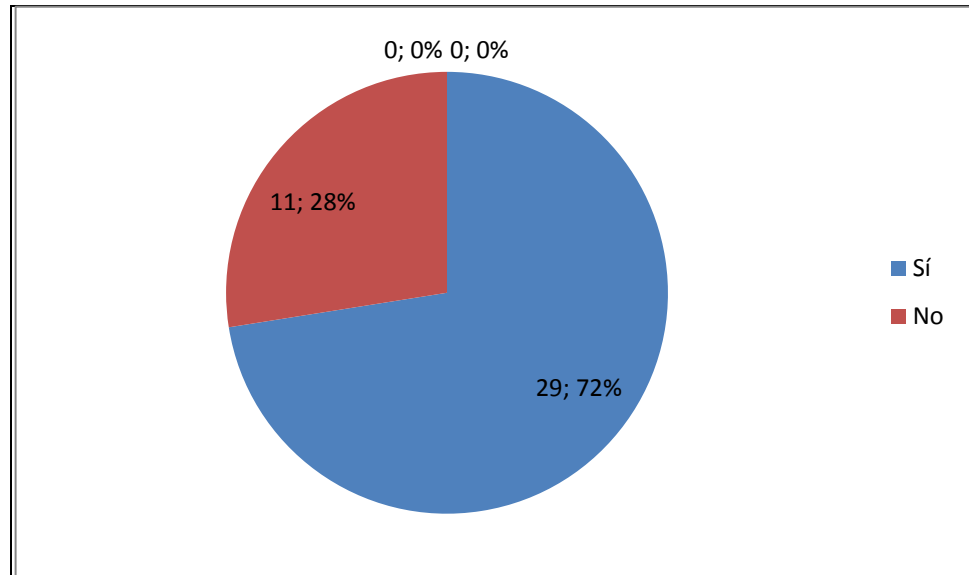


13. Vivienda



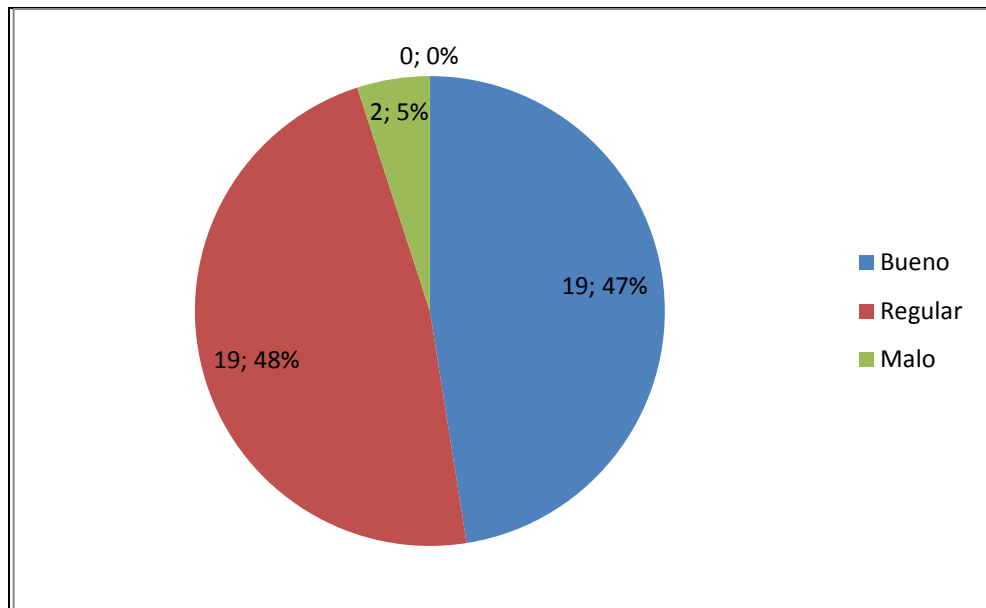


14. Espacio Suficiente:

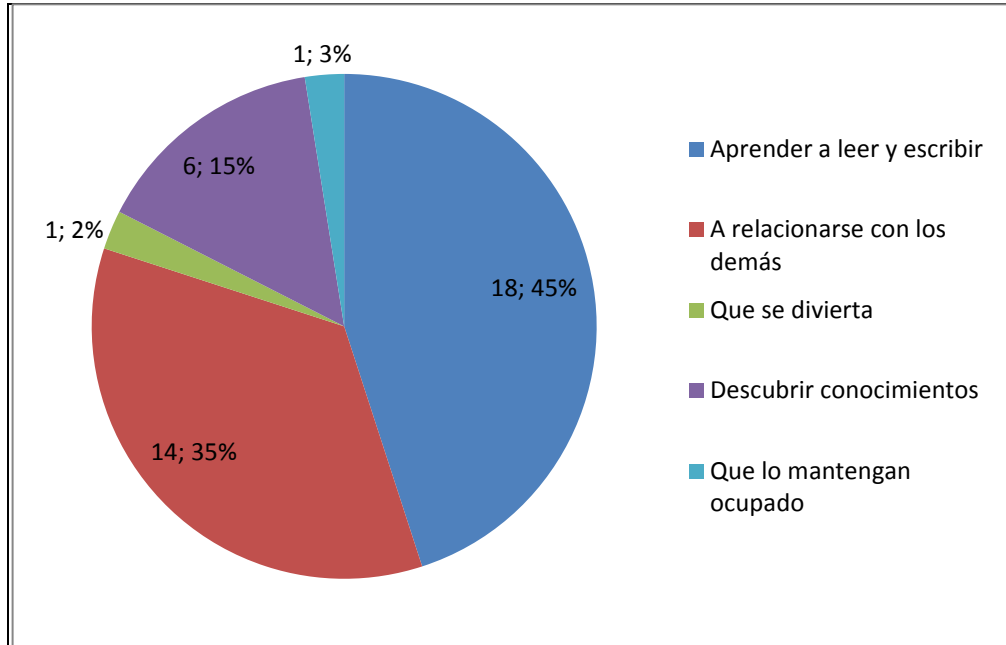


Proceso de escolarización Expectativas

15. Ambiente del Colegio

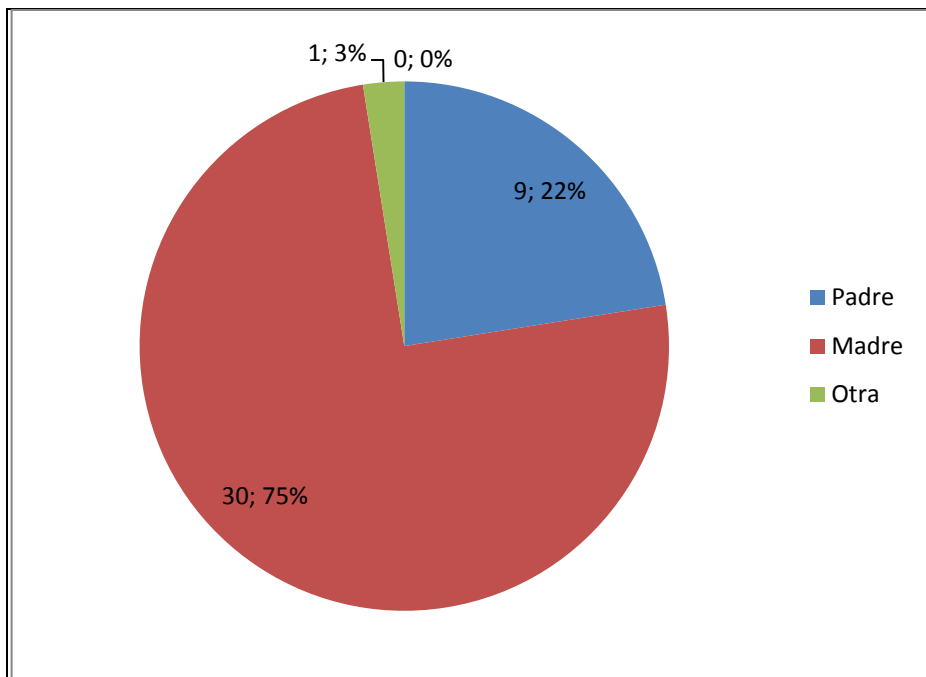


## 16. Expectativa del Preescolar



## Nivel de compromiso

### 17. Responsable del niño:



## Anexo E. Guía de Observación

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Lugar: \_\_\_\_\_

### Entorno físico de la Ludoteca

Siempre: S; Algunas veces: A; Nunca: N

S   A   N

- |   |     |     |     |     |
|---|-----|-----|-----|-----|
| 1. Los ambientes están bien iluminados.                                   | ___ | ___ | ___ |     |
| 2. El equipo y los materiales en contacto<br>Con los niños están limpios. |     |     |     |     |
| 3. El material decorativo es resistente alFuego                           |     | ___ | ___ | ___ |
| 4. Todos los basureros tienen tapas.                                      |     | ___ | ___ | ___ |
| 5. Hay acceso a agua purificada para los niños.                           |     | ___ | ___ | ___ |
| 6. Los baños están accesibles para los niños.                             | ___ | ___ | ___ |     |

### Generalidades:

**S   A   N**

- |   |     |     |     |     |
|---|-----|-----|-----|-----|
| 1. Las áreas de actividad proveen espacios amplios<br>para que los niños se muevan. |     | ___ | ___ | ___ |
| 2. Existen áreas para actividades especiales.                                       | ___ | ___ | ___ |     |
| 3. La luz, incluyendo ventanas ayudan al<br>ambiente interno.                       |     | ___ | ___ | ___ |
| 4. Los muebles han sido diseñados de acuerdo a las<br>necesidades de los niños      |     | ___ | ___ | ___ |
| Hay información disponible para los servicios y                                     |     |     |     |     |
| 5. colecciones especiales.  |     | ___ | ___ | ___ |
| 6. Están visibles las reglas de comportamiento y                                    |     |     |     |     |
| 7. préstamo de materiales.  | ___ | ___ | ___ |     |
| 8. La decoración son usados para crear ambientes<br>agradables.                     |     | ___ | ___ | ___ |
| 9. Existe un área amueblada de forma acogedora para<br>la interacción adulto/niño.  | ___ | ___ | ___ |     |

### Durante las actividades (Para el Maestro):

1. Hay algún área o actividad dentro de la Ludoteca en la que los estudiantes se sientan incómodos?

No \_\_\_ Sí \_\_\_ ¿Cuáles ?

---



---



---



---

2. ¿Qué actividades realiza diariamente en la Ludoteca? \_\_\_\_\_

---

---

---

3. Considera relevante las actividades programadas por usted o las actividades espontáneas que se realizan en la Ludoteca?

---

---

---

---

4. Cuáles rincones de la Ludoteca son más preferidos por los niños?

---

---

5. Qué clase de capacitación cree usted que necesita para continuar mejorando el trabajo de la Ludoteca?

---

---

---

## Anexo F. Guión entrevista a estudiantes2012

FECHA: \_\_\_\_\_

LUGAR: \_\_\_\_\_

OBJETIVO: Lograr una conversación espontánea con los niños para evaluar la experiencia de la Ludoteca en la Institución.

Preguntas:

1. ¿Para ti, qué significa la Ludoteca?
2. ¿Qué aprendes en la Ludoteca?
3. ¿Crees que le falta material a la Ludoteca? ¿Cuáles?
4. ¿Sabes cuáles son las reglas de comportamiento dentro de la Ludoteca?
5. Te gustaría la presencia de tus padres en las actividades de la Ludoteca?

¿Por qué?

6. ¿Qué puedes hacer en la Ludoteca que no puedes hacer en otro lugar?
7. ¿Prefieres jugar solo o con otros niños dentro de la Ludoteca?
8. ¿Qué sientes cuando juegas?

**Anexo G. Cuestionario a Docentes/Directivos2012**

FECHA: \_\_\_\_\_  
LUGAR: \_\_\_\_\_ HORA: \_\_\_\_\_  
DOCENTE \_\_\_\_\_ DIRECTIVO \_\_\_\_\_

Las siguientes preguntas tienen como propósito evaluar la experiencia de la Ludoteca en la institución. Le agradezco contestar con precisión.

Preguntas

1. ¿Para usted que concepto tiene de Ludoteca?

---

---

---

2. ¿Cómo surgió la propuesta de la Ludoteca en el colegio?

---

---

---

3. ¿La Ludoteca ha logrado las metas propuestas inicialmente?

No \_\_\_ Sí \_\_\_  
¿Por qué?

---

---

---

4. ¿Cree usted que la Ludoteca ayuda a la adquisición del aprendizaje en los niños?

No \_\_\_ Sí \_\_\_  
Por qué?

---

---

---

5. ¿Qué sugerencias daría al trabajo que se realiza en Ludoteca?

---

---

---

6. ¿Qué material piensa que le falta a la Ludoteca?

---

---

---

7. ¿Considera que existen algunas normas que dificulten el uso de la Ludoteca por parte de sus estudiantes?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

Cuáles?

---

---

---

8. ¿Considera beneficioso la presencia de Padres de Familia en el desarrollo de los programas y actividades en la Ludoteca?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

9. ¿Qué estrategias pedagógico-didácticas sugeriría al trabajo que se realiza en la Ludoteca?

---

---

---

---

**Anexo H. Cuestionario a Padres de Familia2012**

FECHA: \_\_\_\_\_ LUGAR: \_\_\_\_\_ HORA: \_\_\_\_\_

Las siguientes preguntas tienen como propósito evaluar la Ludoteca de la Institución. Conteste con veracidad y precisión:

Preguntas:

1. ¿Para usted que concepto tiene de Ludoteca?

---

---

---

2. ¿Cómo surgió la propuesta de la Ludoteca en el colegio?

---

---

---

3. ¿La Ludoteca ha logrado las metas propuestas inicialmente?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

4. ¿Cree que la utilización de la Ludoteca le ofrece aprendizajes a los niños ?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

Por qué?

---

---

---

5. ¿Qué sugerencias daría al trabajo que se realiza en Ludoteca? \_\_\_\_\_

---

---



6. ¿Qué material piensa que le falta a la Ludoteca?

---

---

---

7. ¿Considera que existen algunas normas que dificulten el uso de la Ludoteca por parte de sus hijos?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

Cuáles?

---

---

---

8. ¿Considera beneficioso la presencia de Padres de Familia en el desarrollo de los programas y actividades en la Ludoteca?

No \_\_\_ Sí \_\_\_

¿Por qué?

---

---

---



## **Anexo J. Proyecto de Ludoteca**

### **COLEGIO BALBINO GARCIA PREESCOLAR 2010**

#### **1. JUSTIFICACION:**

Una de las funciones esenciales de un preescolar es que el niño se sienta feliz, por ello se hace necesario crear un espacio para estimular el juego como la base primordial en el preescolar del Colegio Balbino García. Es así como las docentes de preescolar nos proponemos instalar una ludoteca en el que el niño juegue y desarrolle todas sus potencialidades a la vez que él aprenda de una manera motivante a través del juego.

Tomamos el término ludoteca como un espacio infantil donde el niño escoge el lugar o rincón de juego que más le llame la atención y pueda así aprender en forma lúdica. Con esto podremos apreciar éste lugar como único en la institución, el cual será privilegiado y dotado de diversos materiales didácticos.

#### **2. OBJETIVOS:**

- \* Crear, ejecutar e implementar un espacio lúdico como una estrategia integradora.
- \* Proyectar la Ludoteca como un recurso pedagógico.

#### **3. FUNCIONES DE LA LUDOTECA:**

1. Ser un espacio recreativo y educativo.
2. Proporcionar a los niños diversos recursos didácticos.
3. propiciar espacios de juego grupal e individual.
4. Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general.
5. Ofrecer diversas actividades dentro y fuera de la Ludoteca con la participación de los padres de familia.
6. Realizar actividades de cómo talleres de lectura, de ciencia, inglés, etc.
7. Recuperar los juguetes ya sea adquiriendo nuevos o reparándolos.

#### **4. BENEFICIOS:**

Las ludotecas logran esencialmente satisfacer las necesidades del niño. “En este sentido, la didáctica debe asumir un carácter dinámico al construir nuevos escenarios para la enseñanza y el aprendizaje, donde se procure el sano desarrollo del niño, así como el reconocimiento de ser un poderoso instrumento del desarrollo socio-cultural, acorde con los nuevos requerimientos exigidos para la formación de los ciudadanos que reclama el nuevo orden nacional y mundial.” Echeverry (2002,9).

La ludoteca constituye un lugar donde el niño va a distensionarse, por lo cual debe brindar experiencias de placer y diversión.

El juego, se convierte en un medio para el aprendizaje el cual va a estimular todas las dimensiones del niño logrando ser promotor de vivencias no sólo individuales sino grupales.

#### **5. RINCONES DE LA LUDOTECA:**

- Rincón de Psicomotricidad: en este rincón se trabajará la psicomotricidad a través de la expresión corporal utilizando colchonetas, balones, bastones, aros, cubos, etc.
- Rincón de Juegos: habrá estantes con juguetes como muñecos, carros, etc donde el niño accederá a ellos libremente.
- Rincón de la Casa: Habrá una pequeña casa, con materiales como cocina, mesa de planchar, comedor, etc.
- Rincón de Arte: Allí se encontrarán pinceles, hojas, colores, en fin diversos materiales estimular la creatividad.
- Rincón Cognitivo: Estarán juegos de mesa como loterías, rompecabezas, etc.
- Rincón de Dramatización: Habrá disfraces, títeres, maquillaje, accesorios con el fin de despertar la imaginación.
- Rincón de la Literatura: Será un espacio que tendrá cuentos y libros con cojines y tapete para que el espacio se vea confortable para los niños.

#### **6. METODOLOGÍA**

La metodología va dirigida hacia el juego libre y el juego coordinado por la docente, donde el juego será la herramienta principal de las actividades, logrando integrar todas las dimensiones del niño. Las actividades serán:

- Individuales: manualidades, el dibujo libre, la expresión corporal a través de disfraces, juego libre, observación de cuentos.
- Grupos pequeños: Se realizarán juegos de mesa, collages, rincones de la vida cotidiana, etc.
- Grandes grupos: Talleres de Plan Lector, Talleres de inglés, de valores, dinámicas de grupo, y juegos en la cancha.

##### **6.1. PROGRAMACIÓN DE SESIÓN:**

- Bienvenida al lugar.

- Motivación
- Dinámica grupal.
- Juego libre o talleres.
- Organización del lugar.
- Despedida final.

#### 7. REGLAMENTO DE LA LUDOTECA:

Por una educación basada en una cultura de paz y de no-violencia, al servicio de la humanidad.

- Respetar el horario de ingreso y salida de la ludoteca
- Realizar las actividades diarias de rutina.
- Tener ordenado el lugar respetando a los otros grupos.
- Mantener limpia la Ludoteca.
- Evitar comer durante las actividades en la ludoteca.
- Cuidar los juguetes y valorarlos.
- Evitar la violencia.

#### 8. HORARIO:

<b>HORA</b>	<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIERCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
1-2:30 P.M	0-01	0-02	0-03	0-01	0-02
2:30-3:30 P.M	0-02	0-03	0-01	0-02	0-03
4 – 5 P.M.	0-03	0-01	0-02	0-03	0-01