

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: PEDAGOGÍA

**Tesis previa a la obtención del Título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA.**

TEMA:

**“GUÍA DOCENTE PARA EL USO Y CONSTRUCCIÓN DE UNA LUDOTECA
PARA NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS”**

AUTORAS:

**MAYRA ALEXANDRA ROMERO TAMAY
DEYSY PAULINA CASA GUAYTA**

DIRECTORA:

ANA MARÍA NARVAEZ GARZÓN

Quito, abril de 2013

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Nosotras autorizamos a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Quito, abril de 2013

Casa Guayta Deysy Paulina
1716928286

Romero Tamay Mayra Alexandra
1719601971

DEDICATORIA

A nuestros padres, que con su esfuerzo desmedido nos han apoyado en todas las circunstancias de nuestro andar, con su amor incondicional y la confianza en nuestras capacidades y habilidades para prepararnos profesionalmente nos permitieron culminar nuestra carrera.

Gracias por creer en nosotras, por darnos la oportunidad de ser sus hijas, esperamos no defraudarles y seguir contando con su apoyo absoluto, también por dedicarnos valiosos ejemplos de vida; y a Dios, porque ha guiado nuestro camino académico, llenándonos de sabiduría y fortaleza.

MAYRA Y DEYSY

ÍNDICE

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo I

Lúdica y Juego.....	2
Hacia una definición de Lúdica.....	2
La Lúdica como función antropológica y cultural.....	4
La aparente gratuidad de la Lúdica.....	6
Definición del Juego.....	8
Características.....	11
Funciones del Juego.....	12
Importancia del Juego.....	13
Dimensiones del desarrollo social del Juego.....	15
Topología del Juego.....	16
Teorías del Juego.....	20

Capítulo II

Ludoteca.....	29
Definición.....	29
Objetivos de la Ludoteca.....	31
Características.....	33
Beneficios.....	34

Funciones.....	35
Taxonomía de las Ludotecas.....	36
Infraestructura.....	39
Áreas y actividades lúdicas para niños de 4 a 5 años.....	41
Área de Movimiento.....	41
Área de Juegos.....	43
Área Musical.....	45
Área de Arte y Expresiones plásticas.....	46
Área de Construcción.....	47
Área de Dramatización.....	48
Área de Reciclaje.....	49
Área de Lectura.....	50
Áreas y actividades lúdicas para niños de 5 a 6 años.....	52
Área de Movimiento.....	52
Área de Juegos.....	53
Área Musical.....	55
Área de Arte y Expresiones plásticas.....	56
Área de Construcción.....	57
Área de Dramatización.....	58
Área de Reciclaje.....	59
Área de Lectura.....	60

Materiales y Recursos.....	62
El juguete.....	63
El Ludotecario.....	68
Metodología de la Ludoteca Escolar.....	71
Evaluación de la Ludoteca Escolar.....	72
Evaluación Cuantitativa.....	73
Evaluación Cualitativa.....	74
 Capítulo III	
Características del desarrollo de niños y niñas de cuatro a seis años de edad.....	76
De cuatro a cinco años.....	76
Desarrollo Motor.....	76
Desarrollo cognitivo.....	78
Desarrollo socio afectivo.....	81
De cinco a seis años.....	83
Desarrollo Motor.....	83
Desarrollo cognitivo.....	85
Desarrollo socio afectivo.....	88
Etapas del desarrollo según varios autores.....	90
Conclusiones.....	93
Bibliografía.....	94

RESUMEN

El propósito de esta investigación es destacar y desarrollar la importancia del juego y la lúdica en la educación inicial, dejando de lado una educación tradicional para convertirla en una formación más innovadora, a través de la implementación de una ludoteca escolar en los centros infantiles.

El trabajo realizado da a conocer cada uno de los aspectos cognitivos, motrices, socio-afectivos a desarrollarse, a través de la actividad lúdica permitiéndonos elaborar una guía docente para la implementación de una ludoteca escolar.

Concientizar a los y las docentes en su labor educativa sobre la utilización de nuevos métodos y espacios lúdicos en la enseñanza-aprendizaje, se ha convertido en el principal objetivo a alcanzar, por tal motivo la presente investigación contiene información relevante, sobre el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 6 años.

ABSTRACT

The purpose of this research is to highlight and develop the playful and the importance of the game in initial education, aside from a traditional education to become a more innovative training, through the implementation of a school play in the play group.

The work reveals each of the aspects of cognitive, motor, socio-affective to develop, through playful activities allowing us to prepare a teaching guide for add into school play.

Motivate to teachers in their educational work in the use of new methods and play group areas for teaching-learning, it has become the principal objective to achieve, for this reason this investigation has important information about the integral develop of the children between 4 to 6 age

INTRODUCCIÓN

A partir de nuestra experiencia educativa hemos evidenciado en nuestro entorno, la falta de información y visión sobre el uso y la construcción de la Ludoteca escolar; por tal motivo, la presente investigación orientara en el conocimiento teórico sobre: conceptos de lúdica, juego, ludoteca (la organización de la Ludoteca y metodología de la misma).

La investigación realizada pretende valorizar el juego como una forma natural y espontánea que tiene el niño para aprender; a partir de este pronunciamiento es necesario realizar un estudio acerca de las teorías que fundamentan la Lúdica y Juego, posteriormente analizaremos la Ludoteca y su origen, conceptos, tipos, funciones, objetivos, etc., permitiéndole al lector que indague sobre algunos contenidos expuestos en este trabajo a sabiendas de que no se puede encontrar una respuesta parcial.

Finalmente veremos propuestas lúdicas para cada área en la Ludoteca Escolar, con modelos de actividades y materiales didácticos.

CAPÍTULO I

LÚDICA Y JUEGO

1.1 LÚDICA

En el presente capítulo se hace un acercamiento a la lúdica con el fin de aportar teóricamente elementos para su conocimiento, empezamos con una breve reseña histórica, pasamos luego a conocer e identificar el rol que ésta cumple en la sociedad y la manera cómo es entendida, concebida y practicada por el ser humano, desde su valor cultural, antropológico y social. Por otro lado se conocerá el juego como una actividad importante en el desarrollo integral y sano del niño, identificando características, funciones, dimensiones y diversos tipos de juego. En el siglo XIX el juego toma fuerza, y nacen las primeras teorías enfocadas a reconocer su influencia en las capacidades cognitivas, socio-afectivas y motoras del infante.

1.1.1 HACIA UNA DEFINICIÓN DE LÚDICA

Hablar de lúdica no es una tarea fácil, por las múltiples miradas que se tienen de este acontecer humano; es muy importante mencionar que la lúdica se estudia a través de la ludología, esta disciplina se encarga del estudio del juego por el juego; proviene de la palabra latina ludus, que significa exactamente juego, es por esto, que siempre se piensa que la lúdica es juego y se presenta únicamente en la infancia del ser humano, lo que nos lleva a pensar que este goce y placer que produce el juego únicamente lo sienten los niños, sin embargo, esta involucra tanto a niños como a adultos. Presentamos algunas definiciones para entender mejor la esencia de la lúdica:

Lo lúdico, "...es un modo de ser. En una combinatoria entre deseo y ley, necesidad y azar, se cuela en lo cotidiano fundando un orden diferente. Implica una ruptura, un despegue de la realidad, una inclusión de lo imposible - posible en el tratamiento de la misma, un asomarse al vacío, a la aventura y en especial una disposición permanente para el cambio" (Fornari, 2006, pág. 000)

También es entendida o comprendida como la "acción mediante la cual los seres humanos pueden liberar sus impulsos internos, en la búsqueda de la satisfacción y el placer" (Bandera Fullea, 2006, pág. s/n).

La lúdica también es comprendida como "una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones" (Jimenes, 2010)

Para que este desarrollo se dé satisfactoriamente y sea adecuado para los niños y las niñas de educación inicial y básica es necesario conocer que "en la mayoría de las culturas la actividad lúdica se ha desarrollado de forma natural y espontánea necesita de educadores especializados que la dinamicen, de espacios y tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten la espontaneidad y la creatividad". (Villegas & Matallana López, 1996, pág. 36)

Así podemos darnos cuenta del verdadero valor que tiene la lúdica, que es desembocar todo aquello que el ser humano tiene guardado y de que mejor manera si lo logra a través del goce y placer enfocados en distintas actividades lúdicas, en forma libre y espontánea, permitiendo una conexión hacia el mundo exterior.

Los autores citados mencionan que el juego va ligado a lo lúdico, sin embargo, todo juego no es lúdico y todo lo lúdico no es juego. El juego como ya mencionamos es considerado como el método o el camino hacia la obtención del placer lúdico, éste se nota con exactitud y más relevancia en la infancia, esto no quiere decir que una persona joven o adulta no pueda llegar a sentir el placer del que estamos hablando.

La lúdica es la obtención del placer y goce, el mismo que le da sentido a los procesos objetivos y dialécticos en el desarrollo humano. En la infancia, la actividad lúdica es fundamental para el desarrollo integral del niño ya sea de manera cognitiva, afectiva, social y motora, cuyo objetivo principal es lograr y favorecer la autonomía y la autoconfianza del mismo, ésta a su vez contribuye con la formación de la personalidad, el juego es una de las actividades recreativas y educativas esenciales en el desarrollo infantil.

1.1.2 LA LÚDICA COMO FUNCIÓN ANTROPOLÓGICA Y CULTURAL

“La característica esencial del acto lúdico, su definición por excelencia, es que se trata de una representación simbólica –en el interior de la conciencia humana- de la realidad, asumida de forma libre y placentera, a través de la cual se promueven en las personas los procesos de asimilación y acomodación a aquella, enunciados por Piaget.” (Bandera Fullea, 2006, pág. s/n).

Como podemos evidenciar, la representación simbólica es la característica esencial de la lúdica. Según Piaget, “el juego simbólico corresponde a la segunda etapa en la evolución de la personalidad del niño, manifestándose generalmente a partir de los 2 años de edad, y más exactamente cuando surge la capacidad del lenguaje, en la que el pequeño puede comenzar a representar con palabras (símbolos mentales regidos por el idioma que hereda de sus mayores) los objetos y procesos de su realidad” (Bandera Fullea, 2006, pág. s/n).

En el ser humano, el placer y el goce no solo lo podemos sentir desde los dos o tres años en el que los niños se expresan a través de lenguaje, sino desde que el niño se encuentra dentro del vientre materno, pues a los cinco meses el niño siente placer en el momento en el que él, puede succionar su dedo pulgar y después cuando éste ya haya nacido, al sentir algún objeto dentro de su boca o labios y éste es imprescindible para el acto de la alimentación; el infante no tiene otra forma de expresarse, utiliza el llanto y la risa que son básicamente su forma de expresión.

La cultura no sale de la lúdica, pues todo juego social tiene fuerza de creación cultural, es por eso que la lúdica existe hace mucho tiempo más que la cultura, ejemplo el juego atlético tiene un valor cultural, la competición como juego se juega con motivo principal ganar y la competición lúdica se ha vuelto cultura y la cultura se empieza jugando y su cualidad lúdica es la fundamental.

La lúdica está condicionada básicamente por la cultura y al mismo tiempo es generador de ella, pues esta se relaciona con el presente y el pasado de la humanidad, favoreciendo el desarrollo humano. El elemento actual de la lúdica es el deporte y en la vida moderna es el record y la competencia que va fortaleciendo el verdadero factor lúdico en el arte. “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, no es una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica” (Jiménez V., 2007, pág. 22). Vista así la lúdica está ligada a la búsqueda del sentido de la vida misma.

Las experiencias lúdicas están consideradas como una serie de actitudes y aptitudes que atraviesan toda la corporalidad del ser humano, es decir están consideradas como segmentos de emoción que se produce en la persona al interactuar con otro y no específicamente de su especie.

“La lúdica es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que generan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza el sentido del humor, la escritura, el arte, el baile, el descanso, la estética, el amor, el afecto, las ensoñaciones y la palabrería” (Jiménez V., 2007, pág. 23).

Es importante aclarar que lo común entre estas prácticas culturales, es la gratuidad y la felicidad que producen, que en su gran mayoría son los juegos, sin embargo la lúdica no se reduce o se produce al jugar.

El juego y la sexualidad humana es donde más se produce segregación de sustancias endógenas como las endorfinas; que producen ese gozo y placer del que tanto estamos hablando, pues el mundo de las emociones humanas tienen una estrecha relación con el mundo de la lúdica y el juego, siendo parte primordial en la búsqueda del sentido de la vida del ser humano.

1.1.3 LA APARENTE GRATUIDAD DE LA LÚDICA

Destacamos tres categorías muy importantes que condicionan el concepto de lo lúdico:

La necesidad lúdica: es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

La actividad lúdica: es la acción misma consiente dirigida a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

El placer lúdico: es el bienestar, la satisfacción estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la realización de la necesidad a través de su actividad peculiar, que en este caso es el juego.

Es muy importante conocer que la motivación lúdica es natural, ésta es una necesidad biológica y de carácter interno que desenvuelve el desarrollo del ser humano, interactuando en ese momento como juego funcional, el mismo que pasa rápidamente a ser un producto social, siendo así la consecuencia de la introducción del individuo en su medio.

“La lúdica radica en la causalidad del fenómeno antropológico juego” (Bandera Fullea, 2006, pág. s/n), como sabemos el término causalidad no se refiere sino a la causa misma de una acción y en este caso, una manera de manifestación y necesidad en ejecutar acciones espontáneas y libres para la obtención del disfrute y el vértigo del que hemos hablado.

El juego y la lúdica se relacionan íntimamente con el estado de ánimo del individuo, ya que éste los impulsa a practicar el ejercicio de la libertad. Sin embargo, es importante que comprendamos que el juego por el juego está lleno de una profunda causalidad de la inconsistencia de las conductas auto-condicionadas que maneja al individuo al momento de jugar verdaderamente, de manera espontánea y desinteresada, con el único fin de recrearse y pasarla bien.

La finalidad de la lúdica se la entenderá o definirá por la gratuidad de la acción y su espontaneidad de una motivación determinada. Más allá de una aparente gratuidad se despliega una acción hedonística que básicamente lleva al niño a sentir el gozo y el placer que afirma la felicidad; en el ejercicio voluntario de sí mismo orientado hacia el éxito final al haber conseguido diferentes satisfacciones.

Sin embargo, Karl Groos, es muy claro ante la evidencia de que “no hay sentido de gratuidad en el juego, como no lo habrá en ninguna otra de las actividades humanas, pues todas responden al principio de la necesidad y por tal motivo se exponen tres efectos principales del juego como son: el dominante corporal, mental, social y personal que concuerdan en su índole, en canto a lo físico en lo intelectual, lo colectivo y lo afectivo, respectivamente”. (Bandera Fullea, 2006)

En la infancia el juego, como la actividad lúdica por excelencia, desempeña un papel muy importante en el niño como es el del desarrollo de su autonomía, personalidad, capacidades físicas y mentales; mientras que en el adolescente y el adulto se presenta como una misión esencial para reafirmar las posibilidades de enfrentar y resolver los diferentes retos que les son planteados por la existencia misma.

1.2 DEFINICIÓN DEL JUEGO

El juego a lo largo de la historia ha representado la actividad natural del ser humano, es decir que cada momento de la vida cotidiana del hombre, juega y aprende con agilidad y destreza, aportando satisfacción y goce en sus aprendizajes. Entendiendo que el juego es el vehículo de aprendizaje directo, es decir, los niños facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje motor, cognitivo, socio-afectivo; mediante el juego, empleando movimientos corporales hasta llegar al análisis de hechos cotidianos; podemos ver algunas definiciones:

- a) El juego es la actividad rectora en educación infantil, es decir, el recurso metodológico esencial para la consecución de objetivos, a través de los aprendizajes logrados; el niño y la niña juega por placer, porque es una manifestación natural de la infancia, que estimula su crecimiento, pone en acción sus potencialidades psicofísicas y experimenta momentos de alegría y diversión espontáneos. (Bustamante, 2004, pág. 86)

- b) El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida del mismo niño. (ZAPATA, 1989, pág. 164)
- c) “El juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños, porque en su forma natural de acercarse y de entender la realidad que los rodea”. (García Velázquez & Llull, 2009, pág. 8)
- d) “La definición del diccionario de la Real Academia Española, explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesar, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos “hacer algo”, intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevara a una serie de resultados y consecuencias”. (García Velázquez & Llull, 2009, pág. 9)
- e) El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y de algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...) (Delgado Linares, 2011, pág. 4)
- f) “Froebel define al juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior” (Delgado Linares, 2011, pág. 5)
- g) Para Brunner (1980) “el juego está ligado directamente a la inmadurez con la que nacen los seres humanos y es la que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. El juego proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no serían intentadas en condiciones de presión funcional” (Garrido Gil & Grau Company, 2001, pág. 184)

- h) Vygotsky (1978) "el juego entre compañeros ayuda, pues, a favorecer el potencial oculto, en la medida en que las situaciones de interacción se ven favorecidas con la colaboración de los compañeros y del profesor" (Garrido Gil & Grau Company, 2001, pág. 184)
- i) "Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que van adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un hacerlo bien". (Rubio, 2012, pág. 6)

El juego es una actividad natural en la infancia, una herramienta valiosa para llegar a un aprendizaje verdadero y espontáneo, siendo necesario para el desarrollo integral del niño-a; por lo tanto, el juego permite al niño-a que se proponga retos y disfrute de sus logros, experimentando situaciones de cambio de contexto, revalorizando el sentido de la recreación.

El juego se convierte así en un eficaz camino de crecimiento y desarrollo personal, mediante una actividad y actitud, que estimula en el niño su espíritu y desarrolla cuerpo y mente; además permite desde el inconsciente reflejar todas aquellas sensaciones y emociones que el juego como actividad normal las motiva.

Para cada edad, los juegos son diferentes y en cada uno de ellos los niños se sienten seguros y libres, tienen la oportunidad de expresarse verbal y no verbalmente, además el juego fomenta valores humanos como la equidad, el respeto, y la solidaridad. No hay que olvidar que metodológicamente, el juego brinda conocimientos y estrategias innovadoras para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando habilidades y destrezas en los niños.

1.2.1 CARACTERÍSTICAS

Siguiendo las definiciones antes citadas podemos identificar varias características del juego:

El juego se presenta de una manera natural y espontánea desde el nacimiento y a lo largo de la edad preescolar y escolar, lo que provocará una influencia tan fuerte que marcará la vida y el aprendizaje espontáneo en el niño.

El juego es libre, no es dirigido, ni mucho menos se lo impone; más bien el niño juega por placer, porque es a su corta edad su modo natural de aprendizajes, de relación con los demás niños, maestras, etc. y de conocimiento de su entorno inmediato.

El juego desarrolla la habilidad de imaginar, porque es a través del juego que el niño adapta o modifica un objeto de acuerdo a su necesidad o a su entorno, llevándolo a un espacio de fantasía y es a través del juego que los niños aprenderán de una manera espontánea, libre y activa, un mundo de cosas nuevas.

El juego libera, en el caso de los niños al jugar lo hacen por placer, en cambio en el caso de los adultos el jugar los ayuda a liberarse del estrés provocado por el trabajo “obligado”, lo que para el niño el juego permite llegar a un trabajo placentero de aprendizaje, el juego en dos palabras es armonía y ritmo.

El juego es gratuito, ya que el niño-a juega por mero placer con este no se pretende nada, lo que importa es el proceso no la finalidad del juego.

Las características del juego, vistas desde la actualidad, como lo hace M. Dolores Ribes (2011):

“El juego es una necesidad: desde la infancia el niño siente el deseo de jugar y estos deseos serán diferentes según las etapas cronológicas pero siempre serán expresión de la personalidad de cada uno de los jugadores.

El juego también responde a la necesidad de dar rienda suelta a su imaginación y a sus ilusiones. El juego es además una necesidad para el niño como campo de experimentación. Es una necesidad de acción, imaginación y experimentación para el niño.

El juego no es la vida real: el niño se abstrae totalmente y no percibe lo que pasa a su alrededor. El juego constituye un mundo aparte.

El juego prepara para la vida futura: es una anticipación de las “actividades serias. El juego busca el triunfo”. (págs. 20, 21)

1.2.2 FUNCIONES DEL JUEGO

El juego nos brinda un momento óptimo para iniciar relaciones socio-afectivas de modo que el niño crezca saludable y feliz; además mediante el tiempo que se pasa jugando conocemos y desarrollamos habilidades, capacidades, limitaciones, preferencias, el carácter, etc. En el juego, el niño realiza muchas cosas:

Socializa con su entorno inmediato, es decir, con niños de su misma edad, profesores, compañeros de salón, adultos y familia, llevándolo a vivenciar hechos cotidianos, resolución de problemas y adquirir nuevos conocimientos.

Mediante el juego el niño llega a comprender la causa y efecto de sus acciones o de las cosas en general, construye conceptos, florecen sus pensamientos construyendo un vocabulario útil y significativo; desarrolla destrezas motoras tanto finas como gruesas, cognitivas y socio-afectivas.

El juego dentro de la personalidad del niño fomenta un auto concepto, el niño logra valorarse, conocerse, adaptarse al entorno social de una manera positiva y participativa, además aprende a controlar su conducta y emociones sobre sí mismo para luego habituarlos en la sociedad.

1.2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

“El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, mente y la personalidad del niño” (Berger, 2007).

Mediante el juego los niños logran conocerse a sí mismos, interactúan con el entorno que les rodea y se enriquecen como personas.

Dentro de la educación el juego estimula varios ámbitos para un desarrollo integral del niño, por ejemplo: “desarrollo emocional, social, cultural o moral, cognitivo, físico o motor y el desarrollo de la creatividad” (Ribes Antuña, 2011, págs. 61, 62)

Podemos decir que el desarrollo emocional a través del juego es el más evidente, porque es en lo más íntimo del ser donde se guardan todos los sentimientos y emociones que nos ayudarán a resolver conflictos de la vida cotidiana; mediante el juego el niño explorará esas

emociones y las sacará a flote, ayudándolo a potenciar el amor propio, auto conocerse y confiar en sus propias actitudes.

En el desarrollo social, como ya lo hemos dicho el juego ayuda a fomentar esas primeras relaciones afectivas con sus pares, modificando su conducta de acuerdo al entorno donde se desenvuelva, impulsar valores, como: la solidaridad, el compartir, el respeto, la equidad, etc. El juego ayudará a seguir transmitiendo a las generaciones venideras, tradiciones, costumbres y valores de nuestra cultura para seguirla manteniendo.

En cuanto al desarrollo cognitivo, se trata de potenciar el desarrollo del pensamiento mediante la capacidad de atención, memoria, creatividad, de la expresión y solución de problemas cotidianos; con el juego se puede utilizar juguetes u objetos de diferentes colores, tamaños, texturas, volumen, etc., y así el niño los pueda diferenciar, clasificar, sumar, restar, manipular, en otras palabras que el juego desarrolle la creatividad y fomentar la agilidad mental para crear o inventar.

El desarrollo motor, el cual permite potenciar y perfeccionar las funciones finas y gruesas a través del movimiento, ejercitación y desplazamiento del cuerpo, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, es por eso que desde bebé exploran el cuerpo y el entorno, experimentamos ciertas sensaciones de placer o disgusto hasta llegar a una coordinación más o menos madura de nuestros miembros superiores e inferiores. El juego espontáneo o los sensorio motores fomentan la adquisición de conocimiento sobre el cuerpo, mejorar el equilibrio, dinamizar la coordinación y precisión en los movimientos corporales.

1.2.4 DIMENSIONES DEL DESARROLLO SOCIAL DEL JUEGO

“Mildred Parten elaboró unas categorías del juego a partir de la observación de los niños a los que daba clase. Dichas categorías muestran las diferentes formas de socializar de los niños con sus pares:

- *Desocupado*: el niño no participa en el juego
- *Espectador*: el niño mira el juego, pero no participa en el de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.
- *Juego solitario*: el niño juega solo
- *Juego paralelo*: el niño juega al lado de otro (por regla general, a una distancia máxima de 1 metro), pero sin que interactúen realmente.
- *Juego asociativo*: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.
- *Juego cooperativo*: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.
- *Juego socializado con adultos*: el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego”. (Stoy, 1996, pág. 24)

De cualquier manera que el niño juegue, el objetivo es potenciar la habilidad de socializar, explorar su entorno inmediato, desarrollar sus capacidades y habilidades, permanecer en contacto directo con objetos que llaman su atención y que los descubra, expresar sus emociones y pensamientos; pero sobre todo el juego fortalece sus aprendizajes. Siendo el juego una herramienta valiosa para relacionarse con otros, hay que mencionar otras dimensiones del juego:

1.2.5 TIPOLOGÍA DEL JUEGO

Para comprender el modo como se practica el juego es necesario conocer la clasificación del juego de acuerdo a sus características, porque solo entendiendo las semejanzas o diferencias entre los tipos de juego, las educadoras podremos inventar otros, según las necesidades de los niños. Mencionemos algunos de ellos:

- **Según Piaget**

Se han identificado cuatro categorías del juego cognoscitivo:

- Funcional: también llamado práctico, porque el niño ejercita todo su cuerpo con el movimiento, coordinación espacio - temporal y experimentación del placer de jugar espontáneamente.
- Simbólico: en este tipo de juego aparecen los juegos, seres y reglas imaginarias, les fascina imitar todo lo que les rodea mediante el juego utilizando la fantasía.
- Juego con reglas: se trata de regular el juego, es decir dar tiempo para cada jugador y para el juego.
- Juegos de construcción: se utilizan bloques de madera, ladrillitos, piezas, legos, etc., en este juego se evidencia cierto grado de inteligencia que iría dentro de las etapas evolutivas del desarrollo cognitivo.

- **Según Roger Caillois:**

- “Agon: son los juegos de competencia”. (Ribes Antuña, 2011, pág. 28)

En estos juegos que buscan ganar, existen brechas entre ganadores y “perdedores”, se fomenta al desprecio, temor, angustia de ser el que pierde en el juego, además de incidir en la mentira y en el engaño al momento de jugar.

- “Alea: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (juegos de azar)”. (El Juego Infantil y su Metodología)

Son todos aquellos juegos que fomentan el desarrollo del pensamiento lógico, tiene reglas y hay que cumplirlas.

- “Mimicry: todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz”. **Ibíd.**

Para entender mejor este tipo de juego lo relacionaremos con el juego de roles, donde los niños juegan a cumplir cierto rol que les guste dentro de la sociedad para imitarlo, aprender

de él y por un momento escaparse de la realidad; este juego es de gran importancia para el aprendizaje social.

- “Ilinx: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lucida una especie de pánico voluptuoso”. **Ibíd.**

Entendiendo este juego en nuestra cultura son conocidos como los juegos “extremos”, en los cuales los jugadores buscan adrenalina, desfogar sentimientos confusos con esos movimientos bruscos.

- **Según Bytendijk** el juego acompaña al niño hasta la adultez, clasificándolo así:

“Jugar con algo: Juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento (Ejemplo: colocar colores, tamaños, etc.

Jugar como algo: juegos de imitación, de representación, de roles (Ejemplo: jugar a la escuela)

Juegos sobre algo: juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados (Ejemplo: ratón y gato, fútbol)” (Narvaez, 2010, pág. 26).

En el primer tipo de juego (jugar con) el niño explora todos los objetos de su alrededor, percibe formas, texturas, colores, tamaños, etc.

En el segundo tipo de juego (jugar como) el niño juega imitando roles, de este modo se relaciona mejor con sus pares y se afianza su autonomía.

El tercer tipo de juegos (jugar sobre) tiene reglas que hay que respetarlas, el juego se dirige hacia un fin que es el de ganar, trabajan la agilidad mental. En este tipo de juego se estaría fomentando que el niño empiece a recrear ciertas mentiras o trampas para ganar el juego.

En este apartado se da a conocer algunas consideraciones sobre distintos tipos de juego con sus características y contribución al desarrollo:

- **Juego libre:** en el cual no interviene ningún adulto, el niño se conoce a sí mismo, conoce su entorno mediante la observación y a través de sus sentidos, expresa sentimientos sin restricciones, se va incorporando a un grupo de niños con los que se sienta identificado, juega por placer para experimentar y desarrollar habilidades.
- **Juego dirigido:** con este tipo de juego limitamos al niño a cumplir ciertas actividades motoras y nada más, por lo tanto estamos induciendo a una participación masiva, aburrida y poco significativa para los niños.
- **Juegos multiculturales:** favorecen el conocimiento de otras culturas, respetar la diversidad, la igualdad y aceptar las costumbres diferentes, además estos juegos contribuyen a la integración de nuevas culturas.
- **Juegos cooperativos:** estos juegos se los practica en grupo con la finalidad de valorar la ayuda del otro y aprender que se puede conseguir en grupo lo que no se puede conseguir solos.

De estos tipos de juegos lo importante es que los niños aprendan mediante nuevas experiencias o variados métodos de aprendizaje, que permitan crear relaciones significativas con el entorno, la comunidad educativa y nuevos conocimientos.

El juego debe desarrollarse de una manera gradual, es decir, al principio el niño jugará como espectador (solo mirará), luego imitará el juego que los vea realizar y poco a poco mediante la exploración, manipulación y el aspecto afectivo, el niño irá descubriendo por sí mismo diferentes maneras de jugar. Por otro lado, un tiempo de juego demasiado largo terminará cansando y/o aburriendo al niño.

1.2.6 TEORIAS SOBRE EL JUEGO

En este apartado se presentan los estudios y orígenes del juego que toman fuerza en el siglo XIX dándole nombre de teorías del juego, las cuales son el complemento de otra o se oponen a ellas, están clasificadas desde las disciplinas que los sustentan: fisiológicas, biológicas, psicología evolutiva, psicoanalítica, etc. Cada autor tiene aspectos concretos del juego, concretadas así:

1.2.6.1 Las primeras teorías fisiológicas (siglo XIX):

- a) Teoría fisiológica de Spencer y Schiller: “el juego para Schiller está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente.... Para Spencer el juego tiene lugar a causa de un exceso de energía acumulada que debe liberarse de algún modo. (Delgado Linares, pág. 10)

- b) Teoría de la relajación de Lázarus: el juego no produce un gasto de energía sino que sirve para recuperarla. El juego pone punto y aparte a las actividades cotidianas, permitiéndonos distraernos temporalmente de ellas y descansar” (El Juego infantil y su metodología, 2011, pág. 10).

Estas teorías derivadas del aspecto fisiológico nos explican el juego como elemento de distracción y restaurador de energía, haciendo una crítica a las mismas no podemos asumir que el juego sea nada más para que el niño se distraiga después de una larga y agotadora tarea, más bien se debe planificar un juego que sea un recurso de aprendizaje, valorarlo y hacer propio el conocimiento.

1.2.6.2 Primera mitad del siglo XX

- a) Teoría de la recapitulación de Stanley Hall: el juego era causado por el efecto que producían sobre el organismo las actividades de generaciones pasadas. A través del juego reproducimos tareas de la vida de nuestros antepasados.
- b) Teoría Pragmática de Gross: observaba el juego en los animales mamíferos, se dio cuenta que los cachorros simulaban actividades adultas como cazar, pelear o explorar y pensó que en los animales el juego era una especie de entretenimiento para la vida adulta. El juego permite que los órganos maduren a través de la práctica, y aparte del beneficio que supone para la maduración de nuestros huesos y músculos, el órgano que sale más beneficiado es el cerebro.
- c) “Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo: Chateau crea la teoría como un instrumento de autoafirmación del “yo”. A través del juego, el niño puede afirmarse y desarrollar su capacidad intelectual al descubrir constantemente lo nuevo produciéndole una afirmación placentera. Por tanto el niño utiliza el juego para

probarse, superarse, vencer las dificultades, realizar conquistas personales y así autoafirmarse” (Ortí Ferreres, 2004, pág. 57)

- d) Teoría de Buytendijk interpreta el juego como la estrategia de las especies para poder relacionarse con el medio ambiente de una forma cada vez más adaptada, haciendo una distinción entre ellas en el sentido de aproximarse a las cosas o no hacerlo. Para él la actividad lúdica de los niños siempre se hace con objetos.
- e) Teoría de la ficción de Clapereau relaciona la importancia del juego con la función simbólica que se desarrollan la ficción y la fantasía. Considera que el juego no se limita a aquellas actividades en las que se utilizan objetos, ya que existen otros, como los sociales, corporales.
- f) “Teoría en base al desarrollo afectivo–psicosexual: Freud en su teoría psicoanalítica estudio la evolución de la relación del juego con la actividad psicosexual del hombre.”

Esta última teoría tiene las siguientes etapas: La etapa oral (cero a un año), en la cual el niño se vincula a su entorno a través de la boca. Hacia los seis meses surge la risa ante los juegos de la madre.

La etapa anal (uno a tres años), durante esta etapa el placer de expulsar o contener esfínteres, le da al niño seguridad y amor propio; les gusta que lo mimen o feliciten por su gran logro.

La etapa fálica (tres a seis años), en esta fase los niños descubren las diferencias sexuales entre niño y niña. En esta etapa se pueden practicar juegos simbólicos para que el niño descargue sus miedos que le genera el entorno donde habita.

1.2.6.3 Segunda mitad del siglo XX

a) Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget

El juego es un camino de aprendizaje de nuevos conocimientos, es decir, el niño asimila mediante el juego los nuevos conocimientos con los que ya tenía, para adaptarlos a ciertas necesidades individuales. Las actividades lúdicas son recursos para desarrollar capacidades mentales necesarias para la vida diaria y aumentaran su complejidad mientras el niño crezca y se desarrolla, estas habilidades se desarrollan de manera continua y natural, cuando el niño permanezca estimulado en todos los ámbitos tanto: cognitivo, social-afectivo, lenguaje, etc.

El interés de Piaget en el desarrollo cognitivo creció a medida que observaba a sus tres hijos, desde las primeras semanas de vida. Se dio cuenta de que los bebés son mucho más curiosos y atentos que los que otros psicólogos habían imaginado. Ideo y registro muchos experimentos simples para explorar lo que sus hijos comprendían y de ese modo pudo seguir el rastro del desarrollo intelectual durante la primera infancia. Posteriormente estudio a los niños en edad escolar (Berger, 2007, pág. 46)

El funcionamiento de la inteligencia: Piaget describe dos tipos de adaptación:

Asimilación, en la que las nuevas experiencias son reinterpretadas para que encajen o se asimilen con las viejas ideas. Acomodación, en la que las viejas ideas se reestructuran o se acomodan para incluir nuevas experiencias (Berger, 2007, pág. 47).

La inteligencia según Piaget se adquiere por asimilación de nueva información a una estructura propia del ser humano, es decir lo nuevo que se aprenda se lo asimile en una estructura innata y por acomodación mediante la cual se modificará esa nueva información

de acuerdo a las exigencias de la sociedad. En sus investigaciones Piaget relacionó el juego con las etapas del desarrollo cognitivo, el juego se puede dividir en cuatro etapas:

- Etapas Sensorio-Motriz

De los 0-3 años, en esta etapa el niño desarrolla sus sentidos y va perfeccionando sus movimientos gruesos o finos, le llama la atención los objetos de colores brillantes, todo lo que se mueva, los juguetes que hagan ruido, pero todavía no hacen diferencia entre el juguete de verdad y el resto de los objetos. El juego es por placer, es decir se divierte dominando su cuerpo y experimentando con los sentidos.

“Primeramente aparecerán los juegos de regazo con gran carga afectiva (canciones para mecer, canciones rimadas, juegos de manos y dedos...) El bebé emplea su cuerpo como un juguete, descubre que tiene manos, se balancea etc. Más tarde va incorporando objetos a sus juegos (tirara el chupete, moverá el sonajero). Otro tipo de juegos en esta etapa son los juegos absurdos (mano que come, caja monstruo) estos ayudan al niño a enfrentarse con el mundo imaginario que les asusta”. (Berger, pág. 46)

- Etapas pre operacional

De los 3 a los 6 años. “Es la etapa de los juegos simbólicos (El juego consiste en “hacer como si”), es decir cualquier objeto puede ser un carrito, un perro o algo imaginario”. (Psicología del desarrollo, 2007, pág. 46)

En esta etapa el niño desarrolla el juego y pensamiento simbólico incluyendo el lenguaje, aumenta la imaginación para inventar cosas, lo que divierte mucho y ayuda al aprendizaje

significativo para comprender su entorno desde su propia perspectiva, es decir el niño es egocéntrico, satisfaciendo solo sus propias necesidades.

- Etapas Operaciones concretas

De los 6 a los 11 años. “En esta etapa comienzan a jugar a juegos de reglas, competitivos y creativos; aparece cuando el niño ya ha superado la tendencia al arrebato y el egocentrismo e inestabilidad de las primeras edades”. (Psicología del desarrollo, pág. 47)

El niño en esta etapa crea sus propias reglas, con el fin de evitar conflictos con los compañeros de juego, sin embargo el niño no acepta perder y aparecen las trampas, las cuales se las ingenia para ganar el juego.

En el aspecto cognitivo las capacidades lógicas son utilizadas para comprender el concepto de número, clasificación, etc.

- Etapas de operaciones formales:

Desde los 12 en adelante. “Las funciones del juego en esta etapa son fomentar el compañerismo en el grupo, aprender a auto controlarse, aceptar a los demás tal y como son, con sus cualidades y limitaciones”. (Berger, pág. 47)

En esta etapa el juego establece vínculos afectivos, de modo que lo hacen más divertido, espontáneo y libre, con lo que se estaría cumpliendo con el objetivo primordial del juego.

- Teoría Froebeliana

La doctrina Froebeliana sobre el juego-trabajo se enfoca desde su funcionalidad social, es decir, desde su utilidad para guiar a los niños en su desarrollo integral, mediante el juego. Se conocerá y comprenderá las ideas educativas de Froebel para llevarlas a un contexto actual. En cuanto al diseño de sus juguetes educativos (llamados dones y ocupaciones) los hizo combinados al juego-trabajo, de este modo los niños juegan permitiéndoles gozar y aprender.

Para Froebel el juego tenía que ser aprovechado por la finalidad que cumplía y no se lo tenía que dejar a total libertad del niño sin cumplir ninguna meta, por esa razón llama ocupaciones al trabajo que realizan los niños, respetando los pilares de la educación Froebeliana, que son: “juego y trabajo, disciplina y libertad” (Cuellar, 2005, pág. 36). Si el juego no era orientado hacia algún fin no tenía sentido mantener “ocupado” al niño, más bien aconsejaba que se les encargara actividades manuales o lúdicas a los niños para mantenerlos trabajando y cultivar en ellos un amor por el trabajo.

Para el diseño de sus juguetes educativos utilizó materiales diversos en los cuales se apreciaría el color, forma, tamaño, volumen, etc. La función que cumplirían es de auxiliares pedagógicos, los niños-as aprenderían con estos juguetes ciertas situaciones existenciales (vivir, estar, jugar, etc.)

El juego es el mayor grado de desarrollo del niño de esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior; la manifestación del interior exigida por el interior mismo que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo. (La Educacion del Hombre, 2005)

La libre espontaneidad del juego permite al niño descubrirse por sí mismo, valorarse, permanecer activo, al practicar actividades lúdicas crea un clima adecuado para la creatividad y este el camino hacia un aprendizaje verdadero.

Y medio, porque:

El juego representa el retoño del trabajo, que abrirá ya de adulto en su disposición y amor al trabajo” (Cuellar, 2005, pág. 28)

Es mediante el juego que los niños expresan cómo se sienten y sacan de lo más profundo de su ser sus disposiciones a ciertos roles preferidos y más practicados en estas actividades lúdicas.

Froebel establece que “la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora y despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva” (La Educacion del Hombre, pág. 20). Es importante la estimulación desde la primera infancia, para de este modo el niño explore sus habilidades, descubra sus virtudes, haga volar su imaginación y llegue pronto a una buena socialización.

Al finalizar este capítulo podemos concluir diciendo que a través del juego los niños pueden enfrentar distintas emociones, como: las conflictivas, las de tristeza, la soledad, etc., al recrear la vida real descubren cómo es el mundo y cómo son ellos, estimulan sus sentidos, adquieren nuevas habilidades y las usan creativa y libremente.

Las teorías del juego nos orientan e inciden en el desarrollo de capacidades tanto cognitivas, socio-afectivas, motoras, además permiten potencializar las capacidades innatas o adquiridas del niño que le ayudarán a crecer emocional, física, social, cultural e intelectualmente; estimuladas desde el juego, siendo este un elemento integrador por su alta formación lúdica.

CAPÍTULO II

LUDOTECA

En el presente capítulo detallaremos la información fundamental para un conocimiento teórico y metodológico de la concepción y uso de la ludoteca. Así, nos aproximamos al concepto, las características, funciones, beneficiarios, tipos, infraestructura, recursos y materiales de las ludotecas; esta información nos permitirá entender el ¿por qué? ¿para qué? de una ludoteca.

2.1 Definición

Los primeros hallazgos reconocidos sobre ludoteca (ludus relativo al juego y teca a guardar) aparecieron en el año de 1934, en la ciudad de "Los Ángeles", California, USA. En la escuela Toy Lan, gracias a la *señora Infiel*, quien se dio la tarea de implementarla partiendo de la propuesta de la biblioteca con la diferencia que emplea el juego y el juguete como elementos para la recreación. Cfr. (Borja, 2000, pág. 17)

En Europa apareció la ludoteca en el año 1959 en el país de Dinamarca y junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego, al hacer de ella una propuesta alternativa para ejercer el juego como un derecho del niño.

En Europa se implementa las primeras ludotecas en el año de 1963, con un fin social que es integrar a las familias, para estimular el buen y sano crecimiento de los niño en países como: Suecia, Gran Bretaña, Bélgica, Francia, Italia, Australia, etc.; implementándolas en las entidades municipales y provinciales como: Casas de cultura y bibliotecas.

En tanto en la década de los ochenta en el mismo continente se **crean** las primeras ludotecas con fines terapéuticos, con la implementación de juguetes para niños especiales.

En Suramérica en el año 1986 se agrupan los países: Brasil, Argentina, Uruguay y Colombia para expandir la idea de la ludoteca con la finalidad de dar la importancia lúdica a esta. Para poder comprender lo que es una ludoteca mencionaremos algunas definiciones:

- “Ludoteca deriva del latín ludus, juego, juguete, y de la palabra griega théke caja, lugar donde se guarda algo. Ludoteca es el espacio donde se realiza actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. (Tripero, 2009, pág. 85)
- “Lugar de encuentro donde los diferentes miembros de una comunidad se reconocen, comunican y socializan saberes, alternativas, aciertos e ideas por medio del juego” (Vélez & Jiménez Velez, 2001, pág. 163)
- “Las ludotecas están consideradas como institución recreativa cultural especialmente pensada para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego”. (ludotecas infantiles, 2009, pág. s/n)
- “Una Ludoteca es un espacio público especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además de contribuir a su desarrollo intelectual, psico-afectivo y motriz”. (Mandano, s.f., pág. 4)

- “Escenario para la recreación educativa donde a través de la orientación e intervención directa del ludo educador-a se dispone el ambiente para favorecer el encuentro de niños, niñas, jóvenes y adultos en la relaciones sanas para la convivencia y donde se potencia el desarrollo de la dimensión lúdica a través del juego, el juguete y el arte. (Borja, 2000, pág. 23)

De estas definiciones derivamos que la ludoteca es considerada como un lugar de recreación y animación infantil en el cual el niño desarrollara un sin fin de actividades lúdicas, a través del encuentro mismo entre él, el juego y el juguete, permitiendo así que el infante tenga interacción más amplia con la sociedad, la vinculación con sus pares y desarrollo de su personalidad, su fin es estimular el progreso físico, mental y cognitivo, motor y la solidaridad con las otras personas.

2.2 Objetivos de la ludoteca

“El principal objetivo de una ludoteca, como equipamiento de educación por el juego, es brindar a quienes participan en ella actividades para el desarrollo del juego, de forma libre y espontánea” (Elizabeth, 2005, pág. 30). Esta definición encierra dos conceptos importantes:

A. Desarrollar el juego de forma libre y espontánea

La ludoteca se concibe como un espacio de re-creación, esto es, de renacimiento de la individualidad, del propio ser, en el afán del desarrollo integral de la persona. Por eso es indispensable que su funcionamiento se caracterice por la libertad y la espontaneidad en las acciones lúdicas que ejecuten quienes participen en él.

Las ludotecas permitirán el desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad del individuo desde la infancia, facilitando su inserción en el medio sociocultural en que debe desarrollarse. Este es el interés primario de la educación, y por tanto el punto de contacto entre los propósitos de la institución escolar y de las ludotecas, aunque lo manejen con métodos diferentes: por un lado con la actividad docente, y por el otro con la actividad lúdica.

B. Brindar alternativas de juego

Que significa que la ludoteca es, ante todo, un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas. La ludoteca brindará una serie de actividades lúdicas acorde a la edad y el espacio o área donde el niño quiera integrarse, debiendo así lograr un desarrollo integral del niño y la niña.

Por otro lado, deben estar convenientemente dotadas de recursos y/o material lúdico y actividades que satisfagan las disímiles alternativas de gustos e intereses de los participantes, y no responder a una concepción excluyente de ofertas válidas a sus fines educativos.

Otros objetivos generales de la ludoteca son:

- Generar un espacio lúdico en el cual el niño desarrolle y su creatividad y desarrollo psicomotor, afectivo, y social.

- Favorecer la libre interacción de los niños con los espacios, el material, tiempo e interacción con los otros.

2.3 Características

Es un lugar diseñado, imaginado y soñado, para que los niños puedan vivir plenamente con toda su curiosidad y entusiasmo. Cuenta con varios espacios o áreas que favorecen y facilitan el juego libre y espontáneo con todas sus potencialidades y necesidades lúdicas.

El personaje principal de la ludoteca es el niño, mientras que el juguete es considerado como un objeto mediador y cultural, motivador de nuevas conductas y motor de la creatividad, el mismo que debe ser bien seleccionado acorde a la edad para la que este predestinada el área o las áreas en las que se trabajará.

La ludoteca brinda un espacio estimulante para jugar, es segura, adecuada a los intereses y las capacidades propias de cada edad de los niños. Además, pone a disposición de la niñez, juguetes y materiales lúdicos diversos sirviendo de punto de encuentro, para que el niño pueda relacionarse con compañeros de diferentes edades y características.

Asimismo, la ludoteca es formativa, sobre todo en el aspecto, pues jugando en grupo los niños aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y los otros. Además, pueden convertirse en un medio para atenuar diferencias socioculturales. A partir del juego y el juguete, los niños y niñas pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia.

Una ludoteca ofrece a la familia áreas seguras y agradables con materiales y modelos determinados para el desarrollo integral de la infancia. Las ludotecas son una opción para que los niños realicen actividades lúdicas no solo con sus amigos o compañeros, sino también con las madres y padres de familia quienes les sirven de gran apoyo.

El servicio comunitario o función social de una ludoteca se cumple justamente en el préstamo de juguetes dirigido, a familias de escasos recursos que por su estatus económico no les es factible la adquisición de los mismos, otro aspecto importante es dar utilidad a los materiales lúdicos que otras personas ya obtuvieron y que al pasar de los años ya no los ocuparan y que mejor si le dan uso otros infantes que no tienen la posibilidad de conocer o palpar ese tipo de materiales lúdicos o más conocidos como juguetes.

2.4 Beneficios

La ludoteca hoy en día tiene como principales beneficiarios a los niños y los padres de familia ofreciéndole:

- Un espacio de recreación a los niños donde puedan divertirse, a través del juego y uso del juguete que promueve el desarrollo del aspecto intelectual, emocional, físico, afectivo, social y creativo.
- Un lugar ideal para poner en práctica los valores, además de ser entendido como un recurso complementario a la escuela.

- Responder la necesidad de ocupar adecuadamente el tiempo libre de los niños, favoreciendo así su desarrollo integral.
- Propiciar la convivencia, el respeto, el orden y la limpieza.
- Fomentar la imaginación y la creatividad, ofrece un ambiente sano y seguro.
- Garantía de diversión y entretenimiento. Atiende con personal especializado y calificado.

2.5 Funciones (Galeano, 2006, pág. 36)

Para lograr los resultados esperados en la gestión ludotecaria es preciso apuntar hacia el cumplimiento de las siguientes funciones principales de las ludotecas:

- a) **Pedagógica:** el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.
- b) **Social:** la inserción del individuo en su entorno sociocultural, estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación.

- c) **Cultural comunitaria:** el fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia desde un mayor conocimiento de la historia y las tradiciones, que definen la identidad nacional.
- d) **Comunicación familiar:** la estimulación a los procesos afectivos y de relación intergeneracional dentro de la familia, como célula básica de la sociedad.
- e) **Animación recreativa:** las alternativas de ocupación del tiempo libre de forma sana y provechosa, para todos los grupos etarios y de género.

2.6 Taxonomía de las Ludotecas

“Para comenzar este tema, es importante precisar que los referentes que se han expuesto y se expondrán con relación a la ludoteca parten de lo que se conoce como ludoteca comunitaria” (Galeano, 2006, pág. 26).

Pues como sabemos la ludoteca comunitaria es considerada como el modelo de referencia a partir del cual se implementan las demás ludotecas pero sin desconocer en su estructura las especificidades de cada tipología.

Los distintos modelos de Ludotecas han nacido por la necesidad de aportar condiciones ajustadas para que los niños puedan jugar, a pesar de las limitaciones que puedan existir, ya sean deficiencias físicas o psíquicas, estar hospitalizados o vivir en situaciones de privación. A continuación enunciamos diferentes modelos organizativos de Ludotecas:

A. Ludoteca hospitalaria:

Destinada a niños con enfermedades crónicas u operados. Su finalidad es confortar las largas permanencias del niño en el hospital, aportando así mejores condiciones para su rehabilitación.

“Diseñada para fortalecer la estadia y recuperación de menores en los hospitales e involucrar y acercar a la familia de los pacientes a través del juego, el juguete y al recreación favoreciendo el apoyo escolar dada la desescolarización temporal por la enfermedad”. (Borja, 2000, pág. 26).

En el cual el trabajo será compartido por los ludos educadores y los especialistas, con el fin de programar las actividades de los pacientes según sus condiciones patológicas, pudiendo así funcionar en las habitaciones como ludoteca circulante o en un salón estructurado como la ludoteca.

B. Ludoteca móvil o itinerante:

Instalada en vehículos, recorre barrios periféricos de ciudades y pueblos de forma rotativa. Esta variedad de Ludoteca es bastante común en Europa, Canadá y Australia.

C. Ludoteca en espacios abiertos:

Calles, las plazas, los parques, centros culturales, escuelas, etc., es decir: puede funcionar de dos maneras: La que se desplaza por diferentes lugares del sector en la que se encuentra

ubicada en la sede principal haciendo una prolongación de sus servicios o la que no cuenta con una sede central que coordina sus servicios pero que se desplaza, destacando la labor de los ludo educadores.

D. Ludoteca Escolar

Es considerada como un concepto y un objeto porque es una idea acerca de cómo organizar los materiales para jugar a partir de un sistema de criterios. Esta ludoteca escolar está organizada a través de **tres formatos de juego**: Dramatización, Construcciones, Juegos con Reglas Convencionales. Estos tres tipos de juegos han ordenado el proceso de selección de los materiales desde el comienzo del diseño, considerando que cada uno de ellos implica desafíos y potencialidades para el aprendizaje y el desarrollo. Al mismo tiempo, se trata de tres formatos de juego, propios y característicos del Nivel Inicial en nuestro país. De este modo, se reconocen los saberes y experiencias de los docentes en relación al juego; y al mismo tiempo se jerarquiza cada uno de los formatos seleccionando materiales idóneos para su enriquecimiento. (Valiño, s.f., pág. 2)

Generalmente son instaladas en los establecimientos escolares. Pueden suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje o servir de apoyo pedagógico a los educadores, aunque también cumplen la función de abrir la escuela al barrio y ser aprovechada por todos los niños, incluso fuera del horario escolar.

E. Ludoteca Terapéutica:

Es la que se implementa en los espacios educativos formales (escuelas, colegios) con el objetivo de brindar un apoyo escolar, empleando el juego y la recreación como ejes fundamentales para el aprendizaje y el favorecimiento de las relaciones interpersonales.

Es importante mencionar que este tipo de ludoteca es atendida por personal calificado y sirven para aprovechar las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas (deficiencia mental, visual, física, auditiva, problemas de aprendizaje, etc.)

F. Ludoteca comunitaria:

“Es la que se implementa en un sector barrial generalmente de escasos recursos económicos para dirigir sus servicios a toda la comunidad de manera gratuita o a bajos costos, en donde se representan los bienes comunes y su impacto en una población específica en términos de la edad, sin exclusión de tipo escolar, laboral, religioso y físico” (Borja, 2000, pág. 25).

En las comunidades que muestran problemáticas sociales muy destacadas ofrecen un espacio para la socialización, el aprendizaje y el intercambio cultural (folklore, recuperación de costumbres y tradiciones populares).

2.7 Infraestructura

La creación de una Ludoteca es posible con pequeñas inversiones o aportes que varían en función del tamaño, de sus equipamientos, de las instalaciones y del equipo.

El espacio para los usuarios puede ser de varias salas o de un único salón dividido en pequeños espacios, ambientes o rincones para diferentes actividades. Es conveniente, que si

la ludoteca funciona en un espacio cerrado, esté cerca de un patio, parque o área descubierta, permitiendo así la utilización de varios espacios y actividades diversificadas.

El montaje de la Ludoteca puede ser realizado con apoyo de entidades, empresas, fabricantes de juguetes, etc. Este apoyo se puede atender no sólo con donaciones de juguetes y equipamientos sino también con el préstamo de instalaciones, con entrenamiento de funcionarios, etc.

En el caso de la Ludoteca móvil es necesario prever la compra de un micro bus (usado) su adaptación, equipamientos combustible, material, juguetes y funcionarios.

Una vez instalada, la ludoteca no representa gastos elevados de operación. El principal ítem, normalmente, es el gasto del personal (sueldos) y reposición de material y juguetes.

Es necesario reservar recursos para material de escritorio y limpieza (esterilización y limpieza de los juguetes).

En la escuela la infraestructura variara dependiendo de las instalaciones con las que cuente la institución educativa, pudiendo implementándolas en espacios cerrados como: el coliseo, salón de uso múltiple, biblioteca, salón de clase y en espacios abiertos tales como; el patio y áreas verdes.

2. 7. 1 Áreas

El espacio físico de la ludoteca estará dividido por áreas para su mejor funcionamiento. Cada área está considerada como un espacio de recreación, en el cual el niño podrá hacer uso de los materiales, según su necesidad e interés propio. La ludoteca escolar debe contar con las siguientes áreas:

Áreas y actividades lúdicas para niños de 4 a 5 años

a) ÁREA DE MOVIMIENTO

Descripción

En este espacio se fomentará el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales, que permitan su desarrollo.

Actividades lúdicas

- Practica juegos tradicionales.
- Realiza movimientos libres con las partes gruesas de su cuerpo.
- Realiza juegos de competencia con sus amigos.
- Participa en juegos y actividades al aire libre.
- Juega y competir en actividades con y sin obstáculos.
- Participa en juegos con material del medio y didáctico.
- Arma y juega con encajes planos.
- Arma y juega con rompecabezas de 10 a 13 piezas.
- Juega libremente con diferente material: masa, plastilina, bloques, de construcción, rosetas, legos.
- Recolecta y clasifica materia del medio.
- Diferencia sonidos y ruidos habituales del hogar, del centro y de la naturaleza.

- Ejecuta movimientos corporales; subir, bajar, saltar, con dos pies, caminar, en puntillas y en talones.
- Participa en coreografías sencillas.
- Lanza argollas en los conos
- Derriba torres de latas con los pompones
- Forma pelotas de tela con los pañuelos y lanzarlos en diferentes direcciones
- Mueve cintas de diferentes maneras
- Camina sobre la cuerda haciendo equilibrio, salta de un lado al otro de la cuerda con ambos pies o alternándolos.
- Camina con los zancos entre los conos o las latas.
- Camina con los cojines en diferentes partes del cuerpo, haciendo equilibrio y fuerza (con 1 o varios)

Materiales

- Estanterías con pelotas
- Rompecabezas de 8 a 10 piezas
- Legos
- Rosetas
- Bastones
- Aros
- Cubos
- Túneles de goma o espuma
- Colchonetas.
- Espejos.
- Zancos
- Pompones
- Pañuelos
- Latas
- Conos
- Cuerdas

- Argollas
- Cintas
- Cojines relleno.
- Telas
- Cojines de goma espuma de diferentes colores, tamaños y formas.
- Tacos de madera.
- Peluches.
- Cuerdas.
- Gomas elásticas.
- Aros.
- Picas y ladrillos de plástico.
- Colchonetas.
- Espejo grande.
- Balones de diferentes tamaños, pesos y texturas.

b) ÁREA DE JUEGOS

Descripción

En esta área el juego será libre y espontáneo con el fin de que el niño pueda sentir ese goce y placer que le produce el mismo.

Propuestas lúdicas

Juegos cooperativos

Las pilladas:

Este juego muy común, se trata de que una persona elegida al azar, o porque simplemente llegó último a jugar, debe ser el que pilla. El niño elegido debe dejar una ventaja acordada

por el grupo anteriormente, generalmente 5 segundos para que los demás puedan escaparse y luego debe correr a pillarlos, tocándolos y diciendo “pillado” o cualquier otra palabra acordado por el grupo. El niño que es pillado debe ser el encargado de pillar. En algunos casos hay reglas impuestas por los mismos integrantes, como por ejemplo que tocar un color específico signifique estar libre, y no poder ser pillado, o que a modo de pausa, se pueda decir “coto” y parar un momento el juego.

Sol y Hielo

Este juego trata acerca de designar a uno de los integrantes del grupo como “hielo”, todo el resto del grupo será “sol”.

El niño designado como “hielo” deberá tocar la mayor cantidad de niños posibles diciendo ¡Hielo!, y estos quedarán congelados e inmóviles. Los niños que no han sido congelados podrán tocar a los que sí lo fueron y “descongelarlos” al tocarlos diciendo ¡Sol!

El juego termina cuando todos están congelados.

Zapatito cochinito

Este juego se realiza formando un círculo con los participantes, estos deben estar bien juntos, y deben poner solo un pie al lado de los pies de los compañeros, en el centro del círculo. Un jugador guía el juego, y comienza a cantar “zapatito roto, cambia el otro”, mientras se dice esto, el jugador debe ir señalando los zapatos de todos los demás, uno por uno, en orden, incluyéndose. Y el último que señale debe cambiar el pie por el otro. Por ejemplo si todos comienzan jugando con el pie derecho, al que le toque cambiar de pie, deberá poner el izquierdo. Se seguirá cantando, partiendo desde el niño que cambió el pie, y si le vuelve a tocar, deberá abandonar el juego. Gana el jugador que quede, al haber cambiado solo un pie o ninguno.

Materiales

- El material a utilizar dependerá del juego y la cantidad de niños que vayan a participar.

c) ÁREA MUSICAL

Descripción

Se estimulará la percepción auditiva por medio de instrumentos convencionales y artesanales.

Actividades lúdicas

- Entona el instrumento musical que más le llama la atención.
- Juega en grupo a la orquesta.
- Se divierte bailando libremente su canción favorita.
- Realiza actividades de audición con los sonidos de la naturaleza

Materiales

- Trompetas
- Platillos
- Triangulo
- Tambores
- Melódica
- Armónica

d) ÁREA DE ARTE Y EXPRESIONES PLÁSTICAS

Descripción

Se ofrecerá diverso material estructurado y no estructurado para fomentar la creatividad a través de la expresión plástica, (pizarrón). Los trabajos van a estar expuestos en móviles (colgados del techo con maderas).

Actividades lúdicas

- Pone en práctica la técnica grafo plástica que más le gusta.
- Se expresa libremente sus sentimientos, a través de técnicas grafo plásticas.
- Danza
- Taller de caretas

Material

- Plastilina
- Masa
- Material reciclable
- Tempera
- Vestimenta
- Música
- Palos de helado
- Goma
- Escarcha
- Fielto
- Silicona
- Papel brillante
- Cartulina
- Cartulina esmaltada

- Brochas
- Frascos

e) ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

Descripción

Se reunirá todo tipo de juegos, para armar y de mesa en forma grupal e individual, deberá ocupar una zona amplia y abierta, lejos de ventanas por las características del juego y del material.

Actividades lúdicas

- Construcción de un juguete
- Juegos libres con diverso material

Material

- Legos
- Bloques plásticos en varios colores y tamaños
- Bloques de madera en varios colores y tamaños
- Cajas de cartón
- Tarinas plásticas
- Platos plásticos
- Rosetas
- Juegos de mesa

f) ÁREA DE DRAMATIZACIÓN

Descripción

Constará de títeres, un baúl para disfraces, maquillajes, accesorios y un retablo móvil, para que los participantes puedan crear historias y manejar títeres.

Actividades lúdicas

- Imita las acciones de personas significativas a el
- Juega a imitar gestos o estados de ánimo.
- Interpreta la persona que más admira.
- Imita escenas sencillas que representen como me gustaría vivir en mi hogar.
- Juego de roles.
- Imita roles familiares utilizando objetos de pertenencia al grupo.
- Interpreta canciones.
- Imita a personajes de los cuentos a través de los títeres
- Imita acontecimientos significativos con títeres.
- Imita diferentes posturas y movimientos del cuerpo
- Imita escenas de cuentos escuchados.
- Imita conversaciones telefónicas.
- Imita situaciones de la vida cotidiana.
- Imita escenas de los diferentes tipos de trabajo que realizan las personas.
- Interpreta canciones de varias culturas
- Imita escenas sobre la diversidad cultural.
- Imita acciones que se realizan en el día y en la noche.

Material

- Ropa de personas adultas
- Carteras

- Zapatos
- Collares
- Disfraces
- Labiales
- Teléfonos convencionales
- Teléfonos celulares
- Carros
- Material de carpintería
- Pitos
- Recipientes plásticos
- Computadora
- Bisutería
- Gafas
- Insumos de doctor
- mandiles
- Paletas
- Pelotas
- Legumbres
- Hortalizas
- Frutas
- Carne
- Lácteos
- Huevos

g) ÁREA DE RECICLAJE

Descripción

Variedad de material reciclable para la construcción de juguetes.

Actividades lúdicas

- Recicla alegremente material reciclable.
- Organiza y clasifica el material.
- Crea animales domésticos
- Crea flores con material reciclable.
- Reúsa creativamente el material.
- Elabora adornos creativamente.

Material

- Botellas pláticas
- Botellas de vidrio
- Cratón
- Papel
- Periódico
- Tapas de botellas
- Tijeras
- Pegamento
- Escarcha
- Algodón
- Fomix
- Marcadores

h) ÁREA DE LECTURA

Descripción

Donde se puede poner varios libros, revistas, cómics, periódicos, fotos e incluso una computadora, para que los menores puedan leer y crear a gusto sus propios artículos.

Actividades lúdicas

- Crea su propio cuento (100% imagen)
- Cambia la historia del su cuento favorito.
- Cambia el título de la historia que más le haya llamado la atención.
- Talleres de animación a la lectura.

Material

- Cuentos.
- Imágenes
- Material convencional
- Material no convencional.
- Estanterías
- Cojines
- Alfombra.
- Colchoneta.

Áreas y actividades lúdicas para niños de 5 a 6 años

a) ÁREA DE MOVIMIENTO

Descripción

En este espacio se fomentará el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales, que permitan su desarrollo.

Actividades lúdicas

- Realiza movimientos libres con todo su cuerpo.
- Realiza actividades de expresión corporal.
- Realiza movimientos rítmicos.
- Arma rompecabezas planos de 10 a 15 piezas.
- Realiza movimientos de disociación.
- Realiza ejercicios coordinados.
- Practica ejercicios de equilibrio.
- Realiza movimientos de desplazamiento.
- Participa en bailes con diferentes ritmos.
- Participa en juegos libres y semidirigidos.
- Participa en juegos de integración y de competencia.
- Participa en juegos competitivos con obstáculos

Materiales

- Rosetas
- Bastones
- Aros
- Cubos
- Túneles de goma o espuma

- Colchonetas
- Espejos
- Zancos
- Pompones
- Pañuelos
- Latas
- Conos
- Cuerdas
- Argollas
- Cintas
- Cojines relleno
- Telas
- Cojines de goma espuma de diferentes colores, tamaños y formas
- Tacos de madera
- Peluches
- Cuerdas
- Gomas elásticas
- Aros
- Picas y ladrillos de plástico
- Colchonetas
- Espejo grande
- Balones de diferentes tamaños, pesos y texturas

b) ÁREA DE JUEGOS

Descripción

Habrán estantes con juegos y juguetes con libre acceso para ser explorado libremente o coordinada por el ludo educador.

Actividades lúdicas

Juegos cooperativos

Me convierto en:

Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque.

Los niños se tienen que desplazar hacia el bosque mágico, (que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndose en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido.

Me han mordido

Uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le da una toba al burro; si éste adivina quién ha sido, deja de ser burro. Retahíla: “¿de dónde traes ese saco? Del molino. Pues llévatelo que no es mío”.

Los Fermiones

En el gimnasio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten en toros.

Protégete de la lluvia

Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse.

Convoco a los Indios

Para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.

Materiales

El material a utilizar dependerá del juego y la cantidad de niños que vayan a participar.

c) ÁREA MUSICAL

Descripción

Se estimulará la percepción auditiva por medio de instrumentos convencionales y artesanales.

Actividades lúdicas

- Practica diferentes ritmos musicales con instrumentos.

- Escucha sonidos y ritmos musicales y representarlos gráficamente.
- Juega libremente a la orquesta.
- Entona su instrumento favorito.
- Entona libremente en su instrumento favorito la canción de su agrado.
- Interpreta canciones para imitar diferentes acciones.

Materiales

- Trompetas
- Platillos
- Triangulo
- Tambores
- Melódica
- Armónica

d) ÁREA DE ARTE Y EXPRESIONES PLÁSTICAS

Descripción

Se ofrecerá diverso material estructurado y no estructurado para fomentar la creatividad a través de la expresión plástica.

Actividades lúdicas

- Aplica técnicas grafo plásticas.
- Arma y construir con material bidimensional lo q le gustaría vivir en su hogar y comunidad.
- Participa creativamente en coreografías sencillas.

Material

- Plastilina
- Masa
- Material reciclable
- Tempera
- Palos de helado
- Goma
- Escarcha
- Fieltro

e) ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

Descripción

Se reunirá todo tipo de juegos, para armar y de mesa en forma grupal e individual.

Actividades lúdicas

- Construcción de un juguete
- Juegos libres con diverso material

Material

- Legos
- Bloques plásticos en varios colores y tamaños
- Bloques de madera en varios colores y tamaños
- Cajas de cartón
- Platos plásticos
- Rosetas

f) ÁREA DE DRAMATIZACIÓN

Descripción

Constará de títeres, un baúl para disfraces, maquillajes, accesorios y un retablo móvil, para que los niños puedan crear historias y manejar títeres.

Actividades lúdicas

- Se divierte jugando con títeres.
- Dramatiza actividades de la vida diaria.
- Dramatiza escenas de la importancia de una presentación personal
- Participa en juegos de asociación de oficios y profesiones con instrumentos de trabajo
- Dramatiza roles, situaciones, escenas de personajes de su agrado.

Material

- Alfombras
- estanterías
- Canastas para la ropa
- Cajas de zapatos.
- Ropa de personas adultas
- Carteras
- Zapatos
- Collares
- Disfraces
- Labiales
- Teléfonos convencionales
- Teléfonos celulares
- Carros

- Material de carpintería
- Pitos
- Recipientes plásticos
- Computadora
- Bisutería
- Gafas
- Insumos de doctor
- mandiles
- Paletas
- Pelotas
- Legumbres
- Hortalizas
- Frutas
- Carne
- Lácteos
- Huevos

g) ÁREA DE RECICLAJE

Descripción

Variedad de material reciclable para la construcción de juguetes.

Actividades lúdicas

- Recolecta material de medio en excursiones y paseos para elaborar distintos materiales.
- Elabora instrumentos musicales con materiales del medio.
- Elabora creativamente adornos para su hogar con material reciclable.

Material

- Botellas plásticas.
- Botellas de vidrio.
- Cajas de cartón
- Fundas.
- Papel bond y periódico
- Tijeras.
- Goma
- Silicona
- Escarcha
- Temperas.
- Algodón.

h) ÁREA DE LECTURA

Descripción

Espacio que incluye todo tipo de cuentos y libros (para todas las edades, con almohadones para contener y sostener a los participantes que quieren leer un libro confortable y placentero. (Adaptado de Senator, Abello, & Peralta, 2006, pág. 2)

Actividades lúdicas

- Crea su propio cuento.
- Se divierte organizando su espacio para la lectura
- Escucha y narra cuentos.
- Escucha y narra cuentos de su preferencia.
- Cambia el contenido del cuento que más le haya llamado la atención.
- Talleres de animación a la lectura.

Material

- Cuentos.
- Imágenes
- Material convencional
- Material no convencional
- Estanterías
- Cojines
- Alfombra

Otra forma de seleccionar los espacios de juego para niños de cuatro a seis años en la ludoteca escolar:

Lo más conveniente es partir de una propuesta de espacios por parte del educador de acuerdo a su creatividad y disponibilidad del espacio para distribuirlo: separando materiales, decorar etc. atendiendo los intereses lúdicos para cada grupo. Por eso es que se ha pensado en los siguientes espacios:

- **El movimiento y la Psicomotricidad**, debe ser amplio, con material polivalente, es decir poco convencionales, así por ejemplo: pelotas, telas, arcos, material de reciclaje y bien equipados con material de goma, espuma, forrados y sobre todo colchonetas que permitan el desarrollo cenestésica de los niños-as.
- **Los juegos de imitación a la vida o simbólicos**, aquí los juguetes deben centrarse del mundo más cercano al mundo así por ejemplo la casa, el mercado, la escuela el médico, los medios transportes, muñecas, disfraces, ropa de personas adultas y mejor si son usados.

- **Construcción encajes y puzles**, estos en cambio deben ser sencillos y adecuados a las capacidades del niño.

2. 7. 2 Materiales y recursos

Los materiales para la ludoteca escolar es un tema importante a tratar, pues se debe tener claro la creación de la misma como por ejemplo: el presupuesto, la selección y compra de los materiales por áreas así como también su clasificación para su mejor uso y control.

Los materiales son todos los implementos básicos o necesarios para la implementación y el uso de la ludoteca escolar, estos deben permitir desarrollar la imaginación, la creatividad y disfrute del juego libre.

Entre los materiales o insumos podemos nombrar los siguientes; estanterías, canastas, colchonetas, alfombras, lejos, rosetas, juegos de mesa, aros de espuma, túneles, entre otros que nombraremos en las áreas que se deberán implementar.

El juguete que es un elemento indispensable, en la implementación de la las áreas de la ludoteca no puede quedarse como un tema suelto y por tal motivo a continuación daremos a conocer unas breves definiciones del mismo.

2. 7. 2. 1 El juguete

Es un término popular, refiriéndonos al objeto con el cual el niño desarrolla cierta actividad lúdica, o también considerados como “materiales auxiliares, valiosísimos pero no indispensables, que potencian el juego y a veces lo determinan, pero nunca lo sustituyen. Los juguetes son útiles en medida que apoyan al desarrollo infantil y responden a las necesidades e intereses de los jugadores como objetos del juego, y no por sí mismos”. (Maria, 1996, pág. 50)

Entendemos por juguete a aquellos elementos que son diseñados y contruidos específicamente con el objetivo de proveer al usuario con determinado nivel de divertimento y esparcimiento. Diseñados en su gran mayoría para niños o pre-adolescentes, también podemos encontrar juguetes para adultos y para otros grupos de edad. Además de servir para jugar, un juguete también puede buscar que el niño o aquel que lo use puedan desarrollar determinadas habilidades y capacidades específicas para su rango de edad, su nivel intelectual o de conocimientos. Las formas, tamaños, colores y materiales con los que puede contar un juguete son infinitas y cada diseño es único en sí mismo. (Anónimo, s.f., pág. s/n)

Los juguetes y otros objetos lúdicos son considerados como un soporte del juego, la mayoría son representaciones en tamaño reducido del mundo adulto permitiendo que los niños se introduzcan y familiaricen con su pares, además de establecer nexos entre su mundo imaginario y la realidad cotidiana.

Es necesario mencionar que cualquier cosa en las manos de los niños se puede convertir en juguete, por ejemplo: una cuerda, una sábana, una piedra, un palo que puedes ser vinculado estrictamente con el juego infantil.

Criterio de clasificación del juguete según María López Mantallana

A. Adoptar un sistema de clasificación útil.

- “Dirigido a los niños-as, con el objetivo de facilitarles la localización y el uso de los juguetes, clasificándolos, organizándolos consecuentemente en el espacio: por grupos de edad (especialmente en las ludotecas infantiles) y por tipos de actividad (movimiento, mesa o sociedad, imitación a la vida, dramatización, construcción, lectura, etc.)
- Para su uso por parte de los educadores, convendría contar con un sistema de clasificación que les permita determinar las principales formas de actividad lúdica y principales formas de comportamiento de dichas actividades desde el punto de vista cognoscitivo, instrumental social, con respecto al juguete, con el objeto de conocer profundamente las posibilidades que ofrece y tener referencias acerca de su uso por parte de los jugadores”. “ (Maria, 1996, págs. 56-57)

B. Sistema ESAR: consideramos que el sistema que mejor cumple estos objetivos y el mejor planteado hasta el momento es el ESAR, propuesto por la Dra. Garón (Canadá 1985) en su tesis doctoral y posteriormente puesto en práctica. Este documento que será próximamente publicado en castellano por AIJU, fue presentado en Barcelona en junio de 1991 con motivo del Primer Encuentro Estatal de Ludotecas, habiendo sido valioso y pudiendo ser clasificados en el todo tipo de materiales.

Clasificación basada en facetas de desarrollo de la teoría de Piaget, estas son:

“**Faceta A:** Las actividades lúdicas, basadas teóricamente en las categorías de juego formuladas por Piaget permite distinguir los tipos de expresión lúdica y agruparlos en grandes familias:

- Juegos de ejercicios
- Juegos simbólicos
- Juegos de construcción
- Juegos de reglas simples
- Juegos de reglas complejas

Faceta B: las conductas cognoscitivas, constituidas por cinco categorías, permiten reconocer, según las etapas del desarrollo, las principales conductas cognoscitivas que contribuyen al progreso de las actividades lúdicas. Estas son:

- Conductas sensorio-motoras
- Conductas simbólicas
- Conductas intuitivas
- Conductas operacionales concretas
- Conductas operacionales formales

Faceta C: las habilidades funcionales, se refiere a la adquisición de diferentes habilidades instrumentales que se debe aprender a ejercitar y dominar son:

- Exploración
- Imitación

- Actividad
- Creación

Faceta D: Las conductas sociales, el objetivo de esta faceta es destacar las posibles formas de participación que manifiesta el individuo a lo largo de las diferentes formas de juego.

- Individual
- Colectiva (Organizacion y animacion de ludotecas, págs. 56,57)

Criterio de clasificación de los juguetes según María Borja de Isole

En esta clasificación según las características del juguete, indispensables para una ludoteca, como: libros, materiales lúdicos, material fungible y material audiovisual e informático, incluyendo:

- Juegos de arrastrar y empujar.
- Autopistas y accesorios.
- Construcciones, acoplamientos y kits.
- Deportivos (juegos), vehículos y elementos para subirse.
- Disfraces y accesorios.
- Juegos de video-consola, ordenador-online.

- Figuras, muñecos y accesorios.
- Futbolines, maquinas del millón.
- Herramientas.
- Imitación de la vida.
- Juegos de intercomunicación.
- Juegos de sociedad y de rol.
- Libros.
- Material audio visual.
- Materia experimental y juguetes técnicos.
- Materia fungible
- Material lúdico.
- Mecánicos.
- Muñecas y accesorios.
- Musicales.
- Objetos voladores.
- Peluches muñecos de trapo.
- Puntería y habilidad.

- Puzzles y rompecabezas.
- Marionetas y polichinelas.
- Trenes y accesorios.
- Vehículos en miniatura (Borja de Isole, 2000, págs. 53,54)

2.8 El ludotecario

“Es el responsable de acompañar en el proceso de desarrollo psicosocial, intelectual y afectivo de los niños. Debe tener la capacidad de divertirse junto con ellos, así como crear un ambiente de tolerancia y respeto donde todos sientan la libertad de experimentar. También debe poseer conocimientos sobre los procesos de desarrollo de la niñez, saber seleccionar los materiales auxiliares didácticos que debe recurrir y asignar el tiempo disponible para las actividades lúdicas”. (libre., s.f., pág. s/n)

2.8.1 ¿Cómo debe ser un ludotecario?

Un ludotecario debe cumplir con las siguientes características actitudinales: ser afectivo con el niño, transmitir seguridad y confianza, motivador, dinámico y observador, pues establecerá un vínculo de afecto entre el niño y la niña, además de ser generador de nuevas inquietudes, intereses y dudas.

Debe mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje a través del juego y el juguete enriqueciendo las situaciones y el medio con el fin de cubrir las necesidades del niño o la niña.

a) Características profesionales

- Interés por el trabajo comunitario.
- Gusto por el trabajo con niños}
- Actitud recursiva y recreativa.
- Actitud y disposición para jugar y recrear de manera formativa.
- Interés para acceder a la actualización y capacitación en torno a las dinámicas teórico-prácticas que se manejan respecto a las ludotecas.

b) Actividades del ludotecario

Administrativas:

- Dinamizar reuniones de equipo inter-ludotecario, interdisciplinario y de apoyo en la ludoteca
- Planear, ejecutar y evaluar actividades y trabajos de proceso en la ludoteca, rindiendo informes sobre los mismos
- Administrar el presupuesto de las ludotecas.
- Gestionar recursos y diseñar material y formatos para el trabajo recreativo por desarrollar.
- Sistematizar los procesos vividos en la ludoteca.

Operativas:

- Mantener el interés de las personas que visitan la ludoteca.
- Capacitar y coordinar el grupo de apoyo de la ludoteca.
- Velar por el cumplimiento de los derechos y deberes de los beneficiarios en la ludoteca.
- Proporcionar los servicios y actividades especiales de la ludoteca.
- Orientar la elección de los juguetes tanto a los beneficiarios como en sus padres, madres y tutores de familia.
- Orientar el uso del juguete de difícil aplicación.
- Realizar el inventario de los implementos de la ludoteca.
- Involucrar a la familia y adultos significativos en los servicios y las prácticas de juego realizadas en las ludotecas.
- Estimular la capacidad de juego simbólico y prácticas creativas.
- Diversificar el material, las actividades y recreaciones grupales.

2.9 Metodología de la Ludoteca Escolar

La metodología escogida para la ludoteca escolar es una metodología lúdica, la cual potencia el juego libre y espontáneo mediante las propuestas de actividades adecuadas a los contenidos y propósitos de las áreas (espacios delimitados dentro de la ludoteca) ; la metodología además articula los juegos, los juguetes, los materiales y los espacios en general, con la intervención del ludo-educador, desempeñándose este como observador, facilitador, animador y enriquecedor de nuevas o cotidianas experiencias de gozo y placer.

Esta metodología propuesta para la ludoteca escolar valoriza la actividad lúdica, es decir, pensar en el juego como la primera actividad espontánea y placentera del niño, además como el camino para el desarrollo individual y grupal.

La metodología lúdica si bien alienta la actividad lúdica espontánea y natural en el niño, contemplará la articulación y propuesta de actividades lúdicas para que el niño se adhiera a ellas y las haga suyas. A continuación se describen las actividades y su manera de organización.

- **Función educativa en el tiempo libre**

El desarrollo de la metodología lúdica aplicada a la ludoteca escolar, implica que el docente: se vincule con el crecimiento personal y grupal del niño-a durante cierto espacio temporal, facilite un clima recreativo, fomente la autonomía y propicie experiencias satisfactorias. Cumpliendo así con funciones educativas aplicadas en un espacio de juego dentro de la ludoteca escolar, como:

- Observación: la educadora observa el juego espontaneo individual o grupal, las actividades lúdicas y la diversificación de los juguetes o materiales didácticos, para adecuar la metodología lúdica o para evaluar las actividades. Además se observan las necesidades que tenga el espacio, el tiempo y los juguetes o materiales didácticos para mejorarlos y no entorpecer el juego libre.

- Facilitación: en la ludoteca escolar la educadora proporcionará espacios, tiempos, materiales didácticos, juguetes diversos, diversificados, adecuados, suficientes y estimulantes para la realización de las actividades lúdicas.

- Animación: para que se desarrolle la metodología lúdica propuesta, la educadora motiva y anima al niño a realizar las actividades acompañadas de un lenguaje no verbal, sin obligar y sin caer en el aburrimiento. Domina una variedad de juegos, dinámicas y actividades lúdicas despertando la espontaneidad, y creatividad en los infantes.

2.10 Evaluación de la Ludoteca Escolar

La evaluación es un proceso muy importante dentro de la metodología de la ludoteca, pues nos permitirá conocer la aceptación de los niños hacia los diferentes espacios lúdicos.

En este caso realizaremos dos tipos de evaluaciones la cuantitativa y la cualitativa, cada una con su respectivo tiempo y fin.

2.10.1 Evaluación cuantitativa

Este tipo de evaluación la realizaremos trimestralmente, con el fin de conocer ¿cuántas veces? a la semana el niño asiste o no a la ludoteca y el buen manejo que le dan los ludotecario al mismo, entre los elementos a ser evaluados de esta manera se encuentran:

2.10.1.1 Los Usuarios

- Sexo y edad de las altas y bajas.
- Media diaria de asistencia general/ media de asistencia por grupos o turnos.
- Frecuencia media de asistencia Número de bajas (en el mismo periodo).
- Número de usuarios ocasionales.

2.10.1.2 Los juguetes

- Número de juguetes dados de baja.
- Media de juguetes usado por día.
- Frecuencia con que cada juguete es pedido en préstamo.
- Demandas de nuevos juguetes (número y tipo).
- Uso y desgaste de materiales diversos (número y tipos).
- Frecuencia media de uso de cada juguete en particular.
- Número de juguetes total.
- Número de juguetes dados de alta.

2.10.1.3 Las actividades

- Número de estas actividades propuestas por los usuarios.

- Número de actividades realizadas en colaboración con otras entidades o grupos.
- Frecuencia media de asistencia a las mismas.
- Número de actividades extraordinarias realizadas
- Número de visitas de escuelas /media de asistencia.
- Número de actividades puntuales realizadas / tipos.

2.10.1.4 El equipo

- Número de reuniones del equipo para seguimiento.
- Número de reuniones de programación.
- Número de reuniones de evaluación del equipo.
- Número de reuniones con otros agentes o colectivos implicados.

Como podemos observar, todos estos datos permiten resumir de forma cuantitativa la labor de la ludoteca durante un periodo de tiempo, por otra parte permiten conocer de forma clara la realidad de algunos aspectos importantes como la adquisición de nuevo material (y la lista de la compra), los interés lúdicos dominantes en cada edad o el grado de participación infantil.

2.10.2 Evaluación cualitativa

Es importante considerar un aspecto para una evaluación cualitativa, la que podría ser: el tipo de respuesta de la ludoteca a las necesidades e intereses de los usuarios así como; el tipo de juguetes, adecuación y readecuación de los espacios, diversidad de actividades y propuestas para cada área, el horario, etc.), la evolución de los niños tanto individual y grupalmente, el conocer si juega o no, si se divierte al jugar, la debida intervención de los educadores, el nivel y el grado de aceptación del programa por parte de las personas que

acompañan a los niños, la adquisición de contenidos y capacidades, el grado de cumplimiento de las normas establecidas, la formación de grupos, etc.

Después de lo expuesto en este capítulo podemos decir que la ludoteca es un espacio que ofrece un sinnúmero de actividades lúdicas para el niño, cuyo fin principal es desarrollar la autonomía y la personalidad del mismo para vincularlo a la sociedad, a través del juego libre y espontáneo.

También es considerada como un espacio de encuentro y reencuentro de generaciones, a través del cual se puede alimentar lúdicamente la vida interior de las personas, despertar la curiosidad, disfrutar de la imaginación y creatividad, en el cual los niños son un verdadero canal de contacto y acción junto a la familia.

Los espacios de la ludoteca son creados y pensados por y para los niños, su material es estrictamente seleccionado y clasificado para desarrollar las actividades lúdicas en las diferentes áreas, pues se trata de cumplir con las necesidades e intereses de los niños, además de interrelacionarlos íntimamente entre sí mismo y sus pares, el juego y el juguete.

CAPITULO III

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A SEIS AÑOS DE EDAD

Las educadoras debemos ajustarnos con nuestras propuestas a las características propias de los niños, las cuales se presentan de acuerdo a la edad por la que atraviesan; de allí la necesidad de conocerlas y tenerlas presentes en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para de este modo llegar a un desarrollo integral del infante. A continuación hacemos un acercamiento a las características del desarrollo del niño de cuatro a seis años a través de las áreas: cognitiva, motriz, socioafectivas y lúdica.

3.1 DE CUATRO A CINCO AÑOS

a) DESARROLLO MOTOR

Hacia los cuatro y cinco años de edad el desarrollo motor se ha perfeccionado en cuanto a las funciones finas y gruesas a través del movimiento, ejercitación y desplazamiento, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, los niños a esta edad tienen coordinación más o menos madura de sus miembros superiores e inferiores. El juego espontáneo o los sensorio-motores fomentan la adquisición de conocimiento sobre el cuerpo, mejorar el equilibrio, dinamizar la coordinación y precisión en los movimientos corporales.

Características del desarrollo motor (fino y grueso) de 4 a 5 años:

- Se viste solo y utiliza adecuadamente botones, cierres, cintas, etc.
- Usa los utensilios de mesa, como cuchillos para cortar carne o untar mantequilla.
- Camina fácilmente con equilibrio
- Baja y sube las escaleras sin ayuda
- Realiza ejercicios motores, de respiración, equilibrio y relajación con todo el cuerpo al aire libre.
- Coordina movimientos finos para iniciarse en la escritura con libertad.

Algunas actividades que le producen al niño placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones motoras:

- Recorta siguiendo líneas
- Copiar una figura X
- Escribe su primer nombre, usando lápiz, pinturas, crayones, marcadores.
- Lanza, atrapa y encesta objetos
- Ejecuta movimientos dinámicos globales coordinadamente y libres con todo el cuerpo, por ejemplo: correr, brincar y trepar con supervisión de un adulto.
- Colorea formas simples con cierta precisión
- Práctica coordinación fina, como: hacer nudos, coser, picar, abrochar y desabrochar, embolillar, amasar, rasgar, trozar y entorchar.

- Empuja y jala un carrito
- Salta delante, detrás, derecha, izquierda, encima y con un solo pie manteniendo el equilibrio.
- Hace saltos en sacos y zancos
- Utiliza patines
- Le gustan las caminatas
- Trepa sin coordinación

b) DESARROLLO COGNITIVO

En el aspecto cognitivo es referencial el modelo genético piagetiano. Según este modelo el niño de dos a seis años se encuentra en la etapa de representaciones pre-operativas. Es un periodo durante el cual las adquisiciones sensorio-motrices se elaboraron en el plano de la representación, pero sin extenderse a situaciones más complejas. Durante este periodo pre-operacional se desarrolla la función simbólica y el pensamiento intuitivo. (Soutullo Esperon & Mardomingo Sanz, 2010, pág. 41)

A esta edad se potencia el desarrollo del pensamiento mediante la capacidad de atención, memoria, creatividad, de la expresión y solución de problemas cotidianos; con el juego se puede utilizar juguetes u objetos de diferentes colores, tamaños, texturas, volumen, etc., y así el niño los pueda diferenciar, clasificar, sumar, restar, manipular, en otras palabras que el juego desarrolle la creatividad y fomentar la agilidad mental para crear o inventar.

El conocimiento lógico matemático se afianza gracias a la relación del niño con los objetos que lo rodean, como son la clasificación, seriación y la noción de número. El conocimiento espacio-temporal desarrolla la noción de tiempo y espacio, este último se potencia en actividades como: describir la distancia que existe entre el niño-a o entre los objetos, localizar cosas dentro del aula, casa, etc., armar y desarmar objetos. Las actividades que potencian la noción de tiempo podrían ser: describir las velocidades, observar las estaciones del clima, usar el calendario y el reloj, planear actividades futuras, representar acciones pasadas, etc.

De los cuatro a los cinco años el lenguaje del niño se va pareciendo al del adulto, aun omite sílabas, pronuncia a su modo, aparecen las oraciones causales y consecutivas, el uso de pronombres posesivos como “el mío” y “el tuyo”, se producen los adverbios de tiempo: hoy, mañana, ayer, en seguida, etc. Además soluciona tareas cognitivas a través de las senso-percepciones en el entorno que le rodea y la naturaleza.

Características del desarrollo cognitivo de 4 a 5 años:

- Da nombre a lo que dibuja o construye
- Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.
- Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.
- Puede seriar de tres a cinco elementos.

- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- Repite poemas conocidos para él.
- Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- Habla con notable fluidez y entendible
- Alrededor de los 4 años responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?
- Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.

Algunas actividades que le producen al niño placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones cognitivas:

- Colecciona objetos y los agrupa según su forma, tamaño, textura, color, etc.
- Dibuja figuras humanas, animales y cosas utilizando diversos materiales.

- Disfruta de la “manipulación” de olores, sabores, texturas, temperaturas, etc.
- Arma rompecabezas, torres de cubos, encajes.
- Juega a las cartas y dominó.
- Realiza experimentos con distintos tipos de material.
- Disfruta escuchando cuentos y recreando historias.
- Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje
- Imita a los modelos de televisión y propagandas.

c) DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO

“Gracias a la complejidad del lenguaje y por ende de las emociones, si los berrinches o pataleos eran la forma de expresión de frustración y la ira del bebe, cuando llegan a los cuatro años estas formas de manifestación de la ira son reemplazados por otras con menor violencia, al igual que expresiones de sorpresa y alegría”. (Armas, 2010, pág. 57)

Los niños de cuatro a cinco años tienen la capacidad de percibir ciertos estados mentales de los otros, como: deseos, pensamientos, creencias, etc., además se observa que a esta edad aumenta la capacidad de imaginación y fantasear con la realidad.

Por otro lado comienzan a establecer sus primeras relaciones reciprocas con los demás, para divertirse, ayudarse mutuamente y prestarse cosas; actúan de acuerdo a las reglas o normas

dentro del entorno que le rodea y también expresa sentimientos de manera espontánea a través del juego.

Características del desarrollo socio-afectivo de 4 a 5 años:

- Aumenta su independencia y seguridad en sí mismo
- La mayoría del tiempo lo pasa con su grupo de juego
- Practica hábitos de higiene, orden y cortesía en el centro infantil y en su hogar.
- Adquiere independencia para realizar actividades cotidianas y de aprendizaje respetando las normas.
- Su interrelación con los que le rodean, le permite desarrollar actitudes y sentimientos positivos hacia el entorno inmediato.
- Respeta y acepta la diversidad cultural a través de juegos tradicionales.
- Selecciona un amigo íntimo del mismo sexo y no lo deja jugar con otros niños.

Algunas actividades que le producen al niño/a placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones socioafectivas:

- Ejecuta diversos juegos libres y espontáneos con sus pares
- Le gusta disfrazarse

- Inicia sus primeras amistades
- Juega en grupos de dos a cinco niños
- Juega con amigos imaginarios
- Pregunta insistentemente a los adultos
- Hace gracias para llamar la atención
- Practica el juego cooperativo
- Hace pequeños mandados
- Le gustan los gestos y las exageraciones

3.2 DE CINCO A SEIS AÑOS DE EDAD

a) DESARROLLO MOTOR

Según Gallahue y Mc. Claraghan el niño a partir de los cinco años hasta los siete pasa por la etapa madura del desarrollo motor, porque “es la integración de todos los conocimientos del movimiento dentro de un acto bien coordinado. El movimiento se asemeja al patrón motor de un adulto diestro en cuanto a control y calidad pero es irregular en cuanto a la ejecución del movimiento con tal” (Arce Villalobos & Cordero Alvarez, 2010, pág. 17).

El desarrollo motor se caracteriza porque el niño ha adquirido mayor conocimiento sobre su cuerpo, habilidades más finas o gruesas, fuerza física y movimientos coordinados,

armónicos y veloces. Utilizan el espacio y se orientan mejor en distintas direcciones, trepan desplazándose con los brazos y piernas con mucha coordinación, etc. En el desarrollo motor confluyen tanto el aspecto cognitivo como el afectivo

Características del desarrollo motor de 5 a 6 años:

- Camina, corre y salta en diferentes direcciones y de forma veloz
- Lanza y atrapa la pelota de manera combinada a una distancia considerable
- Escala con coordinación
- Mantiene el equilibrio al caminar de diferentes formas por vigas y muros
- Saltan una cuerda percibiendo el espacio
- Realiza el salto de longitud cayendo con semi-flexión de las piernas y buena estabilidad.
- Establece su lateralidad
- Mantiene una postura equilibrada
- Lanza y agarra objetos pequeños
- Usa los cubiertos a la hora de comer
- Puede vestirse y desvestirse, asearse y bañarse

Algunas actividades que le producen al niño/a placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones motoras:

- Maneja la bici, zancos y los patines
- Trepa con seguridad
- Ayuda a los adultos
- Realiza puzles, rompecabezas, construcciones complejas
- Domina algún instrumento musical
- Le gusta imitar a los adultos
- Le gusta la danza y la natación
- Dibuja la figura humana completa y añade prendas de vestir

b) DESARROLLO COGNITIVO

A partir de los cinco años el pensamiento del niño “puede representar la realidad en forma de esquemas mentales, imágenes, símbolos, conceptos y reglas incipientes. Sin embargo, el pensamiento, aunque trata con este conocimiento mental, aún tiene que superar, según Piaget, muchos obstáculos para que se pueda hablar propiamente de operaciones mentales. Por ello se dice que el pensamiento del niño preescolar es preoperatorio” (Sadurní I Brugué, Rostán Sánchez, & Serrat Serrabona, 2003, pág. 187)

Generalmente los niños en la edad entre los cinco y seis años ordena cosas de las más pequeñas a las más grandes señalando cual es la primera y la última. Dibuja cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial. Resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas. Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo. También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros.

El desarrollo cognitivo le permite al niño desarrollar estructuras mentales con una base amplia de conceptos y desarrollar nuevas competencias de razonamiento, lo que posibilita una comunicación práctica y comprensible dominando el lenguaje, el mismo que aparece secuencialmente a la edad de cinco a seis años, el niño aprende primero nombres propios, luego sustantivos, adjetivos y verbos para más adelante manejar términos comparativos y palabras con su significado.

Es importante mencionar que el niño mediante el lenguaje expresa sus sentimientos y emociones; ideas e inquietudes, pero si no dejamos que utilice la palabra o no se le presta la atención necesaria es posible que el niño piense que el lenguaje no es un medio conveniente para su adaptación al entorno.

Características del desarrollo cognitivo de 5 a 6 años:

- Dice el día y mes de su cumpleaños.
- Su capacidad de atención aumenta notablemente. Permanece hasta 40 – 45 minutos desarrollando la misma actividad.
- Se interesa por el origen y utilidad de las cosas que lo rodean.
- No tiene dominio claro de la concepción del tiempo.

- Clasifica por 3 atributos.
- Realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos.
- Coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido.
- Identifica y nombra: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo, rombo, hexágono.
- Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuántos hay.
- Establece correspondencia 1 a 1, comparando el número y la cantidad de elementos de manera correcta.
- Inicia el reconocimiento de las nociones matemáticas de número y numeral con precisión.
- Comunica sus necesidades y pensamientos en forma clara y concisa con respeto mediante el lenguaje simbólico y oral con sus compañeros.
- Desarrolla el aspecto simbólico para sus propias creaciones
- Construye su vocabulario con ayuda de la educadora

Algunas actividades que le producen al niño/a placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones cognitivas:

- El juego dramático es lo más creativo desarrollando la imaginación al hacer títeres, muñecos, música y baile.
- Es muy practicado el juego de roles y de regla.
- Juega con su mascota favorita y la cuida
- Armar rompecabezas
- Hace relatos, cuenta, canta e imita

c) DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO

A partir de los cinco años el niño saber expresar sus emociones, es decir que actúa de acuerdo a sus emociones, imita al adulto con quien se identifica adoptando modos de conducta social, acepta progresivamente la realidad reorganizando de a poco el concepto de sí mismo para valerse por sí solo. El juego se vuelve cooperativo y grupal.

Características del desarrollo socio-afectivo de 5 a 6 años:

- Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas
- Le gusta terminar lo que comienza.
- Recuerda encargos de un día para el otro
- Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar

- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Durante las comidas o reuniones sociales se muestra muy afable y hablador.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.
- Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él.
- Juega con niños-as de su mismo sexo, diferenciando los juegos de mujeres de los de varones.
- Empieza a hacer trampas dentro del juego
- Empieza un juego un día y lo termina otro día
- Juega juegos de reglas espontaneas o verdaderas.
- Colabora en tareas de la casa

Algunas características que le producen al niño/a placer o gozo lúdico a partir de las adquisiciones socioafectivas:

- Juega en grupos
- Disfruta disfrazándose y desfilando frente a otros
- El juego de roles permanece

- Elabora o asume las reglas del juego
- Cuida a diario animales y plantas

3.3 ETAPAS DEL DESARROLLO SEGÚN ALGUNOS AUTORES

El desarrollo del niño se describe por etapas o fases diseñadas por autores, como: Piaget, Gesell, Freud y Wallon, en las cuales el niño realiza una variedad de actividades de desarrollo para evidenciar las características y aspectos generales a dichas etapas según la edad.

- **Según Jean Piaget**

El estadio preoperatorio (dos a siete años), etapa en la que se consolida el lenguaje y el pensamiento simbólico mediante imitaciones, dibujos, estructuras mentales y juegos simbólicos. Se caracteriza por:

“Ámbito cognitivo: el niño tiene pensamiento: centralizado, concreto, transductor, intuitivo, reflexivo, egocéntrico e irreversible. Los niños tienen la capacidad de representar la realidad, como también reflexionar sobre situaciones cotidianas y su conducta.

Ámbito afectivo: egocentrismo, en este aspecto a los niños les cuesta mucho ponerse en el lugar de sus semejantes, satisface solo sus necesidades y llaman con frecuencia la atención de adultos. En cuanto a la heteronomía los niños-as aprenden a juzgar acciones de sus pares como malas o buenas según su formación familiar, su actuación depende del castigo o la recompensa que reciben.

Ámbito simbólico: representan mentalmente todo lo que les rodea, usan símbolos y signos, esta capacidad fomenta el desarrollo del lenguaje, el juego, el dibujo y la imitación.” (Lefrancois, 2001, pág. 189).

- **Según Freud**

En la etapa Fálica (4 a 6 años) organización de la libido de carácter genital, cuya satisfacción se busca en el exterior, produciéndose una elección incestuosa hacia el progenitor del sexo opuesto, que da lugar a la aparición de los complejos de Edipo y Electra (elección del padre/madre como objeto sexual y aparición de la rivalidad hacia el de sexo contrario) (Vélez Valero & Fernández Garrido, 2004, pág. 38)

- **Wallon con su teoría Bio – Social**

Nos orienta hacia un desarrollo social del ser humano, es decir que la sociedad forma al niño, ésta lo adapta con sus normas y cultura. En la etapa del Personalismo (tres a seis años) la personalidad del niño se afianza a sus necesidades, es autónomo y se opone a mandatos. En torno a los 4 y cinco años a los niños les gusta imitar las acciones de los adultos (gestos, manera de expresarse y actitudes) para sentirse identificados con ellos.

- **Para Gesell el desarrollo humano lo agrupa así:**

“Motora: comprende el desarrollo de la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, y sus desplazamientos. Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general.

Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio. Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación visomotora)". (Arguello, 2010, pág. 104)

CONCLUSIONES

Al finalizar este trabajo podemos concluir diciendo que el desarrollo del infante está presente a lo largo de su vida, pero es en los primeros años donde toma importancia tanto a nivel, motor, cognitivo y socio-afectivo, debemos optimizar el desarrollo y las capacidades para alcanzar la mayor autonomía posible y una mejor calidad de vida. Es preciso conocer y comprender las etapas evolutivas del desarrollo para identificar por cuál de ellas atraviesa el niño, detectar dificultades o necesidades y resolverlas.

La relación de las actividades lúdicas con el desarrollo integral de los niños de cuatro a seis años es de doble vía, mientras las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del infante, el desarrollo se da gracias a potenciar habilidades lúdicas mediante el juego libre y espontáneo.

El juego es tan importante como actividad lúdica, porque mediante este el niño experimenta nuevas sensaciones, conoce, descubre se integra con sus pares. El juego debe ser considerado un vehículo de interacción libre y espontánea con el nuevo conocimiento y la sociedad.

La lúdica es una actividad inherente del ser humano, que les permite comunicarse, sentir, expresarse y reproducir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento y la diversión permitiendo llegar a sentir ese gozo y el placer que sentimos al momento de reír, gritar e inclusive llorar. El juego y la lúdica van a la par, pues la espontaneidad, libertad y goce que se obtiene a través del mismo o las diferentes actividades lúdicas.

El juego es la naturaleza del hombre, con el expresa sensaciones y sentimientos albergados en lo más íntimo de su ser, siendo este espontáneo produciendo placer. Desde la infancia el juego es el camino para explorar y conocer su cuerpo y entorno, mediante el juego simbólico el niño expresa sus emociones y desafía sus temores.

BIBLIOGRAFÍA

1. Arce Villalobos María del Rocío & Cordero Álvarez María del Rocío, Desarrollo Motor Grueso del niño en edad preescolar, Costa Rica: Universidad de Costa Rica. 2010.
2. Arguello Miriam, Psicomotricidad, Quito, editorial Abya-Yala, 2010.
3. Armas Rosa, Desarrollo Emocional, Quito, editorial, Abya-Yala, 2010.
4. Berger Kathleen Stassen, Psicología del desarrollo México, editorial Medica Panamericana, 2007.
5. Borja Mará de Isolé, Ludotecas más allá del juego, Barcelona, editorial Kinesis, 2000 pág. 216
6. Cuellar Pérez Hortensia La Educación del Hombre, México, editorial Trillas. 2005.
7. Delgado Linares Inmaculada, El Juego infantil y su metodología, Madrid, España, editorial Paraninfo 2011.
8. Galeano Astrid Elena, Ludoteca más allá del juego, Colombia editorial Kinesis, 2006.
9. García Velázquez Alfonso, & Llull Josué, El Juego Infantil y su Metodología, Madrid, editorial Editex.es, 2009.
10. Garrido Gil José Mariano & Grau Company Salvador, Curriculum Cognitivo para Educación Infantil, España, editorial Club Universitario 2001.

- 11.** Jiménez Vélez Carlos Alberto, Ludoterapias, Bogotá, editorial Magisterio Colección Aula Abierta, 2007.
- 12.** Lefrancois Guy R, El Ciclo de la Vida, México, editorial International Thomson, 2001.
- 13.** Villegas José, & Mantallana López, Mara, Organización y Animación de Ludotecas, Madrid, editorial CCS. 1996
- 14.** Narváez Garzón Ana María, Compendio de Metodología de la Expresión Lúdica. Quito: 2010 s/e.
- 15.** Ortí Ferreres Joan, La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona, editorial Inde publicaciones, 2004.
- 16.** Ribes Antuña, María Dolores, El Juego Infantil y su Metodología, Bogotá, editorial Ediciones de la U. 2011.
- 17.** Sadurní Brugué Marta, Rostán Sánchez Carles & Serrat Sellabona Elisabet. El desarrollo del niño paso a paso, Barcelona editorial UOC, 2003.
- 18.** Soutullo Esperón César, & Mardomingo Sanz María de Jesús, Manual de Psiquiatria del niño y del adolescente, España, editorial Médica Panamericana, 2010.
- 19.** Stoy Pugmire, Juego Espontáneo: Vehículo de Aprendizaje y Comunicación, España, editorial Narcea, 1996.
- 20.** Tripero Tomas Andrés, Juegos, juguetes y ludotecas, Barcelona- España, editorial Pablo Montesino, 2009.

21. Vélez, Carlos Alberto & Jiménez Vélez, Lúdica, cuerpo y creatividad, Bogotá, Editorial Magisterio. 2001
22. Vélez Valero Rosi & Fernández Garrido María de los Llanos, Servicios a la Comunidad-Educación Infantil II, España, editorial Mad S. L, 2004.
23. Zapata Oscar, Juego y Aprendizaje Escolar, México, editorial, Pax. 1989.