

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA

UNAN-MANAGUA

Recinto Universitario Rubén Darío



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA**

UNAN-MANAGUA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS JURÍDICAS

DEPARTAMENTO DE HISTORIA

CARRERA GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Tema:

Las Ludotecas

Subtema:

Creación e Implementación de una ludoteca escolar en el Centro Educativo Rubenia
(CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua

Autora:

Br. Iletse Margarita Rizo Rodríguez

Tutora:

Dra. Mercedes Tinoco Espinoza

Managua, 19 de febrero 2021

“A la libertad por la Universidad”

Índice	Págs.
1. Título del Tema y Subtema.....	1
2. Dedicatoria.....	2
3. Agradecimiento.....	3
4. Valoración del Docente (carta aval)	4
5. Resumen.....	5
6. Introducción del Tema y Subtema.....	6-32
6.1 Antecedentes históricos.....	6
6.1.1 Historia y evolución de las ludotecas.....	6
6.1.2 A nivel latinoamericano.....	7-9
6.1.3 Introducción al sub-tema (caso Nicaragua)	10-13
6.1.4 Objetivos de las ludotecas.....	13-15
6.1.5 Funciones de las ludotecas.....	15-16
6.1.6 Clasificación de las ludotecas por sus funciones.....	16-19
6.2 Hipótesis o preguntas directrices.....	19-32
6.3 Actores claves en una ludoteca escolar.....	33-34
6.4 Marco legal.....	35
6.4.1 Marco Jurídico en relación al sistema educativo en Nicaragua.....	35-43
6.5 Metodología de la investigación.....	43-44
6.5.1 Análisis de las encuestas aplicadas.....	45-52
6.6 Planteamiento del problema.....	52-53
7. Justificación.....	53-54
8. Objetivos.....	54
8.1 Objetivo general y Objetivo Especifico	54
9. Propuesta de Creación e Implementación de una Ludoteca Escolar en El Centro Educativo Rubenia (CER) en el Distrito VII de la ciudad de Managua.....	55-70
10. Conclusiones.....	71-72

11. Bibliografía.....	73-74
12. Anexos.....	75
12.1 Anexo I- Encuestas.....	76
12.2 Anexo II- Horarios.....	77
12.3 Anexo III- Presupuesto.....	78
12.4 Anexo IV- Plan de acción	79

Título del Tema

Las Ludotecas

Título del Sub- Tema.

“Creación e Implementación de una ludoteca escolar en el Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua”

DEDICATORIA

Primeramente, se lo dedico a Dios porque a él le debo lo que tengo y también lo que soy, gracias a él que me regala sabiduría, conocimiento y entendimiento día a día y gracias a él por haberme otorgado una maravillosa familia.

A mi mamá MSc. Alba Rodríguez Herrera, tú eres la persona que siempre me ha levantado los ánimos tanto en los momentos difíciles de mi vida estudiantil como personal. Gracias por tu paciencia y esas palabras sabias que siempre tienes para mí, por ser mi amiga y ayudarme a cumplir mis sueños, gracias por el amor que me brindas a diario.

A mi Papá, Ing. Oscar Rizo Urbina, gracias por tu apoyo, la orientación que me has dado, por iluminar mi camino. Agradezco los consejos sabios que en el momento exacto has sabido darme para no dejarme caer y enfrentar los momentos difíciles, por ayudarme a tomar las decisiones que me ayuden a balancear mi vida y sobre todo gracias por el amor tan grande que me das.

A mi hijo Oscar Rodolfo Trejos Rizo, por ser motivación e inspiración en todo momento, en los momentos difíciles fuiste la luz que iluminó mi camino, mi niño precioso eres mi razón de vivir, te amo mucho.

Iletse Rizo Rodríguez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de nuestra existencia, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

Gracias a mis padres MSc. Alba Rodríguez e Ing. Oscar Rizo, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mis expectativas, por los consejos y valores y principios que me han inculcado.

A mi hijo Oscar Trejos, por ser mi fuente de inspiración, mi orgullo y motivación.

A mis maestros por el tiempo y esfuerzo que dedicaron al compartir sus conocimientos, sin su instrucción profesional no habría llegado a este nivel, por el apoyo brindado, muchas gracias.

Iletse Rizo Rodríguez.

AVAL

A través del presente AVAL hago constar que la estudiante **Iletse Margarita Rizo Rodríguez** de la carrera Gestión de la Información, ha concluido su trabajo de seminario de graduación como forma de culminación de estudios denominado: “**Creación e Implementación de una ludoteca escolar en el Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua**”, estructurado según lo establece la normativa de culminación de estudios referida al seminario de graduación. Así mismo, el tema planteado está desarrollado según los objetivos descritos, por tanto, el presente trabajo reúne los requisitos para que sea sometido a defensa.

Se extiende el presente aval en la ciudad de Managua, a los dos días del mes de marzo del año dos mil veintiuno.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mercedes Tinoco Espinoza', written over a horizontal line.

Mercedes Tinoco Espinoza

Tutora

Resumen

El principal objetivo de este trabajo de investigación consiste en la propuesta de la creación e implementación de un espacio de enseñanza – juego y aprendizaje para niños y niñas con edades entre 3 a 12 años, que sea un lugar de apoyo y utilidad para los docentes, estudiantes y padres de familia del Centro Educativo Rubenia (CER), donde el niño pueda disfrutar un ambiente agradable de aprendizaje vivencial, en el marco de la inclusión de la lúdica en la planeación y puesta en práctica del ejercicio de enseñanza-aprendizaje.

Como parte del trabajo se propone diseñar un espacio, una tabla de juegos y actividades lúdicas que pueden ser utilizadas como estrategias lúdico- pedagógicas por parte del docente o el ludotecario y que le ayudará a la planificación y organización en los planes de clases que deben realizar los docentes para fortalecer los procesos académicos.

Entre las acciones estratégicas están la de atender áreas del pensamiento lógico, de psicomotricidad y área socioafectiva, es indudable la necesidad de incorporar en los centros infantiles estrategias concretas para que salgan de los esquemas tradicionales de formación y esta acción se puede lograr a través de la implementación de ludotecas escolares.

En los resultados de este trabajo se presenta la propuesta de creación de un espacio de juego (ludoteca) para las niñas y niños que permita el desarrollo de actividades a través del juego y actividades de aprendizaje. Por medio de la creación de la ludoteca, se comprobará que el niño va a aprender de una forma divertida y espontánea, al interactuar con todos aquellos juegos y juguetes que despierten su interés y desarrollen sus capacidades.

6. Introducción al Tema y Subtema

6.1 Antecedentes Históricos

6.1.1 Historia y Evolución de las Ludotecas

La primera Ludoteca nació en Los Ángeles, California, Estados Unidos, en el año 1934 conocida como el programa Toy Loan, surgió en medio de la gran depresión económica, cuando el gerente de una tienda optó por prestar los juguetes que estaban siendo robados por niños que sólo deseaban jugar (Reyes Ruiz de Peralta, 2012).

Lo cierto es que en esta década de los '60 surgen ludotecas en distintos contextos, tanto de países de Europa como de otras regiones del mundo, pero como señala (Borja i Solé, 2000) en cada uno de ellos se adapta a unas necesidades y contextos sociales específicos. Las ludotecas en el mundo, surgen como respuesta frente a diversas condiciones, que, en su origen, buscaban o se orientaban a mitigar desigualdades económicas, culturales y sociales.

En ese contexto, en 1960 la UNESCO lanza la idea sobre Ludotecas a nivel Internacional como medio para favorecer el derecho al juego y la recreación.

Desde entonces se han creado Ludotecas en varios países del mundo. Esto coincide con un acontecimiento que marcará una nueva mirada de la infancia a lo largo del siglo XX, con la publicación de La Carta de los Derechos del niño en ese mismo año, donde se recoge en el punto 7c sobre el derecho del niño al juego, (que posteriormente será ratificado por la ONU en la promulgación de la Convención sobre los Derechos del niño y la niña el 20 de noviembre de 1989),

las ludotecas iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del derecho al juego. (Reyes Ruiz de Peralta, 2012)

Para entonces, en España, al final de la década de los setenta, algunas instituciones públicas decidieron crear o subvencionar ludotecas de carácter permanente con recurso de los gobiernos locales, acogidas en las líneas de infancia, juventud y de los servicios sociales.

Según (Bautista, 2000) en Latinoamérica las primeras ludotecas “surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica” (p. 1). En estos últimos 20 años, países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras, implementan ludotecas de acuerdo a las necesidades y las realidades contextuales.

6.1.2 A nivel Latinoamericano:

En la actualidad en Latinoamérica (Dinello R., El juego- Los juguetes y Las ludotecas, 2003/2013) existen varias Asociaciones nacionales de ludotecas y una Federación Latinoamericana (Flalu): Desde su fundación en el 1986, la Flalu asume seminarios para la formación de ludotecarios; hasta 1996 difundía un boletín informativo en castellano y portugués, con el cual se fue orientando rumbos y creando relaciones por toda Latinoamérica. Luego fue el equipo del Espacio Creativo de La Paz, Bolivia, que asumió el boletín informativo en forma virtual.

En México está la Asociación que asume directamente la actividad de ludotecas, desarrolla Cursos de formación de Ludotecarios y participa periódicamente de la organización de un Congreso junto a la Universidad Nacional.

En otros países de América Central, también hay programas de Ludotecas o proyectos fundamentados en la Lúdica: Nicaragua, Costa Rica, San Salvador, Panamá e igualmente en el

Caribe: en Cuba y en la República Dominicana, donde recientemente iniciamos una red de Ludotecas.

En países del Pacífico como Chile, Bolivia, Perú, Ecuador existen también ludotecas y proyectos lúdicos relacionados con la utilización de Plazas públicas o planteando una relación a la escolaridad. En Perú particularmente implantadas en zonas rurales. Inclusive, en el caso de Bolivia, donde se reciben a jóvenes universitarios, estudiantes de psicología y de ciencias sociales que realizan sus prácticas en las ludotecas de plazas públicas.

En países del Atlántico sur como Argentina y Uruguay existen proyectos de Ludotecas relacionados con programas de asistencia social de Municipalidades, asumiendo la labor frente a los niños en sus barrios, conformando equipos con docentes que han elegido trabajar en la Educación No Formal o como Institución cultural abierta a las comunidades.

También Brasil y Colombia son los países con mayor cantidad de Ludotecas y de Eventos centrados en la Lúdica como factor de incidencia en la cobertura educativa. En ciertos casos respondiendo a un plan de la Presidencia, en otros casos de los Gobernadores de grandes ciudades o de Municipios; principalmente asumidos por iniciativa de docentes sensibles a las problemáticas educativas ocasionadas por carencias socioculturales, generadas en insuficiencias económicas.

Aunque actualmente la necesidad y el placer brindado por las ludotecas ha superado las diferencias de estratos socioeconómicos y ellas son solicitadas por todos los niños. Recordemos que en Brasil surgió la experiencia del “Circo do Povo” que ha servido de ejemplo y estímulo para innumerables ensayos lúdicos; reuniendo en un mismo proyecto una atención cultural a la comunidad y un específico espacio de expresión ludo creativo para los niños y jóvenes. (Dinello R., El juego- Los juguetes y Las ludotecas, 2003/2013)

La Educación Infantil antes llamada, kindergarten, jardines infantiles, Educación Preescolar, ha sido en Nicaragua como en el mundo, toda una historia y ha habido cambios muy significativos. Desde los años 1934 a 1979, Nicaragua estuvo bajo el mando de gobiernos neoliberales, en este período no era prioridad la educación en ninguno de los niveles, y mucho menos para los niños en edad preescolar. Por tanto, estudiaba quien tenía dinero, la educación era privada, muy pocos tenían acceso. La enseñanza en los distintos niveles educativos se basaba en la teoría y poco en la práctica, se trabajaba con un enfoque de educación tradicional, una educación memorística y repetitiva. Los estudiantes absorbían datos sin comprenderlos. No se trabajaba en función de la interpretación, el análisis y mucho menos el aprendizaje basado en la experiencia.

En la actualidad en nuestro país la Educación Infantil aumenta cada año, nuestro gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional construye y reconstruye cada vez más centros, tanto en el campo como en la ciudad, enfatizando que todos nuestros niños tienen acceso a la educación. Tanto los centros de atención a la niñez, urbanos y rurales cuentan con material didáctico que es entregado por el MINED, pero también los y las docentes son capacitados para atender a la niñez de 0 a 6 años nivel preescolar y de 6 a 13 años nivel primaria y también están capacitados para la elaboración de material didáctico lo cual utilizan en su enseñanza.

Con la creación e implementación de una ludoteca escolar en el Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua, esto permitirá mejorar la calidad en la atención de los niños y niñas, los docentes nos estaremos capacitando más en estrategias educativas tanto a nivel presencial como a nivel digital, esta acción no lograría sin la participación de los padres de familia, abuelitos, los cuales son un gran apoyo en la vida de los niños.

6.1.3 Introducción al Subtema: caso de Nicaragua:

En el caso de la República de Nicaragua, existen acciones conjuntas con Organismos No gubernamentales, Fundaciones, Asociaciones y el Ministerio de Educación (MINED) para la creación y fortalecimientos de ludotecas infantiles en Nicaragua. Cabe destacar que la mayoría de las ludotecas están vinculadas a los departamentos o municipios apoyados por el MINED, aunque algunas ludotecas funcionan de manera independientes apoyados por donaciones de la junta directivas de IPA- España. Existen proyectos de ludotecas en Managua, Masaya, León y Estelí.

El Ministerio del Poder Ciudadano para la Educación del Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, en el marco del fortalecimiento de la Alianza público – privada y la Ampliación y cobertura de la Educación inicial (Preescolar), para la atención de la niñez en edad preescolar, ha diseñado en el 2017, el Programa “Educación con Calidad y Ternura”, dirigido a personas interesadas en fundar Escuelas Privadas de Preescolar para el servicio de la familia y la comunidad. El Ministerio de Educación (MINED), en consecución de las metas del Gobierno de Nicaragua, está implementando estrategias educativas que garantizan el acceso, la retención y promoción de las y los estudiantes, así como la mejora de la calidad de la educación en todos los niveles del sistema educativo nacional.

En el contexto anterior, las acciones van enfocadas en fortalecer la Educación Especial en la comunidad educativa, que promueva la innovación y el desarrollo de aprendizajes en el aula, para que todas y todos los estudiantes alcancen mejores niveles de participación en la escuela, la familia y la comunidad.

Por lo antes expuesto, la Dirección de Educación Especial, responsable de facilitar estrategias, herramientas, recursos especializados y adaptados para organizar la respuesta educativa de estudiantes con discapacidad o trastorno, pone en manos de las y los docentes el presente módulo

autoformativo: “estrategias para el desarrollo de la educación incluyente”.

Educación incluyente.

El imperativo de hacer realidad las declaraciones y compromisos internacionales adoptados por los países de Latinoamérica y el Caribe, para hacer efectivo el derecho a la educación de todas (os) las niñas y niños, jóvenes y adultos, así como la participación de los mismos en igualdad de oportunidades, junto con los aportes de los enfoques pedagógicos actuales, han provocado durante las últimas décadas, un importante cambio conceptual en materia educativa, forjándose la nueva perspectiva de la educación para todos, que tiene más en cuenta la diversidad como un elemento enriquecedor del aprendizaje y en consecuencia favorecedor del desarrollo humano.

Por consiguiente:

La Educación incluyente es un enfoque que procura transformar los sistemas educativos y mejorar la calidad de la enseñanza a todos los niveles y en todos los ambientes, con el fin de responder a la diversidad de los estudiantes y promover un aprendizaje exitoso.

Se trata de una escuela abierta que no pone requisitos de entrada ni mecanismos de selección o discriminación de ningún tipo.

Sino de una escuela incluyente, donde todos los estudiantes se benefician de una enseñanza adaptada a sus necesidades y no solo los que presentan necesidades educativas especiales.

Se basa en criterios de justicia y de igualdad, referido a una educación para todos.

Lo que implica una transformación del sistema, de cambios y modificaciones de contenidos, enfoques, estructuras y estrategias educativas, basados en una visión común que baraca a todos los estudiantes en edad escolar con la convicción de que es responsabilidad del sistema educativo educarlos.

Nos conlleva a revisar y reestructurar las políticas, los planes de acción que se elaboran y ponen

en marcha las autoridades educativas, los directivos de los centros escolares y los docentes en su práctica individual y colectiva, para atender la diversidad de los estudiantes de su localidad.

Por lo tanto, la Educación incluyente es modificar paulatinamente la escuela, sustancialmente, sus estructura, funcionamiento y propuesta pedagógica, para dar respuesta a las necesidades educativas de todos y cada uno de los estudiantes.

Concepto de Ludoteca:

La palabra ludoteca deriva del latín ludos que quiere decir juego, juguete, y del griego théke que significa cofre, caja. (Borja i Solé, 2000) Define a la ludoteca como un "lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un bibliotecario, ludotecario o animador infantil".

Desde sus orígenes conserva un concepto cercano al de biblioteca como lugar donde se encuentran y se disponen juguetes en calidad de préstamo, "Toy Library", como se les nombra en inglés, inicialmente define un lugar donde circulan y se prestan juguetes (el juguete se asemeja al libro en la biblioteca), "puede ser entre los propios niños, entre el centro y los usuarios o a la inversa" (Reyes Ruiz de Peralta, 2012).

Una definición en la que coinciden los expertos es el espacio organizado, destinado al desarrollo integral de las niñas y niños, cuyo interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabaja la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo.

El término ludoteca proviene del idioma latín para el cual ludus significa juego o juguete. La ludoteca es entonces el lugar donde se almacenan diferentes tipos de juguetes o juegos que pueden estar destinados a diferentes tipos de públicos (principal pero no exclusivamente a niños). Las ludotecas serían equiparables a las bibliotecas o a las hemerotecas, con la simple diferencia de que

en vez de guardar o mantener libros o diarios y periódicos, conservan y mantienen juegos y juguetes (Bembibre, 2010).

Según (Bembibre, 2010) Tal como sucede con una biblioteca, una ludoteca es un espacio que sirve para organizar y clasificar el tipo de objetos que hay en ese lugar. Las ludotecas pueden tener juguetes tales como peluches, muñecos, juegos de mesa o de inteligencia, juegos educativos, incluso libros que también puedan ser utilizados como elementos recreativos para los niños. Las ludotecas suelen ser, a diferencia de lo que sucede con las bibliotecas o las hemerotecas, espacios bastante informales, con muchos colores y formas de distintas texturas. En ellas está específicamente planeado que los niños jueguen y se diviertan sin tener que hacer silencio o mantenerse callados.

6.1.4 Objetivos de las ludotecas:

Las ludotecas cumplen básicamente con una función social clara, que no es otra que la de posibilitar el juego del niño. Al menos, ese fue su objetivo en origen, cuando la UNESCO, en 1960, lanza la idea de estos centros como espacios facilitadores del juego.

Según (Animación, 2008) en la actualidad, el concepto ha evolucionado, y las ludotecas cumplen con una serie de objetivos mucho más concretos, que son:

1. Favorecer el desarrollo personal.
2. Garantizar el derecho del niño al juego, mediante el préstamo de los juguetes y del espacio para jugar.
3. Estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectiva de los niños.
4. Facilitar las relaciones sociales entre los niños, a través del juego en grupo.
5. Garantizar la diversión a los usuarios.

6. Favorecer la integración de niños marginados o con necesidades específicas. mediante el juego.
7. Dinamizar la participación infantil en los juegos.
8. Compensar la carencia de espacios para el juego existente en la mayoría de las sociedades actuales.
9. Ofrecer programas lúdico-pedagógicos orientados a la prevención de problemas relevantes de la niñez del entorno donde se encuentren.
10. Orientar a los padres en relación al consumo de juguetes.
11. Desarrollar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto en general y de los hijos con los padres en particular.

La importancia de las Ludotecas:

Las ludotecas tienen una serie de objetivos y posibilidades casi ilimitadas. De ahí su importancia clave en la sociedad actual. Para demostrar esta importancia, se pueden estudiar más en profundidad algunas de las funciones señaladas y ver su trascendencia.

Podríamos decir que la característica propia de la Ludoteca es la acción pedagógica que tiene el juego como metodología y el juguete como recurso esencial de la intervención, apoyada por agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto educativo.

Así, y en cuanto a la función educativa, la ludoteca sirve como instrumento fundamental para aprovechar el impulso innato del niño hacia el juego y orientarlo a un desarrollo integral y positivo, evitando que se canalice por cauces no adecuados, lo cual podría suceder en caso de juegos sin la vigilancia adecuada caso más que habitual en muchas familias por circunstancias diversas, como pueden ser marginación social, falta de tiempo de los padres, etc.

Observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar.

Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

En lo que respecta a la función socioeconómica, la inexistencia de ludotecas privaría a un gran número de niños del juego, pues les impediría no sólo el acceso a los juguetes sino también a las relaciones con otros niños que la ludoteca posibilita y que tan importante es en el entorno actual.

Respecto a la función comunitaria de las ludotecas, hay que señalar que éstas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico en una época en que la publicidad agresiva lleva en muchos casos a los consumidores a comprar juguetes que no son los más adecuados a la edad, personalidad o necesidades específicas del niño en cuestión.

6.1.5 Funciones de las ludotecas:

(MINED, 2020) Hemos señalado lo que da nombre a la palabra ludoteca, estas instituciones además de ofrecer ese espacio donde jugar, aprender, socializar, crear... llevan a cabo una serie de funciones (Barbarroja Vacas, 2008).

EDUCAR EN EL TIEMPO LIBRE: ofreciéndoles a los niños y niñas la oportunidad de aprovechar ese tiempo lúdico adquiriendo nuevos conocimientos y actitudes mientras se divierten divirtiéndose, teniendo en cuenta su desarrollo integral.

SOCIALIZAR: Ofreciendo un espacio donde poder comunicarse y tener oportunidades de relación con iguales, oportunidad de formar parte de un grupo, de ser tenido en cuenta, facilitando de esta manera su integración.

RECREAR: En actividades propiamente de la edad, con el juego y el juguete y con actividades adaptadas, garantizando en todo momento la diversión.

SOCIO-ECONÓMICA: A nivel particular no todo el mundo puede permitirse la gran variedad de juguetes que se encuentran en la ludoteca para el juego de los niños y niñas, y a parte de lo material el poder contar con espacios y compañeros/as para llevarlo a cabo.

COMUNITARIA: Las ludotecas ofrecen ese espacio de juego para todos, tanto en niños y niñas como para adultos, formando parte del entorno comunitario y desarrollando su papel educativo.

6.1.6 Clasificación de las Ludotecas por sus funciones:

Se citan algunos tipos de ludoteca. Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumática, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.

Ludoteca Itinerante: Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un tráiler adaptado.

La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

Ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

Ludoteca Terapéutica: Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Discapacidades, dificultades escolares, etc.)

Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

Ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

Ludotecas Comunitarias responden a dos aspectos:

Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población

infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

Ludotecas públicas: Están ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos específicamente para la función de las mismas.

Ludotecas móviles: Llevar la actividad lúdica con sus recursos humanos y materiales a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación, son los propósitos esenciales de este tipo de ludotecas, al cual corresponden fórmulas como los denominados "ludobuses".

Ludotecas – laboratorio: Forman parte de otras instituciones que se relacionan con formadores docentes y monitores de ocio y que se emplean para la investigación de determinados juguetes o juegos didácticos. La ludoteca laboratorio la encontramos en centros de pedagogos y sociólogos o en empresas productoras de juguetes.

Ludotecas judiciales: Las ludotecas judiciales se sitúan en organismos jurídicos para acoger a niños que han sufrido abuso sexual y maltrato infantil. A partir de la terapia de juego se busca la recuperación emocional de estos niños y niñas que han vivido experiencias problemáticas.

Ludotecas especializadas: Son las ludotecas que se dirigen a los niños que presentan algún tipo de discapacidad. Se trata de espacios que se abastecen del equipamiento necesario para acoger a estos colectivos.

El tipo de ludoteca en la que se centra el trabajo de investigación, es ludoteca escolar, la cual tienen como característica principal el de ser un centro de recursos pedagógicos para los maestros, y espacios de aprendizaje lúdico y autónomo para los niños y las niñas. Estas “Ludotecas escolares” a manera de laboratorios pedagógicos, permiten a los maestros desarrollar “nuevas” formas de educar y transferir actividades cooperativas y lúdicas al espacio concreto de las aulas y convertir a sus instituciones educativas, en una Escuela Inclusiva, innovadora y centrado en el niño y niña. Esto implica que la ludoteca escolar es un lugar donde los maestros entienden que a través del juego, el juguete y la cooperación es posible lograr aprendizajes significativos y el desarrollo de distintas capacidades cognitivas, sociales, motrices y afectivas en los niños, niñas y adolescentes.

6.2 Preguntas directrices:

La Creación e implementación de una ludoteca escolar ayudará a los niños y niñas a tener un espacio donde ellos puedan desarrollar todas sus habilidades mediante el juego, a aprender de manera lúdico- pedagógico, este espacio se convertirá en un espacio lúdico proporcionando así mejor adquisición y creatividad en los aprendices.

El proyecto se presenta como un modelo innovador para propiciar el desarrollo de nuevas estrategias lúdicas para los docentes que expresen imaginación, intuición, creatividad, comunicación, recreación, entre otra experiencia que fomenten el aprendizaje a lo largo de la vida, las habilidades y el conocimiento necesario para formar niños autónomos, creadores y felices. Su aplicación beneficiará a los docentes y estudiantes, orientándolos a nuevas estrategias, dejando a un lado las clases tradicionales y rutinarias en las cuales el docente es un simple transmisor de información. Se desarrollarán diferentes estrategias lúdicas- pedagógicas, permitiendo que el docente y estudiantes participen en forma dinámica en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

CONCEPTOS:**Aprendizaje:**

Según la RAE (2006) “Aprendizaje es la acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”.

Para (Piaget, 1981) Aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

Biblioteca:

Según el Diccionario panhispánico del español jurídico (2020). Adm. Institución cultural donde se conservan, reúnen, seleccionan, inventarían, catalogan, clasifican y difunden conjunto o colecciones de libros, manuscritos y otros materiales bibliográficos o reproducidos por cualquier medio para su lectura en sala publica o mediante préstamo temporal, al servicio de la educación, la investigación, la cultura y la información.

Juguete:

Según El Diccionario de la Real Academia Española, en su XXIII Edición, ha redefinido el término "juguete" dándole un nuevo significado. Antes lo definía como un "objeto que sirve para entretenerse".

Ahora, la nueva definición resalta la importancia del juguete en el desarrollo evolutivo y lo define como "un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades".

Por su parte, (Hetzer, 1978) señala que el juguete debe ser un objeto que ofrezca al niño distintas posibilidades de uso, que despierte su interés y que le brinde un amplio campo de acción.

Juego:

Según El Diccionario de la Real Academia Española (2010) “el juego es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.”

Ortega Ruiz, (1992) nos facilita también una definición de Vygotsky (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygotsky definió el juego como:

“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p.60).

Lúdico (ca):

Según El Diccionario de la Real Academia Española (2020) Del lat. ludus 'juego'. Perteneciente o relativo al juego.

Según (Dinello, Expresión Lúdico Creativa (Temas de Educación), 1989) La lúdica es un referencial para la socialización, para los aprendizajes de valores de convivencia, genera aprendizajes del lenguaje, estimula para madurar estructuras que aseguran la relación a la realidad, apela el uso del imaginario y al desenvolvimiento conceptual. Por cuanto es vía de afirmación y aprendizajes.

Ludoteca:

Etimológicamente, la palabra ludoteca proviene del latín ludos, que significa juego, juguete y del vocablo griego théke, que traduce ‘ cofre o caja para guardar algo’, podría entenderse como lugar para guardar el juguete. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, ludoteca

es un “Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo” (RAE, 2015, consultada en línea 16 de octubre 2020).

¿QUÉ SON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS?:

La palabra lúdica se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para (Motta, 2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

(Ludotecaweb, 2016) refiere que la actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de

actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según (Jiménez, 2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Menciona (Domínguez Chavira, 2015) La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida. De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los

procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento.

DEFINICION DE LA PALABRA JUEGO:

El juego es un derecho legítimo de la infancia, y representa un momento importante del desarrollo físico, intelectual y social del niño, el cual debería de ser una parte integral de la educación de los niños y niñas en todo el mundo.

El diccionario de la Real Academia lo define como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Sin embargo, este concepto es muy abstracto y necesitaremos varias conceptualizaciones de varios autores:

Existen varias definiciones del término juego, pero una de las autoras que más acierta al concepto es (V. Vivet, 2010), afirmando que el juego es el mejor instrumento de expresión y estabilidad emocional en el momento de la infancia, durante la cual los niños y niñas desarrollan su personalidad. Los niños y niñas juegan por placer, juegan para liberar su agresividad y poder controlar su ansiedad, juegan porque les gusta descubrir diferentes experiencias y sensaciones y a su vez, les ayuda a establecer relaciones sociales, así pues, todo ello contribuye y estimula el desarrollo de la personalidad.

El juego desempeña un importante papel a nivel psíquico, puesto que le proporciona un equilibrio, a nivel afectivo-emocional del niño o la niña, ya que mientras juegan expresan y liberan posibles tensiones que puedan tener. De esta manera podemos considerar que la actividad lúdica desempeña un importante papel preventivo, de desarrollo y a su vez, también terapéutico.

Como afirma (Chateau, 1958) que 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 misma del niño. No se debería decir de un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

La estimulación lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo así un factor importante de evolución y desarrollo del sistema nervioso. El juego evoluciona con el niño haciéndole evolucionar a él, al contribuir al paso de una etapa a otra de desarrollo.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO:

(López et al., El juego en el desarrollo intelectual del niño., 2020) afirman que el juego y los juguetes son esenciales en la infancia, ya que a través de ellos los niños no sólo se divierten, sino que también aprenden, adquieren mecanismos para relacionarse con otros niños y desarrollan sus capacidades.

También se considera oportuno agregar que el juego aporta infinidad de beneficios en las distintas esferas de nuestra realidad cotidiana, debido a que se puede vincular: En este sentido, podemos vincular el juego y la sociedad, ya que nos enseña a vivir, relacionarnos con los demás por medio del juego, está el juego y la educación, los dos aspectos complementarios para el proceso de aprendizaje en los niños, el juego y la salud asegurando que el jugar es saludable para los niños en todos los ámbitos.

El Juego y Emociones: Puesto que el juego es la esencia de la infancia, la materia prima que nutre los descubrimientos y el aprendizaje del mundo que le rodea a través del ejercicio pleno de los sentidos, de la experimentación y el disfrute intenso del momento presente que conduce a la felicidad.

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con

lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

Como plantea (UNICEF, 2018) El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Señala (Domínguez Chavira, 2015) que el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PRESENTA CINCO PRINCIPIOS BÁSICOS:

Según (Domínguez Chavira, 2015) el juego presenta cinco principios básicos los cuales vamos a detallar a continuación:

- **Principio de Significatividad:**

El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994, pp. 251-259), debido a que en

los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser la actividad lúdica una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977).

▪ **Principio de Funcionalidad:**

El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro.

El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La cognición y la emoción son procesos mentales superiores, a través de los cuales los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando. Ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria, sin embargo, tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí, aunque estrechamente relacionadas en las personas.

▪ **Principio de Utilidad:**

El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias.

La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente. De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107).

▪ **Principio de Globalidad:**

El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación

de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

▪ **Principio de Culturalidad:**

“El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social” (Hall [1904]; citado por: García y Lull [2009], p. 16).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984, pp. 251-259).

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida (Sutton-Smith y Roberts, 1981). Asimismo, revela torpezas de una manera

en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan.

El juego no es un componente privativo de la niñez: no existe un juego pueril, sino una manera infantil de interpretar y responder a la realidad. Así, es adquirido por imitación, ya que el niño imita el juego generacional de vivir del adulto.

Desde los tiempos prehistóricos, el juego se ha utilizado como un medio de autoexpresión y exploración del universo y su importancia ha sido reconocida como la de un elemento culturizante. Al revisar su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para la especie humana: es inherente al ser humano porque donde hay humanidad, hay juego (esto es algo que los antropólogos han descubierto); al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad.

LOS JUGUETES

Concepto de Juguetes:

Un juguete es un objeto diseñado para entretener y divertir a las personas, especialmente a los niños. Sin embargo, además de ser utilizado como elemento de diversión, el juguete permite que los niños al jugar con él, puedan desarrollar ciertas capacidades, tanto en el aspecto físico como emocional y social.

El diccionario de la Real Academia Española define al juguete como “Objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades”.

Acepción que se añade a la existente hasta el momento, que definía el juguete como «objeto que sirve para entretenerse». Esta nueva definición enfatiza el hecho de que el juguete, además de

divertir a los más pequeños, fomenta el desarrollo de determinadas aptitudes y capacidades en los niños, tanto en su dimensión física o psicológica como en la emocional y la social.

Para nosotros los juguetes son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano. Realizados para divertir a niñas y niños, estimulan su actividad y a partir de ella inciden en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982).

Cómo señala (Pérez, 2010) las condiciones generales que deben reunir los juguetes son las siguientes:

1. Deben ser seguros.
2. Debe estimular el juego.
3. Debe facilitar el divertimento y el placer.
4. Deben fomentar el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas.
5. Deben estimular el pensamiento y la resolución de problemas.
6. Deben favorecer la imaginación y creatividad.
7. Deben favorecer la participación.
8. Deben ser de alta calidad.
9. Deben ser simples y atractivos estéticamente.

Tal como expresa (Pérez, 2010). “Los juguetes tienen el mismo valor que los juegos, ya que influyen en estos. Si bien muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos

materiales específicos, como, por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras...etc., no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego”.

A pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo.

Los estudios comparativos dan como resultado que niños/as que dispusieron de los juguetes necesarios, demuestran una mayor madurez mental y emocional frente a otros niños/as que no dispusieron de juguetes.

El juguete es uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos. Ofrece a los y las niñas valores, costumbres y tradiciones culturales.

Todos los juguetes son educativos, sobretodo, si estimulan y diversifican el juego como actividad. Los/as niños/as al jugar con los juguetes llevan a cabo un proceso dinámico de desarrollo. Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida. Con pocos juguetes y adecuados, el niño juega más y mejor.

Es la importancia que tiene los juguetes en el juego y en la vida, por lo que debemos saber elegirlos, ya que así lograremos que se fomente el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño.

Es imprescindible elegir aquellos juguetes que se adapten bien a la edad de los niños/as y a su evolución cognoscitiva, además de elegir aquellos juguetes que no sean demasiado sofisticados y complejos, pues este hecho podría producir angustia al no poder manejarlos.

El juguete adecuado, en el momento adecuado, enriquecerá la experiencia de juego de los niños y las niñas y sentará las bases de su aprendizaje.

6.3 Actores claves en una ludoteca escolar:

Considerando los actores claves en la educación infantil como Padres de familia, Niños y Niñas, Docentes y Escuela. Partiendo de los autores claves es que hago el Diagrama de Ishikawa conocido como Diagrama de Espina de Pescado o Diagrama de Causa y Efecto.

DIAGRAMA CAUSA - EFECTO (ISHIKAWA)

El Diagrama Causa-Efecto es una forma de organizar y representar las diferentes teorías propuestas sobre las causas de un problema. Se conoce también como diagrama de Ishikawa (su creador de origen japonés el Dr. Kaoru Ishikawa, 1943- 1989), o diagrama de Espina de Pescado y se utiliza en las fases de Diagnóstico y Solución de la causa.

El Diagrama de Ishikawa ayuda a graficar las causas del problema que se estudia y analizarlas. Es llamado "Espina de Pescado" por la forma en que se van colocando cada una de las causas o razones que a entender originan un problema.

Tiene la ventaja que permite visualizar de una manera muy rápida y clara, la relación que tiene cada una de las causas con las demás razones que inciden en el origen del problema. En algunas oportunidades son causas independientes y en otras, existe una íntima relación entre ellas, las que pueden estar actuando en cadena.

Retomando el Diagrama Ishikawa estoy proponiendo el modelo de los autores claves en una ludoteca escolar.

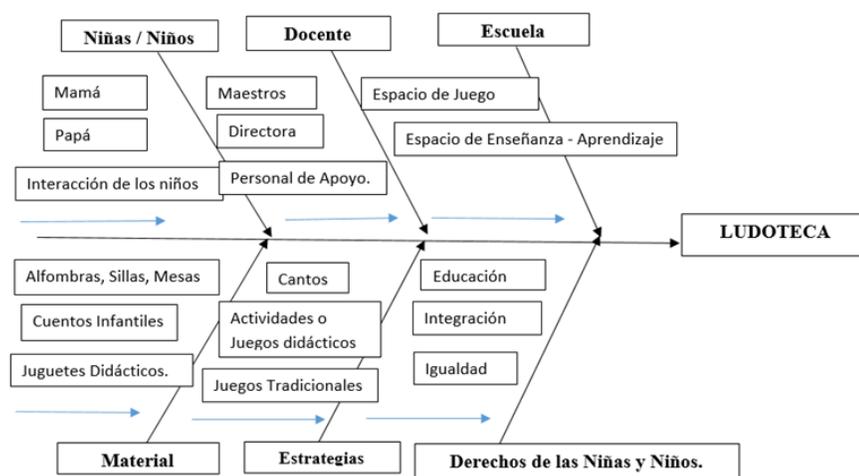


DIAGRAMA ISHIKAWA

Explicando el Diagrama de Ishikawa, la línea principal o espina es la **ludoteca**, en las flechas inclinadas en la parte superior se encuentran los **Niños y Niñas** en donde los representantes son la mamá y el papá lo cual interactúan con los niños, posterior le secunda el **Docente** que son los maestros, la directora del centro y el personal de apoyo, luego está la **Escuela** que es el lugar donde va a estar la ludoteca y el lugar donde van a interactuar los niños y niñas en un espacio de juego-enseñanza y aprendizaje. En la parte superior está el **Material** con el que la ludoteca puede contar y que es necesario como son las alfombras, sillas, mesas, cuentos infantiles y juegos didácticos, proseguimos con las **Estrategias** que debe aplicar el maestro en la ludoteca como cantos infantiles, actividades o juegos didácticos y juegos tradicionales y como última flecha tenemos los **Derechos de las niñas y niños** que debe ser siempre fundamental en todo momento que son los derechos que posee cada niño y niña en la educación, integración e igualdad.

6.4 Marco Legal:

6.4.1 Marco Jurídico Nacional en relación al Sistema Educativo en Nicaragua:

La educación en Nicaragua a lo largo de su historia ha vivido en una lucha constante de superación, la misma se caracteriza principalmente por ser gratuita a niveles de primaria y secundaria esto a causa de que la educación es la base para el pleno desarrollo de cualquier ser humano y de una sociedad, creando y formando a una persona crítica, consciente de su realidad y lista para crear un cambio importante dentro de la sociedad en que vive. La Constitución Política, señala que la educación es función indeclinable del Estado y expresa que el principal objeto de la educación es “dotarlo de una conciencia, científica y humanista; desarrollar su personalidad y el sentido de su dignidad.” Refiriéndose a la persona”.

La Constitución Política de Nicaragua reconoce el Derecho a la Educación de los nicaragüenses en sus artículos 58, 116, 118, 119 y 121.

(Art. 58). La Constitución Política de Nicaragua en materia de educación refiere que “el Estado garantiza a los nicaragüenses el derecho a la educación y la cultura.

(Art. 116). La educación tiene como objetivo la formación plena e integral del nicaragüense; dotarlo de una conciencia crítica, científica y humanista; desarrollar su personalidad y el sentido de su dignidad; y capacitarlo para asumir las tareas de interés común que demanda el progreso de la nación; por consiguiente, la educación es factor fundamental para la transformación y el desarrollo del individuo y la sociedad.

(Art.118). El Estado promueve la participación de la familia, de la comunidad y del pueblo en la educación y garantiza el apoyo de los medios de comunicación social a la misma.

(Art.119). La educación es función indeclinable del Estado. Corresponde a éste planificarla, dirigirla y organizarla. El sistema nacional de educación funciona de manera integrada y de acuerdo con planes nacionales. Su organización y funcionamiento son determinados por la ley. Es deber del Estado formar y capacitar en todos los niveles y especialidades al personal técnico y profesional necesario para el desarrollo y transformación del país.

(Art. 121). El acceso a la educación es libre e igual para todos los nicaragüenses. La enseñanza primaria es gratuita y obligatoria en los centros del Estado. La enseñanza secundaria es gratuita en los centros del Estado, sin perjuicio de las contribuciones voluntarias que puedan hacer los padres de familia. Nadie podrá ser excluido en ninguna forma de un centro estatal por razones económicas. Los pueblos indígenas y las comunidades étnicas de la Costa Caribe tienen derecho en su región a la educación intercultural en su lengua materna, de acuerdo a la ley.

La Ley General de Educación (Ley No. 582)

Establece los lineamientos generales de la educación y del Sistema Educativo Nacional, las atribuciones y obligaciones del Estado, y los derechos y responsabilidades de las personas y la sociedad en su función educadora.

Define la educación como un derecho humano, y la formación de los estudiantes (niños, niñas, adolescentes y adultos) en el respeto a la vida, la paz, y los principios democráticos, desarrollando la educación a través de toda su vida y sus etapas de desarrollo.

(Ley 582, 2006, art.4,) Define la finalidad de la Educación.

Inciso a: El pleno desarrollo de la personalidad, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

Inciso i: La formación integral de los niños, niñas, adolescentes, hombres y mujeres de la Costa del Caribe en todos los niveles del sistema educativo, el respeto, rescate y fortalecimiento de las diversas identidades étnicas, culturales y lingüísticas.

(Ley 582, 2006, art. 5) Conceptualiza los objetivos de la Educación.

Inciso c: Desarrollar la educación del nicaragüense a través de toda su vida, en todas sus etapas de desarrollo y en las diferentes áreas, cognoscitiva, socio afectiva, laboral.

Inciso e: Desarrollar en los estudiantes, habilidades que le permitan aprender tanto lo que le brinda la escuela como fuera de ella para que sean capaces de desarrollar competencias que lo habiliten para el trabajo.

(Ley 582, art.19) Organización.

La Educación Básica cuando la imparte el Estado, es gratuita y es obligatoria a partir del tercer nivel de educación inicial hasta el sexto grado de primaria, se ampliará gradualmente en los niveles posteriores. Se organiza en:

- a) Educación Básica Regular.
- b) Educación Básica Alternativa.
- c) Educación Básica Especial.

(Ley 583, art.23) Educación Básica Regular:

La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Está dirigida a los niños, niñas y adolescentes que pasan, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento.

La Educación Básica Regular comprende:

Nivel de Educación Inicial:

La Educación Inicial constituye el primer nivel de la Educación Básica, atiende a niños y niñas menores de 6 años quienes por las características propias de su edad demandan la articulación de esfuerzos de diferentes sectores del Estado y la Sociedad Civil y un enfoque integral, que además de la ampliación cuantitativa de cobertura incluya los aspectos de salud nutrición, estimulación temprana, desarrollo de programas educativos según nivel, saneamiento ambiental en viviendas y comunidades, atención a la familia en especial a la mujer en una perspectiva de enfoque, de igualdad de acceso a la educación para los niños; niñas y adolescentes; Así como la promoción de ambientes comunitarios que aseguren el cumplimiento de los derechos de la niñez. El grupo de edad 0-3 se atiende en modalidad no formal con mayor participación comunitaria y el grupo de edad de 3 a 5 en modalidad no formal y formal.

El grupo de 5 a 6 años de educación inicial es atendido en educación formal (III Nivel preescolar).

El objetivo de III nivel de educación inicial es desarrollar destrezas y preparar psicológicamente a los educandos para su éxito en la educación básica, guiar sus primeras experiencias educativas, estimular el desarrollo de la personalidad y facilitar su integración en el servicio educativo.

La relación maestra – alumno tendrá un promedio de 15 y 20 alumnos máximo.

b) **Nivel de Educación Primaria:** Comprende primaria regular, multigrado, educación básica acelerada y educación de adultos, educación básica especial, primaria nocturna.

La Educación Primaria constituye el segundo nivel de la Educación Básica Regular y dura seis años. Tiene como finalidad educar integralmente a niños y niñas, jóvenes y adultos.

Promueve la comunicación en todas las áreas, el manejo operacional del conocimiento, el desarrollo personal, espiritual, físico, afectivo, social, vocacional y artístico, el pensamiento lógico, la creatividad, la adquisición de las habilidades necesarias para el despliegue de sus potencialidades, así como la comprensión de los hechos cercanos a su ambiente natural y social.

b.1 Primaria Regular: Es impartida en jornada diurna tiene una duración de seis años. Está dirigida a los niños y niñas que pasa, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución básica, afectiva y cognoscitiva, desde los 6 a los 12 años y se articula con la secundaria regular.

La relación maestra – alumno será máximo 35 alumnos.

Ley de los Derechos de las Personas con Discapacidad (Ley 763, 2011) en su capítulo V, en los artículos 38 al 46 establece los derechos de la educación.

La presente ley tiene por objeto establecer el marco legal y de garantía para la promoción, protección y aseguramiento del pleno goce y condiciones de igualdad de todos los derechos humanos de las personas con discapacidad, respetando su dignidad inherente y garantizando el desarrollo humano integral de las mismas, con el fin de equiparar sus oportunidades de inclusión a la sociedad, sin discriminación alguna y mejorar su nivel de vida, garantizando el pleno reconocimiento de los derechos humanos contenidos en la Constitución Política de la Republica de Nicaragua, leyes y los instrumentos internacionales ratificados por Nicaragua en materia de discapacidad.

(Art.38). Del derecho a una educación gratuita y de calidad.

El Ministerio de Educación, el Instituto Nacional Tecnológico, el Consejo Nacional de Universidades y el Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación, en sus respectivas competencias, garantizaran a las personas con discapacidad el ejercicio del derecho a una

educación gratuita y de calidad en un sistema inclusivo en todos los niveles educativos y a lo largo de la vida, todo con el fin de promover el respeto los derechos humanos, la equidad entre hombres y mujeres, la diversidad humana, el medio ambiente, desarrollar el potencial humano, la autoestima, la personalidad, los talentos, la creatividad de las personas, aptitudes mentales y físicas.

(Art. 39). De la escolarización.

Las personas con discapacidad se escolarizarán en el sistema de educación general recibiendo, en su caso, los programas de apoyo y recursos que sean necesarios.

Se escolarizarán en escuelas de educación especial, de manera transitoria o definitiva, solamente a aquellos niños, niñas y adolescentes con discapacidad severa, que no puedan beneficiarse del sistema de educación general y de acuerdo con lo previsto en la presente ley y su reglamento.

(Art.40). De la educación especial.

La educación especial es un proceso integral, flexible y dinámico, que se concibe para su aplicación personalizada y comprende los diferentes niveles y grados del sistema de enseñanza; particularmente los considerados obligatorios y gratuitos; favoreciendo su desarrollo integral, facilitando la adquisición de habilidades y destrezas, encaminados a conseguir una mayor integración social de la persona con discapacidad.

Concretamente, la educación especial tiene como finalidad a la consecución de los siguientes objetivos:

1. La adquisición de conocimientos y hábitos que le doten de la mayor autonomía;

2. La promoción de todas las capacidades de los niños, niñas y adolescentes para el desarrollo armónico de su personalidad; y
3. La preparación antes referida debe dotar de los conocimientos pertinentes que sirvan de base para el acceso a la educación regular.

(Art. 41). Del personal técnicamente calificado.

La educación especial, en cuanto proceso integrador de diferentes actividades, deberá contar con el personal interdisciplinario técnicamente adecuado que, actuando como equipo multiprofesional, garantice las diversas atenciones que cada persona con discapacidad requiera.

El Estado solicitará al Consejo Nacional de Universidades y al Instituto Nacional Tecnológico, la creación de las carreras necesarias con su debido pensum para capacitar técnicamente o profesionalmente al personal docente en los diferentes lenguajes de comunicación, atenciones y metodologías adecuadas para impartir la educación especial.

Todo el personal que, a través de las diferentes profesiones y en los distintos niveles, intervenga en la educación especial deberá poseer, además del título profesional adecuado a su respectiva función, la especialización, experiencia y aptitud necesarias.

(Art. 42). De los métodos de enseñanza y herramientas pedagógicas.

El Ministerio de Educación, el Instituto Nacional Tecnológico y las universidades coordinadas por el Consejo Nacional de Universidades deben emplear a maestros, incluyendo a maestros con discapacidad, que conozcan el sistema de escritura Braille, la escritura alternativa, otros formatos de comunicación aumentativos o alternativos; incorporando en el sistema educativo nacional los métodos de enseñanza y herramientas pedagógicas especiales.

Para la enseñanza de las personas con problemas auditivos, se utilizará el lenguaje reconocido por Ley No. 675, "Ley del Lenguaje de Señas Nicaragüense", publicado en La Gaceta, Diario Oficial No. 75 del 24 de abril de 2009, en todos los niveles educativos, sin perjuicio del uso de otros mecanismos de comunicación que utilice individualmente cada persona sorda.

(Art. 43). De la participación de los padres y personas con discapacidad en los servicios educativos.

El Ministerio de Educación garantizará a las personas con discapacidad y/o los padres de familia o encargados de estudiantes con discapacidad el derecho a participar en la organización y evaluación de los servicios educativos y de acompañar a sus hijos o familiares con discapacidad, a estar informados de todo lo relativo a la selección, ubicación, organización y evaluación.

(Art. 44). De la educación y formación de conciencia sobre los derechos de las personas con discapacidad.

El Estado garantizará, por medio del Ministerio de Educación y solicitará al Consejo Nacional de Universidades que, dentro del Sistema Educativo Nacional a través de programas y proyectos, la creación de sistema curricular metodologías y educativas que permitan la educación, formación y toma de conciencia sobre los derechos de las personas con discapacidad y la creación de una sociedad inclusiva, fomentando la dignidad y la igualdad de todas las personas.

(Art. 45). Del acceso a educación técnica y superior.

El Ministerio de Educación debe asegurar la formación de personas con discapacidad aptas para el ingreso a la educación técnica y superior, creando para ello políticas inclusivas, programas de cobertura y calidad educativa y programas de becas escolares.

Por su parte, el Instituto Nacional Tecnológico y las universidades deberán priorizar el acceso de los estudiantes con discapacidad de escasos recursos económicos a los programas de becas y materiales necesarios con el fin de apoyarles en sus estudios.

(Art. 46). De las responsabilidades de instituciones educativas.

El Ministerio de Educación, el Instituto Nacional tecnológico y el Consejo Nacional de Universidades son los principales responsables de garantizar los derechos de educación de las personas con discapacidad, en coordinación con otras instituciones del Estado. Se tomarán las acciones pertinentes en cada una de estas instituciones con el fin de propiciar la inclusión y una educación de calidad de las personas con discapacidad en todos sus ciclos de vida (niñez, adolescencia, juventud y adultez), haciendo que éstas aprendan las habilidades técnicas y profesiones para poder desarrollarse social y económicamente.

6.5 Metodología de la Investigación:

Esta investigación es de tipo descriptiva – cualitativa, ya que permite observar y describir el objeto de estudio, es un método válido para la investigación de temas o sujetos específicos.

Como refiere (Universidad de Valencia, 2020) la investigación realizada con métodos descriptivos es de denominada investigación descriptiva, y tiene como finalidad definir, clasificar, catalogar o caracterizar el objeto de estudio. Los métodos descriptivos pueden ser cualitativos o cuantitativos. Los métodos cualitativos se basan en la utilización del lenguaje verbal y no recurren a la cuantificación. Los principales métodos de la investigación descriptiva son el observacional, el de encuestas y los estudios de caso único.

Técnicas e Instrumentos:

Las técnicas e instrumentos utilizados en este proyecto de investigación fueron:

- **Observación**

Esta técnica de observación directa me permitió evidenciar las necesidades de enseñanza-aprendizaje mediante el juego que los niños y niñas del Centro necesitan con ayuda de los docentes y padres de familia.

- **Encuesta**

Aplicación de encuestas a los docentes del centro educativo con el fin de conocer su opinión relacionado con el diseño e implementación de la Ludoteca escolar.

- **Búsqueda, revisión y análisis bibliográfico.**

Se realizó búsqueda de información de diferentes autores, fuentes bibliográficas, páginas web, revistas digitales, normativas, leyes sobre la educación y modelos pedagógicos que se refieren al tema de las ludotecas; revisión y análisis de la información relacionada al estudio.

- **Población y Objeto de estudio.**

Este proyecto de investigación se desarrolló en el Centro Educativo Rubenia (CER), de carácter privado del distrito VII de la ciudad de Managua, el cual cuenta con una población general de 130 alumnos, enfocándose específicamente en los niveles de preescolar- primaria.

- **Muestra.**

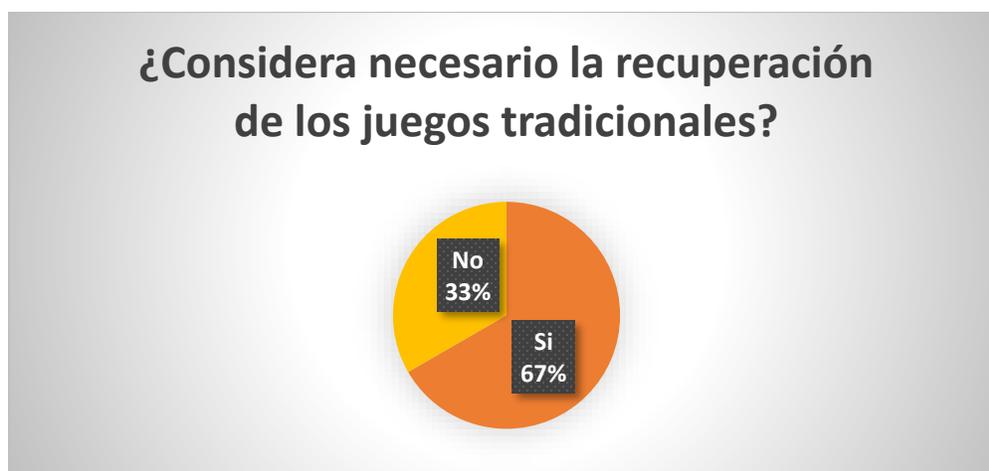
La muestra fue de los 6 docentes del Centro Educativo Rubenia.

6.5.1 Análisis de encuestas aplicadas a docentes:

Tabla con pregunta No. 1

¿Considera necesario la recuperación de los juegos tradicionales?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Gráfico 1

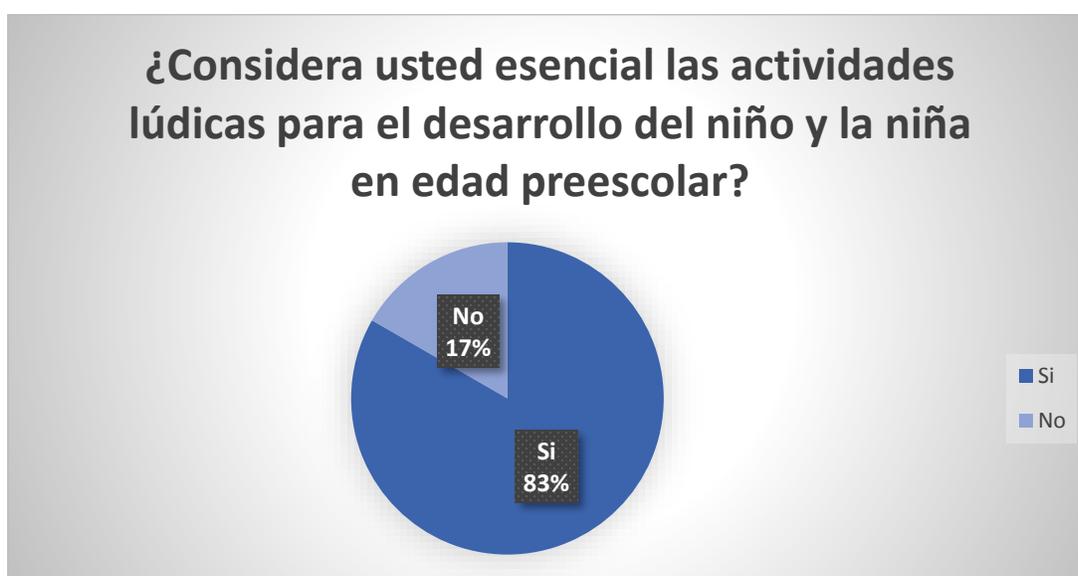


Los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupo los niños y las niñas aprenderán a respetar turnos, normas del juego, conocerán a otros niños creando o fortaleciendo vínculos de amistad. Un 67% de los docentes manifestaron que es muy importante la recuperación de los juegos tradicionales ya que fomentan las habilidades sociales, se aplican normas del juego y fortalecerán los vínculos de amistad, un 33% dijeron que no es tan necesario los juegos tradicionales.

Tabla con pregunta No.2

¿Considera usted esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño y la niña en edad preescolar?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

Gráfico 2



Las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno.

El 83% de los docentes indicó que las actividades lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños y niñas ya que ellos van a jugar y a aprender, el 17% manifestó que no son necesarias y que prefieren la enseñanza tradicional.

Tabla con pregunta No.3

¿Los niños con problemas de aprendizaje se distraen mucho?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

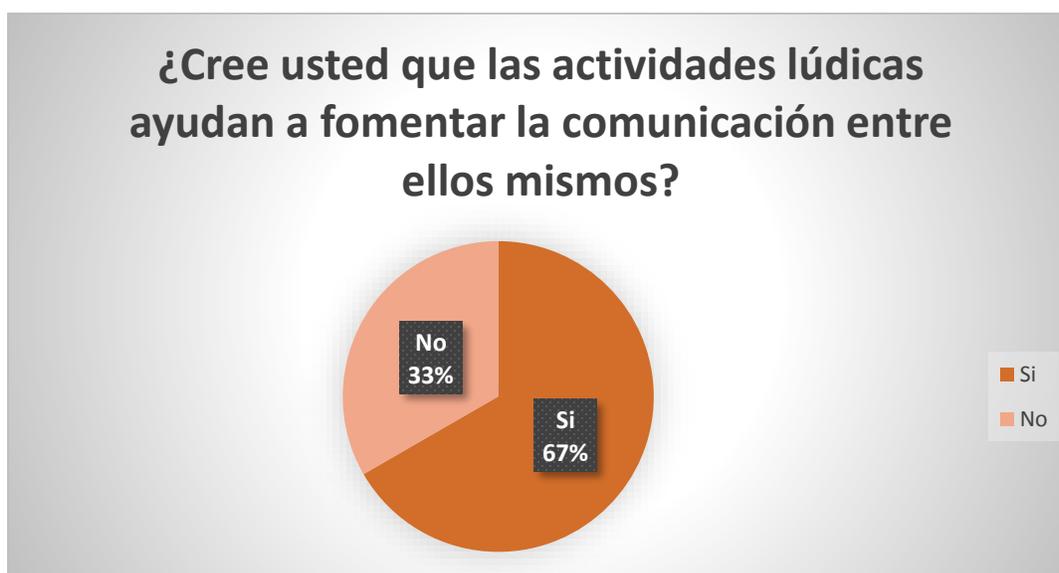
Gráfico No.3

Según el diagnóstico realizado el 83% de los docentes manifestaron que los niños con problemas de aprendizaje les cuesta asimilar las actividades lúdicas, socializar con los demás niños e interactuar entre ellos, el 17% dijeron que no que algunos niños se pueden distraer y pueden aprender al mismo tiempo.

Tabla de pregunta No. 4

¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a fomentar la comunicación entre ellos mismos?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Gráfico No.4

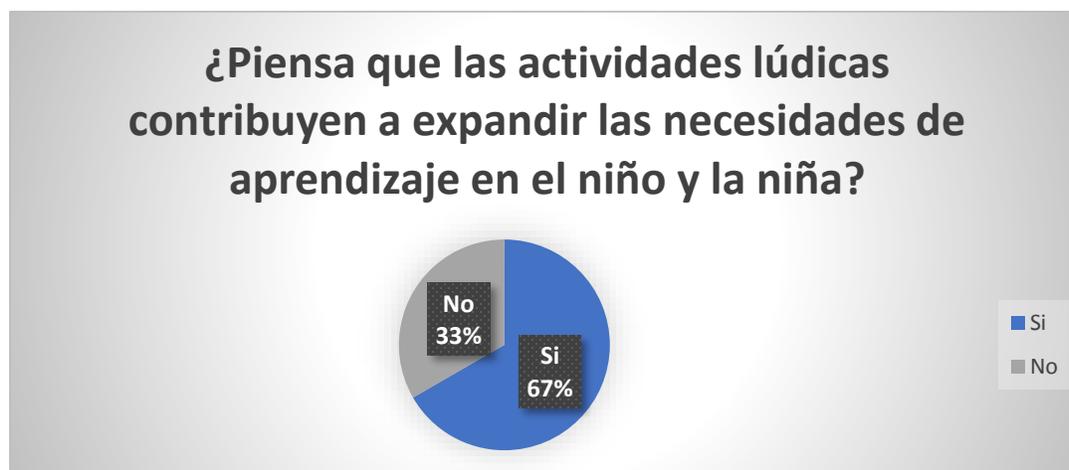


Las actividades Lúdicas son un elemento activo que eleva la potencialidad del niño y la niña. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. El 67 % de los docentes piensan que las actividades lúdicas ayudan a los niños y niñas desarrollen su creatividad, construyan conocimientos, desarrollen habilidades propias y desarrollen habilidades de pensamiento, mientras que el 33% piensa que no ayudan.

Tabla de pregunta No. 5

¿Piensa que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades de aprendizaje en el niño y la niña?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Gráfico No.5

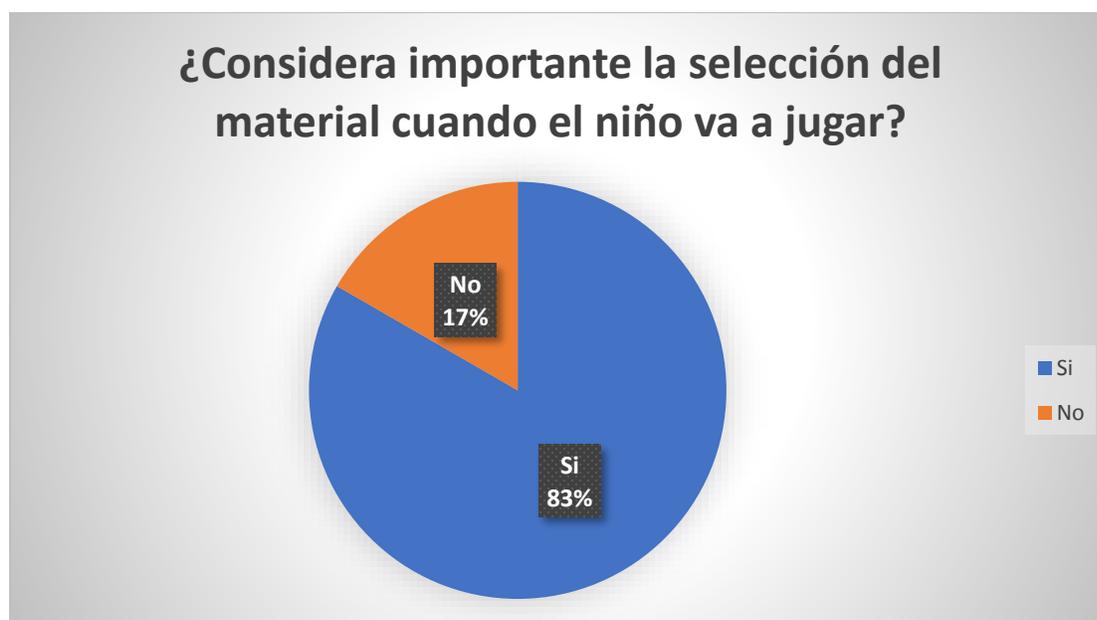


El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales en nuestra sociedad. El 67% de los docentes opinaron que las actividades lúdicas es un elemento importante en el desarrollo del niño por que despierta el interés en los niños por aprender, participar en actividades o juegos, y motiva a los demás niños y niñas, el 33% opinaron que las actividades lúdicas no le ayudarían al aprendizaje del niño y la niña.

Tabla de pregunta No. 6

¿Considera importante la selección del material cuando el niño va a jugar?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

Gráfico No. 6



Hoy, la escuela, los centros educativos reconocen que los recursos materiales con que juega el niño, sean estos objetos o juguetes, cumplen una función psicológica importante, ya que contribuyen a la formación, desarrollo, crecimiento y maduración del niño. Por lo tanto, y desde este punto de vista, los recursos materiales que se dispongan al niño deben concebirse como mediadores para que los sistemas simbólicos, los mensajes transmitidos y las tecnologías de transmisión, sean elementos interactuantes entre niño y recurso. El 83% de los docentes indicó que

es importante seleccionar el material con el que va a interactuar el niño, porque son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos, también desarrollar su imaginación y creatividad, mientras que el 17% piensan que no es importante que el niño se puede divertir con cualquier juguete que él elija.

Tabla de pregunta No.7

¿Cree usted que sería importante crear una ludoteca escolar en el centro?		
Ítem	Cantidad	Porcentaje (%)
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Gráfico No. 7



El 67% de los docentes creen que es importante la creación de una ludoteca escolar ya que garantizar el derecho del juego al niño, estimula el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo del niño y la niña, facilitar las relaciones sociales entre ellos , a través del juego individual y grupal

garantizando la diversión de los usuarios, mientras que el 33% piensan que no es necesario que con el aprendizaje que ella le brinda es suficiente.

6.6 Planteamiento del Problema:

El Centro Educativo Rubenia (CER), está situada en Urbanización Rubenia B-15. Semáforos de Rubenia 1c al Norte, 1c al Este, 1c al Sur, 1c al Este, municipio de Managua, atiende a 27 niños y niñas, 2 niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) nivel de preescolar y primaria, turno matutino, cuenta con 5 docentes para atender estos niveles de educación.

El Centro tiene como modelo el constructivismo social, en el aula donde el docente y el estudiante desarrollan proyectos y objetivos para obtener logros significativos en los estudiantes tales como: trabajo colaborativo, aprender a emprender, a tolerar las opiniones de los demás niños, y a convivir entre ellos.

Los alumnos se enfrentan en la escuela y en la vida cotidiana a situaciones de lectura, escritura y a cantidad de tareas que los docentes acostumbran a dejarles, pero no perciben o por falta de conocimiento lo importante que es utilizar una metodología lúdica, el jugar aprendiendo y como los niños se divierten jugando y aprendiendo.

Actualmente el colegio no tiene un espacio lúdico, por eso me vi en la necesidad de realizar un proyecto lúdico-pedagógico que les permita a los niños del centro educativo tener un espacio donde se despierte la creatividad y el desarrollo de habilidades que les permita aprender y a su vez desarrollar diferentes competencias en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

¿Los juegos lúdicos pueden desarrollar en los niños un mejor proceso de enseñanza- aprendizaje a través del juego, el esparcimiento y recreación en los estudiantes del Centro Educativo Rubenia (CER)?

7. Justificación:

La ludoteca es un espacio recreativo-educativo, que tiene como finalidad estimular a los niños y niñas, mediante las diferentes actividades lúdicas que se realizan con la necesidad del que estudiante mejore las relaciones interpersonales, la creatividad, los valores y las conductas presentes en el ambiente escolar. Es importante resaltar que la ludoteca, es una biblioteca de juegos, en donde el educando podrá satisfacer la necesidad de recrearse con el único objeto de motivarse para llevar a cabo cualquier actividad, es por ello, que es importante implementar acciones en las cuales se ponga de manifiesto las habilidades sociales, cognitivas y afectivas con el fin de preservar la convivencia y el respeto dentro y fuera del aula.

Cabe destacar, que la ludoteca es un lugar en donde los estudiantes se divierten, aprenden y se apropian de su cultura, en efecto, el juego es una forma de comunicación abierta entre las personas, a través de él, se produce un flujo de información que se transmite en comportamientos y actitudes.

Es por ello, que es necesario que el docente obtenga información de la ludoteca como estrategia didáctica, como una herramienta que contribuya a fomentar y mejorar los hábitos de lectura y estudios, las conductas de los estudiantes y de esa forma evitar la desmotivación y el desinterés presente en las aulas de clase, mediante la aplicación del juego la cual es una habilidad que proporciona motivación y desarrolla la capacidad de imaginación en los niños y niñas.

Esta creación e implementación de una ludoteca escolar en el Centro Educativo Rubenia va a beneficiar a los estudiantes de primaria y a los docentes ya que proporcionará herramientas necesarias para su adecuada participación y así mejorar el ambiente escolar.

Este proyecto tiene como objetivo proponer la ludoteca escolar como estrategia didáctica para mejorar las actividades pedagógicas de los niños y niñas y al docente. La implementación de una metodología lúdica para el bienestar y desarrollo integral del niño y la niña. Por consiguiente, la metodología lúdica no se alinea al postulado del juego por el juego, sino el juego con propósito a partir de la utilización de diferentes actividades de expresión lúdica- creativas que el docente o ludotecario estarán realizando.

8. Objetivos de la propuesta de creación e implementación

8.1 Objetivo General

Diseñar un proyecto para la implementación de una ludoteca escolar para los niños y niñas desde un enfoque lúdico de juego y aprendizaje en el Centro Educativo Rubenia.

8.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar el Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua.
- Identificar e implementar actividades de aprendizaje que estimulen las capacidades creativas de aprendizaje mediante el juego, en los niños y niñas del Centro Educativo Rubenia (CER).
- Proponer la creación de un espacio de juego (ludoteca) para las niñas y niños que permita el desarrollo de actividades a través del juego y actividades de aprendizaje.

Desarrollo del subtema

9. Propuesta de Creación e Implementación de una Ludoteca Escolar en El Centro Educativo Rubenia (CER) en el Distrito VII de la ciudad de Managua.

La propuesta está basada tanto en las necesidades educativas observadas como también de las encuestas realizadas a los docentes del Centro Educativo Rubenia. Esto es un gran desafío para todos los actores involucrados, autoridades del centro, docentes, padres de familia y alumnos, en el que pretende crear un espacio para el desarrollo del niño y la niña a través del juego y las actividades lúdicas pedagógicas y formativas, donde se garantice los derechos que tienen los niños y las niñas a la educación y recreación con ayuda de Padres de Familia, Directivos, Docentes.

a) Caracterización del Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua.

En 1978 se apertura como Jardín de Infantes Rubenia, ubicado en la Urbanización Rubenia perteneciente al distrito VII de la ciudad de Managua, cuya modalidad de atención era preescolar en las edades comprendidas entre 3 a 5 años, bajo la dirección de las hermanas Licenciadas en Educación Esthela y Lilliam Mendieta.

A partir de 1980 la dirección del Centro cambia su razón social a Centro Educativo Rubenia, por que extiende las modalidades educativas, Educación Preescolar, Primaria y Secundaria.

El preescolar nace a solicitud de padres de familia que tenían hijos estudiando en las otras modalidades y que para ellos era más fácil tener a sus hijos en un solo colegio.

Al día de hoy el Centro ha promocionado más de 100 niños y niñas a la modalidad de Educación Primaria y Secundaria, muchos de ellos hoy son profesionales.

Entre el año 2002-2005 fallecen las hermanas Mendieta y la dirección del Centro la asumen los Licenciados David Otero Mendieta y Carlos Alvear.

El Centro Educativo Rubenia (CER) cuenta con una población estudiantil de 120 entre varones y mujeres, en la modalidad de Preescolar, Primaria y Secundaria, dentro de ellos 2 alumnos presentan TEA (Trastorno del Espectro Autista), cuenta con una planta docente de diez docentes, la directora del centro, la secretaria y una persona encargada de limpieza.

El Centro cuenta con una Biblioteca Escolar habilitada a partir del 2018, con un acervo de 1,500 títulos que comprenden las nueve áreas del saber, además se integran a la colección los libros de textos orientados por el Ministerio de Educación que son utilizados por los docentes y los estudiantes del centro. Es notorio destacar cuatro títulos de colecciones de enciclopedias, quince títulos de revistas de temas educativos y diccionarios y una colección de cuentos infantiles.

b) Actividades de aprendizaje a implementar que estimulen las capacidades creativas de aprendizaje mediante el juego, en los niños y niñas del Centro Educativo Rubenia (CER).

Este proyecto beneficiará a los estudiantes del Centro Educativo Rubenia (CER) del municipio de Managua, donde asisten estudiantes de nivel de preescolar – primaria con una población estudiantil de 27 niños y niñas, los cuales oscilan entre los 3 a 12 años con capacidades para desarrollar competencias a través del juego. Los niños y las niñas están llamados a la diversión y el aprovechamiento del tiempo, por eso se les facilita desarrollar actividades con materiales didácticos, los cuales ayudará al niño y la niña a aprender mientras se recrea.

El juego y la actividad lúdica son la base metodológica a considerar durante la creación e implementación de una ludoteca escolar ya que son el marco de desarrollo fundamental en las potencialidades del niño y la niña.

El niño y la niña tienen necesidad de expresarse, de participar y de llevar a cabo sus propias experiencias. Esta actividad lúdica permite al niño interiorizar, asimilar y reflexionar sobre la acción. En este sentido seleccioné unas actividades con el objeto de adaptarlas a los distintos momentos evolutivos que atravesarán los niños y las niñas.

(Vega, 2000) refiere que los recursos materiales utilizados en el juego simbólico son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos y también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad. En este sentido, los recursos materiales deben ser simples e isomorfos, relacionados con la realidad de los niños y conectados con las nuevas tecnologías porque ello requiere una interrelación entre los usos de los sistemas simbólicos y los de los recursos.

Por otra parte los recursos materiales con que juega el niño durante el juego simbólico deben permitir al niño el desarrollo de: la memoria visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, para reconocer y recordar una experiencia visual, sonora anterior, así como experiencias pasadas relacionadas con las percepciones del tacto, gusto y olfato; la capacidad de coordinar ojo-mano y ojo-pie mediante la percepción visual a un movimiento preciso de manipulación en el primer caso y de los miembros inferiores en el segundo; la capacidad de guiarse en el tiempo y en el espacio con la ayuda de referencias espaciales en función del lugar que se ocupa así como con el apoyo de referencias temporales como la división del tiempo en horas, días, meses, estaciones, etc.; la capacidad de dirigir o modificar los movimientos y desplazamientos en el espacio teniendo en cuenta los límites del mundo exterior y los de su campo de acción además de dirigir o modificar el ritmo personal teniendo en cuenta los límites del tiempo físico y los de un tiempo determinada.

(Garon, 1996) señala que prácticamente desde que el niño/a nace, juega; juega con su cuerpo, con los objetos que tiene a su alcance y, cómo no, juega con los juguetes. Jugar es una forma de

descubrir el mundo, pero también es una forma de expresión y comunicación. Mediante el juego y con determinados juguetes, se potencia en el niño/a el desarrollo de la creatividad, la inteligencia, la afectividad, la coordinación de movimientos, el lenguaje y casi todas las facetas del desarrollo de la personalidad. Es un error pensar que sólo educan los juegos tradicionalmente llamados "educativos" o "didácticos". Como podemos ver en el cuadro, todo tipo de juguetes pueden contribuir de uno u otro modo al desarrollo del niño/a y nuestro deber es proporcionarle juguetes suficientes y variados que le aporten diversidad de experiencias para divertirse, aprender y desarrollar plenamente su personalidad.

Propuesta Metodológica ESAR:

La metodología propuesta para las actividades Lúdicas en el Centro Educativo es el método de organización ESAR, es de utilidad tanto del ludotecario, maestro o maestra, responsables de grupos escolares, como también puede ser útil a los padres de familia deseosos de resaltar las habilidades que se pueden estimular a través de los juegos. Es un método de análisis y clasificación de material de juego, así como de organización de espacios lúdicos, fue elaborado por la Dra. en psicología Denise Garon en Quebec (Canadá) en 1990.

ESAR es un acrónimo que corresponde a las primeras letras de los cuatro tipos de juego definidos en su Fase 1 del método, en su francés original:

Exercice (Ejercicio)

Symbolique (Simbólico)

Assembler (Ensamblaje)

Règles (Reglas)

El análisis de los juguetes según el sistema ESAR o método ESAR, consiste en la división de seis categorías que sintetizan las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de

actividades lúdicas y las grandes dimensiones del comportamiento, tanto desde el punto de vista cognoscitivo, instrumental, social, lingüístico, como afectivo.

Según (Garon, 1996), basado en el método de ESAR, describe y clasifica los juegos en las siguientes fases:

- **FASE 1:** En esta fase se agrupan las diferentes formas de expresión lúdica según sus características (Ejercicio, Simbólico, Ensamblaje, Reglas). Esta fase es la responsable del acrónimo ESAR por el cual es conocido el método.

Ejemplos de juguetes:

EJERCICIO (E 1): Incluyen juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso. Consiste básicamente, en repetir una acción una y otra vez por el placer de los resultados inmediatos.

Figura 1

Figura clasificación ESAR (E 1). Juego Sensorial Táctil.

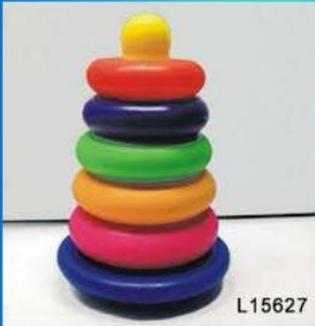


Tomada de “Guía de juegos y juguetes” [Fotografía], natisignes, 2014, www.guiaaiju.com

Figura 2

Figura clasificación ESAR (E 1). Juego de Manipulación

TORRE ARCO IRIS



- Edad recomendada:** de 6 a 12 meses
- Descripción:** es un juguete para los mas pequeños donde meten las piezas en el palo para formar una torre.
- Clasificación ESAR:** (E) 1. 07. Juego de manipulación

Tomada de “Guía de juegos y juguetes” [Fotografía], mariajagui, 2014, <https://es.slideshare.net/>.

Figura 3

Figura clasificación ESAR (E 1). Juego Sensorial Visual.

PIZARRA MÁGICA

EDAD: A partir de 3 años

CLASIFICACIÓN ESAR:
(E) 1. 02. JUEGO SENSORIAL VISUAL



DESCRIPCIÓN:
Pizarra magnética que incluye un “boli” especial para no dañar la superficie. Las creaciones se borran desplazando la palanca inferior. Es ligera, manejable y no ensucia.

ASPECTOS QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la imaginación y la coordinación ojo-mano.
- Estimula el control del trazo, la motricidad fina y la atención.

Tomada de “imaginarium” [Fotografía], Ana Andújar, 2014, www.imaginarium.es

Juegos Simbólicos (S 2): Desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores.

Figura 4

Figura clasificación ESAR (S 2) Juego de Representación.



- **Nombre:** Juego de té.
- **Descripción:** Piezas de plástico duro o porcelana que representa un conjunto de juego de té.
- **Edad recomendada:** A partir de 2 años.
- **Clasificación ESAR:** S.2.03 Juego de representación.
- **Aspectos que desarrolla:** La asimilación de acciones cotidianas. La representación de una acción diaria de los adultos ayuda a asimilarla y a incorporarla a sus esquemas mentales.

Tomada de “Guía de juegos y juguetes” [Fotografía], natisignes, 2014, www.guiaaiju.com

Figura 5

Figura clasificación ESAR (S 2) Juego de “hacer como sí”.

SOLDADITOS VERDES

EDAD: A partir de 4 años

CLASIFICACIÓN ESAR:
(S) 2. 01. JUEGO DE “HACER COMO SI”

DESCRIPCIÓN:
Cubo con varios soldados de plástico duro con diferentes posiciones.

ASPECTOS QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la imaginación, la motricidad fina.
- Favorece la socialización.



Tomada de “imaginarium” [Fotografía], Ana Andújar, 2014, www.imaginarium.es

Ensamblaje o Armar (A 3): Refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma, colores.

Figura 6

Figura clasificación ESAR (A 3). Juego de Construcción.



Tomada de “imaginarium” [Fotografía], Ana Andújar, 2014, www.imaginarium.es

Figura 7

Figura clasificacion ESAR (A 3). Cubos de Construcción.



Tomada de “imaginarium” [Fotografía], suchmartinez, 2014, www.imaginarium.es

REGLAS (R 4 y R 5): Promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violenta.

Figura 8

Figura clasificación ESAR (R4-R5). Juego de Reglas.

JUGUETES DE REGLAS



- **Nombre:** Damas.
- **Descripción:** Juego de mesa.
- **Edad recomendada:** 3-6 años (para inicio con los juegos de mesa pero este recomendado + de 8 años).
- **Clasificación ESAR:** R.4.07 Juego de reglas simples (de estrategia elemental).
- **Aspectos que desarrolla:** Inteligencia, asimilación de reglas del juego, desarrollo de estrategias etc.

Tomada de “imaginarium” [Fotografía], suchmartinez, 2014, www.imaginarium.es

Figura 9

Figura clasificación ESAR (R4-R5). Pizarra Mágica.

CIRCUITO DE COCHES

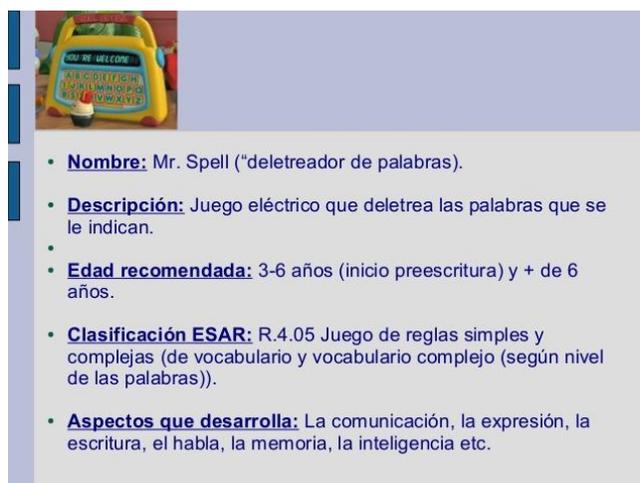


- **Edad recomendada:** de 3 a 6 años
- **Descripción:** es una pista de coches que se lanzan y recorren toda la pista hasta el final y salen disparados por la habitación.
- **Clasificación ESAR:** (R) 4. 04. Juego de circuito

Tomada de “imaginarium” [Fotografía], mariajagui, 2014, <https://es.slideshare.net/>

Figura 10

Figura clasificación ESAR (R4- R5). Deletreador de palabras y Números.



Tomada de “imagination” [Fotografía], suchmartinez, 2014, www.imagination.es

Figura 11

Mis palabras y yo (a partir de 1 año)



Tomada de “papelisimo” [Fotografía], papelisimo, 2016, <http://papelisimo.es/2016/04/5-libros-y-cuentos-infantiles-para-fomentar-la-lectura/>

Un libro para que los más pequeños empiecen a disfrutar con los libros. Tiene páginas de cartón grueso y solapas de tela para ayudarle a pasar las hojas sin desesperarse (ni romperlas). Además, es del tamaño justo (tirando a pequeño) para que pueda manejarlo sin que le pese demasiado. Es un imaginario donde el bebé podrá reconocer palabras y acciones fáciles en cada página. Libro pequeño, resistente y con ilustraciones de animales, éxito asegurado con los niños.

Figura 12

Caperucita roja (a partir de 2 años)

A partir de los 2 años los niños pueden seguir el hilo de una historia sencilla y Caperucita roja es un cuento infantil perfecto para ello. Todas las páginas son de cartón duro, para que puedan pasar página ellos mismos, y sus ilustraciones son formas en relieve (no pop-up) para recorrer con los dedos. Una buena combinación estética y sensorial, encuadernación de lujo (que no es lo mismo que cara) en un cuento clásico versión moderna, hacen que sea un libro perfecto para regalar.



Tomada de “papelisimo” [Fotografía], papelisimo, 2016, <http://papelisimo.es/2016/04/5-libros-y-cuentos-infantiles-para-fomentar-la-lectura/>

c) Propuesta de diseño del espacio de juegos (Ludoteca) para los niños y las niñas que permita el desarrollo de actividades a través del juego y actividades de aprendizaje.

La ludoteca escolar CER (Centro Educativo Rubenia) va a estar en un espacio de asistencia privada que va atender a principalmente a niños y niñas de 3 a 12 años, nivel preescolar y primaria, en edades ubicada en la Urbanización Rubenia y se presenta una propuesta de diseño y metodológico dentro de la Biblioteca existente organizado por zonas, que aseguren el derecho al juego-enseñanza- aprendizaje mediante el método ESAR.

Servicios de ludoteca **“LUDOTECA ESCOLAR CER”**:

- **INSTALACIONES Y DISEÑO:** Ubicada en urbanización Rubenia, zona céntrica, de fácil acceso tanto para los estudiantes como para los padres de familia y docentes, estará ubicada en la planta baja del centro, teniendo una dimensión general de 3 metros de ancho x 15 metros de largo, la ludoteca estará dentro de la biblioteca escolar teniendo unas dimensiones de 3 metros de ancho x 7 metros de largo, con una entrada principal, con su respectiva ventilación natural de dos ventanas al lado izquierdo del patio, contará con dos abanicos de techo, con un patio disponible para realizar las actividades.

Figura 20

Propuesta diseño para las diferentes zonas de juegos.



- **Misión:**

Contribuir el desarrollo de los niños y niñas, brindándole un servicio de información alternativa en base a herramientas de juegos lúdicos, el juguete y el libro de manera complementaria al proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual ayudara al niño y la niña al desarrollo personal y social.

- **Visión:**

Asegurar un ambiente educativo de calidad, brindando las mejores técnicas de aprendizaje lúdico para el desarrollo de la formación infantil, que atienda a la diversidad y respete los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño y niña, con un equipo docente comprometido con el centro, capacitándose constantemente para brindarle enseñanza de calidad a los estudiantes.

- **Objetivos de ludoteca CER:** Teniendo en cuenta a (Centro Social Socuellamos, 2004) me apoyaré en algunos objetivos importantes que debemos tener en nuestra ludoteca.

1. Posibilitar a los niños y niñas el acceso al mundo de las actividades lúdicas-pedagógicas.
2. Favorecer la integración de niños y niñas con deficiencias de cualquier tipo (motoras, sensoriales) en la dinámica de la ludoteca.

3. Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.
4. Producir el surgimiento de una visión nueva del juguete y de la actividad lúdica en el conjunto de niños y niñas, padres y educadores.
5. Posibilitar una relación cualitativa distinta del niño con el objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su desarrollo integral.
6. Facilitar la adquisición de normas y hábitos sociales (respeto al entorno, a los materiales y los compañeros, normas de higiene, etc.), así como del desarrollo máximo de habilidades y capacidades personales y grupales.

- **Funciones de la ludoteca CER:**

1. Funciones en relación con los niños.
2. Función Pedagógica.
3. Función Social.
4. Educación en la Sociabilidad.
5. Función de Educación Familiar.
6. Función de Animación Cultural.
7. Funciones en relación con los padres.
8. Función Formativa.
9. Función Social.

- **Servicios de juego en la ludoteca CER:**

1. Juegos de movimiento.
2. Juegos simbólico y dramático.
3. Construcciones y puzzles.

4. Juegos de mesa.
 5. Taller de Manualidades y Pintura.
 6. Biblioteca recreativa (Rincón del Cuento).
- **Horario de servicio o temporización:** El funcionamiento de la ludoteca irá desde el mes de febrero a noviembre 2021, permanecerá abierta de lunes a viernes de 7: 00 am a 11:40 am, exceptuando los días festivos, períodos de vacaciones y semana santa. El calendario semanal está dividido por edades, exceptuando los viernes que interactúan todas las edades. Este espacio está disponible para niños y niñas de 3-12. (ver anexo II).
 - **Destinatarios de ludoteca CER:** Los destinatarios serán niños y niñas de 3 a 12 años, nivel preescolar- primaria.
 - **Recurso humano necesario:** 1 Bibliotecario (a), Ludotecario (a) o Gestor de la Información con experiencia lúdica.
 - **Presupuesto necesario:** El presupuesto incluye recurso humano; infraestructura física (mobiliario y mantenimiento) y tecnológica; materiales lúdicos entre otros. (ver anexo III).
 - **Normas internas en la ludoteca CER:**
 1. Limpiarse los zapatos antes de ingresar o quitárselos al jugar en las alfombras.
 2. Tener las manos limpias, colocarse alcohol y utilizar mascarillas.
 3. No consumir ningún tipo de alimento.
 4. Cuidar de los diferentes tipos de juguetes para que no se dañen o se pierdan sus piezas.
 5. Una vez utilizados los juguetes colocarlos en su sitio y verificar que estén completos y en buen estado.
 6. Desplazarse caminando siempre.
 7. Demostrar respeto hacia los compañeros. No agredirlos ni verbal ni físicamente.

8. Mantener el espacio de la ludoteca siempre limpio y ordenado.
9. No romper ni rayar los libros escolares, ni los cuentos infantiles.

- **Plan de acción:** Se propone 4 fases para la ejecución del proyecto.

I Fase-Exploración.

-Primer encuentro con directivos del centro para presentación y/o aprobación del proyecto, (validación de metodología y organización de actividades de trabajo.

-Realizar recorrido por el lugar para así ver la infraestructura del espacio lúdico propuesto donde se va a crear e implementar la ludoteca escolar.

II Fase-Creación y diseño de la Propuesta.

-Elaboración y sustentación sobre las actividades lúdicas de juego y aprendizaje que se desarrollaran en el proyecto.

-Diseño de los juegos y espacios lúdicos.

-Fundamentación teórica sobre cómo se debe crear e implementar una ludoteca escolar.

III Fase-Desarrollo e Implementación de la Propuesta.

Propuesta a directivos del centro, docentes y padres de familia, realizando demostración de actividades diseñadas, se hace la retroalimentación de la propuesta y dan aportes o sugerencias para la creación de la misma.

-Implementación de los servicios lúdico.

IV Fase-Sistematización del Proyecto.

Avances, evaluación e impacto del proyecto a directivos, padres de familia y docentes del centro.

Presentación del proyecto impreso, digital o audiovisual.

10. Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes del centro, recalcaron lo importante que sería la creación e implementación de una ludoteca escolar, afianzando el derecho que tiene el niño y la niña a jugar – aprendiendo, lo cual va a estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo. Indicando que las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje.

Dando claramente una respuesta positiva a nuestra hipótesis de que sí es favorecedor la creación de un espacio lúdico, puesto que los directivos del centro, los docentes y los padres de familia creen conveniente que los niños y las niñas se relacionen con otros niños de igual o diferente condición o de igual o diferente edad, a su vez , que los niños y niñas puedan tomar la iniciativa para introducirse en los juegos, siendo respetados en todo momento en su elección de jugar o no jugar, aceptando las normas que estos conllevan y asumiendo sus victorias y fracasos, pues este hecho les enseñará a pensar, actuar y elegir, es decir les hará crecer como persona.

Diseñar un proyecto para la implementación de una ludoteca escolar para los niños y niñas desde un enfoque lúdico de juego y aprendizaje en el Centro Educativo Rubenia.

El trabajo de investigación responde a los objetivos planteados, se realizó caracterización del Centro Educativo Rubenia (CER) en el distrito VII de la ciudad de Managua y se identificaron las actividades de aprendizaje que estimulan las capacidades creativas de aprendizaje mediante el juego, en los niños y niñas del Centro Educativo Rubenia (CER). Se describe la propuesta para la creación de un espacio de juego (ludoteca) para las niñas y niños que permita el desarrollo de actividades a través del juego y actividades de aprendizaje.

La zona donde se desarrollará el proyecto tiene un futuro prometedor por todos los planes de restauración y reactivación la cual vamos a gestionar para hacerlo posible. Las vías que rodean el centro facilitan su acceso desde cualquier punto de la ciudad.

Así pues, podemos concluir que las ludotecas ofrecen ese espacio necesario donde los niños y niñas pueden invertir su tiempo libre, apoyando el desarrollo de sus capacidades, habilidades, actitudes y conocimientos, donde pueden fortalecer aspectos tales como la socialización, el afecto, la cooperación, la imaginación y creatividad fomentando la participación, desarrollando su personalidad y ejerciendo sus derechos a través del juego y la diversión.

11. BIBLIOGRAFIA

- Animación, G. (2008). *Ludotecas. Objetivos. Importancia*. Obtenido de ANIMACIÓN, SERVICIOS EDUCATIVOS Y TIEMPO LIBRE: cursoseducadores.blogspot.com
- Baptista, P. C. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Barbarroja Vacas, M. J. (2008). Las ludotecas. *Revista digital Csif: innovacion y experiencias educativas* (13), 1-8.
- Bautista, R. H. (2000). *Ludoteca: un espacio comunitario de recreación*. Bogotá: Colombia.
- Bembibre, C. (2010). Definicion de Ludoteca. *Definicion ABC*.
- Borja I Solé, M. (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *No.19*, 43-64.
- Borja i Solé, M. (2000). *Las Ludotecas. Instituciones de juego*. Barcelona: Octaedro.
- Borja, M. (1982). *Ludotecas elementos y espacio para el juego común*. El país Educación.
- Calderón, C. (2016-2017). *LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN ATENCION PRIMARIA: ASPECTOS TEÓRICOS Y ÁMBITOS DE APLICACIÓN*. España.
- Centro Social Socuellamos. (2004). *Ludoteca*. Obtenido de Ludotecas: Centro Social Socuellamos: http://ayuntamientosocuellamos.e.telefonica.net/ayto_socuellamos/areas/csocial/ludoteca.html
- Chateau, J. V. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz, Buenos Aires.
- Dinello, R. (1989). *Expresion Lúdico Creativa (Temas de Educación)*. Montevideo: Nordan.
- Dinello, R. (2003/2013). *El juego- Los juguetes y Las ludotecas*. Montevideo.
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). LA LÚDICA: Una Estrategia Pedagógica Depreciada. *Colección Reportes Técnicos de Investigación. Vol. 27*, 9-21.
- Garon, D. D. (1996). *El Sistema ESAR: Un Método de Análisis Psicológico de los juguetes*. . España: AIJU.Ibi (Alicante).
- Hetzer, H. (1978). *El Juego y los Juguetes*. Buenos Aires: Kapelusz, S.A.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- López et al. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Uiversidad, Ciencia y Tegnología.*, 97-106.
- López et al. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tegnología.*, 97-106.

- Ludotecaweb. (23 de junio de 2016). *¿Qué es la actividad lúdica?* Obtenido de WordPress:
<https://ludotecaweb.wordpress.com/modulo-i-acercamiento-a-las-actividades-ludica/1-1-que-es-la-actividad-ludica/>
- MINED. (2020). *Módulo Autoformativo: Estrategias para el desarrollo de la Educación Incluyente*. Managua.
- Monroy Anton, A. (2012). Las ludotecas, importancia y funciones en el desarrollo de la actividad física del niño. *EFDeportes.com*, 1/1.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la Educación*. Colombia: Cerlibre.
- Nicuesa, M. (Febrero de 2009). *Definicion ABC*. Obtenido de
<https://www.definicionabc.com/general/juego.php>
- Ortega Ruiz, R. (1992). *El Juego infantil y construccion social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Pérez, C. C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. *AUTODIDACTA*, 10-20.
- Piaget, J. (1981). La Teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje. *Journal for the Study of Education and Development: Vol. 4*, 13-54.
- Reyes Ruiz de Peralta, N. (2012). *Las ludotecas : orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. España.
- Tripero, T. d. (2017). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista . *E-innova BUCM*.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.*, 1-30.
- Universidad de Valencia. (2020). *Investigación Descriptiva*. Obtenido de Universidad de Valencia:
www.uv.es
- V. Vivet, P. (2010). El juego y la importancia de su relación con la afectividad y el aprendizaje de los niños. *Educ.ar*.
- Vacas, M. J. (2008,). Las ludotecas. *Revista digital Csif: innovacion y experiencias eduactivas,(13)*, 1-8.
- Vega, A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación.*, 1-8.

ANEXOS

ANEXO I -ENCUESTA**ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO RUBENIA.**

Nombre: _____

Fecha: _____

Responda sí o no de acuerdo a su criterio personal.

1 ¿Cuántos niños y niñas que estudian en el centro tienen un problema diagnosticado que afecten sus dimensiones cognitivas y comunicativa?

Niños Niñas

2. ¿Considera usted esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño y la niña en edad preescolar?

Si No

3. ¿Los niños con problemas de aprendizaje se distraen mucho?

Si No

4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a fomentar la comunicación entre ellos mismos?

Si No

5. ¿Piensa que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades de aprendizaje en el niño y la niña?

Si No

6. ¿Considera importante la selección del material cuando el niño va a jugar?

Si No

7. ¿Cree usted que sería importante crear una ludoteca escolar en el centro?

Si No

ANEXO II – HORARIO

TURNO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7: 00 a 7:45 am. Edades de 7 en adelante.	Biblioteca/ Consulta de libros por estudiantes y docentes.	Biblioteca/ Consulta de libros por estudiantes y docentes.	Biblioteca/ Consulta de libros por estudiantes y docentes.	Biblioteca/ Consulta de libros por estudiantes y docentes.	Biblioteca/ Consulta de libros por estudiantes y docentes.
7:45 a 9: 15 am Edades entre 3 a 5 años.	Taller Plástica	Juegos de Mesa	Rincon del Cuento.	Taller de Manualidades	Música
9:15 a 10:00 am. Edades de 5 a 8.	Juegos de Mesa.	Taller Plástica	Visita a nuestro parque.	Música	Juegos de Mesa
10:00 am a 10:30 am	RECESO	RECESO	RECESO	RECESO	RECESO
10: 30 am a 11: 15am Edades de 8 a 10 años	Rincon del Cuento.	Taller de Manualidades	Juegos de Mesa	Taller Plástica	Visita a nuestro parque.
11:15am a 12:00 am. Todas las edades.	Juego Libre	Juego Libre	Juego Libre	Juego Libre	Juego Libre

ANEXO III - PRESUPUESTO

PRESUPUESTO DE LUDOTECA ESCOLAR

Presupuesto General en Cordobas

C\$ 58,200.00

Presupuesto General en Dólares

\$ 1,700.00

Item	Descripción	Precio	Unidades	Importe
Recurso Humano	Ludotecaria	8000	1	8000.00
Escritorio de Despacho	Material Administrativo	1500	1	1500.00
Silla de Despacho	Material Administrativo	500	1	500.00
Computadora (Monitor, CPU, Mouse)	Material Administrativo	9000	1	9000.00
Puerta de Entrada medida standard	Material Administrativo	1500	1	1500.00
Pintura de Aceite en Galón	Material Administrativo	800	2	1600.00
Cambiar Paletas de Ventanas	Material Administrativo	1500	2	3000.00
Material de Limpieza	Material Administrativo	400	1	400.00
Abanico de Techo	Material Administrativo	1500.00	3	4,500.00
Nuevo Sistema Eléctrico	Material Administrativo	2000	1	2000.00
Estantes Metálicos	Material Administrativo	3000	3	9000.00
Alfombra	Material Administrativo	800	1	800.00
Mesas de Taller de forma cuadrada	Material Administrativo	800	3	2400.00
Sillas de Taller	Material Administrativo	250	12	3000.00
Recursos Materiales	Material Fungible	100	38	3800.00
	Material Educativo y Juegos			
Recursos Didácticos	Lúdicos	600	12	7200.00
TOTAL EN CÓRDOBAS				\$ 58,200.00

ANEXO IV. – PLAN DE ACCIÓN

Plan de Acción para la Creación e Implementación de “Ludoteca Escolar CER”.

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	DURACIÓN
Fase I: Exploración -	-Primer encuentro con directivos del centro para presentación y/o aprobación del proyecto, (validación de metodología y organización de actividades de trabajo. -Realizar recorrido por el lugar para así ver la infraestructura del espacio lúdico propuesto donde se va a crear e implementar la ludoteca escolar.	Ludotecario y /o Gestor de la Información y autoridades.	Finales de enero-comienzo de febrero 2021.
Fase II: Creación y Diseño del proyecto	-Elaboración y sustentación sobre las actividades lúdicas de juego y aprendizaje que se desarrollaran en el proyecto. -Diseño de los juegos y espacios lúdicos. -Fundamentación teórica sobre cómo se debe crear e implementar una ludoteca escolar.	Ludotecario y /o Gestor de la Información y autoridades.	Febrero 2021
Fase III: Desarrollo e Implementación de la propuesta.	-Propuesta a directivos del centro, docentes y padres de familia, realizando demostración de actividades diseñadas, se hace la retroalimentación de la propuesta y dan aportes o sugerencias para la creación de la misma. -Implementación de los servicios lúdico.	Ludotecario y /o Gestor de la Información y autoridades.	Febrero 2021
Fase IV: Sistematización del Proyecto	Avances, evaluación e impacto del proyecto a directivos, padres de familia y docentes del centro. Presentación del proyecto impreso, digital o audiovisual.	Ludotecario y /o Gestor de la Información y autoridades.	Marzo 2021