

**4° Encuentro Internacional de Educación Infantil de la OMEP
Congreso Latinoamericano de la OMEP -2011-**

“Otros espacios, otros tiempos para la educación de la infancia”

Título y subtítulo de la Experiencia: “Ludoteca Forestal”

2011- “Año Internacional de los Bosques”

Ludoteca Forestal. 2011- Año Internacional de los Bosques. Silvia Liliana Senatore.

Área temática elegida:

LOS ESPACIOS PARA LA EDUCACIÓN: la sala, la escuela, el centro, el barrio, la calle, el parque, la ciudad, Internet.

"Produce una inmensa tristeza pensar que la naturaleza habla mientras el género humano no escucha".

-Víctor Hugo –

1.- *Fundamentación de la experiencia:*

“Ludoteca Forestal”, 2011 -“Año Internacional de los Bosques”-, se planificó y dinamizó con niños de seis a ocho años de la ciudad de Buenos Aires, que asistieron en el 2011 a la Colonia de verano “Vacaciones en la Escuela” del GCABA, lo implementamos desde los variados recursos de la Biodiversidad Ambiental, respetando la riquísima diversidad cultural que hoy integra nuestra sociedad.

Las secuencias de actividades se articularon buscando que los niños tengan acceso a una variedad de recursos de Educación Ambiental, especialmente la forestal para lograr el desarrollo de ciudadanos responsables y comprometidos con el cuidado del ambiente.

¿Por qué trabajar esta temática en la ludoteca? Para Educar-nos en la sostenibilidad, como ciudadanos ambientalmente reflexivos, participativos, críticos y responsables, que respondan con acciones concretas a la "emergencia planetaria", que vivimos, marcada por: contaminación y degradación de los ecosistemas, agotamiento de recursos, desequilibrios insostenibles, pérdida de diversidad biológica y cultural, tala indiscriminada, deforestación, **nos estamos olvidando que nuestros amigos silenciosos, los árboles, nos permiten esa relación tan mágica e insustituible con la naturaleza, que es la VIDA.**

Crear la vida, es por lo tanto, crear cultura de la sostenibilidad.

La propuesta de la ludoteca Forestal, está basada en el protagonismo ambiental como estrategia activa de concientización social y acción solidaria.

Esta intencionalidad se focaliza, por un lado, resignificando el valor del juego, como generador vincular que facilita el aprendizaje de los niños, estableciendo lazos solidarios intergeneracionales, con profesores, auxiliares, profesionales invitados, etc. desarrollando "el sentido de iniciativa", para crear herramientas concretas a la problemática de la deforestación y preservar el equilibrio ambiental y la puesta en marcha de un plan de acción que asegure los cambios actitudinales y aptitudinales en nuestra sociedad.

Aprendemos a ser respetuosos de las diferencias, acrecentamos nuestra capacidad para aceptar lo diverso, desarrollando actitudes de tolerancia con todos los organismos que habitan el planeta.

¿Qué es una ludoteca forestal? Su función más importante es hacer felices a los niños ya que no existe nada más esencial que la sonrisa de ellos. Siendo un espacio creado para favorecer y facilitar el juego y a través del mismo construir saberes ambientalmente sustentables. En esta propuesta los protagonistas tienen el derecho de jugar libremente con todas sus potencialidades y necesidades lúdicas. Se encontraran con el personaje principal de la ludoteca: **el juguete, -juego-** (objeto intermediario y cultural, motivador de nuevas conductas ambientalmente saludables y motor de la creatividad).

A través del juego/juguete se pretenderá proporcionar aprendizajes de educación ambiental, especialmente la forestal, adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades, de forma natural y agradable, porque en la ludoteca la construcción del conocimiento es una delicada aventura, este espacio fue diseñado, imaginado, soñado para que los niños y/o adultos, podamos vivir plenamente con toda nuestra curiosidad y entusiasmo, disfrutando unas vacaciones diferentes. Los encargados y responsables de cumplir con este objetivo somos los docentes y auxiliares, responsables de cada grupo, nos transformamos en facilitadores del juego (individual y grupal).

Además de clasificar y catalogar juegos y juguetes, planificamos animaciones lúdicas y eventos especiales de integración, es decir, que actuamos facilitando el juego en lugar de dirigirlo, prestamos especial atención a la creación de una atmósfera libre de fracaso y a un ambiente que estimule la creatividad, la diversión, elevando el nivel de desarrollo de la persona.

Es una propuesta de educación ambiental, abierta a las necesidades y a los cambios, donde se trabaja para lograr que nuestros colonos alcancen un equilibrio emocional, sensible e intuitivo, fortalecido para enfrentar un mundo con serios problemas de deforestación y las consecuencias que de ella derivan. Nuestro homenaje a nuestros amigos los árboles. Si retrocedemos en el tiempo hasta encontrarnos con el hombre primitivo, quien realmente conocía y dominaba perfectamente su entorno podemos afirmar que en ese entonces los árboles y los bosques poblaban casi la totalidad de la tierra, constituían la base fundamental para los seres humanos y ellos lo sabían. Es una realidad maravillosa, que las ramas de nuestros amigos los árboles crecen y que sus

raíces se arraigan desde hace siglos en las entrañas de nuestro planeta Tierra. Algunos ejemplares arbóreos son auténticos monumentos históricos, de gran tamaño y supervivencia. Han sobrellevado guerras, fuegos y talas excedidas. Han presenciado a convenios, pactos y sometimientos. Poca gente lo sabe, muy pocos los respetan y los protegen, son los auténticos relegados. Para comenzar a reivindicarlos y defenderlos utilizaremos el amplio bagaje de la ludoteca forestal en beneficio de la actividad lúdico-pedagógica de colonos y profesores. Rescatando la Cultura de la Paz y la NO Violencia.

Antecedentes de esta propuesta, algunas de las actividades desarrolladas. Las experiencias realizadas en educación ambiental a lo largo de estos años, demuestran que el punto de partida es la construcción de redes educativas, solidarias de compromiso y acción. Estas redes garantizan la transmisión de conocimientos y valores como multiplicadores de multiplicadores, los actores involucrados, desarrollan capacidades, habilidades y destrezas en prácticas solidarias, cooperativas, artísticas, técnicas, del lenguaje expresivo oral-escrito, favoreciendo la ampliación de sus conocimientos del mundo, la investigación, la incorporación de nuevas tecnologías, el tratamiento de la información ,formando hábitos de debate y resolución no violenta de conflictos tal como el diseño curricular educativo lo promueve en todos sus niveles.

***Primera experiencia: “Juntos” Tema: Contaminación del agua Año 2003

***Segunda experiencia: “Sueños de Paz”. Tema: Forestación Año 2004

Una bandera realizada por los alumnos está expuesta en un instituto de educación terciaria en Francia. Visitar en <http://silvialilianasenatore.blogspot.com/>

***Tercera experiencia “Dulce Amist@d”. Respeto por la biodiversidad –Año 2005 – “Ludoteca integradora: Pandora”

***Cuarta experiencia “Sum@r-nos: por una educación integrada”

***EDUCACIÓM AMBIENTAL, RESPONSABILIDAD DE TODOS Año 2006

***”2das Olimpiadas Ambientales 2007 “ Residuos Sólidos Urbanos”–Fuimos uno de los ganadores-

***Eco: ¡OjO! – Contaminación Visual- 2008- Ludotecambiental-

***”El poder de un abrazo”- Ambiente e integración” 2009-

***”Las flores nacionales de Latinoamérica”- Bicentenario Argentino- Ludoteca- 2010-

Razones de la adopción de este enfoque didáctico y su fundamentación teórica La educación ambiental es un derecho y el principal pilar del desarrollo socioeconómico sostenible, enfrentando el reto de elaborar estrategias que promuevan la integración, el aprendizaje de calidad, la flexibilidad y la innovación frente a la exigencia social dominante. Debemos capacitarnos para adaptarnos a los cambios por demás acelerados y a la vez responder a la crisis mundial. La Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la resolución por la que se declara al 2011 como Año Internacional de los Bosques. Esta celebración favorecerá la toma de conciencia de que los bosques son parte integrante e indispensable del “Desarrollo Sostenible” del planeta, debido a los beneficios económicos, socioculturales y ambientales que proporcionan.

El proyecto pretende crear, ejecutar e implementar un espacio (LUDOTECA-FORESTAL) con los colonos y profesores, esta propuesta favorece en primer lugar la integración de la comunidad educativa (especialmente entre pares, ya sea entre colonos como entre docentes) y posteriormente en un futuro lograr la inclusión de esta propuesta en la educación formal.

Objetivos Generales:

- Satisfacer la necesidad de contar con un espacio lúdico, como herramienta integradora (tanto del niño y/o adulto con el juguete, el juego, el saber ambiental y entre ellos).
- Potenciar la utilización de la actividad lúdica como un recurso educativo y creativo en el tiempo libre.
- La importancia de fomentar actitudes ambientalmente positivas desde una temprana edad.

Objetivos Específicos:

- Crear una ludoteca forestal.
- Favorecer la integración y socialización (aceptación del otro), tanto en la colonia como en el mundo externo.
- Favorecer y facilitar el juego.
- Estimular la libertad y ofrecer seguridad para la acción.
- Permitir la expresión de la creatividad.
- Generar igualdad de oportunidades lúdicas.

- Transmitir valores humanos fundamentales: solidaridad, justicia, respeto, honestidad, responsabilidad, libertad, igualdad, actitud de diálogo, compañerismo, etc.
- Propiciar un espacio placentero, alegre, sorprendente, curioso y vivo.

Cronograma y duración de la experiencia: La colonia de verano tuvo una duración de cinco semanas de lunes a viernes desde las 10:30 hs hasta 18:30 hs. Durante la mañana las actividades se realizan en la escuela, luego se almuerza y por la tarde en el Parque de la Ciudad.

Contenidos desarrollados:

- 🌍 Recuperación de datos de conductas ambientalmente responsables a través de encuesta –cuidado del papel- uso de las bolsas de nylon-cuidado del agua- entre otras.
- 🌍 Identificación de cambios y permanencias en algún aspecto de los árboles del barrio
- 🌍 Establecimiento de relaciones de semejanza y diferencia entre árboles, arbustos e hierbas.
- 🌍 Búsqueda de similitudes en el árbol de la plaza y el de los bosques.
- 🌍 Identificación de acciones que promueven la amistad: ayudar, perdonar, prestar, hablar, pedir, acariciar, abrazar, besar, tolerar o esperar, pedir disculpas, ceder, etc.
- 🌍 Identificación de acciones que no ayudan a tener amigos: pegar, morder, tirar del pelo, escupir, molestar, no perdonar, gritar, acaparar, excluir.
- 🌍 Elaboración de una encuesta sencilla para conocer nuestras actitudes frente al consumo
- 🌍 Construcción de normas para el funcionamiento de la ludoteca forestal: horarios de entrada y salida, normas para jugar en el patio, normas para jugar en los rincones, para entrar y salir de la sala, para el uso de los materiales y elementos de descarte.
- 🌍 Reconocimiento de la vinculación entre el sentido de las normas y la necesidad de su cumplimiento: el sentido de llegar todos a horario, la necesidad de compartir y cuidar y no romper los juguetes, la importancia de compartir los materiales para que todos puedan trabajar con ellos.

🌐 Reconocimiento y valoración de la necesidad de normas para el funcionamiento grupal: escuchar cuando un compañero está hablando, compartir los materiales y los juguetes, colaborar con los compañeros y los maestros

🌐 Respeto y valoración por los puntos de vista diferentes al propio.

Actividades: (algunas de las realizadas)

🌐 Buscar un nombre para el grupo.

🌐 Jugamos a realizar puentes de diferentes maneras. ¿de qué otras formas podemos hacer puentes que no sean parados o con las piernas abiertas: en cuatro apoyos, como los perros; acostándose con las piernas dobladas, levantando la cola, contra la pared, apoyando la espalda en la pared, los pies en la pared.

🌐 Armamos puentes en parejas. Cómo construirían un puente con un compañero sin usar las manos (usan los pies, enfrentados, sentados con las piernas extendidas, tomándose de los hombros y bajando el tronco. Cambiar de parejas.

UTILIZAR LA IDEA DE PUENTES COMO UNIONES.

🌐 Hacer puentes con telas. Pasan los compañeros por lo alto y por lo bajo. Relajación.

🌐 Hacemos un mural con un dibujo que tenga que ver con el nombre.

🌐 Buscamos fotos de árboles, las pegamos en cartones de cajas de pizza, los recortamos y jugamos con los rompecabezas que construimos.

🌐 Vino Rosa, que es bibliotecaria y amiga nuestra nos conto cuentos de duendes y hadas, los construimos con residuos sólidos y luego los llevamos al parque para que tengan sus propias casas.

🌐 También nos visitó Sandra, que es artista plástica, con ella dibujamos árboles en las cuatro estaciones, realizamos cuadros y aprendimos más sobre ellos.

🌐 Redactamos instructivos de juegos para la ludoteca y luego al finalizar jugamos con ellos.

🌐 Redactamos para la ludoteca juegos ecológicos, que estarán para los niños que deseen jugarlos: ¿Árbol? marcamos con mochilas los vértices y el centro de un gran cuadrado, qué es el lugar donde vamos a jugar. Nos dividimos en dos grupos, un grupo son los árboles nativos argentinos (la vida vegetal) y el otro grupo son los factores ambientales. Colocamos 4 árboles cada dos factores ambientales. Cada vértice representa una etapa del ciclo de vida de la planta, ya sea semilla, estaca, brote, arbusto y árbol. Las plantas tendrán que correr de una esquina a la otra (siguiendo la secuencia

ordenada del ciclo). Los factores ambientales intentarán atraparlas cuando éstas estén corriendo de cono a cono del cuadrado. Cuando las plantas se paren sobre uno de los vértices no podrán ser atrapadas. Cada planta que logre dar la vuelta al cuadrado se consagrará como árbol. Una vez que dan la vuelta al cuadrado pueden volver a empezar, pero se irán contando la cantidad de árboles que crecen. El juego se termina a un determinado tiempo cuando se contarán la cantidad de árboles que crecieron y la cantidad de semillas, brote y arbustos que hay. Cada integrante del grupo cuenta su experiencia, las plantas al tratar de completar su ciclo ecológico y los factores al destruirlas. ¿Todas las semillas llegaron a árbol?, ¿qué pasaría si todas las semillas llegaron a árbol? En este juego ecológico trabajamos los conceptos de ciclo de vida y los factores ambientales que afectan estos ciclos.

Sectores de la Ludoteca forestal:

- **Sector de Psicomotricidad:** en este espacio se fomentará el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales, tales como pelotas, bastones, aros, cubos y túneles de goma espuma, colchonetas, etc.
- **Sector de Juegos:** habrá estantes con juegos y juguetes con libre acceso para ser explorado libremente o coordinada por los profesores.
- **Sector Musical:** se estimulará la percepción auditiva por medio de instrumentos convencionales y artesanales. Escucharemos el canto de los pájaros, el sonido del agua en el mar, en una fuente, etc.
- **Sector Arte:** se ofrecerá diverso material estructurado y no estructurado para fomentar la creatividad a través de la expresión plástica, con temática ambiental. Los trabajos van a estar expuestos en móviles (colgados del techo con maderas).
- **Sector de Experimentos:** se fomentará la exploración de los fenómenos físicos, uso del microscopio, mediante el uso de guías con experimentos sencillos.
- **Mesa de Actividades:** en forma a la cual se puedan reunir para realizar todo tipo de juegos de mesa en forma grupal e individual.
- **Sector del vivero:** espacio destinado a la germinación, cuidado de semillas arbóreas de especies nativas. Posterior transplante de los plantines para plantarlos en algún espacio público de la CABA.
- **Museo infantil:** sus coordinadoras realizarán actividades participativas de ciencias sociales.

- **Sector de las nuevas tecnologías** con equipos acorde a las necesidades de los usuarios.
- **Sector de fotografías bosques y árboles:** con materiales necesarios para que tengan acceso a toma fotográfica y a su difusión
- **Sector Dramatización:** constará de títeres, un baúl para disfraces, maquillajes, accesorios y un retablo móvil, para que los participantes puedan crear historias y manejar títeres.
- **Botiquín de Juguetes:** con materiales necesarios para la restauración de juegos y juguetes dañados.
- **Cosoteca ambiental:** variedad de material reciclable para la construcción de juguetes. Se trabaja para el uso responsable de los recursos naturales, manejo de los residuos sólidos.
- **Botiquín de Auxilios:** con elementos de primeros auxilios
- **Administración:** caja con ficheros de juegos / juguetes. Carpeta de actividades lúdicas realizadas. Fichero de préstamo.
- **Cuadro de Comunicaciones:** donde puedan ser colocados recados de un colono para otro, noticias sobre las actividades de la Ludoteca o simplemente avisos de rutina. Reglamento.
- **Biblioteca:** espacio que incluye todo tipo de cuentos ambientales y libros (con almohadones para contener y sostener a los colonos que quieren leer un libro confortable y placentero.

Resultados de aprendizaje de los niños: los niños aprendieron a convivir solidaria y responsablemente con sus pares, docentes y el ambiente. Se observaron cambios positivos de conducta ambientalmente responsable a lo largo de las cinco semanas.

Recibimos apoyo de los padres, de la asociación cooperadora de la escuela donde se concentró esta población de colonos, de profesionales externos a la institución, Asociación Guardianes del Ambiente que es una organización no gubernamental, Los planes para el futuro, es seguir desarrollando la ludoteca en todas las temáticas ambientales y en la educación formal.

Bibliografía consultada.

- Aguilar María José; "Cómo elabora un proyecto".
- Bautista Helena; " Ludoteca, un espacio comunitario de recreación", VI Congreso Nacional de Recreación.
- Velez Jiménez; " La nueva pedagogía para el siglo XXI".
- La legislatura de la ciudad de Buenos Aires; " Ley 415, Juegotecas".
- Jiménez Carlos;" El placer de la lúdica".
- Caba Beatriz; " Juego y necesidades especiales", ¿Qué es una ludoteca?, "El juego infantil en los medios urbanos", "Por que es importante jugar", " Características de la actividad lúdica", " Las ludotecas en la argentina, una necesidad sociocultural del 2000"
- Secretaría de Desarrollo Social;"Hagamos un proyecto comunitario".
- Robert Jaulin; "Juegos y juguetes".
- Guillermo Brown; "Qué tal si jugamos... Otra vez...".
- Motta Alejandra," El juego en la escuela".
- Alvarez Silvia; " Integración de áreas e interdisciplinas".
- Goleman Daniel, "El espíritu creativo".
- Dinello Raimundo; " La ludoteca y el circo del pueblo: Reafirmación cultural a través de lo lúdico", "Expresión lúdico creativa".
- Fischer, Rosa, "Club Amigos de la UNESCO, Bs. As.; "Proyecto para el decenio 2.001- 2.010, "Por una cultura de Paz", aprobado por la Comisión Directiva del Club Amigos de la UNESCO, Bs. As.
- Fischer, Rosa, "Club Amigos de la UNESCO, Bs. As.; "La Educación encierra un tesoro", informe elevado a la UNESCO por la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI; (aspectos fundamentales de parte del libro publicado por Ediciones Santillana UNESCO).
- MEL SILVERMAN, Aprendizaje Activo, 101 estrategias para enseñar cualquier tema, Editorial Troquel, Edic. 1.998. Argentina, - capítulo 1, pág. 15-
- Fischer, Rosa, ¡Queremos vivir!, 1.998, Cincuentenario de la Declaración Universal de Derechos Humanos, Homenaje a Pizzurno, editado en argentina 1.998.
- AEBLI, Hans, Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget, ed. 1.958, editorial Kapeluz, Bs. As.
- TAPIA, María Nieves, "La Solidaridad como pedagogía", El aprendizaje en servicio en la escuela, 1º edición, Buenos Aires, Ciudad Nueva, 2.000.
- Programa de fortalecimiento y desarrollo juvenil Presidencia de la Nación, Módulo de formación, Desarrollo Social.

- GAY, Aquiles y otros, Red de Formación Docente Continua, “La educación tecnológica, aportes para su implementación, CONICET, edic. 1.997.
- BAZO, Raúl y otros, Tecnología 4, segundo ciclo, AZ editora, Bs. As.1.997
- FRESQUET, Alberto, Manual de la UNESCO, para la enseñanza de las ciencias, editorial Sudamericana, Bs. As. 1.959
- RATTO, Jorge, Ciencias para maestros, editorial Marimar, 1.978.