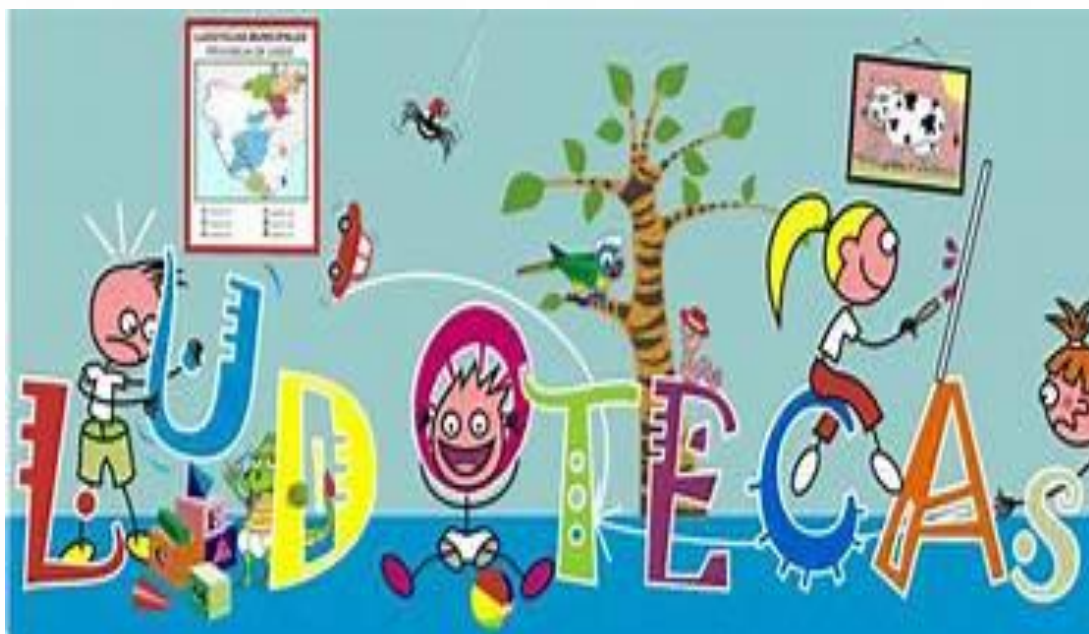


# LA IMPORTANCIA DE LAS LUDOTECAS ESCOLARES EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ERENDIRA JASHIRY GONZÁLEZ DOMÍNGUEZ



En el marco educativo el docente juega un papel relevante, de ahí, la importancia que éste deba actuar con calidez humana, tener actitudes positivas y de confianza para con sus alumnos, contar con una preparación profesional, saber adecuar espacios propicios para el aprendizaje creando ambientes motivadores y un acervo de herramientas, técnicas, métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral de los alumnos.

Por lo tanto, se puede considerar a las ludotecas escolares como una herramienta de trabajo, ya que en el momento en el que hablamos de éstas y de su gran importancia, nos encontramos con una gama de múltiples beneficios, entre ellos principalmente, la disminución de estrés, liberación de la tensión nerviosa, relajación y alivio de fatiga tanto física como mental, mejorando de ésta manera la concentración y desempeño en general.

Existen diferentes tipos de ludotecas como por ejemplo: hospitalarias, escolar, terapéuticas y de investigación (Ludoteca).






Según de Borja, define a las ludotecas como “local con juguetes para que el niño/a pueda jugar con lo que más le guste y en donde pueda tener la ayuda de un animador/a especializado/a en juegos. Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. Para ello facilitan el juego con la oferta de elementos materiales necesarios, juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego con la orientaciones, ayuda y compañía que se necesita para jugar” (Ana, 2014).

Por otra parte, El significado de **ludoteca** (del latín *ludus*, «juego», «juguete» y de la palabra griega *teke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es un espacio donde se realiza algún tipo de actividad para niños utilizando juegos y juguetes, especialmente en **educación infantil**, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. (Ludoteca, 2012).

De acuerdo a mi investigación podría definir a las ludotecas como espacios o centros de agrupación con diversos tipos de materiales y juguetes, que estimulan a los niños mediante el juego a socializar, compartir, convivir, crear e imaginar.







Desde el punto de vista personal como promotora de educación física, considero importante establecer y adecuar un espacio propicio para el diseño y estructura de una ludoteca dentro de las escuelas en, donde los alumnos puedan tener acceso en sus tiempos libres, de ocio y relajación; incluso se podrían establecer horarios de ingreso por grupos para evitar aglomeraciones y tener una mejor organización con el propósito de salvo-guardar la integridad de los educandos.

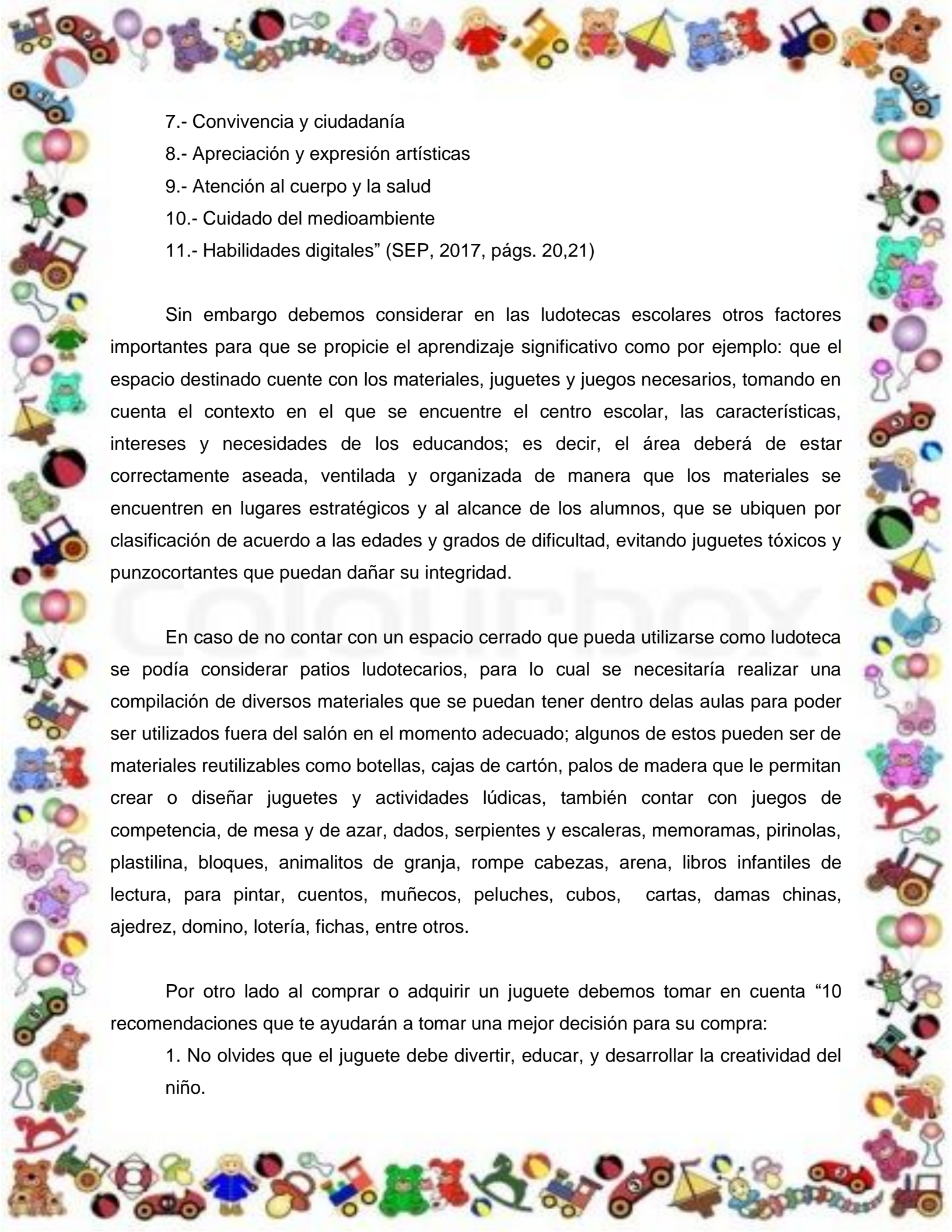
Si consideramos a las ludotecas escolares como herramientas de trabajo, tendrían una gran relevancia para la educación, ya que por sus características antes mencionadas, permitirían el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y socio-afectivas, estimulando a su vez, el desarrollo y manejo de competencias para la vida.

Así mismo, de acuerdo a lo investigado reconozco que son útiles, puesto que ayuda a que los niños se motiven e incremente el interés por aprender, mediante el fomento al desarrollo de las habilidades socioemocionales como por ejemplo:

- Disminuir el estrés y canalizar la energía para mejorar la concentración
- Que se vuelvan autodidactas, reforzando su autonomía
- Que sean creativos, ingeniosos e innovadores
- Que se muestren crítico-reflexivos
- Tolerantes, sensibles, capaces de desenvolverse en diferentes entornos y trabajar tanto individual como en colectivo
- Que manifiesten actitudes positivas en la adquisición y práctica de valores.

Tal y como lo marca el *Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica* en el perfil de egreso de la educación obligatoria en donde plantea once ámbitos.

- 1.- Lenguaje y comunicación
- 2.- Pensamientos matemáticos
- 3.- Exploración y comprensión del mundo natural y social
- 4.- Pensamiento crítico y solución de problemas
- 5.- Habilidades socioemocionales y proyecto de vida
- 6.- Colaboración y trabajo en equipo

- 
- 7.- Convivencia y ciudadanía
  - 8.- Apreciación y expresión artísticas
  - 9.- Atención al cuerpo y la salud
  - 10.- Cuidado del medioambiente
  - 11.- Habilidades digitales” (SEP, 2017, págs. 20,21)

Sin embargo debemos considerar en las ludotecas escolares otros factores importantes para que se propicie el aprendizaje significativo como por ejemplo: que el espacio destinado cuente con los materiales, juguetes y juegos necesarios, tomando en cuenta el contexto en el que se encuentre el centro escolar, las características, intereses y necesidades de los educandos; es decir, el área deberá de estar correctamente aseada, ventilada y organizada de manera que los materiales se encuentren en lugares estratégicos y al alcance de los alumnos, que se ubiquen por clasificación de acuerdo a las edades y grados de dificultad, evitando juguetes tóxicos y punzocortantes que puedan dañar su integridad.

En caso de no contar con un espacio cerrado que pueda utilizarse como ludoteca se podía considerar patios ludotecarios, para lo cual se necesitaría realizar una compilación de diversos materiales que se puedan tener dentro de las aulas para poder ser utilizados fuera del salón en el momento adecuado; algunos de estos pueden ser de materiales reutilizables como botellas, cajas de cartón, palos de madera que le permitan crear o diseñar juguetes y actividades lúdicas, también contar con juegos de competencia, de mesa y de azar, dados, serpientes y escaleras, memoramas, pirinolas, plastilina, bloques, animalitos de granja, rompe cabezas, arena, libros infantiles de lectura, para pintar, cuentos, muñecos, peluches, cubos, cartas, damas chinas, ajedrez, domino, lotería, fichas, entre otros.

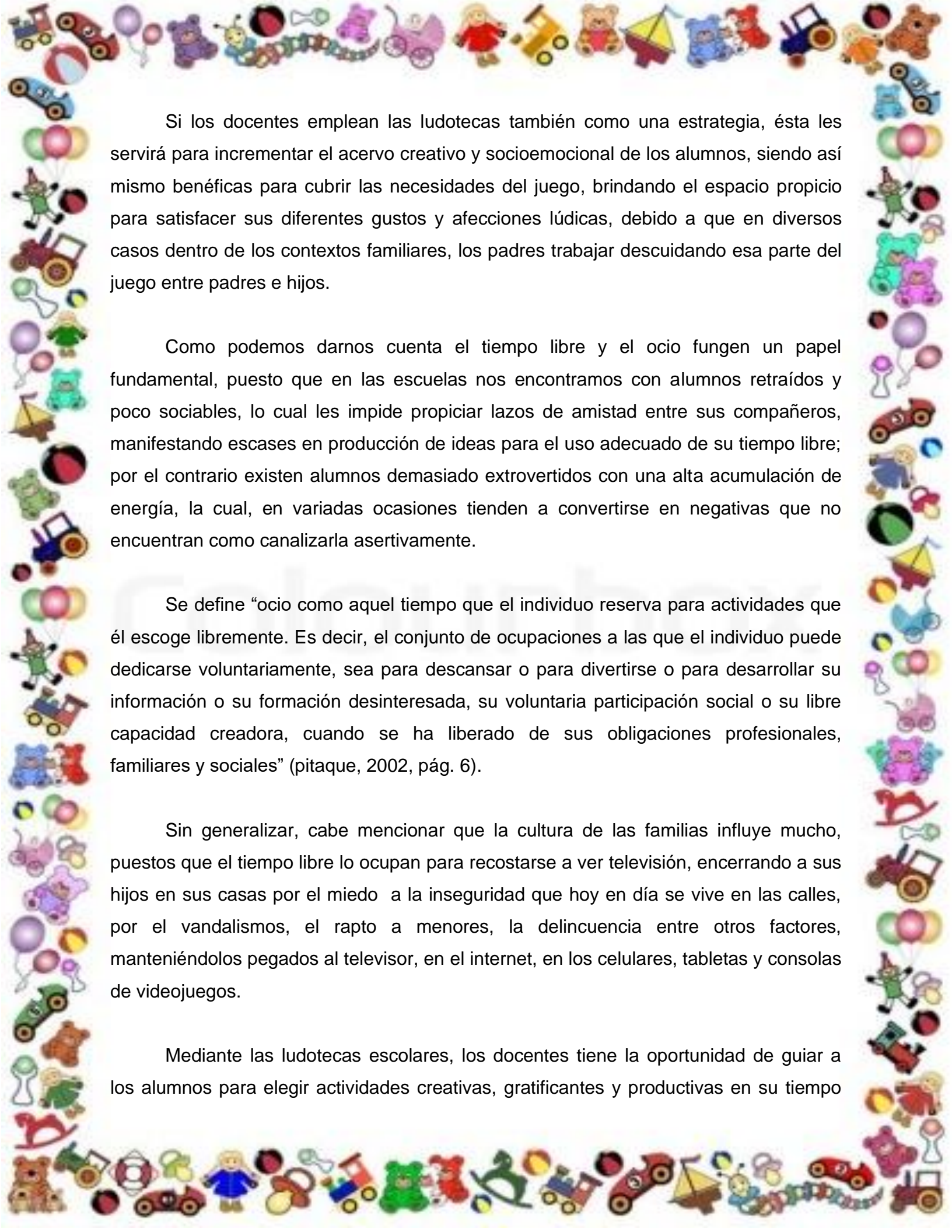
Por otro lado al comprar o adquirir un juguete debemos tomar en cuenta “10 recomendaciones que te ayudarán a tomar una mejor decisión para su compra:

1. No olvides que el juguete debe divertir, educar, y desarrollar la creatividad del niño.



2. ¡Ojo con la publicidad! Muchos de los juguetes más deseados por los niños son producto de la intensa publicidad, sin embargo, no todos fomentan el desarrollo de los pequeños.
3. En la medida de lo posible, evita los juguetes electrónicos que requieren el uso de pilas por su impacto contaminante.
4. Los más sencillos suelen ser los más divertidos, entre más complicado sea un juguete el niño puede aburrirse con facilidad, además el costo puede ser más elevado.
5. No olvides considerar la edad del niño al cual le regalarás el juguete dependiendo de la etapa en la se encuentre ayudará a promover su desarrollo.
6. Ten cuidado con aquellos juguetes que promuevan la violencia o conductas agresivas ya que son negativos para el desarrollo del niño. Si vas adquirir un videojuego, pregúntate si ¿le da elementos para desarrollar su intelecto y creatividad? Y ¿promueve la armonía o la violencia?
7. Un juguete debe ser seguro, si se compran aquellos Juguetes para el juego 4 que son desmontables, es importante comprobar que todas las piezas sean lo suficientemente grandes para impedir que los niños se los metan en la boca.
8. Si te es posible busca juguetes elaborados de manera artesanal o en pequeñas empresas locales.
9. Cerciórate que el juguete contenga garantía. La mayoría de los juguetes ofrecen una garantía mínima de seis meses, esto te permitirá exigir un cambio o la devolución de tu dinero si existen deficiencias en el juguete.
10. Compara precios en diferentes establecimientos, de esta forma tu bolsillo se verá beneficiado.” (Juguetes para el juego, 2016-17, págs. 3,4)





Si los docentes emplean las ludotecas también como una estrategia, ésta les servirá para incrementar el acervo creativo y socioemocional de los alumnos, siendo así mismo benéficas para cubrir las necesidades del juego, brindando el espacio propicio para satisfacer sus diferentes gustos y afecciones lúdicas, debido a que en diversos casos dentro de los contextos familiares, los padres trabajar descuidando esa parte del juego entre padres e hijos.

Como podemos darnos cuenta el tiempo libre y el ocio fungen un papel fundamental, puesto que en las escuelas nos encontramos con alumnos retraídos y poco sociables, lo cual les impide propiciar lazos de amistad entre sus compañeros, manifestando escasas en producción de ideas para el uso adecuado de su tiempo libre; por el contrario existen alumnos demasiado extrovertidos con una alta acumulación de energía, la cual, en variadas ocasiones tienden a convertirse en negativas que no encuentran como canalizarla asertivamente.

Se define “ocio como aquel tiempo que el individuo reserva para actividades que él escoge libremente. Es decir, el conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales” (Pitaque, 2002, pág. 6).

Sin generalizar, cabe mencionar que la cultura de las familias influye mucho, puesto que el tiempo libre lo ocupan para recostarse a ver televisión, encerrando a sus hijos en sus casas por el miedo a la inseguridad que hoy en día se vive en las calles, por el vandalismo, el rapto a menores, la delincuencia entre otros factores, manteniéndolos pegados al televisor, en el internet, en los celulares, tabletas y consolas de videojuegos.

Mediante las ludotecas escolares, los docentes tienen la oportunidad de guiar a los alumnos para elegir actividades creativas, gratificantes y productivas en su tiempo



libre durante la jornada escolar, a su vez, con la cotidianidad aprenderán también a ocupar su tiempo extra escolar, impactando socialmente en la selección de actividades no productivas durante el espacio de ocio, generando un efecto en cadena aminorando la inestabilidad emocional, posibles vicios, adicciones, vandalismo, delincuencia, entre otros que pudieran afectar el intelecto y generar rezago escolar.



Es entonces que “la misión del tiempo libre es restablecer el equilibrio, volver al individuo a su integridad. Las tres funciones principales del ocio son: - descanso - diversión - desarrollo Con estas funciones el hombre se libera de un trabajo automatizado y le permite una mayor dedicación a sus gustos y aspiraciones. Le posibilita una participación social y mantener unas relaciones humanas” (Pitarque, 2002, pág. 14).

Es importante orientar al niño para que sepa de qué manera organizarse en su tiempo libre y lograr tener un desenvolvimiento personal que le permita activarse, pensar, crear, experimentar y reflexionar.



Por lo tanto, el juego es sumamente relevante en la vida de los niños, ya que para ellos es una actividad gratificante, que les encanta y que por su naturaleza lo hacen intencionalmente experimentando diversas emociones entre ellas felicidad.



En este caso “El juego es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional porque parecía desprovisto de significación funcional. Para la pedagogía corriente el juego es tan sólo un descanso o la exteriorización abreviada de energía superflua. Sin embargo, este punto de vista simplista no explica la importancia que los niños pequeños atribuyen a sus juegos, ni tampoco la forma constante que revisten los juegos de los niños, su simbolismo o ficción, por ejemplo. Después de haber estudiado, los juegos de los animales, Karl Groos ha llegado a una concepción muy diferente según la cual el juego es un ejercicio preparatorio, útil para el desarrollo físico del organismo. Así como los juegos de los animales constituyen una ejercitación de instintos precisos como los instintos de combate o de caza, el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.” (Piaget, 1935, pág. 110)





Para finalizar, de acuerdo a lo recopilado considero que el juego desempeña un papel importante en el desarrollo del niño, éste le permitirá desenvolverse y adentrarse con facilidad y eficiencia en el mundo de las ludotecas escolares, dado que por sus características y significado mantienen una esencia lúdica, lo cual favorecerá a el que alumno se interese, se divierta, se apropie del conocimiento y aprenda jugando mediante diversos materiales, juguetes y juegos; logrando un aprendizaje significativo, humanista y olistico.

aprender  
jugando







## BIBLIOGRAFIA

*Ludoteca*. (12 de Marzo de 2012). Recuperado el 3 de Junio de 2020, de Wikipedia:  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Ludoteca>

*Juguetes para el juego*. (2016-17). Recuperado el 4 de Junio de 2020, de *guia-juguetes-2016-17.pdf*: <https://elpoderdelconsumidor.org/wp-content/uploads/2016/12/guia-juguetes-2016-17.pdf>

Ana, B. (23 de Julio de 2014). *A las ludotecas*. Recuperado el 3 de Junio de 2020, de BiblogTecarios: <https://www.biblogtecarios.es/anabaeza/las-ludotecas/#:~:text=Una%20de%20las%20primeras%20que,a%20especializado%2Fa%20en%20juegos>.

*Ludoteca*. (s.f.). Recuperado el 3 de Junio de 2020, de ECURED:  
<http://www.ecured.cu/Ludoteca>

Piaget, J. (1935). *Psicología y pedagogía*. Recuperado el 5 de Junio de 2020, de Lectulandia:  
<https://www.lectulandia2.com/book/psicologia-y-pedagogia/>

pitaque, M. y. (2002). *EDUCAR EN EL TIEMPO LIBRE I*. Recuperado el 4 de Junio de 2020, de TIEMPO LIBRE.pdf:  
[https://www.rafaelmendia.com/mendia/Libros\\_files/TIEMPO%20LIBRE.pdf](https://www.rafaelmendia.com/mendia/Libros_files/TIEMPO%20LIBRE.pdf)

Pitarque, M. y. (2002). *EDUCAR EN EL TIEMPO LIBRE I*. Recuperado el 4 de Juno de 2020, de TIEMPO LIBRE.pdf:  
[https://www.rafaelmendia.com/mendia/Libros\\_files/TIEMPO%20LIBRE.pdf](https://www.rafaelmendia.com/mendia/Libros_files/TIEMPO%20LIBRE.pdf)

SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Mexico: Ultra, S.A. de C.V.