

"El desafío de promover nuevos espacios institucionales:  
Armando una Ludoteca en la escuela"



Magdalena Carranza, Natalia Warnik, Gabriel Martínez y Melina Dans.

Centro de Recursos, Escuela Normal Superior de Lenguas Vivas N° 1  
Pte. Roque Sáenz Peña. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

## Prólogo

Hoy nos encontramos con el desafío de realizar este escrito, que permite registrar lo que de manera grupal hemos logrado hasta aquí.

A su vez es una manera de agradecer una enorme formación recibida, coherente con lo que desde sus orígenes nos convocó bajo el marco del plan “Aprender Trabajando”.

## Ficha Técnica

Integrantes: 7 estudiantes de la carrera de Profesorado de Nivel Inicial y Primario y dos docentes a cargo de la coordinación.

Donde: Centro de Recursos, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Fecha: Entre mediados de junio y mediados de noviembre de 2010. Período correspondiente a la duración y vigencia de la segunda etapa del programa “Aprender Trabajando 2010”<sup>1</sup>

Características del grupo beneficiario: Niños de jardín de 3 a 5 años y primer ciclo de primaria hasta los 8 años, ambos pertenecientes a la institución.

Contexto de la institución: Se encuentra ubicada en una zona céntrica de la ciudad, con gran densidad de población. Posee una elevada cantidad de alumnos en los cuatro niveles educativos que se desarrollan en su interior.

---

<sup>1</sup> El programa Aprender Trabajando consiste en una propuesta educativa en la cual se realizan Prácticas Educativo-Laborales en una institución de carácter público o privado, dentro o fuera del establecimiento educativo al que concurre el alumno beneficiario del programa. Dichas prácticas se caracterizan por contar con un estímulo económico, tener una jornada reducida y adecuarse necesariamente a la currícula escolar respondiendo a un proyecto diseñado por el establecimiento educativo, o por la institución externa conjuntamente con el establecimiento al que concurre el/los alumno/s.

## **El comienzo...**

Nuestra experiencia tiene por escenario el establecimiento educativo Escuela Normal Superior de Lenguas Vivas N° 1 Pte. Roque Sáenz Peña. al que cada uno de nosotros asiste como alumnos de las carreras de formación docente que allí se dictan.

Dentro del mismo, en el nivel terciario, funciona el Centro de Recursos<sup>2</sup>. A través del mismo fuimos convocados por las docentes a cargo para desarrollar tareas en él, dentro del marco del plan “Aprender trabajando”.

Allí es donde conformamos un grupo de trabajo que tiene la satisfacción de relatar esta experiencia: el armado de una ludoteca en la escuela.

Fuimos convocados de diferentes maneras, llegamos al Centro de Recursos con distintas inquietudes. Sin saber que cada uno de nosotros encontraría en este espacio, la posibilidad trabajar desde sus capacidades individuales, conformando un grupo dispuesto a enfrentar desafíos y encarnar un proyecto institucional que nos trascenderá.

Muchas ideas surgieron cuando se nos presentó la propuesta. Debido a nuestras convicciones sobre lo que el juego implica en Educación, el proyecto estuvo sumamente cargado de significado y afecto desde el primer momento. Rápidamente se comenzó a manifestar la necesidad de capacitarnos y de investigar sobre qué es un espacio de juego y como se debería incluir en una institución educativa formal, así como qué características tiene, debería o podría tener.

---

<sup>2</sup> Espacio institucional, colaborativo, integrador y articulador de recursos de apoyatura didáctica. Fue creado en el año 2008 como parte de un Proyecto de Mejora Institucional financiado por el INFD.

### **Primera Fase: Investigación y capacitación**

A lo largo de esta etapa, fueron tomando cuerpo nuestras concepciones sobre la implicación e importancia del juego en la educación más allá de los fines meramente pedagógicos.

Para poder cumplir con los objetivos del proyecto, investigamos sobre: el rol del ludotecario, diferentes ludotecas y sus contextos, materiales de juego, historia del juego en la educación. Para ello se consultó bibliografía especializada, a profesionales del ámbito e institución y a profesionales que abordan el tema en espacios fuera del contexto escolar y dentro del mismo.

Participamos de un curso de capacitación en ludotecas, un encuentro abierto de recreación y un seminario en FLACSO. Este último, si bien no trataba de espacios de juego, nos brindó la posibilidad de pensar en los distintos enfoques desde donde abordar la temática.

Ir investigando la temática del juego desde distintos enfoques, social, psicológico, cultural, histórico nos fue permitiendo tener una idea más acabada y respaldada por saberes concretos, de su dinámica, utilidad y relevancia.

### **Razones del abordaje del tema...**

Según lo estipulado por la Ley de Educación Nacional en su Artículo 20 y 27 es obligación de los educadores incluir el juego en un espacio especialmente diseñado para su desarrollo y despliegue. Esta es una de las razones por las cuales las coordinadoras del Ctro. De Recursos abordaron este tema en el marco de un proyecto de mejora institucional. De todos modos y como dijimos anteriormente, desde el principio nos apropiamos del proyecto paulatinamente éste fue tomando cuerpo en nosotros.

“El juego es un patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables. Pero además es una necesidad que la escuela debe, no sólo respetar, sino también favorecer, a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue”<sup>3</sup>(A. Malajovich, 2000)

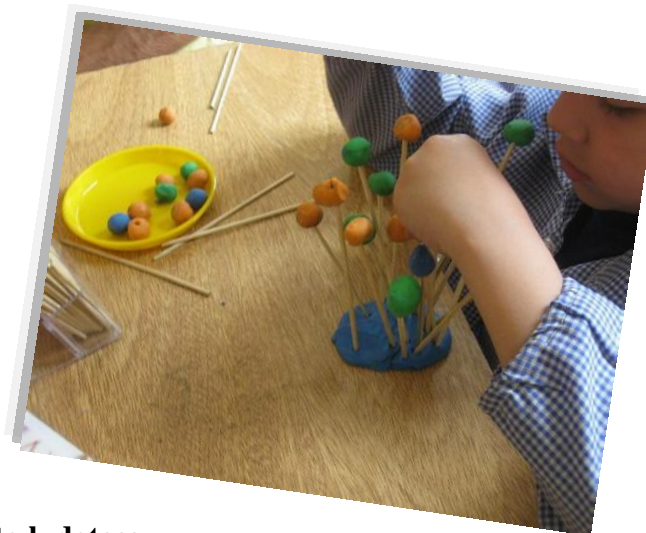
En la actualidad, muchos de los espacios que los niños utilizaban para jugar, se han ido reduciendo. A su vez los avances de la tecnología ofrecen propuestas que no siempre favorecen la socialización y los juegos compartidos. Esto, sumado a que en los espacios educativos formales el juego se utiliza casi únicamente como una herramienta para enseñar contenidos curriculares hacen de la creación de la ludoteca en la escuela una excelente manera de revalorizar el juego, otorgando la posibilidad de convertirlo en un elemento constitutivo de la formación de los niños.

“Si los objetivos del currículo están orientados mayormente al desarrollo de los contenidos disciplinares, el juego ocupa un lugar limitado en la vida cotidiana (...). En cambio, si los objetivos se remiten a aprendizajes más generales como el desarrollo integral de la persona (...) el juego suele ocupar un lugar relevante como herramienta para conocer e interpretar la realidad y como ámbito de expresión y relación con los otros” (Sarlé, 2010)

La creación de una ludoteca en la escuela trae a primer plano la importancia de cumplimentar el derecho del niño a jugar, dando lugar a que la comunidad educativa pueda auto-convocarse a participar como agentes activos de este proceso.

---

<sup>3</sup> A. Malajovich en el Diseño Curricular, 2000. Marco General.



### **Objetivos del proyecto ludoteca:**

Lo hasta aquí mencionado se despliega en base a los objetivos originales del proyecto ludoteca, elaborado por las coordinadoras de Centro de Recursos de la institución, vinculados a los saberes a enseñar/adquirir a través de este proyecto, por parte de los estudiantes colaboradores:

- Reconocer el sentido que el juego adquiere como medio para la enseñanza, la resolución de conflictos, la identificación de situaciones de riesgo, etc. y, fundamentalmente, al juego como fin en sí mismo, contribuyendo a recuperar el lugar que le cabe a la escuela como promotora de espacios lúdico-creativos que garanticen el cumplimiento de uno de los derechos del niño: al juego y al esparcimiento
- Incorporarse como “adulto-jugador” significativo
- Generar recursos lúdicos para enriquecer las propuestas
- Adecuar el espacio destinado transformándolo en una Ludoteca acorde a niños desde los 3 hasta los 8 años de edad.
- Contribuir a una integración creativa entre la Escuela Primaria y el Jardín de Infantes, facilitando el pasaje de los niños de una instancia a otra y recuperando espacios de encuentro con un carácter lúdico.
- Construir un bagaje de conocimientos prácticos que le permitan relacionarlos con los marcos teóricos construidos desde las diferentes instancias curriculares.

## **Contenidos Curriculares**

De la misma manera, se abordaron los contenidos en los que nosotros, como estudiantes, deberíamos capacitarnos:

- Características de una ludoteca escolar y del ludotecario escolar.
- Materiales que conforman una ludoteca
- El espacio lúdico y la movilidad
- Características de la planificación en las juegotecas
- Juegos y juguetes
- Selección y creación de recursos materiales: estructurados, semiestructurados, desestructurados. De mercado y con material de desecho.

### **Segunda Fase: Puesta en común**

Luego de esta investigación y capacitación realizamos una puesta en común de dichos conocimientos a través de reuniones grupales para integrar, compartir y enriquecer nuestros conocimientos individuales y grupales.

Comenzamos a diagramar las tareas que eran necesarias para concretar el armado de la ludoteca:

- Definición de criterios estéticos y lúdicos
- Elaboración de objetos, juguetes y materiales
- Acondicionamiento del espacio
- Presentación y puesta en marcha de la ludoteca

En primera instancia decidimos cuáles eran las propiedades y características de los juegos y juguetes que deseábamos incluir en la ludoteca. De lo charlado y aportado por todos surgió que queríamos ofrecer materiales diferentes a aquellos con los que los niños juegan en las salas de jardín. Nos interesaba plasmar en estos (a través de sus características, propuestas,

colores, texturas y actividad lúdica que propician) una impronta innovadora y creativa, que logre des-automatizar el juego, ampliarlo y sobre todo no restringirlo sino potenciarlo. Para lograrlo, procuramos estar en cada detalle.

Los criterios de selección y elaboración de materiales fueron:

- Niveles de estructuración-desestructuración de los juguetes
- Potencia para estimular el juego
- Adecuación al espacio imaginado
- Características particulares de cada grupo beneficiario.
- Ruptura de modelos estereotipados

A su vez queríamos crear un ambiente acogedor, rico en estímulos visuales pero no sobrecargados, para que los niños pudieran diferenciar claramente este espacio de la sala o el aula. Este fue un punto en el que hicimos especial hincapié durante todo nuestro trabajo, dado que al ser una ludoteca inmersa en una institución del sistema educativo formal, fue importante crear las condiciones necesarias para que las actividades que allí se desplegaran pusieran en primer plano al juego como contenido en sí mismo (y cuando nos referimos al juego como contenido en sí mismo estamos diciendo que el contenido principal de jugar, por ejemplo, al dominó, es el juego del dominó).

Queremos enseñarles a los niños que sepan disfrutar y que sean libres. Queremos darles a los niños la posibilidad de desplegar su pasión.

Si les enseñamos a jugar, si nosotros como adultos podemos darle un espacio de importancia y valor al juego en la vida de los niños, si nos convertimos en “ludo-educadores”<sup>4</sup> también estaremos enseñándoles a valorar el juego, a darle un espacio en su vida, no sólo de niño sino de adulto. Estaremos formando personas **conscientes** de su

---

<sup>4</sup> P. Sarlé, 2010.

necesidad de esparcimiento y diversión para una vida sana. No olvidemos que jugar es un derecho, y es un derecho porque proviene de una necesidad.

### Sumando desafíos...

Al proyecto original se le sumó un subproyecto: el de construir un espacio interactivo de juego a realizarse en La Noche de Los Museos, ya que el Centro de Recursos participa anualmente en dicho evento exponiendo material histórico de algunos de los precursores pedagógicos de la educación de los más chicos (Montessori- Froëbel y Decroly).

Esto nos acercó una gran oportunidad; la de elaborar material emulando los históricos ya que serían presentados en este espacio interactivo para que los manipulen niños y adultos concurrentes al evento.

## Noche de Los Museos



Fig. 2 – Material montessoriano



Fig. 1- Dones 1, 3 y 5 del material froebeliano.



Fig. 3- Juego de construcción basado en material froebeliano

### **Tercera Fase: Elaboración de materiales y acondicionamiento del espacio**

Con respecto a los materiales tuvimos que afrontar nuestro primer desafío tangible; elaborar los objetos con los escasos o nulos recursos económicos de los que disponíamos. La mayoría de las veces trabajamos con material de descarte y/o con materiales comprados por nosotros o nuestras coordinadoras. Pero de todas formas pudimos elaborar objetos, juegos y juguetes acordes a los criterios establecidos, entre ellos: ludiedro, instrumentos musicales, cortinas sonoras, etc.

En cuanto al espacio físico para la ludoteca, este no fue definido, por lo tanto, trabajamos en forma especulativa a partir de lo que nos ofrecieron como posibles lugares dentro de la institución, lo que nos llevó a seguir adelante con la esperanza de que el esfuerzo tuviera, de un modo u otro, sus frutos. Para ello, el apoyo de las coordinadoras fue esencial. Ellas supieron mantenernos informados y darnos la seguridad de que nuestro trabajo no era en vano, mientras seguían gestionando la asignación del espacio prometido.

### **Cuarta Fase: Lo que finalmente se pudo plasmar...**

Fueron cuatro los momentos en que realizamos intervenciones con lo hasta aquí desarrollado.

El primer encuentro se realizó en La Noche de Los Museos. Un espacio destinado a la interacción lúdica con materiales que emulaban recursos didácticos históricos de algunos de los precursores pedagógicos de la educación inicial y otros actuales. Esta exposición interactiva tuvo como objetivo que se pudiera apreciar la huella de aquellos primeros materiales didácticos en los juegos y juguetes actuales.

Fue maravilloso ver como niños y adultos interactuaban en un espacio lúdico. Cada persona se sintió invitada a jugar con el material construido y seleccionado por nosotros.

Esta satisfactoria experiencia puso de manifiesto lo interesante que es el encuentro de los niños con réplicas del material didáctico histórico, y por este motivo los incluimos luego en las presentaciones de la ludoteca.

Los siguientes tres encuentros, correspondientes a la presentación de la ludoteca, los realizamos a finales del mes de noviembre, tomando prestada un aula del Nivel Terciario y adecuándola a las necesidades de la presentación, con el fin concretar los objetivos planteados.

A estas presentaciones acudieron los niños de las salas de 5 años del jardín de infantes de la institución. Cada una tuvo una duración de aproximadamente 1hs.

## Intervenciones en el aula



1. Derecha arriba- Reproducción de material froebeliano
2. Izquierda - Geoplano

### Algunas conclusiones....

Creemos que el logro más contundente es la incorporación del espacio de ludoteca a los planos oficiales del edificio, ya que desde el inicio el proyecto se manifestaba como algo disruptivo para la institución y los directivos de sus distintos niveles. Afortunadamente y

con esfuerzo la propuesta de llevar a cabo este espacio entró en diálogo con las diferentes ideologías presentes en la institución. En consecuencia, a dos años de iniciado el proyecto, y con este, el pedido de un espacio físico exclusivo para la ludoteca, tenemos la enorme satisfacción de contar con él.

Nos demandó mucha energía y reflexión la falta de presupuesto y de materiales que retrasaron el armado de recursos didácticos que destinaríamos a la ludoteca y sentimos que, si bien los recursos económicos y edilicios condicionaron, y siempre condicionan, los resultados, el proceso vivido es el verdadero aprendizaje. Las actitudes tomadas y los criterios que descubrimos son los componentes claves de lo que logramos capitalizar como estudiantes.

No podemos pasar por alto que llevar a cabo este proyecto en una escuela formadora pretende, no sólo ofrecer un espacio lúdico diferente para el nivel inicial, sino aportar a la resignificación del lugar que ocupará el juego en la futura práctica docente de los estudiantes actuales. En definitiva, pretende ser un espacio formativo más de la institución.

### **Evaluación...**

Cuando miramos hacia atrás y evaluamos nuestro desempeño como grupo nos damos cuenta de que hemos logrado desenvolvernos en situaciones desafiantes o complejas con eficacia, buscando siempre resolver los inconvenientes de manera creativa y flexible.

Desde el principio cada uno puso a disposición del proyecto su potencial individual encontrando claramente lugar desde el cual aportar. A medida que nos íbamos conociendo se abrió la posibilidad de articular dichas capacidades de manera complementaria.

En nuestros encuentros se respiraba un clima de entusiasmo, compromiso y respeto. La responsabilidad fue sostenida por todos, las tareas se llevaron adelante de manera colaborativa y este modo de trabajo permitió que se establecieran lazos de confianza haciendo el trabajo más ameno.

Queremos marcar que uno de los factores más importantes para que la experiencia se llevara a cabo de éste modo fue la actitud de permanente estímulo, confianza y contención que tuvieron las coordinadoras del proyecto, la cual repercutió de manera contundente en nuestros procesos individuales vividos el año pasado.

### **El futuro de la experiencia...**

Esta nueva estación del proyecto se nos presenta como la posibilidad de imaginar los frutos del futuro y la base del despliegue de lo que hasta aquí se fue generando.

Desde aquí la posibilidad de colaborar en capacitaciones para docentes y directivos de la institución, armar y seleccionar nuevos materiales que se utilizarán para el desarrollo de las actividades lúdicas, intervenir el espacio con criterios acordes a la propuesta planteada diferenciándolo de un ambiente áulico, integrar dicho espacio en una institución educativa, involucrar otros actores de la institución que puedan continuar la tarea, proyectar una articulación entre los docentes involucrados en los diferentes niveles y de mas posibilidades que enriquezcan la experiencia y el proyecto.

Para darle especificidad al uso de la ludoteca, lo planificado es que los docentes a cargo de este proyecto brinden capacitación a los maestros de las salas de jardín y primaria que utilizarán el espacio con sus alumnos.

### **Bibliografía**

- Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. 1989
- Diseño curricular para la Educación Inicial. Marco General
- Ley Nacional de Educación Nro. 26.206 año 2006
- Sarlé, P. (2006) *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”*. Buenos Aires: Paidós
- Sarlé, P. (2010) *“Lo importante es jugar”*. Buenos Aires: Homo Sapien
- Vial, J. ( 1988) *Juego y Educación. Las Ludotecas*. Madrid: Ediciones Akal