



**GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL - HIDALGO**



**"LA LUDOTECA "PELLICER": UN ESPACIO RECREATIVO DE  
APRENDIZAJE PARA ESTIMULAR Y PROMOVER EL JUEGO".**

**TESINA MODALIDAD INFORME ACADÉMICO**

**ANA DELIA SANDOVAL BONILLA.**

PACHUCA DE SOTO, HIDALGO.

MARZO 2020.



**GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL - HIDALGO**



**"LA LUDOTECA "PELLICER": UN ESPACIO RECREATIVO DE  
APRENDIZAJE PARA ESTIMULAR Y PROMOVER EL JUEGO".**

**TESINA MODALIDAD INFORME ACADÉMICO**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

**PRESENTA:**

**ANA DELIA SANDOVAL BONILLA.**

**PACHUCA DE SOTO, HIDALGO.**

**MARZO 2020.**



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN DOCENTE  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO

UPN/CT/Of. No. 101/2020-I  
**DICTAMEN DE TRABAJO**

Pachuca de soto, Hgo., 18 de febrero de 2020.

**C. ANA DELIA SANDOVAL BONILLA**  
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la Tesina Modalidad Informe Académico intitulado: *"LA LUDOTECA "PELLICER": UN ESPACIO RECREATIVO DE APRENDIZAJE PARA ESTIMULAR Y PROMOVER EL JUEGO"*, presentado por su tutora MTRA. MARÍA DE LOURDES GARCÍA CASTILLO, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

  
DR. ALFONSO TORRES HERNÁNDEZ  
PRESIDENTE  
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN



S. F. E. H.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
HIDALGO

C.c.- Depto. de Titulación.- Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.  
Documento válido por 30 días a partir de la fecha de expedición.

ATH/SCA/jahm.

## DEDICATORIA

No fue fácil culminar con este proyecto, cada día, se interponían obstáculos que impedía finalizarlo.

Gracias al forjador de mi camino, a mi padre celestial, el que me acompaña y siempre me levanta de mi continuo tropiezo, al creador de mis padres y de las personas que más amo, gracias por ayudarme a concluir este ciclo.

Gracias a mi Nena, mi pequeña valiente, aún siento tus piernecitas frágiles pateando la oscuridad en las madrugadas. Mi Hellen hermosa, apoyándome a cada momento, no hay palabras para describir tú forma de comportarte cada noche. Aun a tu corta edad, me has enseñado y me sigues enseñando muchas cosas de esta vida. Gracias por elegirme y apoyarme en este proceso, te amo mi Nena.

Tú, mi amigo del alma, quien ha sido mi mano derecha, mi confidente, mi compañero en estos últimos años; te agradezco por tu interés, tu comprensión, tu apoyo, tu amor incondicional; por aportar considerablemente en mi proyecto. Gracias a mí esposo Gabriel por ayudarme a concluir este proyecto y por confiar en mí, te amo Gaby.

Gracias a la mujer que me dio la vida, por haberme forjado como la persona que soy, siendo mi gran motivación; la mujer perfecta, que me apoyo para alcanzar esta dichosa victoria en mi vida. Gracias madre por estar siempre a mi lado.

Mi ángel, quien me cuida y me guía, gracias padre por haber existido y por ser hoy la luz de mi vida.

Hay momentos de batalla, pero siempre hay una enorme reconciliación; Gracias mis nueve hermanos y uno más, por apoyarme en cada momento. Gracias por estar a mi lado en este proceso largo y por su motivación constante para alcanzar mi meta.

Mi amiga del alma, mi madrina, ella que estuvo al pendiente de mí, sin conocerme me brindo toda su confianza. Le agradezco por la ayuda y los aportes que me proporciono durante mi proceso estudiantil, así como también fue y será una motivación en mi vida. Gracias Flor por todo.

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

### CAPITULO I.- LA LUDOTECA PELLICER: UN ESPACIO EN EL OLVIDO

1.1.- La Ludoteca Pellicer: Un espacio lúdico en la primaria “Carlos Pellicer Cámara” .....	12
1.2.- Contextualización del municipio de Tecámac.....	13
2.- Ubicación Geográfica de Reyes Acozac y la escuela primaria “Carlos Pellicer Cámara”.....	14
2.1.- La Ludoteca Pellicer: un espacio olvidado.....	19
2.2.- La Ludoteca Pellicer: ¿Por dónde empezar?.....	25
2.2.1.- El inicio: reacomodo, organización, limpieza.....	28

### CCAPITULO II.- LAS PRACTICAS PROFESIONALES Y LOS ESPACIOS

#### LUDICOS

2.1.- Las prácticas profesionales en la LIE.....	31
2.2.- El curso optativo de la “Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”....	36
2.3.- Antecedentes históricos de los espacios lúdicos.....	38
2.3.1.-“Las Ludotecas en México” .....	41
2.3.2.- Antecedentes históricos de la Ludoteca Pellicer.....	43
2.3.3.- La Ludoteca y su función.....	44
2.4.1.- Los objetivos y funciones de los espacios lúdicos.....	46

2.4.2.- Lo lúdico y su relación con el juego.....	51
2.4.3.- El juego y los espacio lúdicos.....	53
2.5.1.- Teorías explicativas del juego.....	55
2.5.2.- Funciones del juego.....	63

### CAPITULO III.- LAPROPUESTA DE TRABAJO EN EL ESPACIO LÚDICO

#### PELLICER

3.1.- Propuesta de Organización del Espacio Lúdico.....	69
3.1.1.- El espacio lúdico desde el enfoque de las inteligencias múltiples de Gardner.....	73
3.2.- LA LUDOTECA: SUS OBJETIVOS Y ORGANIZACIÓN.....	79
3.3.- La Administración y Organización del Espacio.....	80
3.3.1.- El reglamento de la Ludoteca Pellicer.....	83
3.4.- El curso-taller: “qué cuentas con la cuentas”. Una propuesta lúdica de trabajo.....	86
3.4.1.- La figura del Ludotecario.....	89
3.4.2.- El Espacio Lúdico en un Ambiente de Estrategias Educativas.....	94

#### CONCLUSIONES

#### BLIBLIOGRAFÍA

#### ANEXOS

## PRESENTACIÓN

Al iniciar con la culminación de mi etapa formativa en la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo, como Licenciada en Intervención Educativa, se presentaron una serie de dificultades que me llevo a un cambio de residencia, en estos momentos de terminación y presentación del documento me encuentro con una estancia permanente de cuatro años en Estados Unidos de América. Por motivos personales y de relación de pareja, me impide vivir en México por más de un mes. El proyecto lo he trabajado en línea, gracias al apoyo de mi tutora de titulación que me ha brindado su apoyo incondicional todo este tiempo.

Este documento es el resultado de un periodo de prácticas profesionales que contribuyeron en mi proceso formativo en la Licenciatura y me permite cerrar procesos y dar la posibilidad de abrir nuevos caminos en territorios diferentes. Mi propósito: cumplir con la meta, culminar mi formación como egresada de la Licenciada en Intervención Educativa y, orgullosamente, egresada de la Universidad Pedagógica Nacional- Hidalgo. Por lo cual presento esta Tesina Modalidad Informe de Prácticas profesionales que realice durante mi estancia en la Universidad.

Para culminar con este proyecto educativo, se interpusieron una serie de limitantes y dificultades, entre ellas, la distancia, fue el problema más grande, se presentaron dudas durante el desarrollo de escritura final del documento recepcional, el hecho de no poder tener la asesoría personalizada para resolver mis dudas dificultó, un poco, el proceso de escritura. Todas las dudas se fueron resolviendo por escrito vía correo electrónico y Facebook. Otro de los factores que dificultó el proceso de escritura, fue la escasez del material bibliográfico, no lograba tener acceso a bibliografía en español, mudándome sin mis antologías de formación de la Licenciatura. En algunas ocasiones tuve que solicitar, que me fuera enviada materiales de lectura desde México –ya sea a familiares y amigos. La comunicación nunca se perdió, mantuve constante comunicación con mi

asesora. Todos estos pequeños problemas presentados no interfirieron en lograr el objetivo.

Mi estancia en este país extranjero, fue un reto para culminar mi proyecto educativo, las limitantes se interponían a cada instante, entre ellas el clima extremo y mi estado emocional, entre otras cosas. Durante este proceso de titulación, se reforzaron mis ideas y las metas a alcanzar. En este trayecto de mi vida, se presentaron infinidad de vivencias, desde su inicio hasta su fin, fueron experiencias que dejaron marcas en mi vida, uno de ellos son los sentimientos que se apoderan e invaden tus emociones ,en muchas ocasiones presentándose como limitantes, te hace dudar en cada momento, pero a la vez te hacen más fuerte y me permitió finalizar con este documento que da cuenta de una experiencia formativa, escribirla fue revivirla de nuevo y, con ello, acercarme a mi querido país México. La distancia no se convirtió en limitante para hacer compartir, por medio de este documento, la experiencia formativa de mis prácticas profesionales.



## INTRODUCCIÓN

La Tesina modalidad Informe de prácticas profesionales que presento a continuación, es resultado de mi proceso de formación académica en la Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo, sede Pachuca. Esta institución forma a egresados de bachillerato en el programa de la Licenciatura en Intervención Educativa, la cual, tiene por objetivo formar sujetos competitivos, capaces de comprender y transformar la educación por medio de estrategias y modelos pedagógicos, para poder desempeñar un papel importante en cualquier ámbito educativo. El Plan de Estudios se desarrolla por medio de competencias, que permiten en el egresado intervenir en problemáticas sociales y educativas; planteando resoluciones de problemas o una alternativa de solución a través de un análisis-diagnóstico de la realidad inmediata a intervenir.

Las habilidades que se obtienen en los diferentes contenidos de los cursos que conforman el mapa curricular, son complementadas y enriquecidas en las prácticas profesionales que se realizan en los últimos semestres de formación en la Licenciatura en Intervención Educativa. La Universidad enuncia en su Plan de Estudios que el estudiante que se encuentre cursando el sexto semestre deberá de realizar sus prácticas profesionales, cubriendo un total de 60 horas por semestre, durante 3 semestres, que sumaran en total 180 horas.

Este informe es resultado de las prácticas profesionales y lo presento como modalidad de titulación. En este documento expongo de manera ordenada y detallada lo realizado a partir del sexto semestre de mi formación en la Licenciatura, en la Escuela Primaria Carlos Pellicer Cámara Reyes Acozac, enfocándome en la ludoteca Pellicer. Al inicio de este periodo de prácticas, el director del plantel educativo, me solicitó un plan de trabajo para rehabilitar la ludoteca educativa. La ludoteca Pellicer no se encontraba en condiciones para atender a los alumnos de 6 a 12 años de edad, ya que el lugar estaba arruinado, un ambiente desfavorable, no era visitado por los alumnos, se consideraba como bodega de material inservible, un espacio que los docentes ocupaban para el material que no utilizaban durante el año.

Lo realizado en este espacio me permite presentar, el siguiente informe académico. Este informe tiene como finalidad evidenciar las competencias profesionales adquiridas, durante las prácticas profesionales, donde obtuve resultados favorables, beneficiando a los alumnos y docentes de dicha institución.

La información que presento describe detalladamente lo realizado en este periodo de prácticas profesionales y lo he estructurarla en tres capítulos. En el primer capítulo contextualizo el municipio de Tecámac y la ubicación geográfica de Reyes Acozac, lugar donde se encuentra ubicada la ludoteca Pellicer, describo el origen de dicho espacio, así como también, los motivos por los cuales fue olvidada la ludoteca. Dentro de este apartado menciono el diagnóstico realizado, el plan de trabajo y la organización para trabajar en dicho espacio.

En el segundo capítulo describo la importancia de las prácticas profesionales, donde se aplica y consolida las competencias adquiridas en mi formación universitaria, así como la importancia del curso optativo de la Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa, el cual, fue el enlace principal para la rehabilitación de dicho proyecto. Describo aspectos de organización del espacio como lo es; sus objetivos principales y las funciones que debe tener una ludoteca para generar un entretenimiento satisfactorio, haciendo uso adecuado del juego.

Finalmente, en el tercer capítulo, describo el informe principal del proyecto de la ludoteca, y la propuesta de trabajo que realicé. La organización fue el principal objetivo, así como el diseño del material, la ubicación del mobiliario, el orden de los materiales lúdicos a partir del enfoque de las inteligencias múltiples. El apoyo brindado por las autoridades, así como la comunicación con los docentes fueron factores que favorecieron en la cristalización de dicho proyecto de Rehabilitación del Espacio Lúdico. Se dieron a conocer los objetivos generales y específicos, la forma de administrar los juegos y juguetes, finalizando con las normas que rigen el espacio y la figura del ludotecario.

Esto es el resultado final de mi intervención en dicho espacio. Y considero que, la rehabilitación y fortalecimiento de la ludoteca escolar fue un éxito, no solo por la vivencia personal sino por los comentarios de los docentes, directivo y alumnos quienes expresaron su satisfacción con el proyecto culminado.

Todo este proceso vivido en mis prácticas profesionales generó una gran enseñanza en mi persona, adquirí nuevas experiencias, tanto en el trabajo con niños –dentro del espacio lúdico-, el reconocimiento de la labor de los profesores en el apoyo al espacio lúdico para su uso como espacio de reconocimiento del juego como estrategia didáctica y recreativa. En lo personal, vivencie la organización de los espacios lúdicos, el manejo de algunos juegos, la convivencia con los docentes y alumnos, la importancia de los espacios lúdicos como apoyo en la actividad escolar.

## **CAPITULO I LA LUDOTECA PELLICER: UN ESPACIO EN EL OLVIDO**

En este capítulo describo el municipio Tecámac en el Estado de México al cual pertenece la localidad de Reyes Acozac. En este lugar se encuentra ubicada la Ludoteca Pellicer en la cual realice los tres periodos de prácticas profesionales correspondientes al periodo de 27 de febrero de 2012 al 27 de mayo del 2013. De este periodo de prácticas profesionales obtuve como producto final el diseño y organización del espacio lúdico infantil para niños de 6 a 12 años de edad tomando como elemento para la organización del espacio el aporte de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

### **1.1. La Ludoteca Pellicer, un espacio lúdico en la primaria “Carlos Pellicer Cámara”**

El periodo correspondiente a las prácticas profesionales las realicé en la escuela primaria “Carlos Pellicer Cámara” en la cual, se desarrollaron diferentes actividades y al mismo tiempo concluí mis tres periodos de prácticas correspondientes a febrero del 2012 a mayo del 2013. En este lapso estuve como responsable de la rehabilitación de la Ludoteca Pellicer que se encuentra dentro de las instalaciones de la Escuela Primaria, dicho espacio era un espacio en el olvido, no tenía un nombre en específico, sólo “ludoteca” o “bodega”, así lo nombraban los profesores que laboraban en dicha institución. Al iniciar mi primer periodo de prácticas, se fueron desarrollando actividades; como inicio se le asignó el nombre “Ludoteca Pellicer”, estipulado por la docente Florencia Bonilla Vara, dicha persona era la responsable del lugar, enseguida se realizó un plan de trabajo para organizar el espacio y por último se diseñó un taller pedagógico, donde se incluyeron los alumnos de dicha institución.

La Ludoteca Pellicer pasa de ser un espacio abandonado, desordenado y solitario, a ser un espacio de aprendizaje lúdico, donde el juego se transformó en ritmo y

armonía acompañado con una conexión espiritual y social entre alumnos y docentes. Dentro de las primeras actividades, se fue ordenado, dividiendo y asignando un lugar a cada juego, tomando en cuenta las inteligencias múltiples; al concluir con la primera parte del proyecto, se realizó un inventario y al mismo tiempo se dio a conocer el material existente a la directora del plantel, en el cual se les asignó una lista a cada profesor, con el propósito de incluir el material en sus actividades pedagógicas o hacer uso del espacio. Al concluir con esta primera parte, la ludoteca ya tenía asignado un nombre; el material ordenado de acuerdo con cada inteligencia y, el personal del plantel educativo ya sabía de su existencia y del material que lo conformaba.

Al contar con el espacio, se fueron desarrollando actividades donde los profesores, alumnos y padres de familia, fueron descubriendo que no sólo eran juegos, sino que el juego tenía un propósito y una finalidad. La ludoteca Pellicer es un lugar donde, de acuerdo con Navarro Adelantado (2002) los niños disfrutan y se muestran naturales, donde toma una gran libertad e independencia definiendo al juego como un arte, expresando por medio de risas, liberado su energía y transformándola en aprendizaje y desarrollo de adaptación, ligado a sobrevivir con más éxito a la vida madurativa, llevando una vida seria.

Este espacio les permitirá a los docentes conocer y descubrir el espíritu y la esencia de los alumnos a través de nuevos aprendizajes significativos, donde ellos experimentarán, nuevos conocimientos teóricos y metodológicos incluyendo juegos que les permita desarrollar un pensamiento creativo para resolver problemas en diferentes situaciones.

## **1.2. Contextualización del Municipio de Tecámac.**

La Escuela Carlos Pellicer se ubica en Reyes Acozac perteneciente al municipio de Tecámac, Estado de México, donde surgieron diferentes localidades formadas por nómadas que provenían de diferentes partes de la república mexicana.

El municipio de Tecámac<sup>1</sup>, proviene de raíces náhuatl, tiene como significado tetl: piedra; Camatl: boca y la culminación C indica lugar. Nombrado “En la boca de piedra”.<sup>2</sup> Es un municipio conformado por localidades de amplia extensión territorial, ubicado en el Estado de México; situado en la parte nororiente de la capital de estado de México, limita al norte con el estado de Hidalgo y Temascalapa; al sur con Ecatepec, Alcoman y Coacalco; al oeste con Zumpango, Nextlalpan, Tonanitlan, Tultitlan y Coacalco; al oeste Temascalapa y Teotihuacán. Su distancia aproximada con la capital de estado es de 100 Kilómetros. Posee una extensión territorial de 157.34 km<sup>2</sup>, lo que representa 0.69% de la superficie del Estado, el municipio en toda su extensión presenta una diversidad de climas, predominando con clima templado, Semiseco y con lluvia en verano; su temperatura media anual es de 16.4°C, con un máximo de 31.5°C y una mínima de 6.5°C. Cuenta con un promedio lluvioso anual de 636 mm. Se registran heladas de octubre a marzo. Y a la vez marcando muy detalladamente sus cuatros estaciones del año, en la flora del estado.

El ecosistema que conforma el municipio es la flora; debido a su tipo de suelo, es muy común la familia cactácea como: nopal, maguey, órganos, biznagas, abrojos etc. Entre otras plantas se encuentra el girasol, el mirasol, acahual y nabo respecto a la fauna se encuentran variedad de animales como: los conejos, liebres ardillas, zorrillos y serpientes, así como también, diversas clases de aves; arácnidos e insectos.

## **2. Ubicación Geográfica de Reyes Acozac y la escuela primaria “Carlos Pellicer Cámara”.**

El poblado de Reyes Acozac,<sup>3</sup> fue formado por un Rancho llamado Acozaque, y la hacienda de Santa Lucía, hacia el norte de la misma, nace “LOS REYES” estos hechos surgieron en el año de 1576.

---

<sup>1</sup> Ver anexo 1

<sup>2</sup> Profr. Homero Salgado Roldán (1576) “Reyes Acozac Testimonios” .Pp. 1- 5.

<sup>3</sup> Ver anexo 2

Acozac es una palabra de origen Náhuatl que significa “AGUA AMARILLA” el nombre lo dice por la naturaleza del suelo que está formado por tepetate; los primeros chichimecas lo nombraron de esa forma porque se implantaron en ese lugar teniendo un lenguaje Náhuatl, su suelo estaba cubierto de agua, por eso las poblaciones se establecieron en ese territorio. Al paso del tiempo los españoles invadieron el territorio mexicano y se concentraron en varios lugares de la república, uno de ellos, fue Reyes Acozac, su llegada fue desfavorable, provocó la disminución del agua, los lagos se fueron secando, y la comunicación de los ríos desapareció.

Las raíces etimológicas de Acozac, provienen de la raíz náhuatl que significa:

*“Acozac.- toponimia: de atl, agua; cztic cozahuqui, amarillo y la terminación que denota lugar: “en el agua amarilla. (Homero salgado, 1576, p111.)*

*JELOGRIFICO: UN REMOLINO O ESPIRAL NEGRA QUE DENOTA EL LUGAR, CON EL AGUA DE OLOR AMARILLO, RODEADO POR LAS LENGUAS DEL AGUA REDONDAS Y OVALADAS. EL LUGAR ESTA UBICADO EN EL CENTRO DEL PUEBLO DE REYES ACOZAC”<sup>4</sup>*

Los primeros pobladores de Reyes no eran nativos de la región, si no desempleados en busca de una mejor vida, esperanzados hacer contratados en la hacienda de Santa Lucía, lugar donde podían ser reclutados y sostener a sus familias, ya que era la hacienda más grande de la región; los primeros pobladores vivían en chozas muy sencillas; sus casas fueron construidas de material que había en el campo como: varas, zacate, palos y etc. Era una pequeña ciudad de indigentes, anclados a formar su patrimonio, estos hechos se desarrollaron al alrededor de (1560-1565), trascurrieron once años, para formar parte de una población y reconocerlos como vecinos de la Hacienda de Santa Lucía; en el año de (1576), ya tenía un establecimiento en la comunidad.

El dueño del Rancho Acozaque fue Don Ignacio Adalid y el administrador del mismo Don José Moreno, cuyo nombre se encuentra grabado en la campana de la

---

<sup>4</sup> Ver anexos 3.

Parroquia de los Santos Reyes; los habitantes de Reyes eran vecinos cercanos de las Haciendas, algunos eran obreros de los caudales y otros trabajaban por su propia cuenta. Sin importar el número de habitantes de la comunidad, le asignaron un delegado como máxima autoridad.

A partir de estos hechos, el Rancho de Reyes Acozac no tenía ninguna relación con Reyes, lugar conocido como comunidad indígena, ubicada cerca del rancho; era una población independiente. Su crecimiento fue avanzando con el paso del tiempo. El comienzo de la construcción de la capilla de los Santos Reyes fue en el año de 1680<sup>5</sup> las características de la obra fue de arte Barroco, su retablo es una reliquia atractiva, los artesanos demostraron interés en la obra dejando su creatividad e imaginación asombrosa, para culminar con la arquitectura se recaudaron fondos de otros lugares, ya que el poblado era demasiado pequeño y no se daban abasto con los gastos que requería para la terminación de dicho diseño. La madera es de calidad en ella se distinguen las figuras labradas y talladas en una sola pieza, su terminado son llamativos, como también los espacios simétricos para la colocación de imágenes, dignos de observación y motivación.

A partir de 1833 cambio la vida de algunos campesinos, la novedad el ferrocarril Hidalgo como también, la máquina de vapor sobre líneas férreas. Con esta obra de arte abreviaron las distancias, dando impulso a los negocios y a los viajes turísticos; se inventa la telegrafía y se perfeccionan las señales; hay un cambio en Reyes Acozac se beneficia comercialmente, se convierte en centro distribuidor de mercancías, receptor de compradores de diferentes puntos del territorio, existen nuevos contratos en la empresa Ferrovial Nacional, de empleados hasta reparadores de vías en gran cantidad, un trabajo que estimulo la economía local.

Con la apertura de la primera carretera en 1926 por el presidente Plutarco Elías Calle con trayectos de México a Puebla, surgieron en varios puntos del país los pioneros nacionales en la industria del Autotransporte. A finales del XVII fue notoria la evolución de Reyes Acozac, al tener vías de comunicación a sus lados,

---

<sup>5</sup> Profr. Homero Salgado Roldán, (1576) "Reyes Acozac Testimonios". Pp. 14 -15



al oriente el Camino Real a Pachuca, de mucha ayuda para todos los arrieros que conducían sus animales de carga hacia la capital.

La población de Reyes Acozac fue creciendo en el transcurso de los años; “en el año de 1800 había aproximadamente 350 a 400 habitantes en familias establecidas; en el año de 1900 aumentó la población con un aproximado de 650 a 800 habitantes; hoy en día tiene aproximadamente 26,000 habitantes”<sup>6</sup>. Fue un pueblo con más población del Municipio, considerando a las familias nativas de Reyes Acozac. Las festividades de la comunidad ahora son muy conocidas por los pueblos aldeaños.

El profesor Homero Salgado<sup>7</sup> La fiesta tradicional del pueblo se celebra el 6 de enero, una festividad con un ambiente pueblerino, que le permite proyectar sus costumbres, tradiciones y valores del pueblo. La fiesta es apoyada por todos los habitantes del pueblo de forma económica, el comité o al mayordomo del evento, ellos se encargan de preparar el programa que se realiza durante el periodo de la celebración. El evento es amenizado por varios grupos, que representan las tradiciones del pueblo como: los grupos Santiagueros, los clásicos Santos Reyes, juegos mecánicos, el tradicional Castillo de feria, donde representan a los tres Reyes Magos. Una de las festividades más resaltante dentro de pueblo de Reyes Acozac, es el carnaval que celebran antes del miércoles de ceniza. El profesor menciona que no es una fiesta religiosas, sino es para convivir y divertirse antes del periodo de penitencia al mismo tiempo despide a la Cuaresma para dar inicio a la Pascua, lo más importante e impresionante de esta fiesta que culmina el domingo, es que se le asigna el nombre de la ¡fiesta del cocol! Algo significativo de la comunidad, donde los comerciantes son los protagonistas de la fiesta, arrojándoles bolsas de cocol desde la azotea a la muchedumbre.

Reyes Acozac se divide en 3 Barrios y cada uno de ellos, conmemoran a un santo, nombrado patrono del barrio, su festividad por lo regular es de una semana. Los

---

<sup>6</sup> Profr. Homero Salgado Roldán, (1576) “Reyes Acozac Testimonios”. Pp. 24-25

<sup>7</sup> Profr. Homero Salgado Roldán, (1576) “Reyes Acozac Testimonios”. Pp. 33 -36.

encargados de organizar la fiesta son los mayordomos de cada Barrio y los ciudadanos que los conforman. La capilla de la Santa Cruz, era una ermita pequeña donde solo la visitaban los caminantes y los trabajadores del campo, con el paso del tiempo la modificaron y renovaron, ahora en día es formado una colonia nombrada como el Barrio del Calvario, la fecha más importante es el 3 de mayo día de las cruces y en el resto del año realizan ceremonias constantes; es una las construcciones más antiguas. Posteriormente, el Barrio de Guadalupe; los habitantes de la zona la nombran un lugar representativo de la fe, es una celebración muy conmovedora y humanista, realizan representaciones con disfraces conmemorando a la Virgen de Guadalupe, es una de las fiestas más grandes del pueblo. Y, por último, el Barrio las Palmas, su capilla es San Martín Caballero, es una construcción más reciente y es un lugar muy poblado, la celebración del barrio es organizado por los mismos habitantes de la zona. La comunidad de Reyes Acozac está formada por un ambiente natural muy extenso.

Los recursos naturales que conforman al lugar es la flora, la fauna y a su vez el universo físico que la rodea; la flora formada de pinos, laureles, capulín, encino, pirul, duraznos, manzanos, pera, y huizache por otra parte la fauna que lo constituye el reino animal como el conejo, liebre y zorrillo. Para los habitantes de Reyes Acozac la educación es algo primordial, cuenta con cuatro instituciones públicas.

Los planteles educativos se encuentran divididos en dos primarias con doble turno, un preescolar y una secundaria. La educación cumple su objetivo de acuerdo a lo prescrito a su currículo, aplican técnicas actualizadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego y la educación siempre irán de la mano en la formación del alumno, son parte fundamental del proceso de enseñanza, les permite conocer su alrededor, experimentar nuevas vivencias, ordenar sus ideas, clasificar lo bueno y malo y sobre todo conocer el mundo en el que viven.

El juego toma un papel muy importante en el desarrollo del alumno, de acuerdo con María Isabel Jiménez Domeca (2004) les permite actuar con gran

independencia y sobre todo a ser autónomo, saber manejar la concentración en lugares donde se aborda el espacio, tiempo y objetos. Por otra parte, el juego y la educación le permiten al alumno establecer relaciones interactivas con otros niños, para ello. La Ludoteca Pellicer se convierte en un espacio de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el siguiente apartado describo el servicio que brinda y las condiciones en las que se encuentra el espacio.

## **2.1. La Ludoteca Pellicer: un espacio olvidado.**

La institución educativa, ubicada al norte del poblado de Reyes Acozac ofrece dos servicios, matutino y vespertino, ambos turnos tienen diferente nombre. El turno matutino con el que cuenta el plantel educativo Carlos Pellicer Cámara, es el lugar donde se encuentra instalada la ludoteca Pellicer, tienen un objetivo en particular, mejorar la educación mediante un modelo pedagógico que basa su intervención en juegos, para promover aprendizajes significativos e innovadores.

La ludoteca Pellicer es un esparcimiento educativo donde se “consigue estimular la percepción sensorial, la creatividad, la orientación espacial, habilidades corporales, sensibilidad artística, fomentar la capacidad de observación y atención en los pequeños y al mismo tiempo aumentar su natural curiosidad e interés; gracias al juego, podemos convertir una excursión en una aventura, planteándoles retos acordes con cada edad y sus propios intereses” (*Jiménez:2004;50-51*). Al conocer las ventajas que tiene el espacio lúdico, los docentes y padres de familia decidieron incorporar este nuevo método de enseñanza-aprendizaje en dicha institución.

En el año del 2004 fue inaugurada la ludoteca “Pellicer” por la Maestra Emma, acompañada de los docentes de la institución, padres de familia, comité de padres de familia, autoridades escolares, Supervisión Escolar, Sector Escolar, de subdirección de Ecatepec e IEBEN de Toluca, (ver anexo 4) presenciaron el acontecimiento de los hechos.

En el año del 2012, la ludoteca “Pellicer” no tenía una organización adecuada todo estaba desordenado, mal acomodado, el material no tenía un lugar fijo, se encontraba disperso en el espacio, la mayoría de los juegos incompletos y sin instructivo, otros tenían intercambiadas las cajas, etc. El salón destinado se encontraba organizado por inteligencias múltiples como: lógica-matemática, lingüística, espacial y musical, estos espacios no contaban con su material correspondiente, todo se encontraba intercambiado, cajas, juegos, fichas y etc.

El objetivo de la ludoteca Pellicer, es fortalecer el contexto escolar y desarrollar diferentes habilidades por medio de juegos lúdicos, promover un ambiente favorable, sociable y enriquecedor para todos los alumnos, junto con ello, promocionar el préstamo de juegos y juguetes para desarrollar su capacidad de conocimiento y dominio de la realidad. Por este motivo causó una gran motivación para rehabilitar la ludoteca y renovar su servicio al público educativo.

Restablecer la ludoteca Pellicer forma parte de transformar enseñanzas rutinarias en juegos, acompañado de sentimientos y alegría. Diseñar y establecer actividades con base en las necesidades de los alumnos que oscilan entre la edad de 6 a 12 años; reconocer la ludoteca como un espacio sistemáticamente organizado que incite al descubrimiento de nuevos aprendizajes y al mismo tiempo que faciliten la comunicación de profesores, alumnos y compañeros de manera divertida y novedosa, como también, experimenten la convivencia, investigación de nuevos saberes, administren el tiempo libre y descubran la capacidad imaginaria. La ludoteca cuenta con un espacio amplio, donde se distribuye todo el material lúdico.

La ludoteca Pellicer se encuentra al lado derecho de la entrada principal de dicha institución. (ver anexo 5) El inmueble es de dos plantas, en el piso de abajo está formado por 4 divisiones, la primera de izquierda a derecha se encuentra la bodega, enseguida la dirección, el cuarto del velador y por último los baños del turno vespertino. La planta alta se encuentra la ludoteca “Pellicer” que fue el objetivo de estudio, la ludoteca del turno matutino y, posteriormente, la dirección de dicho turno.

La ludoteca “Pellicer” tiene aproximadamente 5 metros de largo y 4 de ancho, al lado izquierdo se encuentran 2 ventanas grandes que abarcan la mitad de pared, el mobiliario está compuesto de 18 sillas de color verdes, 8 mesas aproximadamente de 2 metros de largo de color café, 1 pizarrón blanco ubicado en la parte superior derecha; en ese mismo lugar se encuentra una base para la TV y 4 estantes que están dispersos en el aula, donde se coloca el material correspondiente. La institución cuenta con una amplia superficie, donde están dispersados los salones, los baños, las canchas, las áreas verdes y la ludoteca Pellicer.

La escuela Primaria “Carlos Pellicer Cámara” cuenta con 12 salones, 1 sala de cómputo, 1 biblioteca, 1 ludoteca, 2 baños, 7 jardineras distribuidas en todo el plantel, 1 explanada utilizada para eventos cívicos, 1 cancha de futbol que se encuentra atrás de los salones, 1 cancha pequeña ubicada en la entrada de la escuela, a su izquierda de la cancha se encuentra la dirección.

Dicha institución es un lugar amplio, pero se desconoce con cuántos metros cuenta exactamente, atiende 450 alumnos divididos en 12 grupos, 2 de cada grado; su plantilla de docentes está formada por 12 docentes, 4 de ellos tienen Licenciatura en Pedagogía, el resto son normalistas, contando con antigüedades que varían desde 3 hasta 28 años laborando para la educación; 1 director con Maestría en Docencia, 2 docentes de apoyo y 1 intendente.

El propósito de este proyecto fue rehabilitar la ludoteca Pellicer, con el fin de promover los juegos e insértalos en las actividades cotidianas. De inicio se diagnosticó el espacio para tener un punto de partida y así poder ordenar el material, dividir los juegos y asignarles un lugar a las inteligencias múltiples; enseguida diseñar un plan de trabajo, para poder involucrar a los docentes y al mismo tiempo elegir a un ludotecario que llevara la administración y control del espacio; así como también, mejorar la convivencia de docentes y alumnos con el fin de aprender con material nuevo de forma rápida y eficaz. Donde encuentren respuestas específicas, por medio de actividades de lúdicas, al mismo tiempo

propiciar un ambiente favorable donde se propicie el respeto, reglas de juego y del espacio.

Mi primer periodo de prácticas inició el 27 de febrero del 2012. Todo inicio por el acercamiento que tenía con los docentes de la escuela Primaria Carlos Pellicer Cámara; ya había tenido el gusto de conocer la institución y las áreas que la conformaban, así como también la ludoteca Pellicer, mi primer visita fue sorprendente, no se sabía cómo nombrarla si ludoteca o bodega, sus condiciones no eran muy favorables, se encontraba en malas condiciones, todo fuera de control, basura, polvo, todo el material disperso en el aula; mesa y sillas inservibles, material que no correspondía al lugar, comida enlatada, los juegos incompletos, las piezas de los rompecabezas dispersos por todo el lugar; los estantes totalmente ocupados, las mesas abultadas de material desconocido, no había juegos completos, los instructivos se encontraban en diferentes cajas, etc.

Me tomó un tiempo conocer e indagar el lugar y así tener, un punto de partida para poder trabajar. Al finalizar con el diagnostico descubrí cómo había estado diseñado el espacio, las partes que lo conformaba, sus divisiones o apartados que tenía anteriormente. Fue así como inicie una investigación a profundidad, a interesarme por conocer el material, saber sobre las inteligencias múltiples, el orden y el control del espacio lúdico. El material encontrado en cada una de las inteligencias fue necesario reordenarlo y saber con exactitud su lugar, inicie formando los juegos para su identificación, posteriormente, los coloque en cajas y con su respectivo instructivo. Hasta terminar por completo con todo el material existente, en su clasificación y ordenado todo el material, llegue a conocer el conjunto que constituía el espacio de la ludoteca Pellicer.

A continuación, describo el material que encontré para cada una de las inteligencias. Cada una de ellas se representaba por medio de un dibujo con su respectivo nombre, diferente forma y tamaño. Cada inteligencia contaba con su respectivo material.

A la inteligencia lingüística, simboliza un niño cogiendo una cadena clavada en el techo, sosteniendo el nombre de dicha inteligencia, en ella se encontraron diversos juegos como son: 2 loterías de acentuación, 2 loterías de valores, 2 loterías de conjugación, 2 juegos de palabras, 3 juegos de fichas para vivir contra las adicciones con 1 juego de tablero, 1 fichero de conocer la adicciones, 2 juegos de loterías para conocer los sonidos de la palabras y así identificar las graves, esdrújulas, y sobre esdrújula, 10 paquetes del abecedario de letras minúsculas, 1 juego de lotería para identificar el acento, 2 juegos de abecedario es muy diferente a los demás, ya que el material es de madera y se diferencia porque su nombre es 5 ABC, 2 Juegos de lotería de conjugación, 3 juegos de loterías educativas, se encuentran aproximadamente 200 piezas de letras del abecedario, signos de interrogación admiración, números del 1 al 9, signos de porcentaje, signos de pesos, miden aproximadamente 8 centímetros de largo. 1 juego nombrado “silabas abierta” y tiene: m, p, s, l, d. 1 juego de letras para incrementar los conocimientos de fonética y vocabulario.

En la segunda inteligencia, la Inteligencia Naturalista, no tiene una imagen como tal, su material se encuentra en un mueble de madera dividido en diferentes áreas, como: 25 carteles de diferentes temas, de cómo cuidar nuestro cuerpo y las partes que los conforman, como identificar los sentidos, sistemas y aparatos reproductores, rotafolios creativos. Enseguida se encuentran las diferentes culturas que existieron en México, monumentos de los dioses como: los mexicas, aztecas y las culturas como fueron evolucionando, 3 lotería de frutas y verduras, 3 memorándum de frutas, 2 memorándum las partes del cuerpo y 1 dominó de animales vivíparos y 1 de animales ovíparos.

La tercera, la Inteligencia Lógico Matemática, se forma por 10 juegos de regletas, cubo mágico, diferentes fichas de colores, dos paquetes de dados que contienen 6 cada uno, 2 dados grandes con un aproximado de 30 centímetros cuadrados, números de diferentes tamaños y formas, 5 juegos de domino normal y 4 juegos de domino de figuras de botones, plano cartesiano, cuerpos geométricos y figuras geométricas, 2 rompecabezas de figuras geométricas.

Y por último la inteligencia musical, su material se encuentra en un estante de madera con diferentes divisiones y la imagen que representa era un niño con una guitarra, el material que la conformaba eran: 4 guitarras de madera, 20 pañuelos, sonajas de madera, 1 matraca, 3 tambores pequeños y 10 trompetas de plástico.

Como inicio de mis actividades de práctica profesional en el espacio, realicé una limpieza profunda del espacio, para lo cual, también se involucraron varias personas de la misma institución, con el fin de sacar todo el material que no pertenecía al espacio lúdico, en seguida, se fueron ordenando los juegos y colocando en su respectiva caja, con su instructivo correspondiente. El material se ordenó conforme a las inteligencias múltiples y, por último, se asignó un ludotecario para llevar el control y administración del espacio.

Prácticamente el espacio lúdico Pellicer se encontraba en el olvido, la mayoría de los docentes no sabían del material existente de la ludoteca. Algunos de ellos tienen laborando más de 20 años en la institución y nunca habían presenciado el espacio recreativo.

La inauguración de la ludoteca fue en el 2004, han transcurrido 9 años a partir de esa fecha; los directivos y docentes, nunca se tomaron la molestia de investigar, lo que era una ludoteca o un espacio recreativo, han pasado por alto, el significado, su objetivo, el propósito del espacio y su contenido; al no tener conocimiento de ello, poco a poco fueron terminando con la magia que podían hacer todo ese material. Se fue perdiendo el toque principal, hasta quedar en el olvido y remplazarlo por bodega. Algunos de ellos ocuparon el material, hicieron uso del espacio, pero no lo valoraron, solo fue un centro de diversión sin tener un objetivo principal. Los alumnos fueron destruyendo el material desordenando y destruyendo los juegos, intercambiando el material de una a otra inteligencia y guardándolos en cajas diferentes, los docentes e intendentes fueron convirtiendo el espacio en una bodega más de la institución.

Pasaron los años, se incorporaron nuevos docentes y directivos, algunos de ellos, tenían conocimientos de la ludoteca y las maravillas que podían obtener, sus



expectativas eran muy ambiciosas e solo hecho de pensar que se podían lograr, por medio del juego.

El director actual, mencionó la experiencia que tuvo al trabajar con el material lúdico, informó que al inicio del ciclo escolar había detectado muy bajo rendimiento y, al involucrar el material lúdico en sus actividades, comprobó el interés que mostraron los alumnos para hacer uso del mismo, al poco tiempo, observó un mejor desempeño y participación en los alumnos y con ello, un mejor nivel de aprendizaje.

De esta experiencia partió el interés de rehabilitar la ludoteca, el director mostró mucho interés, su apoyo a lo largo de la rehabilitación del espacio fue incondicional. Participó informando a los docentes sobre el espacio lúdico rehabilitado, explicó la importancia que tenía el espacio como medio para interesar a los alumnos en los contenidos que se trabajan en clases y con ello, combatir el bajo rendimiento escolar.

## **2.2. La Ludoteca Pellicer: ¿por dónde empezar?**

El primer acercamiento a la Esc. “Primaria Carlos Pellicer Cámara”, fue por un comentario que realice de la materia optativa “Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” que estaba cursando en el 5º semestre de la Licenciatura en Intervención Educativa en la Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Hidalgo; al escucharme la docente Florencia profesora titular del grupo de 2ºA, mostró interés y al mismo tiempo relacionó el espacio con el título de la materia; la profesora comentó acerca de su experiencia y los juegos que había ocupado, (regletas y abecedario móvil) para poder explicar algunas de sus materias curriculares. Mencionó que no sabía utilizarlos porque no tenían instructivo y optó por recurrir al medio virtual; terminó diciendo que le fueron de mucha utilidad (20130519); les facilitó a los niños resolver los problemas matemáticos y armar palabras cortas.

Al término de la charla me mostró el espacio, lugar donde estaba la Ludoteca, a partir de ese momento surgió el interés por saber más de los hechos, surgieron varias preguntas mientras recorríamos la ludoteca, ¿Cómo estaba formada? ¿Qué material había? ¿Cómo era el manejo? ¿Quién era la persona encargada del lugar? ¿Qué docentes visitaban el lugar y hacían uso del material? Algunas de las preguntas no hubo respuesta, explicó que el año de la inauguración aun no laboraba en esa institución. A partir de ese momento realice los trámites para poder iniciar la rehabilitación de la ludoteca con el apoyo de la titular de la materia.

En relación a las instalaciones de la Escuela Primaria “Carlos Pellicer Cámara” me pareció un lugar amplio, accesible de llegar, con transporte adecuado y económico para viajar a dicho destino. El personal ampliamente capacitado y muy atento. El Director de la institución Miguel Ángel fue la primer persona que tuve contacto para saber qué tareas iba a realizar, dentro del espacio, el director de la institución fue una persona comprensiva e inteligente, llena de motivación para mejorar el ambiente laboral, dispuesto a cambiar y recibir nuevas ideas para mejorar el plantel educativo y más que nada el espacio lúdico.

El director de la institución es una persona con muchas expectativas hacia la ludoteca, mencionó; “espero y los docentes aprovechen el lugar y los juegos lúdicos, para desarrollar nuevas habilidades en los niños; cuenta conmigo para todo lo que sea necesario”. Al momento de mi llegada me presentó ante la institución mencionando: “hay una persona universitaria con ganas de trabajar y se va a enfocar solo al espacio lúdico que tenemos en la planta alta, ella está dispuesta a apoyarlos, en la forma de cómo manejar los juegos lúdicos para que ustedes puedan relacionarlos con sus asignaturas que desarrollan durante el día”.

La escuela primaria “Carlos Pellicer Cámara” me pareció un lugar muy amplio lleno de vida, con árboles frutales, y frondosos que están dispersos en toda la institución, el lugar es adecuado para atender a los niños de 6 a 12 años, es muy amplio cuenta con 3 canchas en las mejores condiciones para que puedan esparcir en todos los sentidos.

Lo que yo esperaba del espacio es que fuera un espacio lleno de imaginación, el lugar casi perfecto donde los niños desarrollaran nuevas habilidades, el cual fue todo lo contrario, es un lugar apagado, los colores opacos, Se encuentra pintada de un solo color (verde opaco) el mobiliario no es adecuado para el espacio, las sillas son totalmente grandes, toscas y agresivas para los niños, son demasiado pesadas al igual que las mesas, los estantes están demasiado deformes para colocar los juegos, son muy pocos anaqueles, de cual no alcanza para colocar todo el material; hay mucho material inservible, otros disperejos, rotos, incompletos. El director de la institución dio la orden que el material que ya no se ocupara se fuera a la basura, y se despojara todo el material que no perteneciera a ese lugar y fuera colocado a su respectivo espacio; la mayoría de los docentes fueron muy accesibles al recibir los paquetes de libros que les correspondía, todos fueron amables y respetuosos al momento de escuchar la ayuda que se les iba a brindar y al mismo tiempo se le dijo que devolvieran el material que se encontraba en sus respectivas aulas, para acomodarlo en el lugar que les corresponde y al mismo tiempo agregarlo al inventario; la mayoría de ellos lo entregaron personalmente, algunos preguntaron “si lo podían ocupar en otra ocasión”, a lo que se les mencionó que sí, pero siempre y cuando le dieran el uso adecuado .

Al poco tiempo de conocer la ludoteca “Pellicer” y, como parte de mi trabajo final del curso “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”; que tenía como parte de la competencia el diseño de un espacio lúdico o darle seguimiento a un espacio ya existente; para poner en práctica los conocimientos que se había adquirido durante el semestre; acudí al espacio ya mencionado con el propósito de poder demostrar la competencia adquirida a partir de la propuesta de rehabilitación de dicho espacio.

Entre los meses de noviembre y diciembre se realizó una visita al Director de la Institución, para solicitar el permiso de realizar el primer periodo de prácticas en el espacio lúdico y darle a conocer la propuesta planeada para trabajar con el fin de darle seguimiento adecuado del lugar.

El director al escuchar lo que se tenía planeado, gustoso aceptó, diciendo “adelante, cuenta con todo mi apoyo”, ofreciendo el material didáctico que se fuera a utilizar durante las vistas al lugar. Al tener el permiso de trabajar con el espacio surgió la idea de ponerle ludoteca “Pellicer” tomando en cuenta el segundo nombre de la institución.

El camino a la ludoteca “Pellicer” es muy riesgoso para los niños pequeños, la ludoteca está ubicada en el edificio que pertenece a la dirección, pero en la planta alta, la mayoría de los niños, son muy intranquilos y al momento de trabajar en el espacio lúdico, toman actitudes diferentes, algunos son muy traviosos e inquietos. Por lo que menciona el director que ya se había percatado del lugar, que no era adecuado en la parte en la que se encontraba el espacio lúdico. Ya había hablado con el comité de padres para recaudar fondos y construir un lugar nuevo menos riesgoso para los alumnos.

### **2.2.1. El inicio: reacomodo, organización, limpieza.**

Al poco tiempo se mostró las actividades que se iban a desarrollar a partir del 27 de febrero al 11 de junio del 2012; fue entregada una copia del cronograma de actividades que se desarrollarían en el espacio. Para comenzar con el proceso de rehabilitación del espacio lúdico, acomodé todas las mesas en el centro del espacio, con la intención de colocar todos los juegos lúdicos sobre las mesas e ir revisando muy minuciosamente los juegos que podían seguir ocupando y los que ya no tenían remedio, entre ellos los rompecabezas.

Reacomodé los anaqueles de forma que se diferenciaron las Inteligencias Múltiples del autor Howard Gardner, este autor, menciona siete inteligencias múltiples que el profesor puede emplear con el fin de seleccionar estrategias recreativas-lúdicas que favorezcan el aprendizaje en los alumnos. Al rehabilitar la ludoteca solo tome 4 de las 7 que el autor menciona, dichas inteligencias fueron seleccionadas acorde a los contenidos que se revisan en clase, esto con el fin de

dividir todo el material y poder agruparlo. La adecuación que se realizó fue similar al diseño anterior, solo que ahora con su respectivo material.

Los juegos al colocarlos en la mesa, se fueron revisando y al mismo tiempo dividiendo de acuerdo a la inteligencia correspondiente, los rompecabezas se convirtieron en el material lúdico más laborioso de armarlos, los tamaños de las piezas son muy diferentes a todos, por lo tanto, se tenía que buscar la medida de cada una de las piezas hasta que considera con su respectiva base. Llevo mucho tiempo para organizarlos de nuevo.

Se encontraron los instructivos intercambiados en los diferentes juegos, algunos se asignaron a su respectiva caja, otros ya no aparecieron, quizás estaban muy deteriorados y fue difícil conocer su función; otros materiales lúdicos no cuentan con las piezas completas, se fueron perdiendo poco a poco, entre otras causas, debido a la falta de interés de los profesores al no exigir el uso adecuado del material. Cabe señalar que también algunos materiales se encontraron completos, limpios, nuevos y con su respectivo instructivo, pareciera que nunca los tomaron en cuenta, que en su momento no fueron de interés o se guardaron, nunca fueron encontrados por no estar a la vista, no se sabe el motivo.

Se realizó el aseo general en el momento que se bajó todo el material en las mesas, se limpió todo el espacio lúdico, se les asignaron las cortinas a las madres de familia de 2° B dirigido por la docente Florencia Bonilla Vara, para que al día siguiente las devolvieran limpias. Dentro de todos los movimientos que se realizaron, hubo que destornillar algunas repisas que se encontraban dentro del espacio, pero en un lugar muy alto, que no se podía colocar los materiales en el mismo debido a que no se alcanzaban ni por los docentes y mucho menos por los alumnos; los anaqueles se separaron de modo que a cada una de las inteligencias se les asignara un anaquel para colocar el material correspondiente.

Para destornillar las repisas, fue necesario el apoyo de dos prestatarios de servicio social de la institución, uno de ellos fue muy accesible, consiguió la herramienta que se iba a ocupar en el proceso de cambiar el mueblaje del espacio, Abigaíl es

un joven de 17 años de edad que estudia el 6° semestre en la especialidad en técnico en informática en la preparatoria (CECYTEC), es de familia de bajos recursos. Menciono que “él tenía muchas ganas de seguir preparándose en la rama en la que estaba insertado, pero que no estaba muy seguro, ya que sus padres no contaban con los recursos suficientes para sostenerles la licenciatura”. Mostro una actitud participativa cuando fue requerido en el movimiento del mobiliario.

De igual modo, había momentos que se requería el apoyo de Misael, otro joven de 17 años, él también se encontraba en la institución realizando su servicio social. Con este joven no tuve la oportunidad de dialogar mucho, ya que el director del plattel le había asignado otro lugar, solo cuando se requería de su presencia, llegaba al espacio lúdico para apoyarnos con los problemas que se presentaban para atornillar las repisas, ya que él tenía conocimientos básicos de carpintería, el mobiliario del espacio era todo de madera, se presentaron problemas pequeños al momento de colocar las repisas, no sabíamos cómo clavarlas, se trataba de muebles delicados y optamos por manejar el problema con mucha delicadeza, hasta terminar el trabajo.

En cuanto se colocaron los anaqueles, las repisas y el demás mobiliario, se fue dividiendo el material y alistándolo para poder colocarlo en cada lugar que le correspondía, dependiendo su inteligencia. Al terminar con la distribución, se llevó un conteo de todo el material existente; algunos juegos se despojaron de sus cajas y fueron asignados en cestos de plásticos de diferentes colores la mayoría de sus empaques se encontraban demasiado sucios y maltratados, al parecer los recipientes les daba más vista y se prestaban para dar una nueva imagen al espacio lúdico muy accesible para su uso.

## **CAPÍTULO II**

### **LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES Y LOS ESPACIOS LUDICOS**

La práctica profesional, es considerada una etapa de aprendizaje y comunicación, donde se da la relación entre lo teórico y práctico. Durante la estancia en la Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo, sede Pachuca, transcurrió la Licenciatura en Intervención Educativa, los contenidos se fueron enlazando con los diferentes proyectos de intervención, diseñados en los últimos cursos de mi formación, en ellos se llevaron a cabo diferentes tipos de propósitos y experiencias. Al finalizar el sexto semestre, con la primera experiencia de prácticas profesionales, me incline en un solo objetivo, la ludoteca Pellicer.

La impresión que me generó en mi periodo de prácticas, el observar el lugar abandonado y desordenado del espacio lúdico y el que, durante mi estancia, se fue rehabilitando poco a poco hasta transformarlo en un lugar lleno de vida, causó una grata impresión en mi persona al mirar los cambios. En mis tres periodos de prácticas, me di a la tarea de conocer y relacionar lo teórico con lo práctico para alcanzar un fin, mi objetivo era revivir esa magia e imaginación que se desprende en el juguete, no solo como objeto lúdico, sino también, como estrategia didáctica para el acompañamiento de algunos contenidos en el aula.

#### **2.1.- Las prácticas profesionales en la LIE**

Las prácticas profesionales de una LIE, son todos aquellos “espacios profesionales formales donde los estudiantes desarrollan una serie de competencias, donde amplia, aplican y consolidan sus capacidades”(UPN: 2004;2); llevando a cabo un proyecto educativo guiado y supervisado, donde se trabaja en conjunto con la teoría y la práctica.

En las prácticas profesionales colaboran todos los estudiantes de la LIE de la Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo Sede Pachuca. Tiene un carácter

formativo. Las prácticas profesionales “son los espacios curriculares donde se aplican, con la supervisión de un especialista, determinando técnicas de intervención sobre la realidad del campo profesional”(UPN: 2002;36), llevando un apoyo que equilibre al alumno a vincular sus habilidades y competencias adquiridas en el desarrollo de las actividades de formación pedagógica, aplicándolas fuera de la institución con la intención de fortalecer sus conocimientos adquiridos en el trayecto de su formación, así como también, generando un resultado favorable en la dependencia que colaboró. Donde así mismo, a lo largo del periodo de prácticas, así como en el producto final de las mismas, se reportará al docente - tutor que se encuentra asesorando su desempeño laboral del estudiante, con el propósito de obtener un resultado favorable.

Las prácticas profesionales inician a partir del sexto semestre, cuando el estudiante ya ha desarrollado competencias que le permita observar, diagnosticar y sistematizar información contextual, a la par que adquiriera elementos teóricos y metodológicos para diseñar diferentes proyectos de intervención de acuerdo al contenido de la línea específica. Una vez que ha contado con tres semestres antecedentes de introducción al campo de la línea específica de formación. El alumno contará con tres espacios curriculares donde realizará horas de prácticas profesionales. Esta trayectoria será el proceso o series de etapas por las que pase el estudiante, adquiriendo habilidades concretas de intervención. “Las prácticas profesionales tendrán un valor de 30 créditos, que constituyen el 8% y que se logrará cubriendo un total de 60 horas por semestre, durante 3 semestres, que sumarán 180 horas independientes del servicio social” (UPN: 2002; 36). Las prácticas profesionales son actividades desarrolladas por medio de los saberes adquiridos a lo largo de la formación universitaria.

El perfil del egresado de la LIE es desarrollar una serie de habilidades, relacionadas en su formación, que adquiere en su proceso de aprendizaje universitario, aplicando una serie de conocimientos como: “crear un ambiente de aprendizajes, realizar diagnósticos educativos, diseñar programas y proyectos,



asesorar a individuos, grupos e instituciones, así como también, identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos”(UPN: 2002; 2). Donde amplia, aplica y fortalece los proyectos educativos, creando un ambiente de aprendizaje, donde se realicen actividades, lúdicas, mejorando y ampliando sus conocimientos de los sujetos; así como también, se lleva a cabo, el proceso de realizar diagnóstico educativo, esto permite aplicar técnicas y métodos obtenidos un resultado amplio y claro con el fin de mejorar el plan educativo. Otras de las cosas es asesorar a individuos, grupos e instituciones, se basa en realizar un diagnóstico detectar el problema y dar solución. Por otra parte, identifica, desarrolla y adecua proyectos educativos, esto se basa en realizar una tarea, contemplando diferentes contextos, hasta llegar a una solución.

Es importante describir los hechos más relevantes de mis prácticas profesionales, durante mi estancia en la Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo, sede Pachuca; fue un proceso largo y productivo, donde lo aprendido se fue concentrando en un proyecto y al mismo tiempo se fue transformando en un espacio recreativo.

Al inicio de mis Prácticas Profesionales del sexto semestre de la Licenciatura en Intervención Educativa, tenía que cubrir 30 créditos y 60 horas por semestre, a un total de 180 horas por los 3 semestres; tuve la oportunidad de elegir la institución para poner en marcha el proyecto y desarrollarlo en el curso optativo “La ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”. A todos los que cursábamos el sexto semestre nos convocaron a una reunión en el Auditorio de la Universidad Pedagógica Nacional de la sede de Pachuca, lugar donde nos dieron a conocer los trámites que se tenían que efectuar, para realizar las prácticas, dieron a conocer una lista de instituciones en las cuales se podrían realizar las mismas, cada uno de nosotros tenía la posibilidad de escoger la institución, por motivos de distancia, como de horarios, así como también, de interés personal, nos dimos a la tarea de escoger el lugar, para la realización de dichas prácticas.

En este proceso de elección, nos mencionaron que teníamos una semana para elegir y posteriormente, hacer entrega de los oficios de presentación para llevarlo a la institución receptora. Una vez aceptados en la institución, está tenía que extender un oficio de aceptación dirigido a la Coordinadora de las Licenciaturas. Al saber de todo el proceso que iba a realizar para obtener las 180 horas me enfoque con la Maestra responsable del curso “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”, con el propósito de que me orientara de forma específica en el proceso de realización de mis prácticas. En lo personal, ya había tenido la oportunidad de conocer la ludoteca de la Primaria Carlos Pellicer Cámara; la titular del curso muy cordial y precisa; me propuso que podíamos iniciar con el inventario y, posteriormente, darle un seguimiento. Mi punto de partida fue diagnosticar el espacio para después organizar y proponer actividades acordes con el material existente. El curso optativo nos facilitó información en torno a la organización de la ludoteca, la orientación de los documentos mínimos requeridos para tener un funcionamiento en el espacio, por lo anterior, concluimos que podía llevar a cabo mi proyecto de Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa en la escuela primaria.

Inicie mis prácticas profesionales en la ludoteca Pellicer que se encuentra en la Escuela Primaria Carlos Pellicer Cámara ubicado en Reyes Acozac, perteneciente al municipio de Tecámac, Estado de México, sitio donde presente mi carta de Presentación y me extendieron mi oficio de Aceptación. En esta institución asistí en mi periodo de prácticas con un horario de 7:30 de la mañana a 1:30 de la tarde, durante un tiempo que comprende del 27 febrero del 2012 al 27 de mayo del 2013. Al llegar a la institución me presenté con el director de la institución, le mostré mi carta de presentación. Anteriormente ya había tenido la oportunidad de explicarle el proyecto que iba a desarrollar dentro de la ludoteca, solo faltaba hacerle entrega de la carta de presentación y, posteriormente, él debía redactar el oficio de aceptación para formalizar lo acordado. A partir de ese momento le expliqué los días que iba a trabajar en la ludoteca y, de igual forma, le precisé, que en cuanto me presentara para dar inicio, le iba a mostrar mi plan de trabajo físicamente, a lo que él me contestó que tenía su apoyo incondicional para rehabilitar la Ludoteca.

Me dio a conocer todo el material disponible para la rehabilitación, e incluso le dijo a una docente, que estuviera al pendiente de mí, en caso que él no estuviera en la institución.

Coloque el reglamento, realice los ficheros de préstamo de juguete, se asignó a una encargada y se llevó a cabo un taller de matemáticas, donde participaron los alumnos de 2° año.

Con el apoyo de la asesora se desarrolló el proyecto educativo, cumpliendo con el propósito de finalizar con las prácticas profesionales para llegar a un fin exitoso; la asesora, fue la fuente principal para guiarme en el proceso de diagnóstico, planeación y resultados de cada actividad que se iba realizando en cada etapa. Mediante su orientación se realizaron las actividades que se iban a llevar a cabo en cada fase. Al inicio del proyecto, se realizó el diagnóstico, proporcionando todas las herramientas principales para detectar la problemática e iniciar con el segundo paso. En seguida se realizaron una serie de actividades en el cual su colaboración fue el apoyo más importante, ya que estaba a mitad del proyecto, con su experiencia en esta área, se realizaron una serie de dinámicos donde se incluyó la comunidad educativa, llevando actividades de juego, al finalizar con este procedimiento se llegó el final, concluir y presentar resultados, donde conocieran el trabajo que se había realizado y con el apoyo de la asesora se concluyó con éxito.

Por otra parte, el curso de la ludoteca y la orientación fue la base principal, tomado en cuenta lo teórico, guías, autores y etc. Por otro lado, la orientación moral. El curso de la ludoteca fue un apoyo para conocer el mundo lúdico, mi visión por la ludoteca, era otra, mientras que en el curso de la lúdico me amplió el panorama para visualizar el medio del juego, su forma de explicar fue la base principal para indagar y conocer un poco más acerca de los lúdico, en ella, encontré el significado, los medios para iniciar un juego, como jugar, para que jugar y que se obtiene por medio del juego.

Al iniciar con el proyecto lúdico, se desconocían muchas cosas, conforme fueron pasando los días, se fueron descubriendo infinidad de actividades del cual se podía hacer dentro del espacio lúdico, el curso de la ludoteca, fue proporcionado las herramientas para conocer, el significado de cada rincón, las actividades, el comportamiento, el manejo de juego, el significado del juego y la importancia que tiene con la infancia, así como también, los beneficios para desarrollar diferentes habilidades. El proyecto lúdico fue una experiencia muy favorable para ampliar los conocimientos, para este proyecto educativo.

## **2.2.- El curso optativo de la “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”**

El juego es algo fundamental para los niños, les ayuda a ser autónomos y al mismo tiempo genera confianza de sí mismo, proporcionando beneficio a su formación y personalidad. En el curso la Ludoteca como Estrategia Didáctica y Recreativa es “un apoyo para conocer la importancia que tiene el juego en la sociedad y más que nada en la educación, donde forma parte de una inclusión social- recreativa” (Borja: 2000;81). La ludoteca es un espacio libre, donde el juego es el punto clave para obtener un diálogo abierto, acompañado de un ambiente de confianza, que le permita desarrollar su personalidad, formando niños autónomos, independientes y mejor pensante para su crecimiento. Así como también es un local de juguetes para que el niño pueda jugar con lo que más le guste, teniendo la ayuda del animador o especializado en juegos.

La competencia general del curso optativo fue “Diseñar una propuesta para la creación o fortalecimiento de una ludoteca en el contexto laboral escolar o comunitario que responda a las características locales, de las personas usuarias, de los contenidos y de los recursos lúdicos con base en un diagnóstico de factibilidad” (García:2012;1).

Para lograr la competencia, se rehabilito la ludoteca Pellicer como un espacio clasificado y organizado, donde los niños de 6 a 12 años pueden, experimentar,

convivir, administrar su tiempo libre y al mismo tiempo descubran nuevos conocimientos teóricos y metodológicos que implique el juego.

Los docentes de la institución iniciaron su plan de trabajo incluyendo la ludoteca como parte de su herramienta de trabajo, interpretando su planeación por medio de juegos, su forma de trabajar se transformó en lúdico. La bibliotecaria se organizó en los horarios de modo que todos los grados ocuparan el espacio, se les dio a conocer el día y hora a todos los docentes que podía hacer uso de la ludoteca, los horarios se fueron ordenando dependiendo las necesidades de los profesores.

Es importante mencionar que los contenidos del diseño del espacio y el proceso para rehabilitarla, primero es saber los conceptos básicos ¿qué es una ludoteca?, sus objetivos y el proceso de la implementación, así como también detectar las diferentes necesidades y los intereses dependiendo el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Así como también conocer la diferencia de las ludotecas dependiendo el lugar en el que se encuentren.

La ludoteca escolar tiene característica principal de un centro pedagógico para los maestros y un espacio de aprendizaje lúdico para los alumnos, además cuenta con una planificación pedagógica, llevando un logro de aprendizaje para los alumnos. fue así que se identificó el tipo de ludoteca, el medio en el que se encontraba, la ludoteca “Pellicer” es una ludoteca denominada escolar “se encuentra dentro de sus propias unidades, busca suplir las necesidades de material para el desarrollo de aprendizaje, sirve como apoyo pedagógico para los profesores. Un corazón abierto a la creatividad” (Bautista: 2000; 6).

La ludoteca es un lugar donde los alumnos del colegio educativo Pellicer se entretienen durante el receso, la mayoría de los alumnos más pequeños son los que visitan con más frecuencia el lugar. El ludotecario es el encargado del orden y el mantenimiento del espacio, para ellos, tenía que cumplir con un perfil profesional a cubrir diferentes características para poder estar al frente de la ludoteca, fue necesario identificar a la persona “que le guste jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar” (Cunha: 1994;7).

El curso “la Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” fue el enlace principal para rehabilitar la ludoteca Pellicer, esto se llevó a cabo por medio de mis prácticas profesionales, considerando un espacio de formación, donde mi tutor desempeñó funciones de asesoría personalizada, supervisión, comunicación y seguimiento al proyecto, llevando puntos muy importantes en los diferentes semestres, dando inicio con el sexto semestre con puntos clave para identificar el problema, seguimiento en el séptimo semestre y finalizando con la rehabilitación con el octavo semestre. Llevando un orden lógico para finalizar con el proyecto educativo. “Las prácticas profesionales son susceptibles de derivar en productos de titulación”(UPN: 2004; 2). Un informe integrado de las prácticas realizadas, debe ser sometido a revisión por un miembro de titulación responsable, misma que dictaminara la conformidad del trabajo para un fin.

### **2.3.- Antecedentes históricos de los espacios lúdicos**

La ludoteca es creada y organizadas para atender diferentes tipos de necesidades, así como diferentes intereses, dependiendo el contexto social cultural de las comunidades. Su raíz filosófica de la ludoteca “*viene del latin “ludos” que significa juegos, fiesta, la cual es el complemento de la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo*” (Bautista: 2000; 2). Considero que la ludoteca no es un local, donde sólo se guardan los juegos, es un espacio diseñado, para que los niños interactúen con los juegos de manera libre, desarrollando su personalidad y un desenvolvimiento integral. “Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil, principalmente a través del juego y los juguetes” (Borja: 2000; 81). En relación a su raíz etimológica considero que la ludoteca no es un lugar para guardar los juguetes, si no para que interactúen con ellos y al mismo tiempo promover el préstamo de manera interna y externa, ampliando el servicio, acompañado con una amplia asesoría para hacer buen uso del juguete y así el usuario tenga un feliz retorno.

Tras los primeros estudios y, posteriormente, experiencias el proyecto de ludotecas se ha ido extendiendo muy rápido, en la mayoría de los países europeos, de igual forma en los diversos puntos de los cinco continentes, donde así mismo promueven los espacios lúdicos para introducirlos dentro de los proyectos de desarrollo de todo el mundo como la UNICEF y el proyecto Lekotek, en Suecia. Descubrieron que el aprendizaje lúdico había resultado muy divertido y manejable desarrollando un amplio aprendizaje, arrojando excelentes resultados. Fue así que iniciaron nuevas ideas a base de juego lúdico, diagnosticaron que era la forma más rápida de generar nuevos conocimientos.

En relación con los antecedentes de los espacios lúdicos, Rosa Helena Bautista señala que “Las primeras ludotecas registradas, surgen inicialmente como proyectos para atender a niños, adolescentes y adultos y como un servicio de préstamo de juguetes, Se trata de las *Toy Loan*, en los Ángeles/EEUU (1934) y *Lekotek*, en Suecia(1963)”(2000; 4), en el transcurso de los años se instalaron nuevas ludotecas, en 1999 ya se contaba con 75 ludotecas, enfocadas a los niños de una edad determinada, menores de siete años. A partir de estos años empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyen así una posibilidad de respuesta a la necesidad, cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

En torno a esta idea del Derecho a jugar, la UNESCO en 1960 se muestra preocupada por las actividades lúdicas de los niños y enuncia la importancia de crear estos espacios, en el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los derechos del niño expresa que este es un compromiso de los Estados así, enuncia que: “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística, 2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento” (IPA ARGENTINA: 2018) a partir

de estos Derechos del Niño a Jugar es que se inician los espacios lúdicos en diversos contextos e instituciones. “La UNESCO lanza en 1960 la idea de Crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuela, asociaciones, barcos, etc”<sup>8</sup>.

En España, al final de la década de los 70, algunas instituciones públicas decidieron crear ludotecas de carácter permanente. El blogspot de las Ludotecas señala que en 1980 se inauguró la primera ludoteca en España, que lleva por nombre la ludoteca Margarida Bedos en Sabadell. Posteriormente, en marzo del 1981, apareció “La Guineu” en Barcelona.

Los trabajos de María de Borja (2000) mencionan que la ludoteca es un centro que educa a partir del desarrollo del juego como actividad de ocio y de diversión. El objetivo de la rehabilitación de la ludoteca Pellicer fue para desarrollar una nueva forma de aprendizaje educativa, promoviendo actividades a partir del juego, disponiendo de material adecuado, impulsando a crear un ambiente relajado y flexible que permita la relación e integración y aceptación de los alumnos.

La ludoteca creó nuevas formas de aprendizaje, propiciando el conocimiento satisfactorio de técnicas, recursos y actividades lúdicas. El juego es la forma directa para integrar la relación de los alumnos llevando un proceso participativo solidaridad y cooperativo.

La ludoteca es considerada como una caja o espacio recreativo cuyo objetivo contribuye al desarrollo de la creatividad del niño, formando una personalidad por medio del juego, con el fin de obtener un desarrollo integral.

Rosa Helena Bautista (2000), reconoce diferentes tipos de ludotecas, en América Latina, para atender las diferentes necesidades lúdicas de los niños y jóvenes. Esta es la ludoteca hospitalaria, comunitaria, la escolar entre otras. La ludoteca hospitalaria su finalidad es propiciar y mejorar la estancia del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. La ludoteca comunitaria permite rescatar el

---

<sup>8</sup> Rosa Elena Bautista.- “Ludoteca: Un espacio comunitario de recreación”. Pp. 4.



intercambio de culturas y el rescate de costumbres y tradiciones populares y por último la ludoteca escolar, generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, jardines infantiles, escuelas primarias buscando suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirve como apoyo pedagógico para los profesores y psicólogos.

### **2.3.1” Las Ludotecas en México”**

Los espacios recreativos, han obtenido mucho éxito en los últimos años, han arrojado resultados muy favorables para la sociedad, la motivación de estos lugares son los niños, en México es uno de los países que más necesita este programa, ya que los centros educativos se encuentran en malas condiciones, por otra parte, la falta de comunicación de los padres hacia los hijos, etc.

La creación del proyecto de ludotecas en México es nueva en comparación con algunos “países europeos como Francia y España, En nuestro país las primeras ludotecas se instalaron y pusieron en marcha aproximadamente a mediados de los ochentas. Del total de ludotecas, el 95% son infantiles, la mayoría maneja edades entre los 3 y 12 años, y en el 80% de ellas no se permite la entrada de adultos; además, por lo general son tomadas como centros de cuidado mientras ellos realizan otras actividades.” (blogspot: 2006).

Algunos programas gubernamentales, le abrieron las puertas al proyecto lúdico con el propósito de mejorar la educación en el país mexicano, el objetivo que persiguen estos programas es potenciar las capacidades y las habilidades de los niños, así como fomentar el desarrollo integral de las niñas y los niños del país mexicano. “La Dirección de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia de la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social de la Secretaría de Desarrollo Social, puso en marcha el proyecto: Modelos de Desarrollo Infantil para el Fortalecimiento de sus Capacidades y Habilidades de las niñas y los niños. Por medio del proyecto de atención integral, surge el modelo de Actividades lúdico-

educativas, que su vez se enlaza con Proyecto de Ludotecas de Barrio del Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI) y el Programa de Espacios de Participación Infantil de la Dirección General de Participación Ciudadana a fin de atender de forma específica a la niñez de la Ciudad de México.”(DF: 2000) Las organizaciones administrativas que apoyan los proyectos lúdicos, tiene objetivos, promover actividades para mejorar la educación de los niños.

Durante estos últimos años, las ludotecas y el juego, han impulsado una importante evolución en el desarrollo de habilidades infantiles que ahora son indispensables para una formación educativa de los niños y jóvenes. Ellas, son el lugar de encuentro social de los niños y las niñas, descubriendo el mundo real con fantasía y a la vez, realizando aventuras recreativas. Es un lugar brillante, hace que los niños tengan la posibilidad de experimentar innovaciones, de prepararse a lo amistoso y creativo, es un mundo donde parece que los niños nacen teniéndolo todo.

Las dependencias gubernamentales llevan a cabo este proyecto por la falta de espacios seguros de juego en México, así como el desinterés social de los niños y niñas, a consecuencia de la tecnología, la poca presencia de los adultos en la vida de los niños, etc. Las ludotecas son espacios donde los niños desarrollen su autonomía personal, haciendo uso del juego y juguetes de manera grupal en relación con los otros niños. En los últimos tiempos, en México se ha logrado concientizar a los padres de la importancia que tiene el uso de la ludoteca, por esta razón las corporaciones municipales del país mexicano han incorporado a la ludoteca dentro de sus presupuestos y han asumido el compromiso de dar permanencia este espacio de aprendizaje, con el único fin que la ludoteca ofrezca actividades de manera que los niños se encuentren en un ambiente dinámico en el que puedan jugar de forma muy divertida. Así como también favorezcan el desarrollo de la personalidad del niño a través de juegos y juguetes adaptados a cada edad, donde facilite la integración y la educación con aquellos

menores que tengan necesidades educativas especiales, afianzar los conocimientos académicos básicos que van adquiriendo en el colegio por medio de una metodología lúdica.

En el libro de la Ludoteca del Distrito Federal (2000) se presenta el avance de los programas de gobierno en este rubro con el propósito de mejorar el medio en el que se desarrolla el niño. Se ha dado a la tarea de transformar proyectos, con el fin de orientar y mejorar los proyectos lúdicos en las escuelas (en espacios cerrados como abiertos- el patio escolar). Sin embargo, a un existen centros educativos que sigue siendo un problema mayor para muchos niños, su forma de enseñanza sigue siendo muy cotidiana y eso provoca un alto desinterés, de los alumnos.

### **2.3.2 Antecedente histórico de la Ludoteca Pellicer.**

El poblado de Reyes Acozac pertenece al municipio de Tecámac Estado de México, es una comunidad muy pequeña; conforme pasan los años se van formando nuevas colonias y en ellas nuevas instituciones como la Escuela Primaria Carlos Pellicer Cámara, es una de las fundaciones más recientes de los últimos años, ya que en el lugar donde se encuentra ubicada, es una pequeña colonia, alejadas del centro de Reyes Acozac. En el 2004 se inaugura la ludoteca escolar dentro de la escuela “Primaria Carlos Pellicer Cámara”. Esta idea surge de la profesora Emma, quien se encontraba estudiando la Licenciatura en Educación, Plan '94; en la Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Hidalgo. En este proceso de formación ella recibe las herramientas teóricas y decide llevarlo a la práctica. Fue apoyada por el Director José Guadalupe García Velazco y por los docentes que en ese año laboraban en ese lugar; la primera idea de organización de la Ludoteca consistió en dividir el espacio por inteligencias, esta propuesta surgió por el director. En este proyecto de creación dos docentes fueron los que se encargaron de ordenarla y realizar el inventario; estos docentes fueron: la profesora Rocio quién se jubiló hace cuatro años y la Profesora Janeth, quien cambio de plantel educativo.

En relación a los materiales que conforman el espacio, algunos juegos lúdicos fueron donados por los padres de familia y el resto fueron comprado con los recursos de actividades de la comisión de establecimiento del consumo escolar (cooperativa). La compra de los materiales lúdicos para el espacio se realizó por medio de una votación por parte del Consejo Técnico, y la selección de los mismos fue con base en las necesidades que fueran surgiendo<sup>9</sup>. Lamentablemente, no se dio uso durante tres años, se desconocen las razones. Posteriormente, los profesores que llegaron no le dieron el uso adecuado, maltrataron el material y poco a poco se fue quedando en el olvido.

En el 2012 me integro a la comunidad estudiantil para iniciar el primer periodo de prácticas profesionales, donde tuve la visión de revivir el servicio de la Ludoteca, iniciando con el cambio de imagen, asignando un nombre para lo cual, retomo el segundo nombre de la escuela. Se nombró un encargado, así como también se retomó la metodología utilizada para darle seguimiento a la “Ludoteca Pellicer” donde fui tomando en consideración los elementos fundamentales que forman el espacio lúdico, de acuerdo con López Matallana, entre otros: la enunciación de los objetivos generales y particulares, la clasificación y organización de los materiales lúdicos, el diseño de algunas actividades, así como la organización de talleres.

Dentro del proyecto también me di a la tarea de enunciar el perfil de la persona encargada; se elaboró un reglamento, con el propósito de dar a conocer a los usuarios de la ludoteca sus derechos y obligaciones en relación al servicio del lugar, con la finalidad de brindar un mejor servicio.

### **2.3.3.- La ludoteca y su función**

Por otra parte, la ludoteca fue el medio donde se dieron a conocer todo las habilidades teóricas y físicas, llevando un proceso claro y definido, hasta encontrar un resultado concreto.

---

<sup>9</sup> Marta Eugenia Gonzales Trujillo (2013) persona entrevistada.

Raimundo Dinello (Fullea: 2018) nos menciona a la ludoteca como un espacio donde los niños pueden jugar en libertad, pero con ciertos límites claramente establecidos, límites marcados por el espacio de que dispone, por naturaleza de los juguetes y por el respeto a los otros usuarios. Una ludoteca es un espacio de juego libre, lugar lleno de imaginación, lo mencionan como una caja para guardar juegos o cosas, en realidad es un lugar lleno de aprendizaje, de ilusión, e ideas, formadas por juegos; donde los niños y adultos transforman su tiempo en algo mágico, encontrando la paz, convivencia y armonía.

La ludoteca es un espacio de “expresión lúdica, creativa, transformadora por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos, donde todos se divierten con responsabilidad y alegría”(Bautista: 2002; 2).

El juego es libre pero también existen ciertas reglas o límites, esto se basa para llevar un orden con los juegos, turnos, comportamiento y respeto hacia los demás.

Su función de una ludoteca es “definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, así como también los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos y el perfil del encargado” (Bautista: 2002;3)

Así como también se rige por normas y por un encargado de administrar o llevar en orden todo el proceso de los juegos, su forma de coordinarse, es reflejada, en los horarios, reglas internas, el manejo del juego dentro y fuera, las actividades que se realizan con forme a las edades. Su comportamiento es una de las bases principales para que esté a cargo del espacio. La función de la ludoteca es dar a conocer una serie de juegos, clasificados, ordenados para brindar un excelente servicio al usuario, dependiendo el lugar donde se encuentre.

Por otra parte, la forma de trabajar deber ser conforme a las necesidades de la comunidad educativa, tomando en cuenta sus características y la deficiencia de los alumnos, desarrollar actividades, para atender los problemas, que se presenten en cada situación, y así pueda cubrir las necesidades educativas de los alumnos o de la comunidad.

Otra de las funciones de la ludoteca es brindar un espacio llamativo, donde cada usuario tenga ganas de permanecer dentro, compartir, sus sonrisas y alegrías por medio del juego, familiarizarse con todo aquello que se encuentre en su alrededor.

#### **2.4.1.- Los objetivos y funciones de los espacios lúdicos.**

Los espacios lúdicos tienen una gran importancia dentro de los programas educativos; la tarea de los docentes es desarrollar actividades por medio de juegos que les permita identificar la problemática y al mismo tiempo obtengan la resolución del problema. Las actividades que desarrollen, deben ser de interés de los alumnos para que puedan manipular los juguetes y sientan ganas de jugar, “compartir, fantasear y expresarse individualmente o en grupo, estimulando la creatividad y la práctica mutua” (Gómez: 1997; 29)

Retomando el principio número 7 de la Declaración de los Derechos del Niño aprobada por la ONU en 1959, el “juego” es un derecho del niño, para que el juego pueda desarrollarse es necesario los siguientes cinco requisitos según Borja i Solé:

1º. A nivel humano, la necesidad de compañeros de juego del grupo de iguales, así como la referencia y el contacto con niños y niñas de otras edades.

2º. Por otro lado, también a nivel humano, la convivencia de adultos que estimulen, diversifiquen y orienten las actividades del juego.

3º. A nivel material, la práctica del juego precisa de espacios adecuados, suficientes y estimulantes debidamente concebidos para los distintos tipos de juego.

4º. También a nivel material, precisa elementos de soporte, es decir, juguetes y materiales diversificados, de la actividad lúdica.

5º. Por último, no podemos olvidar la disponibilidad temporal, el tiempo como elemento necesario e imprescindible para poder desarrollar el juego en toda su plenitud” (2000, 77-78)

La ludoteca es un espacio de expresión lúdica, recreativa, transformada por la fantasía, creatividad e imaginación de los niños, jóvenes y adultos donde todos se

divierten con espontaneidad, teniendo libertad y al mismo tiempo alegría, algunos niños, al ver los espacios recreativos, mencionan que es un lugar mágico, solo de entrar y ver todos los juegos y juguetes, los hace feliz, que no saben por cual inclinarse, solo observan a su alrededor conmovidos por su fantasía. Pero de acuerdo a lo antes citado, la ludoteca Pellicer cumple con los requisitos para el juego, al ser un espacio adecuado con los elementos de soporte que permite la interacción entre iguales y además la convivencia con adultos (profesores) que estimulan y orientan las actividades de juego en el tiempo destinado para ello dentro del espacio.

La ludoteca Pellicer es la encargada de proporcionar ideas a la comunidad educativa, con la finalidad de desarrollar competencias necesarias para el aprendizaje de los alumnos, así como la encargada debe promover la curiosidad e imaginación de los usuarios y se vuelva un elemento principal para el desarrollo de nuevas habilidades. La ludoteca escolar ofrece un servicio de aprendizaje involucrando los juegos y juguetes donde le permite al usuario desarrollar nuevas habilidades.

Su objetivo principal de la ludoteca, es que los espacios sean un lugar lleno de imaginación y fuente de diversión para jugar, lugares rescatados para pasar un momento innovador y al mismo tiempo conocer la importancia de las actividades que se desarrollan dentro de un espacio lúdico. Rosa Helena Bautista enuncia como los objetivos principales del espacio lúdico, el atender diferentes necesidades o intereses, dependiendo el contexto en el que se desarrollen las actividades.

- “Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo humano.
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).

- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.” (2000; 1-4)

Soler Masó, para que una intervención sea correcta, el ludotecario tiene que tener clara la organización de la ludoteca para ellos es necesario tener presentes algunas actividades principales como “la función recreativa, la función educativa, la función socioeconómica, la función comunitaria y la función de investigación.” (Soler: 2012; 181)

La función recreativa, quizás la más evidente, ya que proporciona un espacio de juego, de diversión, atractivo y para el disfrute de los niños y niñas.

Función educativa, aprovechando el impulsor natural del juego, para orientar a un desarrollo integral y positivo de la persona.

La función socioeconómica, ya que permite unas posibilidades de espacio, de recurso y de servicio que sería imposible de tener o de encontrar en un espacio particular.

La función comunitaria, porque son puntos de información y de formación sobre el hecho lúdico y equipamientos dinamizadores en el territorio donde se ubican.

La función de investigación, en la medida en que son un espacio de ensayo de los juegos y los juguetes.

La ludoteca es un espacio de juego, como tal, debe ser recreativa, divertida e interesante para que los usuarios disfruten el momento, el juego es un elemento de aprendizaje innato;” la función educativa se relaciona con el trabajo de la ludoteca se trata de orientar al niño a un desarrollo integral y positivo. La función socio-económica es brindar la oportunidad de acceder a juguetes que por aun nivel económico, no están en posibilidades de adquirir. Las ludotecas forman parte del entorno comunitario, donde se encarga de desarrollar su papel educativo. El



material lúdico es una prueba real para todos los juegos que entran en ella, es una intervención muy favorable para el aprendizaje del niño, la función de investigación es la responsable de velar el trabajo que hacen los productores y consumidores de los juegos lúdicos.”<sup>10</sup>

La ludoteca es un espacio de apoyo, brindando estrategia de enseñanza para el docente quien selecciona el juego apto para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el espacio, en la medida que en su organización se seleccionan juguetes, tienen como propósito, de manera lúdica, fortalecer aprendizajes que se realizan en clase llevando un fin didáctico, para ello cuenta con algunos elementos para llevarlo a cabo. López Matallana expone algunas acciones de la ludoteca que debe cumplir como: “función pedagógica, función social, función comunitaria y función de comunicación familiar”. <sup>11</sup>

La ludoteca ofrece la posibilidad de elegir entre una colección de buenos juguetes, de calidad y juguetes que favorecen el desarrollo del niño en todos los aspectos, la función pedagógica en conjunto de la ludoteca ayuda al niño a descubrir el mundo de los objetos y se va esforzando para comprenderlos y conocerlos, por otra parte, ayuda en su educación y desarrollo de la imaginación, jugar es tan esencial indispensable como dormir y alimentarse, así como también el niño es un ser activo que necesita hacer por sí mismo todo los descubrimientos y vivir todas las emociones , siendo el juguete el mejor medio para ellos, donde descubra el mundo de los objetos y esforzarse para comprenderlos y conocerlos. La función social ofrece oportunidades a todos los niños por igual, en cuanto espacio, colaboración, relaciones y elección del juguete, la ludoteca les brinda la oportunidad de ofrecer diversidad de juguetes a todos los niños. La función comunitaria proporciona el encuentro, promueve el respeto y la ayuda mutua, involucrando a los padres, por otra parte la ludoteca tiene un papel importante, para aquellos niños que pueden tener todos los juguetes que desean, ya que le permite encontrar compañeros de

---

<sup>10</sup> <http://escuelainfantiljuniors.blogspot.com/2013/10/ludoteca-definicion-funciones-y-nuestros.html>

<sup>11</sup> <https://cano6.wordpress.com/2008/06/15/funciones-de-las-ludotecas/>  
<http://preescolar.cubaeduca.cu/preescolar-familia-la-ludoteca-caracteristicas-funciones-e-importancia>

juego, la ludoteca les ayuda hacer más respetuosos con las horas de la entrega del juguete. La comunicación familiar, favorece la reanimación del juego en el interior de las familias, hace que mejoren las relaciones entre sí, propicia la comunicativo entre padres e hijos. Así como también las ludotecas pueden reanimar el juego en el interior de las familias. A través de los juegos las familias mejoran las relaciones entre ellos, manteniendo una comunicación agradable.

Hay formas básicas para organizar una ludoteca, Helena Bautista señala las siguientes:

- “Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque)
- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etc.) como una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad.
- Ludoteca son espacios abiertos. Son aprovechados espacios como: las calles, las plazas, los parques, los centros culturales”, las escuelas, etc”. (2009; 4)

La ludoteca es un espacio creado para que los niños desarrollen su personalidad a través del juego libre. La ludoteca Pellicer atiende a niños de 6 a 12 años que les ayuda a desarrollar la imaginación por medio de juegos espontáneos convertidos en actividades placenteras para los alumnos. Así como también es de libre expresión y recreativa llevando a la imaginación a todos los que asisten, transforma al alumno en forma constructiva permitiendo resolver los problemas de una manera sencilla, la imaginación va acompañada de la fantasía son uno de los principales elementos que encuentran los estudiantes, y esto permite que resuelvan cualquier problema que se les presente, la creatividad, ayuda a que los alumnos, sean ellos mismo, salga su yo interior, reflejándose en la resolución de problemas. Esto les permite a los estudiantes que tenga más motivación por aprender y al mismo tiempo que descubran la creatividad de cada uno, la ludoteca Pellicer, es el punto para descubrir espontáneamente su habilidad y sobre todo con libertad y alegría.

La ludoteca se convierte así, en un espacio donde se puede realizar un excelente trabajo, lleno de energía, realizando tareas que desarrollen dentro del inmueble como lo es el indagar con todo el material didáctico y juegos que se encuentren a su alcance.

#### **2.4.2.- Lo lúdico y su relación con el juego.**

El juego es muy importante en el desarrollo de los niños, por medio del juego “se involucran en la vida real, organizando y ensayando respuestas que, en el futuro, le servirán, de modelos en situaciones reales” (Jiménez: 2004; 41).

Así como también el juego es una base principal para los niños, lo ayuda a agilizar su personalidad por medio de ideas, imaginación y fantasías, esto le permite realizar sueños para un futuro. Por otra parte, les permite adaptarse en el medio en el que se encuentran, le ayuda a su desarrollo de habilidades, los hace pensar para ampliar o aplicar técnicas, obteniendo resultados favorables.

El juego están importante en la vida de ser humano, por medio de esta actividad, se logra un vínculo estrecho, con amigos, familiares e hijos, tomando un beneficio personal y emocional en cada uno de ellos, una de las cosas, el juego relaja el estrés, aumenta la convivencia, genera un ambiente agradable, es enemigo del aburrimiento, controla emociones de enojo e ira, jugar desencadena muchas ventajas trayendo beneficios favorables, en ocasiones hasta económicos, dependiendo el juego, y en el lugar donde se encuentren; el juego no solo está destinado para niños si no para todas las edades, es una fuente principal para un cambio de vida cotidiano para diferentes personas.

Por otra parte, el juego se representa por dos teorías y describe cada una de ellas el comportamiento de ser humano y el motivo de esa actividad, en ella se encuentran las teorías modernas y la teoría clásica, ambas son explicadas por diferentes autores.

La teoría clásica y la teoría modernas son las que representan el juego por medio de los diferentes autores, cada uno describe, los beneficios y las habilidades que

se van desarrollando por medio del juego, uno de ellos, es el físico sus movimientos, en él se reflejan actividades, corren, gritan, brincan, saltan, por medios de estos movimientos existe un desgaste en los individuos, “descargan toda su energía acumulada, llevándolos a un descanso y minutos de relajación” (Navarro: 2002; 67).

En cada teoría tiene diferentes autores que se encargaron de hacer una breve explicación del juego. En las teorías modernas nos da a conocer, que el juego se realiza con más frecuencia cuando la persona es más joven, llevando a ser más placentero y más divertido, así como también nos describe las etapas del juego en cada edad de los individuos, mencionado que el juego es un medio de convivencia social, mostrando su comportamiento por medio del juego.

Por otra parte, el juego se desarrolla por medio de las actividades lúdicas, involucrando a las inteligencias múltiples para lograr una serie de competencias. El trabajo lúdico desde las inteligencias múltiples es la base principal para el aprendizaje del ser humano.

Lo lúdico se trabaja en relación con las inteligencias porque en ellas se encuentran las necesidades o estilos de aprendizajes que los niños requieren para obtener un mayor aprendizaje, en cada una de las inteligencias se desglosa una serie de competencias que los niños deben de desarrollar durante un lapso de vida.

Por otra parte las actividades lúdicas por medio del material ayuda a resolver los problemas que se presentan en cada inteligencias, como la lingüística, si el niño tiene problemas para comunicarse por medio del habla o escrito, existe el material adecuado para que aprenda a leer y a desenvolverse oralmente por medio de títeres realizando obras teatrales, la lógica matemática se basa en razonar, para ellos los rompecabezas, el domino le ayudara a llevar ese proceso hasta concretar lo que se requiere. Las inteligencias múltiples y lo lúdico van de la mano por que ambas trabajan en conjunto para desarrollar competencias y habilidades de los seres humanos, las dos son la fuente principal para lograr competencias educativas y sociales.

### **2.4.3.- El juego en los espacios lúdicos.**

La ludoteca surge como un vehículo de animación del juego, promoviendo la comunicación en las familias y los compañeros. Es la intervención principal del niño para “estimular su expresión e imaginación por medio de su creatividad, valorando así, el significado socio cultural, pedagógico, educativo del juego y los juguetes” (Bautista: 2000; 75).

Huizinga (1984) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, determinando reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría. El juego ha producido cambios en los niños, los llevan a realizar cada vez más actividades, generando transformación, percepción y distinción, donde al mismo tiempo analiza y describe su forma de jugar. La Ludoteca Pellicer es un laboratorio de comunicación social para los alumnos de 6 a 12 años, brinda las mejores oportunidades, abriendo sus puertas para jugar, creando relaciones nuevas, donde los niños vive y experimenta situaciones diversas, construyendo un mundo de adultos y sus complejas relaciones entre compañeros, con el fin de dominarlo y comprenderlas. Las actividades lúdicas se diseñan con el fin de socializar, guiando al niño a incorporar normas, valores y costumbres, propias del contexto en que se desarrolla, obteniendo resultados favorables para su crecimiento personal.

El juego es un medio donde los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor, experimentan situaciones de conflicto, poniendo en acción su capacidad y habilidad para experimentar. La ludoteca Pellicer es un lugar privilegiando dentro de la institución, donde los niños se encuentran e interactúan de manera espontánea, voluntaria y placentera.

María de Borja (2000) menciona que el juego incide en el desarrollo reflexivo, y como también expresivo y lingüístico. En el espacio lúdico, los niños aprenden diferentes cosas sobre sí mismo y sobre los demás, llevando una relación con los compañeros, por medio de juego, empiezan a conocer sus diferentes capacidades

y poco a poco van descubriendo en que juegos son mejores o peores, van tomando diferencias entre sus compañeros, así como también, van eligiendo el juego que les produce mayor satisfacción y al mismo tiempo van seleccionando a sus compañeros, de modo que sea agradable para terminar el juego.

Al respecto Jiménez Domeca enuncian las características del juego que permiten el desarrollo equilibrado del niño, estas son:

“- *Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo*; el niño a través del juego expresa su personalidad integral, su “sí mismo”.

- *Interacción y comunicación*; el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño a buscar frecuentemente compañeros. Pero también el juego en solitario es comunicativo, es un diálogo que el niño establece consigo mismo y con su entorno.

- *Actividad que implica acción y participación*; pues jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción. Es pura práctica, un arte.

- *Actividad fuente de placer*: el juego es, ante todo, divertido. Generalmente, produce pasión y hace aparecer signos de alegría, y hasta carcajadas. El juego complace y sacia la sed de conocer y experimentar, lo que constituye una práctica natural del niño, desarrollada de una forma voluntaria y espontánea” (Jiménez: 2004; 13-14)

La práctica de jugar es vista como una actividad fundamental, necesaria y propia del ser humano. El niño va construyendo una formación a través del juego, pasando por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos, son etapas que aportan a su crecimiento y progreso, estableciendo vínculos en el medio en el que se desenvuelve. El juego es básico en el desarrollo del niño, a través de él, se relaciona con el entorno, adquiere experiencias, capacidades y hábitos, el jugar es la parte que genera sentido, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva. Los

niños al jugar se comprometen, tomando una posición de imaginación, creando un mundo irreal donde actúan de forma real explorando con todos sus sentidos, con el fin de aprender.

### **2.5.1. Teorías explicativas del juego**

Hay muchas teorías sobre el juego, que trata de explicar porque los niños pasan tanto tiempo en él. “La Ludoteca como Estrategia didáctica y recreativa” miramos el juego desde la antropología, la sociología, la psicología y la pedagogía. Al jugar el niño descubre sus alegrías, miedos, angustias, así como también hace que el niño genere una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas en su desarrollo.

En la obra de Vicente Navarro Adelantado (2002), se presenta a “La antropología del juego, la cual ofrece un análisis que constituye una plataforma específica, permitiendo comprender el comportamiento lúdico en contextos generales de la cultura” (p. 97) El juego es una de las partes principales del comportamiento de ser humano, en él se encuentran diferentes factores, que ayudan a construir un conocimiento desde el punto de vista educativo. En relación con la sociología, se convierte en una de las fuentes principales llevando a cabo las relaciones sociales y grupales, para iniciar un juego, la mayoría de veces se requiere de un grupo de individuos para disfrutar del juego. La psicología se relaciona en la conducta, emociones y pensamiento del niño, ya que estudia los procesos mentales de la conducta humana y, por último, la Pedagogía es el arte de enseñar, trasmite conocimientos para el desarrollo del niño, por medio de enfoques lúdicos, para el desarrollo de habilidades y el alumno sea reflexivo, autónomo, recreativo y sea protagonista de su propio aprendizaje.

Para explicar con más claridad las teorías del juego, son etapas muy específicas que habla y describen al juego en desarrollo del niño.

Existe dos tipos de teorías del juego la clásica y la moderna, son modelos que pretenden satisfacer los interrogantes, sobre este comportamiento tan natural. Estas teorías han sido un recurso para la ciencia. Se considera clásica porque ha

permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego y la teoría moderna se caracteriza por traer las corrientes del pensamiento propias de nuestra época, referidas al origen y explicación del juego. Estas teorías son la base principal del juego, describen el comportamiento del niño y la forma de aprender y la capacidad que van desarrollando en cada actividad lúdica.

Para Navarro (2002) las teorías del juego son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función del juego.<sup>12</sup>

Las teorías del juego son muy amplias de explicar, para Navarro (2002: 181) las teorías del juego son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Aun no se ha concluido en una sola teoría, por lo tanto, se sigue trabajando en dos teorías la clásica y la moderna.

La teoría clásica es considerada, “porque ha permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego, en ella, dan su explicación diferentes autores y mencionan algunas características referentes al comportamiento del ser humano” (Navarro: 2002; 182). Cada autor menciona su teoría respecto al juego y describe el comportamiento del ser humano, mencionando la relación que existe entre el juego, la teoría y el comportamiento del niño; algunos autores hacen mención sobre las etapas del niño y el desarrollo que tienen al jugar, conforme van creciendo, se van desenvolviendo y socializando con los demás niños llevando un juego más divertido, emocionante y más duradero.

La teoría clásica, nos habla sobre la imitación, el recreo, libertad, armonía, la energía sobrante y etc. En la ludoteca educativa Pellicer es un lugar muy importante para los alumnos, ya que, en ella, se derivan infinidad de actividades, donde cada juego tiene un toque especial de los alumnos, algunos imitan su realidad por medio del juego, manteniendo una libertad y armonía para

---

<sup>12</sup> <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/22065/1/14.%20EI%20juego%20en%20EF.pdf.p.2>.



desencadenarlo, la energía sobrante, explica al juego por medio de los movimientos que realizan los niños en cada actividad, que hacen.

La teoría explicativa de juego, de acuerdo con Navarro Adelantado (2002) nos da a conocer el conjunto de ideas basadas en la observación y la experiencia de varios autores, principalmente en el juego explicando por qué y el para que se juega, tomando en cuenta los puntos principales del juego como divertirse o entretenerse ejercitando alguna capacidad o destrezas. Platón, menciona que la poesía y la pintura son actividades, que imitan la realidad por medio del juego. Los docentes y alumnos trabajan en conjunto llevando a cabo una jornada donde ellos la disfrazan con juegos y cantos dejándose llevar por la expresión artística. Las actividades cotidianas de los alumnos son trabajos que realizan con mucho entusiasmo, con el objetivo de aprender algo nuevo, día con día, algunos de ellos lo vuelven muy rutinario y muchas veces aburrido, es importante tomar unos minutos de descanso o receso, para liberarse un poco de las actividades, Schiller plantea que el recreo es libertad y armonía produciendo la más alta plenitud de la vida y una gran libertad de dependencia. El recreo es una actividad donde los alumnos descargan toda su angustia, estrés y aburrimiento proporcionando un exceso de energía, que le ayuda liberarse del estrés que lleva cargando durante el día. Spencer concluye el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las practicas útiles, así como también se preocupa por la alimentación del niño, si no cuenta con los alimentos adecuados, el niño podrá continuar con el juego. La Teoría clásica nos habla sobre la energía sobrante, (Navarro: 2002) explica como el juego es el medio para liberar el exceso de energía mediante los movimientos que realiza el niño, así como también, Moritz Lázarus, menciona que es una forma de relajación donde el niño, por medio de movimientos continuos gasta su energía y llega al punto de relajación por un instante, conforme el juego avanza, se vuelve más interesante, recupera su energía hasta finalizarlo. Algunos de los autores mencionan que el juego nació por medio de trabajo, se volvió una necesidad para subsistir, convirtiendo el trabajo en juego. Para Wundt (Navarro: 2002; 72) el niño aprende en el juego a emplear fuerzas para que en su etapa de adulto sepa aplicarlas al trabajo, el juego no es

únicamente un lazo para el rendimiento de una vida adulta, sino un elemento importante para otras actividades. “en el mundo del niño, descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, y de actuar como un adulto”.

Para K Groos, “menciona que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida adulta y sirve como mecanismo de estimulación del aprendizaje y el desarrollo” (Navarro: 2002; 72), así como también el juego es un medio de adaptación en el medio que se desarrollan, los alumnos se socializan por medio de juegos y se van adaptando en el medio en que se encuentran por medio del juego.

Teoría del ejercicio complementario H.A. Carr “la conducta del ser humano es de adaptación o ajuste de la experiencia, educa si necesidad de pasar por una experiencia” Navarro: 2002; 74) solo juega por jugar y aprende de la experiencia que va tomando en cada juego o en cada turno. Los alumnos desarrollan su inteligencia por medio de los juegos y adquieren experiencia por medio de cada rol.

Las teorías modernas se “caracterizan por tratar las corrientes, el pensamiento, las ideas, el tiempo, el tema, el origen y la explicación como el fenómeno” (Navarro: 2002; 74). Las teorías modernas nos dan a conocer una serie de actitudes de los niños y explica porque su comportamiento es por medio del juego. Los autores describen porque el juego siempre está relacionado con los niños. Uno de ellos describe la “ficción que crea el juego y la manera en la que el jugador trasforma la conducta real en una conducta lúdica” (Navarro: 2002; 75) la ficción se va formando por medio de movimiento que los niños realizan durante el recreo en un juego donde todo el tiempo se encuentra en movimientos continuos. Así como para otros menciona muy detalladas las etapas de los niños y el juego que desarrollan en cada una de ella para adquirir nuevas habilidades, para un futuro.

Teoría de la ficción Claparède menciona que “el juego es el mundo del niño, que el juego puede ser el refugio donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como adulto” (Navarro: 2002; 75). Así como también Considera al juego

como una realidad que vive intensamente, pero distingue dos realidades: la del mundo de los adultos y la de su propio mundo, cuando los mayores no le permiten realizar algo, el niño se refugia en el juego. La ludoteca es la parte principal donde el niño crea su propia ficción inventando o imaginando hechos o historias donde interpretan personajes imaginarios.

En la ludoteca Pellicer se desarrollan diferentes etapas ya que la edad que atiende es de 6 a 12 años, algunos niños están en la etapa de la infancia o niñez, otros van encaminados a la adolescencia, la forma de comportarse es muy extrema, mientras algunos crean su propia fantasía otros desarrollan nuevos aprendizajes, son etapas donde los niños experimentan nuevas vivencias creando seguridad de sí mismos.

Para Buytendijk (Navarro: 2002) el juego explica los cambios de conducta de la infancia, siendo el motor que los mueve a jugar. La teoría de la infancia, es una etapa donde los alumnos de la Pellicer tienen cambios de conducta por medio del juego, liberando su energía y al mismo tiempo conviviendo con sus compañeros, su conducta es la motivación para jugar, poniendo una actitud real al juego que desarrollan y al mismo tiempo demuestra un carácter impulsivo en sus movimientos, y su dinámica la limita para no desviar el objetivo del juego.

El juego en la teoría Piagetiana predomina “la asimilación cuando el sujeto relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia” (Navarro: 2002; 79).

Piaget clasifica “el juego en base al desarrollo en tres grandes manifestaciones, juego sensoriomotor, juego simbólico, y juego de regla” (Navarro: 2002; 79).

Piaget menciona que “el juego y la imitación son parte integral del desarrollo de la inteligencia, y ambos pasan por los periodos de asimilación y adaptación” (Navarro: 2002; 79). Realizando una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño y clasificándolo en tres manifestaciones

describiendo al niño en sus características y comportamiento que va adquiriendo durante su crecimiento.

El “juego sensoriomotor (0-3 años): el infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos” (Navarro: 2002; 80). Es una de las etapas donde el niño va descubriendo el mundo en el que vive, en sus primeros meses de vida, experimenta su propio cuerpo, al chuparse sus manitas o sus piecitos, conforme va en su desarrollo va conociendo el mundo que lo rodea, tomando otras formas durante su crecimiento. El “juego simbólico (3-6 años): crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamiento de los mayores” (Navarro: 2002; 80). Es la etapa donde los niños por medio de la imaginación van imitando sus cuentos o el comportamiento de los adultos, las niñas realizan escenas imitando el comportamiento de ser mamá, llevando con ellas los gestos y hasta la forma de comportarse, estimulando su desarrollo del lenguaje, su creatividad es la base principal para estimular su desarrollo del niño. El “juego de regla (6-12 años): de gran importancia como agente de desarrollo social y moral” (Navarro: 2002; 81). La forma de jugar es diferente, el juego lo hacen más interesante y más largo, siempre y cuando se respeten las reglas, turnos y los acuerdos para llegar al final del juego, requiere de compañía y van eligiendo sus amistades para crear juego que los haga feliz por un momento.

El autor clasifica los juegos dependiendo el lugar donde se realicen; “los juegos interiores son todos aquellos que se realizan en un lugar en específico como los videojuegos, juegos de mesa y juegos verbales; por otra parte, los juegos exteriores son todos aquellos con movimiento corporal como: correr, montar bici y perseguir entre otros; dentro del papel del adulto se derivan diferentes clasificaciones del juego como: el juego libre, el dirigido y el presenciado.

Por otra parte, en las actividades que promueve el niño es el juego sensorial, esto lleva a ejercitar los sentidos, es parte fundamental del infante esto se da desde las primeras semanas de vida y se desarrolla durante toda su etapa de Educación Infantil. Así como también el juego motor tiene una gran evolución en los primeros años de vida y se mantiene durante toda la infancia y la adolescencia. Los juegos

manipulativos son aquellos donde los niños construyen montañas o ensamblan rompecabezas, encajan o ensartan objetos, el simbólico son juegos de ficción que inician desde los dos primeros años, el juego verbal favorece y enriquece el aprendizaje de la lengua, el juego de fantasía dramatiza y el educativo arma juegos de razonamiento o estrategias de aprendizaje y conocimiento para actividades futuras.” (Navarro: 2002; 82) Para Wallon (Navarro: 2002; 82) el niño juega para adaptarse al medio social que se incorpora al medio natural para transformarlo poco a poco hasta socializarse. Uno de los aspectos más importantes que desarrollan en los espacios lúdicos es la espontaneidad de jugar y la indagación libre de hacer las cosas encontrando un fin.

Es importante mencionar que las teorías y el juego trabajan en conjunto, la relación se refleja en la expresión del ser humano donde interpretan su sentimiento por medio de ademanes y movimientos corporales y su enfoque principal se enlaza al juego. Existen dos teorías que describen la importancia y los beneficios del juego. El juego tiene una historia muy extensa y favorable para el desarrollo de los niños, ha dejado huella por mucho tiempo, donde nuestros antepasados realizaban actividades similares para describir su forma de vivir, como los rituales.

La convivencia y la integración, son puntos significativos de los espacios lúdicos, entre ellos el juego es la parte primordial de una ludoteca. El juego es el medio que integra a los alumnos de la Pellicer, su punto de reunión es la ludoteca, lugar donde les permite expresarse libremente y convivir entre compañeros de diferentes edades, así como también el libre acceso a los padres de familia. El juego es el medio donde los niños van adquiriendo autonomía, siendo una clave de los infantes a recrearse con los juguetes para divertirse, donde al mismo tiempo forman una fábula formando personajes y hechos que constituyen un mundo imaginario, llevando una actitud positiva ante la realidad y una ficción el punto clave es el juego.

El juego es un impulsor que estimula el desarrollo mental del niño L. Vygotsky define el proceso de las funciones superiores del entendimiento como la atención

o la memoria voluntaria. La teoría constructivista, “es porque el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social” (Navarro: 2002; 83) el juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada “zona de desarrollo próximo, que sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales y observados, contribuye a expresar y a regular las emociones” (Navarro: 2002; 83).

El juego marca etapas evolutivas infantiles caracterizando al juego “no reglado de 0 a 3 años, sin un orden destinado al conocimiento y al desarrollo del cuerpo de 2 a 3 años es la edad que aprenden la función real y simbólica de los objetos, desarrollando una personalidad en diferentes ámbitos de juego”. Y por último de “3 a 6 años es la que representan imitativamente, mediante una especie de juego dramático el mundo adulto”<sup>13</sup>. Las teorías concluyen que el juego es la base principal en el desarrollo del niño, es un medio de relajación y al mismo tiempo experimenta cosas nuevas.

El “juego es un agente de socialización y además un medio para mejorar la inteligencia, Bruner” (Navarro: 2002; 86). describe al juego en diferentes funciones, del cual los alumnos de la Pellicer se relacionan con los puntos que da a conocer el autor como: el juego es una actividad que sirve para explorar, la mayoría de los niños, examinan averiguan satisfaciendo su curiosidad por los juegos o juguetes dependiendo hacia donde es el interés; así como también las actividades lúdicas se modifican durante el juego que realizan, en la mayoría de veces los niños crean diseños nuevos de forma que disfruten el momento; el juego se construye por medio de imaginación y motivación, no sucede al azar; el autor reconoce que el juego produce placer y al mismo tiempo es un medio que le permite al niño superar los obstáculos que se le presentan en la vida cotidiana.

La clasificación de las teorías han afirmado el desarrollo de aprendizaje del ser humano, las teorías son parte principal donde el niño caracteriza su forma de ser y su comportamiento en cada una de ellas. La ludoteca es el medio principal para

---

<sup>13</sup> Ibid. <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XDkKpJDp0ew>

conocer y afirmar el comportamiento de los niños por medio de las teorías del juego. El juego es una actividad de refuerzo Secada (1988) es un mediador del aprendizaje, resolviendo problemas dependiendo la edad del niño. En la ludoteca se encarga de atender niños de diferentes etapas, dependiendo el lugar donde se encuentren, así como la ludoteca Pellicer es un lugar educativo atendiendo a los niños de 6 a 12 años de edad, manteniendo una postura recreativa para todos los usuarios que hagan uso del espacio lúdico. Su aprendizaje se va desarrollando conforme a su etapa, como lo mencionan los autores que componen las teorías del juego.

La ludoteca Pellicer ofrece a los alumnos una sala de diversión, donde encuentran una serie de juegos, que les permite socializar de manera espontánea, así como también aprenden a cooperar y a saber respetar a los otros y, por si fuera poco, a través del juego, en algunos alumnos se va perfeccionando su lenguaje, en otros aumenta su desarrollo intelectual, aprenden a razonar, creando situaciones donde los propios alumnos tendrán que buscar soluciones por medio del juego. El juego es la parte principal para que los alumnos adquieran seguridad y una autoestima alta.

### **2.5.2. Funciones del juego**

El juego, es la herramienta principal del espacio, es la descarga que desprende todo, las actividades realizadas de ese lugar. Así como también fortalece las estructuras intelectuales según se vaya adquiriendo, el juego debe ser libre, voluntario, sin imposiciones, aceptando el placer de jugar para poder divertirse, realizando actividades donde se disfrute el momento, el juego debe ser muy dinámico sin pretensiones de ganar o perder, solo saborear el momento de jugar y a la vez muy participativo, donde se facilite la comunicación, el compañerismo para compartir juegos, risas con el fin de hacer amigos

Las principales funciones del juego son “pedagógicas, formadora, de animación, social, orientación, comunicación y comunitaria” (Secada: 1988; 87). Las funciones principales es la pedagógica que se encarga de enseñar o instruir por medio del juego hasta formar conocimientos y experiencias. “Una ludoteca lleva la función de

formadora, al ser el lugar adecuado para aprender lo que debe y puede ser con un juguete” (Borja: 2000; 86-87). El juego es la parte principal para que los niños se socialicen en el lugar donde se encuentran. En las ludotecas comunitarias los juegos son gratuitos en el rol que los utilicen, sin pretensiones de apostar, solo es jugar por jugar, disfrutar el momento y que sea placentero. La Ludoteca Pellicer es un lugar donde los estudiantes sean partícipes de los momentos imaginarios y recreativos, donde convivan unos con los otros hasta reforzar una amistad, comunicándose por medio de juegos y risas.

Otras funciones del juego es el “desarrollo físico, desarrollo intelectual, desarrollo efectivo y desarrollo social”<sup>14</sup>, cada uno de estos puntos son muy importantes para el desarrollo del alumno.

El juego es el medio principal que le permite al niño desenvolverse de diferentes formas físicas, dependiendo su estado de ánimo, alguna de ellas es caminar, correr, bailar, saltar mirar y escuchar, se relaciona con todo lo que el alumno se pueda mover, algunos movimientos se pueden llevar a cabo dentro de la ludoteca, otros no, ya que las normas del espacio no lo permiten.

El desarrollo Intelectual es parte fundamental de la ludoteca, ya que en ella se desarrollan diferentes habilidades por medio de los juegos, el docente relaciona las materias con los juegos lúdicos formando diferentes estrategias que le permita al alumno comprender la situación del problema y así pueda armar un pensamiento crítico y lógico. Los alumnos forman sus propias estrategias manipulando, desmontando, experimentando y a la vez comprendiendo la situación en la que se encuentran hasta ordenar sus ideas.

El desarrollo efectivo es una de las etapas donde trata de comprender el porqué de las cosas, relacionan la vida cotidiana con lo fantasía, los alumnos tratan de comprender la situación en la que se encuentran y buscan una solución.

El desarrollo social lo aplican los docentes al momento de entrar a la ludoteca, el profesor elige algunos de sus alumnos para responsabilizarlos en las diferentes

---

<sup>14</sup> <https://ludotecas.jimdo.com/funciones-del-juego/>



áreas de la ludoteca con el fin de mantener un orden, así como también a otros les asigna diferentes tareas para cumplir su objetivo que llevan planeado.

La ludoteca Pellicer es un medio en el cual los alumnos y el docente desarrollan una serie de actividades, donde ambos se favorecen.

El juego es la base principal para el desarrollo del infante, ya que su lenguaje es un medio muy importante para el niño, se comunica a través de juego, ya que el juego siempre tiene sentido, va dependiendo de sus experiencias y necesidades particulares, mostrando la ruta de la vida interior de los niños, expresando sus deseos, fantasías, temores y conflictos, reflejando su percepción de sí mismo y de otras personas y del mundo en el que se rodea, así como también lidian con su pasado, presente y al mismo tiempo se preparan para su futuro

Por otro lado el juego es un medio de expresión de los niños donde “estimula todos los sentidos, enriqueciendo la creatividad y la imaginación, utilizando la energía física y mental de manera productiva y entretenida”<sup>15</sup>. El juego es la base primordial para recordar lo aprendido y la diversión.

Los niños consideran el juego como algo “primordial que deben cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo, se asocia con la infancia, pero manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad”<sup>16</sup>.

El juego es la base principal, es un medio donde los niños de 6 a 12 años de edad disfrutan la actividad, donde jugar es algo que los hace feliz, los alumnos al visitar la ludoteca Pellicer y jugar con el material son felices y con toda seguridad, aprenderán todo lo que la docente explique, los juegos ayudan que el niño se entretenga, se divierta y desarrolle habilidades para adquirir nuevos conocimientos si ningún problema, aparte que les ayuda a indagar, conocer y descubrir todo lo que necesiten para obtener nuevas experiencias.

Durante mi estancia en la ludoteca Pellicer, me tomé la tarea de descubrir la importancia del juego, es un medio en que los niños aprende de manera

---

<sup>15</sup> <https://ludotecas.jimdo.com/funciones-del-juego/>

<sup>16</sup> *Ibíd.* Pp.75-123

espontánea, los alumnos realizan diferentes actividades con los juegos y sin darse cuenta, aprende una y otra vez, así como también, realizan ejercicio que les permite desarrollar habilidades físicas, contrayendo un cansancio inevitable. Su aprendizaje lo adquieren en segundos, siempre y cuando sea de interés, no hay limitantes para ellos, su apoyo principal son los juegos y la manera de jugar.

Está claro que el juego es la base principal para los alumnos, brinda una serie de actividades educativas que les favorece en el aprendizaje cotidiano del alumno, muchas veces el niño no juega por aprender, pero termina aprendiendo más de lo que se espera, sin duda los juegos son la herramienta más importante en el desarrollo intelectual del alumno.

En la ludoteca Pellicer, se realizan actividades donde gocen de los juegos y juguetes y adquieren una plena diversión, en la ludoteca se convierte en un centro de animación estudiantil con amplio campo recreativo y formativo. La función principal de la ludoteca es brindar un servicio pedagógico a los niños, donde estimula una educación de respeto. La originalidad de la ludoteca propicia la comunicación, relación entre padres e hijos y convivencia general entre los niños ofreciendo un ambiente no profesional, relajado y tranquilo. Así como también, le ayuda a desarrollar su personalidad del niño a través del juego, les favorece y estimula, ofreciendo los elementos principales como el material necesario, ya que los juguetes y el espacio de juego, “despierta el sentimiento de responsabilidad y desarrolla una nueva relación, gracias al objeto que no poseen exclusiva si no que se comparte asimismo” (Borja: 2000; 123) llevando consigo mismo una compañía y orientación muy amplia para disfrutar de los juegos y juguetes.

Mis prácticas profesionales se inclinaron a revivir esa magia lúdica, que estuvo apagada desde hace cuatro años, teniendo un ambiente desfavorable sin ganas de visitar el espacio. Mi propósito fue dar a conocer el lugar y su contenido para que la comunidad le diera vida y al mismo tiempo fuera un apoyo para el aprendizaje de los alumnos.

La ludoteca Pellicer es un lugar donde todos los estudiantes transforman el lugar en un medio de compañerismo por medio del juego involucrando a todas las edades del instituto. Por otro lado, la convivencia de los docentes y bibliotecaria trabajan en conjunto para un fin común, adecuando los juegos con la planeación y así estimulen el desarrollo y competencias de los alumnos, utilizando los juegos y el espacio hasta concluir con la actividad y al mismo tiempo disponer del tiempo para desarrollar el juego en toda plenitud. La ludoteca desarrolla nuevas formas de acciones educativas para adquirir autonomía y placer. Jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, comunicar y evolucionar, los niños y las niñas juegan para descubrirse a sí mismo y ser reconocido por los demás, para aprender a observar, conocer y poder controlar y mejorar su entorno emocional. “Le ayuda a expresar su propia capacidad, descubriendo su personalidad liberando tensiones y conflictos que al mismo tiempo se enseña a convivir, compartiendo actividades e intereses, siendo a la vez una maravillosa fuente de comunicación y de socialización”<sup>17</sup>. El juego es la primera actividad del niño realizando con más libertad y placer, la que permite de forma progresiva irse adaptando en lugares desconocido dominando sus miedos. La ludoteca Pellicer es un lugar lleno de risas y continuo movimiento participando en ello los docentes y alumnos de la institución.

La ludoteca es una herramienta que le permita al niño a desenvolver en cualquier ámbito, “aprender a descubrir, experimentar y a observar todo lo que se encuentre a su alrededor, como también ordena sus pensamiento que le ayude a adquirir nuevos conocimiento de sí mismo y de la realidad en la que vive”<sup>18</sup> los alumnos toman el juego como un medio para expresar sus emociones y liberar la energía retenida. Así como también es un lugar donde descubren nuevas sensaciones y al mismo tiempo coordinan movimientos de forma dinámica, que le permite al alumno desarrollar su capacidad para organizar el juego que sea de su interés, explorando

---

<sup>17</sup> BORJA (2000) “Las Ludotecas Posibilidades del Juego” en; Las Ludotecas Instituciones del juego. Pp. 75-123.

<sup>18</sup> Corominas y MT. Gómez (1997).- “Importancia del juego infantil”. Pp. 29-46.

los juguetes que estarán dentro de su juego descubriendo nuevas ideas con nuevo material.

La ludoteca Pellicer es un refuerzo para la institución educativa, los docentes por medio de los juegos realizan actividades lúdicas, interpretando su planeación en juego, ya que es un mediador del aprendizaje, facilita la resolución de los problemas en las diferentes edades. Los alumnos consideran el juego como un medio para adaptarse dependiendo en el lugar donde se encuentren, es medio social, conforme pasa el tiempo el juego se va desarrollando de manera espontánea y esto va provocando una plena socialización entre compañeros.

En el proceso de aprendizaje de los alumnos, se van desarrollando actividades diferentes entre ellos el recreo, siendo una actividad muy extremista, los juegos tienden hacer muy agradables para algunos alumnos, y esto depende mucho de su comportamiento físico, esta actividad los alumnos descargan toda su energía acumulada, así como también se liberan de sus angustias, el estrés y el aburrimientos, provocado durante el día.

El espacio lúdico fue diseñado para desarrollar una serie de actividades y funciones para los alumnos de 6 a 12 años de edad, facilitando la relación social entre los alumnos a través del juego o en grupo, así como también garantiza la diversión entre compañeros, dinamizando la participación de los alumnos en los juegos que se realicen dentro de la ludoteca o en el aula, facilitando la relación e integración de los niños marginados e incluso la participación de todos los alumnos en un solo juego, otra de las cosas es ofrecer un programa a los docentes dependiendo las dificultades que tengan con la materias curriculares, para explicar y así realizarlas por medio de los juegos lúdicos, desarrollando un plan lúdico- pedagógico previniendo o resolviendo el problema relevante de los alumnos.

## **CAPITULO. III. LA PROPUESTA DE TRABAJO EN EL ESPACIO LÚDICO PELLICER.**

En el presente capítulo planteo de manera detallada lo realizado en mis prácticas profesionales, describo el plan de trabajo realizado con el único fin de obtener resultados favorables que apoyaran a la comunidad estudiantil en torno al proceso de la rehabilitación del espacio Lúdico existente. En un primer momento, se realizó un diagnóstico el cual sirvió para identificar las problemáticas que había y los puntos clave para iniciar con dicho proyecto. Se dio inicio con la organización del espacio, limpieza general, selección de los juegos, entre otras cosas; en seguida se fue organizado de manera más detallada, enunciado objetivos donde especifique el fin de la rehabilitación del espacio; así como también elaboré un reglamento con el propósito de ser utilizado como base principal para ordenar el espacio y en la forma de hacer uso del mismo y, por último, describo la figura del ludotecario, el cual considero es la base principal de todo este proyecto educativo, ya que él o ella será la persona indicada para orientar, proponer y motivar a los alumnos.

### **3.1.- Propuesta de Organización del Espacio Lúdico.**

En el mes de febrero del 2012 se realizó un diagnóstico en la ludoteca Pellicer, con el objetivo de conocer las problemáticas que tenía y, posteriormente, diseñar un plan de trabajo con el propósito de organizar y mejorar el servicio lúdico estudiantil.

En los tres periodos de prácticas profesionales, se desarrollaron diferentes actividades, con la finalidad de adquirir un resultado favorable y esto permitiera la renovación de la ludoteca Pellicer, durante esta fase, se diseñó un plan de trabajo que sirvió de apoyo, en la rehabilitación lúdica "Pellicer"; la rehabilitación iba hacer nueva para todos los alumnos que se encontraban en ese periodo escolar. A

continuación, se describe cada una de las estrategias que se utilizaron durante el periodo de prácticas profesionales.

El primer periodo de prácticas profesionales se realizó un cronograma de actividades del cual se fueron marcando los periodos, para trabajar de manera ordenada. El primer ciclo de prácticas cursaba la materia optativa de “Habilidades del pensamiento” en el cual, se revisaron enfoques que resultaron interesantes para su aplicación del espacio lúdico; ya contaba con un diseño, solo se dio el seguimiento y fue el aporte de Howard Gardner, el que utilice para organizar y clasificar los materiales lúdicos a partir de las inteligencias múltiples.

Las inteligencias múltiples se define como “el conjunto de todas las funciones que tiene por objeto el conocimiento, en el sentido más amplio de la palabra: asociación, memoria, imaginación, entendimiento, razón y consciencia”<sup>19</sup> y se encuentran presentes en los sujetos para ser estimuladas o desarrolladas mediante el uso de métodos y estrategias de enseñanza que se ajusten a las capacidades, habilidades e intereses de cada uno de los niños.

Gardner identifica ocho tipos de inteligencia, “cada ser humano tiene combinaciones únicas de inteligencia, Este es el desafío fundamental. Un desafío que se basa en estimular adecuadamente cada una de las ocho inteligencias detectadas en el ser humano”<sup>20</sup> como son: Inteligencia lingüística, Inteligencia lógico-matemático, Inteligencia visual espacial, Inteligencia musical, Inteligencia corporal-kinésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia natural. Las inteligencias múltiples crean proponen un ambiente educativo diferente a la de un aula escolarizada, en el que las necesidades de los estudiantes forman parte importante de ese ambiente, cada inteligencia, brinda un contexto que promueve el aprendizaje o interfiere con él, y sobre aquellos elementos que están ausentes en el aula, pero podrían incorporarse para facilitar el progreso de los alumnos.

---

<sup>19</sup> Alejandra Angeles Hernandez (2016).- Ludoteca Educativa a partir de las inteligencias múltiples dirigida a niños con dificultades de aprendizaje, México. Pp 44. Anger-Egg, Claves...,72.

<sup>20</sup> <https://spain.minilandeducational.com/school/juguetes-desarrollan.inteligencias-multiples>. Pp2.

Así como también consisten en “establecer valores de convivencia, paz, participación, responsabilidad, valoración de la diferencias culturales, de igual manera fortalecer, todo lo relacionado con la solidaridad, justicia, respeto, tolerancia, afecto, amor compasión para la construcción de la confianza y el tejido social”<sup>21</sup>.

Los niños juegan sin tener en cuenta que inteligencias desarrollan, solo juegan por diversión, siempre y cuando sea de su interés. Al realizar una obra de teatro provisional, los niños desarrollan todas las inteligencias, es una actividad donde aplican la Inteligencia lingüística, fomentando la libre expresión impulsando la imaginación, consiguen vencer limitaciones; la Inteligencia de lógica-matemática le ayuda a estimular la concentración y la atención al tiempo que ejercita el razonamiento para llevar el guion o tiempo de la obra; la Inteligencia espacial la desarrolla por medio de los movimientos y la coordinación que realiza durante la escena; la inteligencia musical se basa por medio de cantos y bailes; la Inteligencia corporal-kinestésica, se basa en la coordinación de movimiento que el niño realice mediante la actuación; la Inteligencia intrapersonal la desarrolla por medio de libre expresión; Inteligencia interpersonal, al trabajar en equipo, socializarse con sus compañeros y divertirse; la Inteligencia naturalista al trabajar al realizar la obra de teatro al aire libre. Las inteligencias múltiples son la base principal en el aprendizaje de los niños.

En este periodo se le asignó un nombre al espacio lúdico tomando en cuenta el segundo nombre de la institución, asignándole la ludoteca “Pellicer”. La primera actividad, que se realizó fue la limpieza general, para reacomodar todo el mobiliario que se encontraba desordenado, separar los juegos con el material que no pertenecía al espacio, al mismo tiempo marcando los espacios de las cuatro inteligencias, donde así mismo se asignaba el material que correspondía a cada una de ellas, con el propósito de conocer los juegos que pertenecía a cada inteligencia, se revisó el material muy minuciosamente, al grado de dividir el

---

<sup>21</sup> *Ibíd.* Anger-Egg, Clave...,72. Pp44.

material útil y el inservible. También, se contaron muy detalladamente las piezas de los juegos recuperados y al mismo tiempo se les asignó un código para identificarlo. Se diseñó un nuevo formato para recuperar la información de todo el material físico que se encuentra en el espacio lúdico, dando inicio con el inventario, fue algo laborioso y complicado, en ocasiones se desconocía el nombre de algunos juegos. Conforme se iban desarrollando las actividades, el lugar iba agarrando forma, hasta el ambiente se iba haciendo más dinámico y agradable, con la ilusión de terminar con el trabajo.

En un segundo momento, se propuso una organización al espacio de acuerdo con los textos revisados en el curso de la Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa en la cual, se organizó por la ubicación del espacio como “Ludoteca Escolar”, López Matalla señala que estos espacios son “*unidades escolares, Jardines infantiles y Escuelas Primarias*”.<sup>22</sup> Así como también se realizaron algunas actividades para que los docentes conocieran el lugar, el material y todo lo que se encontraba ahí, algunos tenían dudas, ya que nunca habían tenido la oportunidad de conocer el material lúdico, en otros, nunca había trabajado con ellos; el dinamismo fue armar los juegos, con el fin de identificar las piezas faltantes de cada uno de los materiales, en algunos juegos fue algo complicado, sus piezas eran muy pequeñas y se encontraban en otras cajas otros maltratados no se percibía muy bien la imagen y la forma para montarlos, todo este proceso, fue una experiencia muy agradable y emocionante.

En el tercer momento se abrió a la comunidad escolar, el espacio se encontraba rehabilitado, todo el material en su respectivo lugar, ya había una encargada para manejar los horarios adecuadamente con los profesores y los alumnos, el reglamento se encontraba pegado en la puerta de la ludoteca y dentro del espacio, eso sirvió para saber el horario de servicio y los días que le tocaba a cada uno de los docentes. Es decir, tanto los alumnos como los profesores iban disponer del material, previamente mencionando, el material que desean ocupar en el aula o fuera de la ludoteca, ya iba hacer directamente con la encargada.

---

<sup>22</sup>BAUTISTA “Un espacio comunitario” Pp.6.



Ya contaba con un diseño, solo fue un reacomodo de material, en cada división de juegos se colocó un cartel con su respectivo nombre correspondiente, en total se colocaron cuatro carteles donde especificaba muy claramente cada una de las inteligencias múltiples, se le asignó un lugar al reglamento y el resto del material que se iba a ocupar durante su servicio.

### **3.1.1. El espacio lúdico desde el enfoque de las inteligencias múltiples de Gardner**

El diseño del espacio lúdico fue desarrollado en base a las inteligencias múltiples de Gardner, propiciando un ambiente de aprendizaje por cada inteligencia y apoyando al desarrollo social y académico de cada estudiante. Las inteligencias múltiples están presentes en los sujetos para ser estimuladas o desarrolladas mediante el uso de métodos y estrategias de enseñanza que se ajusten a las capacidades, habilidades e interés de cada uno de los estudiantes.

La investigación que se realizó se retomaron los aportes del fundador de las inteligencias, Howard Gardner (1993), el cual menciona una teoría de las inteligencias múltiples, donde explica que los sujetos son aptos de funcionar cognitivamente al menos en ocho áreas relativamente autónomas como son: *“inteligencia lingüística o verbal, la lógico-matemática, la verbal, inteligencia musical, inteligencia cinético, inteligencia espacial e inteligencia interpersonal e intrapersonal, inteligencia naturalista”*(p. 35) Así como define que las inteligencias *“es una red de conjuntos autónomos y semi-relacionados que depende de cada cultura. Las inteligencias múltiples se reflejan en la capacidad individual de afrontar y resolver problemas y de crear productos con alto valor”*<sup>23</sup>.

Por medio de las inteligencias podemos mejorar la educación, ya que a base de ellas se desarrollan infinidad de habilidades, así como también el aprendizaje adquirido se disfruta por medio del material lúdico y esto hace mejorar la educación. Las inteligencias se pueden trabajar muy independiente o juntas

---

<sup>23</sup> <https://spain.minilandeducational.com/school/juguetes-desarrollan.inteligencias-multiples>. Pp.1.

siempre y cuando se logre el objetivo individual o grupal, por medio de las inteligencias el individuo va desarrollando su propia personalidad, identificando las habilidades que va desarrollando en cada una de ellas.

Las inteligencias múltiples se estimulan dependiendo el tipo de inteligencia que domine el alumno y su capacidad, según Gardner “*cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia*”. Las inteligencias múltiples se desarrollan dependiendo la actividad que el docente realice, una de las más comunes es la inteligencia lógico-matemática, al realizar operaciones matemáticas, estimula la concentración, la atención y al mismo tiempo ejercita el razonamiento, otra de las inteligencias es la lingüístico-verbal, no solo en exposiciones, sino que también es un medio donde los niños aprenden a leer, desarrollan su imaginación, son libres de expresión, así como también es un medio donde los alumnos consiguen vencer limitaciones, es una de las inteligencias que más desarrollan en el aula; el alumno con el simple hecho que esté contento, grita, canta y hasta baila, es suficiente para la inteligencia musical, los alumnos al encontrarse en una aula, conviven y se socializan entre sus compañeros, en ocasiones las actividades se realizan en equipo esto se debe a dos inteligencias la intrapersonal e interpersonal, cada inteligencia la desarrolla el niño por medio de sus emociones, al estar contento, triste, expresar lo que siente o piensa, su forma de comportarse, son características diferentes que va desarrollando poco a poco hasta adquirir una inteligencia.

La ludoteca tiene una gran importancia, “*desarrolla una dimensión preventiva e integradora a partir de diferentes caminos*”<sup>24</sup>. El espacio lúdico es una puerta que los lleva al ambiente de imaginación, comparación y la producción cultural, dependiendo las formas de expresión e intereses del usuario y las ideas que conlleven a su logro de una manera ambiciosa donde se aprenda la transformación en el campo educativo, la libertad del pensamiento y de la expresión, la creatividad, la recreación y la diversión haga parte conocida de los elementos formales de nuestra persona.

---

<sup>24</sup>BORJAN (2000) “Las ludotecas. Posibilidades de juego” Pp.101.

El fortalecimiento y rediseño de actividades lúdicas del espacio ya existente se realizó con base en las necesidades del docente de la misma institución, para la gran mayoría de los alumnos del plantel educativo entre la edad de 6 a 12 años, se pueda reconocer la ludoteca como un espacio sistemáticamente organizado encaminado al descubrimiento, experimentación, la investigación, la convivencia y a la administración del tiempo libre, es decir, el juego como propiciador de nuevos aprendizajes significativos del mundo social y natural a partir del conocimiento teórico metodológico que implica el juego y la ludoteca.

Desde un punto de vista, las inteligencias múltiples son la fuente principal de un aprendizaje, cada persona desarrolla una o varias inteligencias a la vez, en diferentes actividades, algunas son muy hábiles en expresar sus sentimientos otras las forma de resolver problemas matemáticos, la mayoría de los artistas su habilidad y sensibilidad es percibir tonos, melodías ritmos y entonación, así como también algunos desarrollan a través del baile, equilibrio corporal, manualidades y cada persona descubre la habilidad y la inteligencia dependiendo el gusto por las cosas. Cabe menciona que todas las personas poseen todas las inteligencias, cada persona desarrolla inteligencia, aunque en diferente medida y cada una de ellas puede funcionar en diferente manera dependiendo del sujeto

Para Gardner (1993) todos contamos con las ocho inteligencias, aunque tenemos desarrolladas unas más que otras. Señala que todas pueden desarrollarse, potenciar aquellas que tengamos menos potencia, de esta forma cada persona tendría un perfil diferente.

La teoría de las inteligencias múltiples, es una teoría propuesta por Gardner (1993) para mostrar un nuevo enfoque de estudio de la inteligencia humana. Se trata de agrupar múltiples habilidades y conductas que se relaciona con la inteligencia. Para Galton (1869) conocido como el padre de la psicología diferencial, realiza una afirmación de que los diferentes rasgos de una persona, así como el ambiente en el que se desenvuelve dieran las características parecidas. También Kohler (1921) entiende la inteligencia como una capacidad de aprendizaje en el que se van integrando conceptos y se van adquiriendo.

Sternberg (1985) por su parte formula una teoría en la que se muestra tres tipos de inteligencia que hacen referencia a aspectos prácticos, creativos y analíticos, y esto queda dividido a su vez en contextos y experimentales. Gardner (2003, 1983) presenta pruebas empíricas, propone una teoría en la que entiende la inteligencia como el conjunto de diferentes inteligencias que se complementan las unas a las otras, interactuando en diversos momentos, o predominando unas sobre otras dependiendo del sujeto.

La importancia de trabajar las inteligencias múltiples en este sentido, la creatividad, la inteligencia, las habilidades, afecto y emociones han de estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque favorece un aprendizaje significativo. Las inteligencias múltiples es una herramienta muy importante para cambiar esos viejos sistemas educativos y modelos tradicionales; por unos que sean incluyentes, innovadores y prácticos, donde las habilidades y talentos de los individuos sea detectadas y tomadas en cuenta y poder apoyar en su desarrollo de acuerdo a sus propios intereses, ritmo de aprendizajes y potencialidades, siempre y cuando para mejorar.

Las inteligencias múltiples y el juego son una actividad natural espontánea, casi incontrolable, en el ser humano; jugar permite al individuo participar activamente en situaciones similares a la vida real o de forma anticipativa, pero, además como una manera de desarrollar destrezas como la imaginación y la creatividad, llevándolo a un pensamiento adulto creativo. Así como con el juego se desarrollan habilidades para resolver diferentes problemas cotidianos o curriculares. *“Fuera del contexto en el que se encuentre. Educar el tiempo libre, en el sentido de ayudar a crecer como persona durante este espacio temporal”*.<sup>25</sup> La palabra educar, “es saber administrar el tiempo para poder desarrollar ampliamente las facultades intelectuales e íntegras de un individuo en su tiempo libre”<sup>26</sup>. Así como también las inteligencias múltiples se enlazan en el juego, van de la mano, para detectar una inteligencia en los niños, es por medio del juego, la inteligencia se

---

<sup>25</sup> LOPEZ Matallana (1999) “programación en la ludoteca; organización y animación de ludoteca”. Pp.65.

<sup>26</sup> Rosa Elena Bautista (1994) “un espacio comunitario de recreación”. P p. 6.

desarrolla por medio del gusto, al bailar, cantar, contar, brincar, hablar, socializar, crear y transformar es una combinación de todas las inteligencias, los niños al realizar las diferentes actividades, aplican y desarrollan las inteligencias múltiples, sus movimientos y su forma de expresión por medio del juego, su desenvolvimiento es innato y a la vez aprende jugando.

La mayoría de los espacios escolares se desarrollan dentro de Jardines Infantiles, Escuelas primarias, tratando de suplir el material que les brindan en estas instituciones, el material lúdico promueve el desarrollo de aprendizaje a base de su técnica lúdica, ofrece apoyo pedagógico para los profesores y psicólogos. Este modelo escolar ayuda a los niños de 6 y 12 años a facilitar la comprensión de las materias vistas durante el ciclo escolar.

La teoría de las Inteligencias Múltiples facilita la aplicación de estrategias novedosas, motivantes, integradoras, para que los estudiantes construyan proyectos de conocimiento amplio permitiéndoles adquirir una visión de la realidad que supere los límites de un saber cotidiano, y los cerque más al conocimiento y al potencial creativo. Esto agilizaría la capacidad cognitiva para resolver problemas, en la toma de decisiones, mejorar formas de conductas, tener una mayor interrelación con las personas que le rodean y consigo mismo.

Las Estrategias de aprendizaje de Gardner (1993) consisten en cuatro inteligencias múltiples como: lógica- matemática, Inteligencia Lingüística, Inteligencia Naturalista y la Inteligencia Musical, son conjunto de instrumentos que ayuda al alumno adquirir habilidades de forma libre y espontánea, así como también crea y resolver problemas cotidianos. Cada una tiene una función la Inteligencia **lógica-matemática**. Les permite a los alumnos desarrolla habilidades de calcular, utilizar el razonamiento lógico, considerando hipótesis, pautas y relaciones. Ayuda a estimular a los alumnos de las edades ya mencionadas a resolver problemas matemáticos, y así mismo pueda resolver las dificultades que se le presenten en la vida cotidiana, por eso es necesario llevar a cabo esta

inteligencia dentro del lugar lúdico, como también la inteligencia musical ya que van ligadas ambas con la lógica matemática, ayuda comprender y a reflexionar los sonidos y así mismo se podrá facilitar la reflexión en los problemas matemáticos que se le presenten a los alumnos, con la ayuda de los sonidos que se pueden transformar en la comprensión, comunicación, y la apreciación de diversas formas de la expresión musical, todo indica que es la inteligencia humana que más tempranamente se desarrolla.

**La Inteligencia Lingüística** se define como la habilidad de los alumnos en pensar en palabras y utilizar el lenguaje para expresar y percibir significados. Esta habilidad se encuentra en las personas que dominan el lenguaje hablado (expositores, poetas) y escrito, así como también los que dominan varios idiomas y el uso de la lengua para logros personales. Ayuda a que el niño genere una mejor comprensión lectora y reflexione acerca de lo que está pasando dentro de ese texto que tiene frente a él. Esta inteligencia ayuda al estudiante a mejorar su acentuación en los vocablos, facilidad de palabras, un encadenamiento de ideas muy coherentes, estructura, significado y funciones de las palabras y del lenguaje. La importancia que tiene esta inteligencia lingüística es que los alumnos redacten y comprendan cualquier texto que se le presente.

**La Inteligencia Naturista** esta inteligencia se relaciona con la habilidad del ser humano, para vivir en consonancia con el medio natural. Es una inteligencia de gran valor en nuestra sociedad, sobre todo atendiendo en los últimos problemáticos que existe hoy en día como el cambio climático y la contaminación de nuestro entorno. Así como también conocida como Biológica, ayuda a los alumnos, a conocer lo grande que es nuestro mundo y lo que hay dentro y así mismo a comprender ampliamente los procesos que hay en los animales, plantas y lo más importante el ecosistema en el que vivimos. Permite conocer la ubicación de los estados, el orden que hay en nuestro país; la división de los 4 continentes la ubicación en el que se encuentra, ¿Qué los conforma? la vegetación, el clima, flora y fauna; las características existenciales de la condición humana permite saber desde los ancestros hasta lo contemporáneo, saber y conocer el desarrollo

que ha tenido el mundo en el que se vive, la historia es una de las inteligencias muy importantes, porque da a conocer la evolución de todas las inteligencias, no solo se puede hablar de la historia contemporánea sino también la evolución que ha tenido las matemáticas, la forma de resolver operaciones, ¿cuáles eran los métodos que utilizaban para resolver?, ¿Por qué se inventaron las matemáticas?, así como también la escritura, ¿cuáles eran su letra y el papel que se utilizaba? ¿Por qué surgió la escritura, como era la forma de escribir? Y así sucesivamente, cada una de las inteligencias tiene una historia del cual surgió, y la función que se les asignó a cada una de ellas.

Y por último la **Inteligencia musical** como su nombre lo indica se encuentra más desarrolladas en las personas que tiene habilidad para la ejecución composición y apreciación de patrones musicales, algunas personas tienen la sensibilidad de percibir tonos, melodías, ritmos y entonación. Algunos alumnos tendrán la capacidad para reconocer, apreciar, interpretar y producir ritmos, tonos, timbres y acordes de voces o instrumentos, esta habilidad permite comunicar, comprender los significados de los sonidos. Ayuda al niño hacer más visual y a identificar los diferentes sonidos, así como también con el simple hecho de expresar sus emociones por medio de cantos y bailes, está desarrollando la inteligencia.

La organización realizada en el espacio lúdico según María López Matallana, fue considerar los objetivos de la ludoteca, donde se especifica las actividades desempeñadas para modificar el lugar, como: la organización del espacio y los talleres emitidos para desarrollo de las inteligencias múltiples.

### **3.2.- LA LUDOTECA: SUS OBJETIVOS Y ORGANIZACIÓN**

Las estrategias diseñadas durante los tres periodos de prácticas profesionales, fueron en base a un objetivo general con sus respectivos específicos.

## **OBJETIVOS GENERALES:**

- Potenciar la utilización de la actividad lúdica como un recurso educativo a partir de la organización del espacio lúdico escolar.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Limpieza de los materiales y del área de trabajo.
- Organizar los materiales lúdicos existentes en el plantel escolar.
- Organización del espacio y elaboración de manuales de uso y reglamento.
- Diseño y realización de una sesión explicativa a los profesores de la escuela sobre las funciones y uso del espacio lúdico.
- Diseño de talleres lúdicos acorde al enfoque de las inteligencias múltiples para hacer uso adecuado del material que contiene el espacio lúdico.
- Diseño de un taller lúdico que permita a los alumnos por medio del uso de la inteligencia lógico-matemática para llegar a la resolución de problemas.

### **3.3. La Administración y Organización del Espacio**

Para darle seguimiento al proyecto de la ludoteca Pellicer, fue por medio de los recursos existentes. Para brindar el servicio a la comunidad educativa, faltaba toda la organización administrativa, planear actividades que llevaría a ordenar el material, organizar un espacio adecuado, “donde los juguetes y el resto de materiales de juego, fueran visibles y así realizar una programación y asignar un responsable o ludotecario para trabajar en el espacio”.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> LOPEZ Matallana (1999) “organización de una ludoteca” en; organización y animación de ludoteca. Pp.20



La organización del espacio se realizó en mis tres periodos de mis prácticas profesionales, a lo que mencionó el director del plantel, era necesario asignar a una persona que se hiciera responsable del espacio, por lo tanto, él se encargó de buscar el perfil dentro de la planilla de los docentes, concluyendo que la persona indicada era la maestra Florencia Bonilla Vara, es la única que había visto el interés por aprender a manejar los juegos y relacionarlos con las materias curriculares, otra de las cualidades que detecto en ella, es que es muy ordenada, responsable, limpia, refleja motivación dentro del espacio y de las actividades que había desempeñado, por lo cual, se le asignó el cargo. Para esta nueva función, la profesora tiene que realizar una tarea extra dentro de sus actividades cotidianas al igual que dentro del espacio como: en el horario de actividades, sus adaptaciones que se requiera para salir de la rutina, el manejo de entradas y salidas del material, el mobiliario, el rol de la limpieza diaria o semanal dependiendo del servicio que brinde, como también, el mantenimiento del espacio, papelería, realizar nuevos formatos, inscripciones, responsivas, y sobre todo el cuaderno de observación y de registro diario de los usuarios que visiten. Borja (2000) menciona que todas las ludotecas deben contar con un sistema de fichas que facilite la tarea administrativa y de préstamo, esta acción es necesaria para el funcionamiento, sin una buena organización de localización y control, el espacio se puede volver un desorden.

Para llevar una excelente administración se realizó un sistema de fichas que facilita la tarea administrativa y del préstamo del juguete, es una forma de mantener en orden e identificar los juegos y el uso de cada uno de ellos. Se realizó una serie de clasificación de fichas, para hacer un seguimiento individual de cada niño. Como fichero de socio, (ver anexo 6) que sirve para identificar a los usuarios de la ludoteca, controlar el préstamo y el uso de los juguetes. Así como también la ficha de inscripción (ver anexo 7) es apoyo para tener acceso a la ludoteca y mantener en orden los registros de los alumnos. Se debe recolectar los datos del alumno y una fotografía del mismo, los datos básicos son: nombre y apellido, fecha de nacimiento, edad, dirección y teléfono, fecha de inscripción y

número de registro de la misma. La ficha individual (ver anexo 8) de usuario depende la inscripción, en esta podrá recolectar datos relevantes de tipo de familia, social o escolar o para darle un seguimiento del niño, es muy importante esta ficha ya que en ella se puede detectar su nivel de desarrollo (motor, intelectual y efectivo) y la forma de utilizarlo.

EL registro de asistencia (ver anexo 9) es una parte principal de la ludoteca, en este se lleva un registro de los alumnos que visitan la ludoteca ya sea semanal o mensual, verificando si la ludoteca esta brindando un servicio adecuado a la comunidad estudiantil, ya que en este registro se da a conocer la cantidad de alumnos que ingresan a la ludoteca.

La ficha del préstamo interior, (ver anexo 10) se realiza la fecha del día, cada niño escribe su nombre y el juguete que toma para ser uso del juego dentro de la ludoteca, así como también registrar su devolución, así se lleva el control del uso del juguete, llevando un hábito de tomar-apuntar- recoger- devolver, es importante mantener todo en orden, se rescata información, en ella se detecta el uso del juego y las edad de los alumnos que lo utilizan. La Ficha de préstamo exterior, se recolectan los datos del niño, clave del juego, el tipo de juguete y las piezas que lo conforma el juego, la fecha, y una breve descripción del estado del juego y por último se anota la fecha de devolución. Manejar la clasificación de las fichas de préstamo, especificar de manera clara y dividir los ficheros de socios, de juguete, préstamo interior y exterior de juegos, es un apoyo para mantener en orden los juegos y el control del mismo. Explicar a la comunidad estudiantil la importancia que tienen las fichas asignadas, para el manejo del material como; “el fichero de socios sirve para identificar a los usuarios de la ludoteca, llevar el control de los juegos, realizar el proceso de préstamo individual de los usuarios.”<sup>28</sup> Esto permite que los docentes, alumnos y ludotecario tomen el hábito de llevar un orden en el material que utilizan.

---

<sup>28</sup> LOPEZ Matallana (1999) “Elementos de una ludoteca” Pp.26.

Las actividades a realizar, son asignadas a la persona encargada de dicho lugar, iniciando con dinámicas que se llevan a cabo dentro del espacio lúdico, como son: las sesiones que se realizan con los invitados, reuniones con ludotecarios donde se realicen intercambio de experiencias o técnicas para el nuevo manejo de los juegos lúdicos y talleres, posteriormente, realizar todos los documento que el director requiere, siempre y cuando sea para el beneficio del espacio lúdico.

Al aceptar el cargo, la maestra tiene que estar al pendiente de la ludoteca y así, lograr que los alumnos salgan beneficiados con este programa educativo, así como también los docentes, tendrán un excelente resultado en el nivel de aprendizaje de los alumnos.

### **3.3.1.-El Reglamento de la Ludoteca Pellicer**

El reglamento dentro del espacio lúdico es muy importante, ya que la mayoría de los usuarios son menores de edad, deber ser muy comprensible, especificar muy bien el comportamiento que deben tener durante su estancia en el aula, para que tenga el acceso a la entrada y a los juegos; la mayoría tienen rebeldía excesiva, las veces que se le ha permitido la entrada con alimentos y las manos sucias, no solo dejan el material desordenado si no sucio, no respetan las reglas que se les indica. Posteriormente ante estas situaciones, se realizó el reglamento de una forma que fuera muy notoria para los usuarios, que al tener el acceso a la entrada de dicho lugar no lo pasaran de desapercibido, por lo cual se colocó en la parte frontal de la pared, de manera visible el mismo.

Por medio del reglamento los alumnos realizaban las actividades de forma ordena y mantenía el espacio limpio, su comportamiento lo iban controlando por medio de puntos que indicaba el reglamento interno. La ludotecaria mantuvo su postura para lograr el objetivo, la forma de trabajar fue cambiando hasta lograr el seguimiento adecuado, en el, se da a conocer a los usuarios, horario de atención al público y periodo de vacaciones, forma de participación infantil, condiciones de préstamo y

normas. Es importante marcar los requisitos mínimos de la ludoteca, mantener limpio, respetar a los compañeros, hacer uso adecuado de los juegos, etc.

Para Borja (2000) propone como límite inferior de edad para los usuarios de una ludoteca los tres años, fundamentalmente por razones de higiene y psicológicas, es decir, unos criterios prácticos: que el niño sea capaz de andar, controle esfínteres de su juego. La ludoteca atiende a los alumnos de 6 a 12 años de edad, margen considerada para hacer uso del espacio, es una edad donde los niños respetan reglas por medio de los docentes, dependiendo la edad.

Otro punto muy importante es que en el reglamento debe indicar y especificar muy detallado que solo los alumnos de la institución pueden hacer uso del material, realizar todo el trámite necesario para lograr el acceso al espacio, como la ficha de inscripción formalizada, el registro diario, proporcionar los datos a la encargada y así brindar un mejor servicio. Así como también debe especificar los horarios y días de atención al público, los días que estará abierta, si la ludoteca brindara servicio entre semana, debe explicar con mucha claridad los horarios y los días, para que los alumnos puedan hacer uso del lugar de manera libre y sin presiones. Dentro del reglamento debe contemplar el periodo vacacional, ya que es una institución educativa, marcar los días que permanecerá cerrada.

La forma de trabajar dentro de la ludoteca, debe considerar la forma de participación infantil, detectar los horarios donde los alumnos asisten a dicho lugar, ya sea la hora del receso o en la hora de salida, así como también el ludotecario “debe precisar cuándo, con qué frecuencia y bajo qué condiciones pueden acudir los usuarios” (Matallana: 1999; 36). Trabajar los horarios en diferente manera, abrirla por turnos, y otra organizarlos por grupos, mantener una comunicación con los docentes para trabajar en equipo. Abierta por turnos, debe especificar días y horas, establecer una edad donde los participantes tengan un mejor servicio, la comunicación con los docentes es para establecer una participación donde los alumnos salgan beneficiados, y los docentes apoyen en la organización de sus

grupos realizando actividades de uno o más días, respetando turnos, horarios determinado, considerando para trabajar con los mismos compañeros.

Este método de trabajo exige un compromiso a los docentes y ludotecario para mantener activa la ludoteca, llevar en orden el reglamento y lo principal que los alumnos desarrollen día a día más habilidades.

Para mantener un orden deben seguir los lineamientos del lugar, para ellos deben considera la ficha de préstamo dentro y fuera del lugar. Para hacer uso adecuado y no perder el seguimiento ya que este permite clasificarlo por edades, los tipos de juegos dependiendo el grupo de niños, control de elementos que conforma el juguete y así mantener un orden al devolverlo, ya sea directo, a la estantería o a través del educador.

Algunos niños les nace el deseo de jugar fuera de la ludoteca, llevarse el juego a su casa para compartirlo con sus hermanos o con sus padres, para esto se debe respetar el prestamos exterior del juguete y considerar las reglas del espacio para autorizar el servicio, contemplar el tiempo máximo para que disfruten del juego, un fin de semana es perfecto para gozarlo. López GIL (1987) menciona que el tiempo de registro se debe efectuarse y el control de los elementos de cada juguete en particular antes del préstamo y tras su devolución, así como realizar sanciones en caso de regresar el juego en el plazo previsto y en perfecto estado. Al trabajar este servicio se deben considerar puntos muy importantes la comunicación con los alumnos o con los padres en caso de adquirir batería para el juego o el maltrato de la pintura, y al entregarlo, realizar preguntas donde se refleje si hubo enfermos en la familia para tomar medidas preventivas.

Así como también las normas de higiene son la parte principal para prevenir enfermedades contagiosas entre la comunidad educativa, señalar detalladamente los puntos antes de ingresar al espacio, como: lavarse las manos, higiene en manipular los juegos, no comer en la ludoteca, respetar el material y respetar a los compañeros, para ellos se deben considerar el trabajo en equipo, ludotecario y los

docentes, esto llevara a segura la convivencia, la higiene, y el uso adecuado del espacio, provocando un excelente servicio a los alumnos.

Las sanciones deben aplicarse siempre y cuando no cumplan con las normas señaladas, los alumnos y docentes deben tener en cuenta que las sanciones, no es un castigo o un problema, es una medida para mantener los juegos en buen estado. En caso de no cumplir se deben tomar medidas y llegar a una sanción por cada falta o destrucción del material.

La ludoteca “Pellicer” se realizó un reglamento (ver anexo 11) donde informa muy detalladamente los puntos importantes, para tener un mejor uso de los materiales existentes en el interior de la ludoteca. Contemplar dicho reglamento permite que, conjuntamente con la encargada del espacio, los usuarios puedan mantener el espacio limpio, los juegos ordenados, como también el horario de servicio de la ludoteca, el reglamento se encuentra a la vista de la comunidad estudiantil, directivos y docentes.

#### **3.4. El curso-taller: “qué cuentas con las cuentas”. Una propuesta lúdica de trabajo.**

El curso taller “qué cuentas con las cuentas” fue diseñado con el propósito, de que los niños conocieran la ludoteca y el contenido en materiales lúdicos de la misma. Nos enfocamos en la inteligencia lógica matemática, porque la maestra titular del grupo así lo pidió. En la entrevista la maestra mencionó que algunos alumnos tenían dificultad en la resolución de problemas.

El objetivo general del curso- taller fue: Utilizar el dado, las regletas y las fichas de colores como herramienta en situaciones de sustraendo y/o resolución de problemas. (Ver Anexo 12).

El taller se conjugó en cinco sesiones, y tuvo como objetivo desarrollar estrategias metodológicas en la enseñanza de contenidos matemáticos, para los alumnos de segundo año de la Esc. Primaria “Carlos Pellicer Cámara” en una de edad de 6 a 8 años.

El propósito del taller fue que los niños y niñas involucraran los juegos lúdicos en sus actividades cotidianas y facilitar la resolución de problemas matemáticos. En el curso se dio a conocer que la ludoteca no solo contenía juegos, si no herramientas para resolver problemas que presentaran dentro de sus tareas escolares.

Al inicio del curso se dio un pequeño resumen de todo el material que había y se fue señalando por inteligencias, la mayoría de los niños tenían noción de algunos juegos, su asesora les proporcionaba algunos para resolver sus actividades, durante sus clases.

Las regletas y las fichas de colores, fueron juegos principales para desarrollar del curso de matemáticas, De las niñas del grupo, Arely, Samanta eran las niñas que sabían el valor de algunas regletas, como: el 1, 4 era recordado por todas las niñas, por su color rosa, el 5 amarillo y la café todos sabían que era la 10 porque es el más grande y la chiquitita era blanca y su valor es 1.

Al principio hubo dificultad para resolver el problema, conforme fueron pasando las sesiones los niños se fueron familiarizando con los colores y tamaños de las regletas, facilitando la resolución del problema, claro, no todos, pero fueron contados los que tuvieron un poco de dificultad para resolverlo. La asesora del grupo y yo trabajamos juntas en el taller y durante las sesiones me ayudó mucho para poder explicarles a los niños, de hecho, ella conocía a cada uno, su forma de aprender y la explicación personalizada iba variando. Francisco tenía mucha habilidad para resolver los problemas, me encantaba su forma de ser, muy simpático y carismático, su método que él aplico, comparaba las regletas con sus dedos, conforme contaba iba colocando las regletas, era un poco confuso, pero a él se le facilitaba mucho para la resolución de los problemas.

Rubén era un niño muy serio, difícil de reírse, su forma de comportarse siempre era agresivo, presentaba un problema al caminar, en las piernas tenía dos fierros de la cintura a los pies, a simple vista caminaba y corría muy bien, la maestra mencionó que no sabía el motivo, la mamá de Rubén trabajaba y el único día que vio la escuela fue cuando lo inscribió. Rubén era un niño muy inteligente, me sorprendí mucho. En las actividades del curso – taller cuando me acercaba a él, estaba siempre muy concentrado, resolviendo el problema. Tenía las fichas divididas en colores, al observarlo me di cuenta que las fichas tenían otro valor, no el valor que habíamos puesto en ese momento grupal, al preguntarle me contestó; “la ficha roja es 10 y la ficha verde es 5”, -menciono que él ya había ocupado las fichas y, para él, esos valores tenían.

En el curso-taller se lograron varios objetivos entre ellos la resolución de operaciones básicas, así como también, lograron identificar el valor de cada color, tamaño de las regletas y fichas de colores, se logró sumar más de 5 puntos utilizando dados, regletas y las fichas de colores.

Al finalizar el curso-taller se realizó el juego de la tiendita, se colocaron varios juegos entre ellos unos cuantos dulces, paletas y galletas. A cada juego les colocamos un precio, y a los niños les proporcionamos fichas de colores, y cada una tenía un valor. En esa actividad se observaron muchos avances en los alumnos, las fichas fueron transformadas en dinero, la mayoría de los alumnos lograron utilizar las fichas con su valor asignado y se divirtieron mucho en la compra de los juegos y dulces.

Al finalizar las actividades de cada sesión, se llevó un registro de evaluación de los participantes (ver Anexo 13) en torno a sus actitudes y aptitudes de los niños durante las actividades del taller.



### 3.4.1- La Figura del Ludotecario.

La ludoteca es un espacio de educación no formal, que fomenta el aprendizaje a través del juego, donde el niño, le permite alcanzar metas concretas de forma relajada con una actitud equilibrada y tranquila, y a la vez adquiriendo aprendizajes significativos. El juego es la base principal para que el niño realice actividades de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Para ellos es importante mencionar que una ludoteca debe cumplir con una serie de requisitos, uno de ellos es tener en claro el perfil del animador o figura del ludotecario.

El ludotecario “es el especialista en dinamizar y organizar un espacio totalmente dedicado al juego: es el responsable del funcionamiento de una ludoteca, creando temas diferentes según el tipo de juego que se propone en cada espacio”.<sup>29</sup>

Así como también “debe ser un educador especializado con competencias pedagógicas, psicológicas y sociológicas, facilitando el surgimiento de un juego por medio de una actividad lúdica”<sup>30</sup>, así como también produce una visión nueva del juguete y de las actividades lúdicas en conjunto de compañeros y docentes, crea aptitudes, habilidades nuevas de los padres y educadores antes las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica.

Los conocimientos, habilidades y comportamiento que debe tener un ludotecario, para estar al frente de un espacio lúdico debe ser: “afectivo, receptor, orientador, dinámico, observador, coherente, flexible y dinamizador.” (Ander – Egg: 2001: 391)

Un ludotecario debe conocer previamente, las características de las personas, así como también su comportamiento debe ser cariñoso, amable, expresivo, cordial y afectivo para establecer un vínculo con los usuarios. Día con día estar a la vanguardia generando nuevas inquietudes, interés y resolver dudas de los niños y

---

<sup>29</sup> <https://C:/Users/Downloads/Dialnet-LafiguraDelLudotecario-117813.pdf>.

<sup>30</sup> <http://www.inesmoreno.com.ar/juegos-ludotecas.pdf>

sus propias dudas en cuanto al material nuevo, debe ser una persona receptora donde escuche y atienda sugerencias, críticas y nuevos planes para el progreso de la ludoteca brindando un mejor servicio; el ludotecario debe ser un excelente guía con el material lúdico, para que los niños sean unos exploradores de su propio aprendizaje, así como también debe ser muy dinámico, incluirse de manera activa para favorecer relaciones personales en el grupo y en el desarrollo de las actividades, teniendo en cuenta sus habilidades, debe ser muy observador o captar las actitudes, dificultades de los niños o de los grupos, le ayudara a mejorar las actividades y la convivencia grupal e individual. Las instrucciones, reglas y todos los mensajes deben ser muy claros y precisos, para ello debe ser muy coherente al transmitir el mensaje, su vocabulario debe igualarse dependiendo hacia quien va dirigido con los niños, docentes y padres de familia, ser consciente que el aprendizaje es un proceso. Esto lo lleva hacer flexible, manejable y adaptarse a las características de la situación y por ultimo debe ser muy Dinamizador, donde facilite la participación activa en los alumnos y docentes.

La figura lúdica debe tener “cualidades humanas, como: ser muy entusiasta, dinámico, optimista, amable y cordial” (Ander – Egg: 2001; 389) son puntos clave para motivar a los usuarios, así como también una sonrisa comunitaria para brindar confianza, una imaginación creativa, para producir juegos innovadores, mantener un ojo astuto y crítico para visualizar el comportamiento de cada usuario, otra de las cosas muy importantes es mantener la habilidad en el manejo de los juegos, ya que son las herramientas importantes de un ludotecario, armar nuevas técnicas o métodos para brindar un mejor servicio. Un ludotecario está capacitado para manipular los juegos y juguetes, aprovechar del tiempo libre de los usuarios, capaz de administrar y gestionar juguetes, tener en claro las funciones que va a desarrollar.

En el (ver anexo 14) presento los requisitos que debe cumplir un ludotecario para poder ser el encargado de la “Ludoteca Pellicer”. Así mismo, el ludotecario deberá asistir a la capacitación, para que pueda, implementar el desarrollo del aula lúdica, y puede desarrollar un excelente trabajo.

Al mencionarle al director del plantel que se requería una persona que se hiciera cargo de la “Ludoteca Pellicer”, platicamos sobre las características que tenía que cumplir y al escuchar, mencionó que la docente cumplía con el perfil, su carácter era el adecuado para estar frente a la ludoteca, mantenía una relación adecuada con todos los miembros de la comunidad educativa, docentes, alumnos e intendente.

Entre las características del Ludotecario se encuentran: la actitud y capacidad para atender el espacio, como también enseñar vida entusiasta, establecer un vínculo empático, capacidad para relacionarse y comunicarse con la gente, entablar buenas relaciones interpretaciones, Intervenir de forma oportuna, sintonizar a las personas en grupo, Intervenir en forma pertinente, aceptar grados de participación y disposición diferente, promotor de valores, libertad de acción, percibir que sucede con el juego, establecer vínculos empáticos, ser creativo en adecuar el espacio, resolver las dudas de los usuarios como también desarrollar algunos juegos, transmitir y acrecentar el patrimonio lúdico, atender a toda la diversidad, crear clima de trabajo agradable, para evitar el aburrimiento de las tareas, entre otras. El trabajo del ludotecario (Ander – Egg: 2001) es realizar actividades educativas y culturales que atiendan a una educación continua; para una tarea de esta dimensión social, el individuo necesita de una formación sólida, fundamentada en tres pilares: formación teórica, formación pedagógica y formación personal (ver anexo 15) se ve más detalladamente.

El objetivo del animador y el ludotecario es favorecer la socialización de los niños, por medio de juegos, cantos, actividades de desplazamiento de coordinación, ambos se encargan de realizar actividades para entretener a los usuarios, a base del entretenimiento lúdico desarrollan habilidades por medio de los juegos. Además de jugar, bailar, moldear, dibujar, actuar, cantar, compartir, respetar también disfrutan de un espacio amplio y seguro, con un buen surtido de juegos, adecuados a cada edad, que permite la creatividad de todas las personas que asisten.

Tanto el animador como el ludotecario se encargan de divertir a los niños así como también les enseñan a socializar, a respetarse entre compañeros a no hacer trampas, hacer pacientes, esperar turno y aceptar perder o ganar como parte del juego. Ambos tienen un vínculo donde los niños aprenden jugando, compartiendo risas y gustos.

Para poder dirigir al desarrollo global del individuo, el ludotecario debe convertirse en un animador, dinamizador de los procesos grupales, socioeducativos y socio culturales, especialmente en el campo lúdico, del juego y de la ludoteca; para poder atender a los usuarios de una forma más amplia debe asistir a capacitación donde adquiera conocimientos de enseñanza, aspectos cognitivos, aspectos procedimentales para operar de forma coherente con el marco teórico que posee, gestión de material que hagan falta, conocimiento de los materiales de juego nivel práctico, conocimiento de técnicas de animación lúdica nivel teórica, formación y experiencia e animación infantil, dinamizador de los procesos grupales, estar inscrito dentro de la animación socio-cultural, atender con profesionalidad, dar soporte y asesoría a otras instituciones.

Así como también ordenar las actividades que va desempeñar (Borja 2000) teniendo en cuenta el reglamento, el horario de servicio y las condiciones de trabajo con los usuarios, el rol de préstamo de juguetes y material, el cuidado de los juguetes, contactar, coordinar instituciones, organismos, y elaborar información de promoción de servicio, así como diseñar, organizar y evaluar programas, actitudes lúdicas. Por lo tanto, el ludotecario deberá conocer muy bien el ambiente para crear una relación y evitar los conflictos entre los usuarios, deberá estimular la creatividad dentro del grupo.

“Si la animación es fundamental como su nombre lo indica, animar, dar vida, infundir entusiasmo, coherentemente con esas ideas, la primera cualidad que ha de poseer un animador es la capacidad para infundir vida “el profesional involucrado en la “Ludoteca Pellicer” debe estar preparado no solo para actuar como animador, sino también como observador e investigador de las relaciones y acontecimientos que ocurren en el ámbito de la ludoteca.

El aporte de los autores respecto a la figura lúdica es bastante complejo en la medida que no debe concentrarse exclusivamente a animar a jugar, sino que debe ser un educador especializado con competencia en su servicio social, ya que es el que brindará la ayuda y estará encargado de la ludoteca.

Según Chirotto (1991), enfocándose a la formación de ludotecario y a su perfil, menciona *“es verdad aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer estos bien sin una formación general sólida”* familiarizarse al espacio, desarrolle tareas o actividades para adquirir nuevos saberes, durante el proceso de formación lograra desempeñar con excelencia el papel que se le asigne.

Borja (2000), menciona en una de sus ponencias que la figura del ludotecario está impulsando a mantener una preparación continua para atender las funciones que le corresponden y se logren los objetivos que se proponga. La docente Florencia Bonilla Vara, y la directora del plantel tienen una meta, aprender más acerca del espacio lúdico, asistir a talleres donde aprendan a manejar de una forma adecuada la “Ludoteca Pellicer”.

La ludoteca es un servicio abierto a la comunidad escolar, destinada a cubrir las necesidades educativas de la edad de 6 a 12 años. Su finalidad es llevar a cabo las funciones, con el fin de atender las necesidades del usuario, donde especifique el orden del espacio. Un reglamento permite dirigir adecuadamente, el orden, disciplina, ayuda a resolver los conflictos entre los miembros de la ludoteca, así como también trata a los usuarios de acuerdo a los lineamientos, esto permite brindar un mejor servicio, con el fin de establecer normas internas.

Es muy relevante mencionar, que el orden de un espacio lúdico depende mucho del diseño y la forma de la organización del espacio. Para ellos es importante mencionar el diseño en el que se encuentra la ludoteca Pellicer, es por medio de las inteligencias múltiples, son las encargadas de generar un ambiente de aprendizaje, donde los alumnos conocen sus gustos, aficiones, desarrollan temas de interés, dominando una habilidad durante su pasatiempo, así como también,

generan un ambiente de aprendizaje específico, ya que cada inteligencia contribuye al desarrollo social y académico de cada alumno.

Es importante mencionar que cada inteligencia tiene un apartado muy concreto, así como el rincón de cuentos o centro de escritura, es la inteligencia lingüística, el laboratorio de matemáticas lo especifica lógico-matemático, centro de producción, cantos, instrumentos musicales, inteligencia musical y por último el espacio acuático con herramientas para observar, diferenciar animales y plantas es la inteligencia naturalista. Todos estos apartados son encontrados en la ludoteca Pellicer, su atractivo de cada inteligencia hace que los niños tengan motivación para ser uso de todo ese material con el que cuenta cada inteligencia.

Es importante reconocer que las inteligencias múltiples, propician un ambiente de aprendizaje diferente al del aula escolarizada, si en cambio las inteligencias formando parte importante de un ambiente de aprendizaje, ya que cada inteligencia brinda un contexto que promueve el aprendizaje o desarrolla habilidades del alumno.

Los niños por medio de las inteligencias, ésta se apoya en ciertas cualidades que tienen los individuos, como la memoria, la experiencia, la imaginación y las motivaciones. Les permite ser más creativos, las inteligencias múltiples les brinda un panorama nuevo, donde los niños se imagina dependiendo lo que ellos quieren ver, su forma de expresar demuestran por medio de bailes, gestos y a la vez construyen, su desenvolvimiento se refleja en la forma de comportarse con los demás, en los lugares públicos y en la forma de dirigirse hacia sus amigos, maestros y familiares.

### **3.4.2. El Espacio Lúdico en un Ambiente de Estrategias Educativas.**

El espacio lúdico es un lugar lleno de imaginación y creatividad donde se desarrollan y aplican las inteligencias múltiples. “la escuela intenta estimular la mezcla única de inteligencia, presente en cada uno de sus estudiantes, evaluando

su desarrollo regularmente de manera neutra respecto a las inteligencias” (Gardner: 1993; 87). No todos los niños aprenden de la misma manera, depende mucho el interés o el gusto por el juego, las inteligencias múltiples es la base principal para desarrollar habilidades.

El proyecto que lleve a cabo durante estos tres periodos de prácticas fue de mucho apoyo para los docentes, alumnos y padres de familia. Los docentes y alumnos formaron parte de mi desempeño profesional, su apoyo fue incondicional, se realizaron las primeras actividades y demostrando todo el interés y el entusiasmo por aprender. Al iniciar con este plan de trabajo la institución educativa ignoraba el espacio, todo lo mencionaba como bodega, algunos no sabían que nombre tenía. Es una satisfacción para mí culminar con el objetivo, transformando la bodega en un espacio recreativo y un apoyo incondicional para los docentes y alumnos.

Conforme pasó el tiempo la bodega fue dando forma hasta llegar al punto de un espacio lúdico, se fueron marcando sus espacios, diseñando actividades donde se involucraron docentes, alumnos y padres de familia, al grado de obtener un curso para dar a conocer el material y la forma de utilizarlo.

Es impresionante saber que todo lo que se encontraba en esa bodega, era material que a la institución educativa le sirvió de apoyo para lograr objetivos de aprendizaje, los docentes formaron estrategias para lograr sus metas, los alumnos elevaron su coeficiente de aprendizaje y los padres de familia formaron parte de este progreso, las técnicas las aplicaban con sus hijos al realizar tareas con ellos.

Es una satisfacción para mí saber que la ludoteca, sigue dando frutos, la docente encargada de dicho lugar, sigue implementando actividades e involucrando a los alumnos y docentes, así como también, sigue gestionando con el objetivo de implementar el material lúdico y la organización de la ludoteca. En conjunto con el comité de padres de familia, siguen trabajando para obtener grandes beneficios por medio del espacio recreativo.

El espacio lúdico se transformó en un ambiente educativo por medio del ludotecario, docentes, juegos y las estrategias que desarrollan en cada actividad, es un papel muy significativo en este medio de aprendizaje, ya que depende de ellos las nuevas técnicas para mejorar la enseñanza, considerando como prioridad las estrategias y técnicas que apliquen, para mejorar el aprendizaje de los alumnos. Los juegos son el medio principal para realizar cambios en el método de enseñanza, transformar lo rutinario en estrategias innovadoras, trabajar la motivación de los alumnos por medio de nuevos instrumentos. Los maestros y el juguete construyen interacciones que posibilitan a disfrutar y a ganar aprendizaje para la vida. La ludoteca es un lugar donde se aprende sobre las relaciones, los valores, se experimenta y descubre dentro de un marco de libertad, el espacio lúdico debe ser innovador e imaginario y cambiante para atraer la atención de los usuarios.



## CONCLUSIONES

La Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo, sede Pachuca. Esta institución forma a egresados de bachillerato en el programa de la Licenciatura en Intervención Educativa que trabaja por medio de un enfoque de competencia, en el cual el estudiante egresado, tiene los conocimientos adecuados para desarrollarlos en las diferentes áreas en el campo laboral.

Mis Prácticas Profesionales las lleve a cabo en la Ludoteca Pellicer, ubicada en la Escuela Primaria Carlos Pellicer Cámara, de Reyes Acozac, estado de México, en el periodo comprendido entre el 27 de febrero al 27 de mayo. El proyecto se llevó a cabo con el apoyo de mi asesora, quien me impulso a darle seguimiento a este proyecto educativo brindándome todo su tiempo y apoyo moral para concluirlo.

En mis prácticas profesionales, se fueron desarrollando una serie de competencias entre ellas, la capacidad de observación, de escucha, de resolución de problemas y trabajo en equipo, fueron unos de los puntos principales, para trabajar en el espacio olvidado. En este espacio se me brindó la oportunidad de poner en práctica mis conocimientos adquiridos en el proceso formativo de la licenciatura, en particular, los seis semestres anteriores a mi trabajo de prácticas profesionales. Tuve la competencia de resolver problemas en la institución, en particular, el solicitado en un primer momento por el Director del plantel, pero retomando los intereses de los profesores de grupo, con el fin de ayudarnos en brindarles material lúdico para trabajar en el aula, así como para ayudar a los alumnos en un aprendizaje más armonioso y divertido.

En el proceso de rehabilitación participaron todos los que integraban la comunidad educativa, desde el directo, docentes, alumnos de 6 a 12 años, e intendente y los jóvenes que realizaban el servicio social. Los jóvenes fueron un apoyo primordial para la remodelación, contaban con habilidades únicas de carpintería entre otras cosas; el director también fue de gran apoyo al brindarme su confianza, los docentes se mantuvieron flexibles ante la situación, los alumnos en apoyar con el material que pertenecía a sus profesores, el intendente con la limpieza y los

jóvenes a restaurar el lugar, uno de ellos fue muy eficiente, tenía experiencia, lo cual me ayudó mucho para reubicar los muebles de la ludoteca. El trabajo que se llevó a cabo fue todo un éxito, se realizó en equipo, con todo el personal que conformaba la institución para lograr el objetivo. Así fue el inicio de la rehabilitación de la ludoteca Pellicer, experiencia que rescato en esta Tesina modalidad informe académico, esto con el propósito de describir y presentar la experiencia adquirida.

Durante la remodelación de la ludoteca, cumplí con diferentes competencias, entre ellos el diseñar el proyecto para el ámbito educativo fue el apoyo principal para diseñar el plan de trabajo y así rehabilitar la ludoteca. Como mencione en el cuerpo de trabajo el curso optativo de “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” me permitió desarrollar la experiencia del espacio Lúdico. Los aportes de López Matallana (1999) fueron de gran ayuda para elaborar todo el aspecto normativo y administrativo de la misma, desde el diseño del espacio, distribución y almacenamiento de los juguetes.

Uno de los puntos importante de la rehabilitación fue crear un objetivo acompañado de una meta, del cual, eran la base principal para que el proyecto no quedara incompleto; el objetivo era rehabilitar el lugar, creando un ambiente de aprendizaje involucrando a los docentes para obtener un resultado favorable en el aprendizaje de los alumnos y la meta fue concluir con la rehabilitación y hacer uso del espacio, por medio de las materias curriculares que llevan cada grupo por otra parte, asignando un encargado para brindar el servicio adecuado. Para la creación del ambiente de aprendizaje fue de gran ayuda el curso de “Creación de Ambientes de aprendizaje” con el fin de orientar la función del profesor como mediador, así como también para distribuir el material lúdico conforme a los aportes de la Teoría de la Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

En el transcurso de mis Prácticas Profesionales, adquirí mucha experiencia, una de ellas fue convivir con alumnos de diferentes edades, el carácter de los profesores, aprendí mucho de ellos, como: el control de grupo, el manejo de las actividades cotidianas, el trabajo en equipo, en ocasiones la edad era extrema,

pero se acoplaban muy bien como docente - alumno, las habilidades que tenían algunos docentes de identificar el liderazgo de los alumnos de 1° año. Esta etapa fue de gran apoyo para desarrollar mi habilidad visual y a diferenciar las características de los alumnos y las fortalezas con la que contaban para realizar las tareas. Los aportes de los cursos de “Desarrollo del niño” y de “Asesoría y trabajo con grupos” me brindó los elementos para adecuar las actividades e interactuar con los sujetos involucrados de manera productiva.

Para dar a conocer la rehabilitación del espacio, realice un curso taller para los alumnos de 2°B, entre la edad de 6 a 8 años, fue una estrategia para involucrarme con el material, conocer las funciones que tienen algunos de ellos y ponerlo en práctica con los alumnos, como también me ayudó a desarrollar algunas habilidades que fui adquiriendo durante esta etapa. El curso taller se llamó “Que cuentas con las cuentas” una propuesta con la cual obtuve mucho beneficio personal; me ayudó a desarrollar mis conocimientos. Tuve la oportunidad de diseñar el curso- taller, elegir el material, el grupo, el horario y por último ponerlo en práctica. La docente, titular del grupo, fue muy accesible su forma de ser me ayudó mucho, brindándome la confianza absoluta. El taller se llevó a cabo por cinco secciones; en este apartado también aplique un objetivo y una meta, para comprobar los resultados al finalizarlo; el objetivo fue resolver los problemas por medio de los juegos lúdicos, algunos de los alumnos, tuvieron la habilidad de resolverlos en segundos, otros observaban a los demás, imitando su comportamiento, y otros requerían mi apoyo y el de la docente, para finalizar con el problema, la meta se cumplió porque se concluyó con el taller y la mayoría de los alumnos lograron involucrar el material en la resolución del problema.

Fue una satisfacción culminar con mis prácticas profesionales, fue una etapa donde adquirir experiencia profesional, logre rehabilitar la ludoteca, los docentes le dieron seguimiento adecuado y los alumnos se beneficiaron con el material lúdico. Todas las competencias que desarrollé en mis prácticas profesionales me fueron de mucha ayuda adquirí conocimientos que me permitieron desarrollarme profesionalmente en el ámbito docente.

Si bien, por motivos personales este proceso de culminación se fue postergando, considero que las prácticas profesionales permiten una formación más sólida al poner en práctica los conocimientos que revisamos en nuestro proceso de formación en la Licenciatura.

Es importante mencionar que los espacios lúdicos, se considera en la actualidad, un tema muy relevante, no solamente en las instituciones educativas sino también dentro del ámbito de las instituciones no formales con el fin de atender el tiempo libre de la comunidad o de una población en particular.

Por medio del espacio lúdico se desarrolla la convivencia entre la comunidad educativa, ofreciendo un ambiente sano y seguro para los alumnos, generando el respeto entre ellos y hacia los docentes. Una ludoteca beneficia al plantel educativo por medio de su amplio espacio y la infinidad de juguetes que tiene para que los alumnos fomenten la imaginación y la creatividad por medio del juego, desarrollando un respeto hacia los compañeros, hacia el material y con la gente que se relaciona. El espacio lúdico, brinda un amplio entretenimiento para todos los alumnos y los padres de familia, generando confianza, convivencia y diversión. La creación de un espacio lúdico en una institución favorece el desarrollo integral del alumno, crea ideas, fomenta la cultura, valores que permita tomar decisiones de acuerdo a la forma de pensar, ser autónomo, ordenado y limpio durante su estancia en la ludoteca.

Así como también cabe mencionar que el LIE, actúa por medio de un plan de trabajo, primero diagnostica para conocer las necesidades y las fortalezas de los niños, en seguida diseña un plan de trabajo que ayude en el aprendizaje de los alumnos, creando un ambiente de trabajo, utilizando los juegos para intervenir de una manera lúdica.

En estos espacios lúdicos, la figura del ludotecario es muy importante, él se encarga del funcionamiento de la ludoteca, en la organización de la misma, en clasificar los juegos, en la programación de las actividades lúdicas y en animar al usuario para crear un ambiente favorable. Mientras que, el Licenciado en

Intervención Educativa, planea, identifica, asesora y desarrolla un plan de trabajo para mejorar los espacios lúdicos –el caso de esta experiencia- con el propósito de lograr aprendizajes educativos. Ambos están relacionados por que intervienen para un solo objetivo, desarrollar el aprendizaje educativo de los alumnos. Una ludoteca escolar es indispensable para el manejo de actividades, les ayuda a los niños a mejorar su aprendizaje, el entendimiento en las materias curriculares y en el desarrollo de nuevas habilidades, por medio de los juegos.

Considero que los espacios lúdicos son importantes para el desarrollo de habilidades y de nuevos aprendizajes de los alumnos, su vida escolar se vuelve muy dinámica y emocionante, el estrés y los problemas familiares se desvanecen por medio de la diversión que genera, en este caso en particular, la Ludoteca Pellicer.

Con este informe de prácticas profesionales puedo expresar, no solo de manera personal sentida sino por lo expresado por la comunidad escolar que mi aportación en este espacio lúdico fue de gran ayuda, para la comunidad educativa. Fue un camino de nuevos aprendizaje y experiencias, el cual fue, el punto principal para mi desenvolvimiento personal y profesional. La ludoteca Pellicer fue un centro de aprendizaje para todos los que participaron en su proceso de rehabilitación. Todos los participantes fueron aportando ideas, apoyo moral y físico hasta finalizar con la rehabilitación del espacio. Agradezco el trabajo en equipo para la rehabilitación y puesta en marcha del mismo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANDER-EGG, Ezequiel (2001).- “Capitulo Décimo tercero. El perfil del Animador” en; Metodología y práctica de la Animación sociocultural, Ed. C.C. S.: Madrid.

ANGELES Hernández Alejandra (2016).- Ludoteca Educativa a partir de las inteligencias múltiples dirigida a niños con dificultades de aprendizaje, Tesis de grado de Licenciatura en Pedagogía. UPN: México.

ARTEGA NEGRETE Teresa de Jesús.- El carácter táctico de la intervención educativa.

BAENA Extremera, Antonio (1997). Material docente. Utilización del juego en la clase de Educación Física. En;  
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22065/1/14.%20El%20juego%20en%20EF.pdf>

BAUTISTA, Rosa Helena (2000).- “Ludoteca: Un espacio comunitario de recreación”. VI Congreso Nacional de Recreación Vicepresidencia de la República. Coldeportes. FUNLIBRE. Bogotá, D.C. Colombia.

BAUTISTA, Rosa Helena (2000).- Ludoteca un espacio comunitario de recreación. Conferencia dictada durante el IV congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de la República/ FUNLIBRE. 10 al 12 de Agosto de 200. Bogotá, D.C. Colombia. Disponible en:  
<http://www.redcreacion.gq.un/documentos/congreso6/rebautista.htm>, Pp.2.

Blogspot (2006).- Las ludotecas en México publicado en:  
<http://todopsicologiacex.blogspot.com/2006/11/que-es-unaludoteca.html>  
<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/22652/Capitulo1.pdf>

Blogspot (2010).- <http://lasludotecas.blogspot.com/2010/01/historia-y-evolucion-de-las-ludotecas.html>

Blogspot (2014).- <https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/>

BORJA Solé, María (2000) .- Las Ludotecas Instituciones de Juego, Ed. Octaedro: España.

COROMINAS, D., V. Mir y Gómez, M.T. (1997).- Juegos de fantasía en los Parques Infantiles-para niños y niñas a partir de 2 años.- Editorial Narcea: Madrid.

DF (2000).- EL LIBRO DE LA LUDOTECA una guía para aprender jugando. En; [file:///C:/Users/ana/AppData/Local/Temp/Temp1\\_Van\\_las\\_lecturas.zip/libro\\_ludoteca\\_df.pdf](file:///C:/Users/ana/AppData/Local/Temp/Temp1_Van_las_lecturas.zip/libro_ludoteca_df.pdf)

FULLEDA Bandera, Francisco (2018) Porque jugar ... ¡Es cosa de Juego!. Edición del autor. En; <https://books.google.com.mx/books?id=nz1xDwAAQBAJ&pg=PA47&dq=raimundo+dinello+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiSp7XTnpvnAhVJI6wKHR3WC8Q6AEISzAF#v=onepage&q=raimundo%20dinello%20el%20juego&f=false>

GARCÍA Castillo, María de Lourdes(Comp.) (2012) .- Antología: La Ludoteca como Estrategia Didáctica y Recreativa. UPNH:México.

GARDNER, Howard (1993).- Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.

IPA ARGENTINA, blogspot en; <http://www.ipaargentina.org.ar>

JIMÉNEZ Domeca, María Isabel.- “Parte segunda B. Para jugar hay que aprender a jugar” en; Jugar: La forma más divertida de educar, Ediciones, Palabra, S.A.: Madrid, 2004.

LOPEZ Matallana, María y Jesús Villegas (1999).- Organización y Animación de Ludotecas. Editorial CCS: España.

MORENO, Ines (2006).- El Juego y los Juegos. Ed. Humanitas: Madrid.

NAVARRO ADELANTADO, Vicente (2002).- Las teorías clásicas acerca del juego” en; El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores- INDE Publicaciones: España.

NAVARRO, Adelantado, Vicente (1995) .- “ESTUDIOS DE CONDUCTAS INFANTILES EN UN JUEGO MOTORES DE REGLAS”. Pp.35. [file:///C:/Users/ana/Desktop/Nueva%20carpeta%20\(2\)/Navarro.pdf](file:///C:/Users/ana/Desktop/Nueva%20carpeta%20(2)/Navarro.pdf)

SALGADO Roldán, HOmero (1576) “Reyes Acozac Testimonios”. En; [zh-cn.facebook.com › posts › que-se-conjuguen-l](zh-cn.facebook.com/posts/que-se-conjuguen-l)  
S/A.- El juego infantil y su metodología.  
<reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>.

SOLER Masó, Pere (2012).- La animación Sociocultural. Una estrategia para el desarrollo y empoderamiento de las comunidades, Ed. OUC: Barcelona.

TRIPERO, Andrés, Tomás de. Vygotsky y su teoría constructivista del juego. En; <https://biblioteca.ucm.es/BUJCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XDkKpJDp0ew>

UPN (2002).- Programa de Reordenamiento de la oferta Educativa de las Unidades UPN (Plan de Estudio). Antología de Intervención Educativa.

UPN (2002).- Universidad Pedagógica Nacional, México, D.F. Junio 2004. Pp2.

<http://www.lie.upn.mx/>

<file:///C:/Users/ana/Desktop/Lineamientos-de-Practicas-Profesionales.pdf>



**ANEXOS**

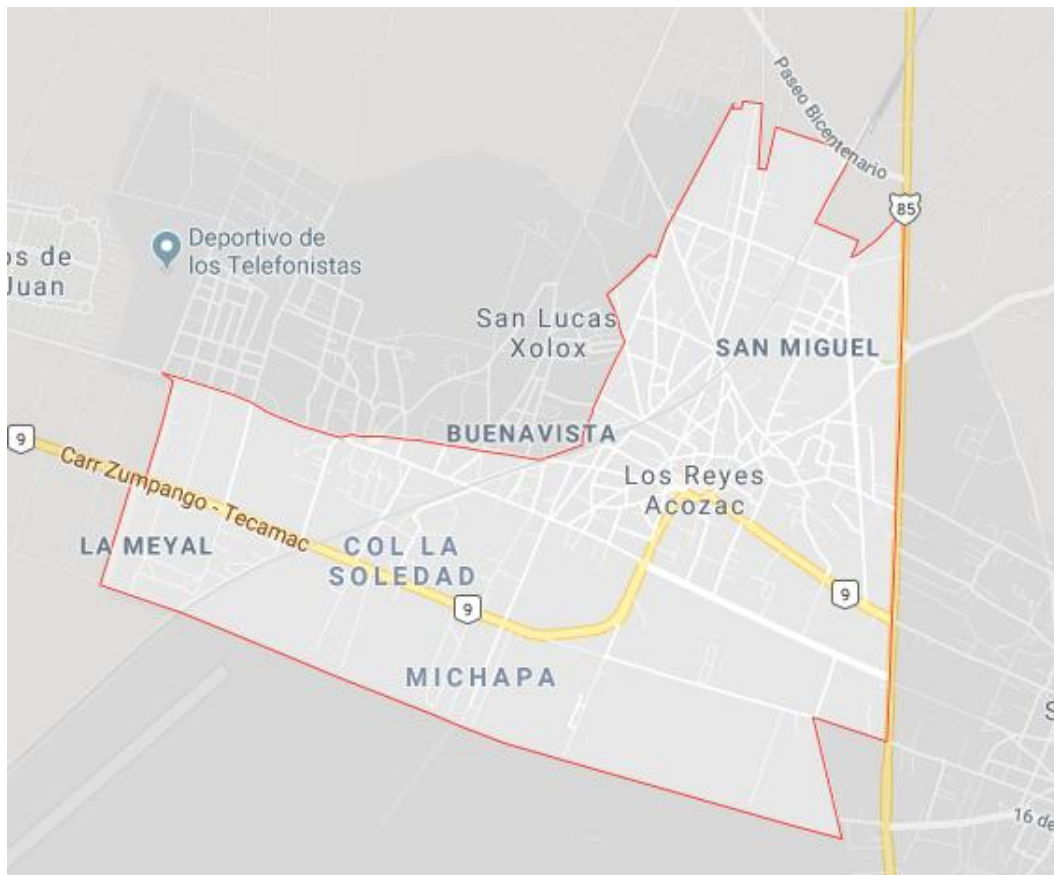
**ANEXO 1**

**MAPA DEL MUNICIPIO DE TECÁMAC**



## ANEXO 2

### MAPA DEL REYES ACOZAC



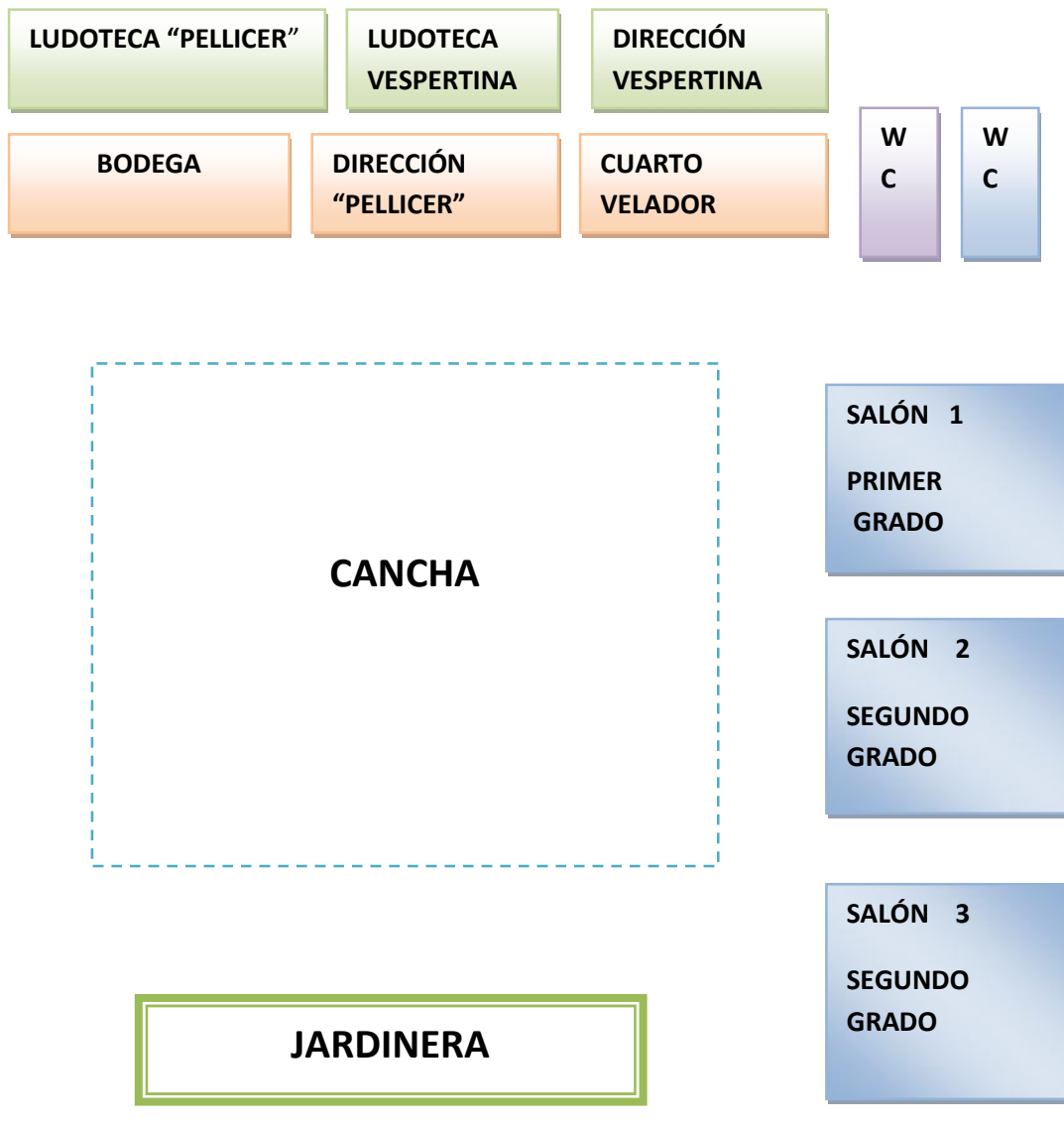
**ANEXO 3**

**JEROGRIFICO REYES ACOZAC**



## ANEXO 4

### CROQUIS DE LA UBICACIÓN DE LA LUDOTECA "PELLICER"



## **ANEXO 5**

### **ENTREVISTA**

#### **1.- ¿Cómo surge la idea de implementar la ludoteca en la escuela Primaria “Carlos Pellicer Cámara” y por qué el interés de abrir el espacio lúdico?**

Cursaba la materia de ludoteca como estrategia didáctica en la Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Pachuca. Como requisito de acreditar la materia se tenía que abrir un espacio recreativo en una población escolar, es por ello que se inclinó por la escuela Primaria “Carlos Pellicer cámara”, ubicada la ludoteca.

#### **2.- ¿En Qué años fue inaugurado el espacio lúdico?**

Hace 9 años en el 2004.

#### **3.- ¿Qué persona tramito el diseño y/o implementación del proyecto lúdico?**

La maestra Emma; era estudiante de la Universidad Pedagógica Nacional del estado de Pachuca, pertenecía al plan L94.

#### **4.- ¿El material del espacio lúdico ya venía dividido de acuerdo a las inteligencias?**

Todo el persona que pertenecía a la institución, se encargó, de ordenarlo de acuerdo a las inteligencia, la idea surgió del director del plantel.

**5.- ¿De quién fue la idea de dividir el espacio por inteligencias, que autores revisaron para saber de las inteligencias múltiples?**

El director del plantel, y durante los cursos que se desarrollaban en el plantel educativo, se tomaba como actividades para ordenar el espacio lúdico de acuerdo a las inteligencias múltiples del autor. Se desconoce por cual autor se inclinaron.

**6.- ¿Recibieron información los docentes para manejar el material lúdico?**

No recibieron información, pero en los talleres que se desarrollaron ahí había sugerencias para utilizarlo, si hubo un apersona que la capacitaron para manejar adecuadamente el lugar, pero el pidió su cambio por motivos administrativos, el nombre de Mtro. Ignacio; no se presentó la oportunidad de duplicar los conocimientos porque su cambio fue de improviso.

**7.- ¿Recibieron algún inventario y/o instructivos de todo el material lúdico?**

No recibieron nada, pero las Mtras. Roció y Janeth; Roció es un apersona jubilada tiene aproximadamente 4 años y Janeth pido cambio de plantel, fueron las persona que se dedicaron a realizar un inventario; no les proporcionaron inventario del material donado por parte de IEBEN, a lo que ellas se encargaron de armar uno, para incluir el material que se iba adquiriendo a base de los recursos de actividades de la comisión de establecimiento del consumo escolar (cooperativa) se llevó a votación por parte del consejo técnico para realizar compras de material de acuerdo a las necesidades que fueran surgiendo.

**8.- ¿El mobiliario del espacio lúdico fue donado o se compró (con qué recursos financieros lo adquirieron)?**

Se compró por medio de la cooperativa, todo lo que se va adquiriendo se divide en dos etapas, que son noviembre y marzo, existe un reglamento donde especifican muy detalladamente que el 40% a 60% está enfocado en la compra de material didáctico.

**9.- ¿El lugar donde la instalaron ya estaba construido o lo iban a construir?**

Ya se encontraba el aula, fue construida por un apoyo que les dió el municipio de Tecámac, y fue gestionado por la sociedad de padres de familia.

**10.- ¿Quiénes apoyaron en el proyecto para que se llevaría a cabo, los nombres de los docentes que participaron en el plan?**

Fueron todos los docentes que elaboraban en la institución, como: Jorge Hernández, Edgar García, Cruz Amacende, Gloria Coronel Ocampo, Elizabeth Adame Obando, Bonfilio Figueroa Solís, María Inocente, Roció Escalona, Cecilia Rondan, Florencia Bonilla Vara, Janeth, Haydee y Martha Eugenia Gonzales Trujillo y el director del plantel José Guadalupe García Velazco

**11.- ¿Qué director participó en la apertura del espacio, su nombre del director y si tuvieron el apoyo del comité de padres de familia.**

Desconozco su nombre del director. Si hubo apoyo de los padres de familia al construir el edificio aportaron con apoyo económico y en el banquete para la inauguración, fueron invitados autoridades escolares, Supervisión escolar, sector escolar, de subdirección de Ecatepec, y IEBEN de Toluca.



## ANEXO 6

### FICHERO DE SOCIO

FORMATO DE REGISTRO							
Fecha	Nombre	Edad y Grupo	I.M	Juguete	Horario de entrada	Horario de salida	Observaciones

## ANEXO 7

### FICHA DE INSCRIPCIÓN

N.º de socio \_\_\_\_\_

Fecha de inscripción \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

Otras actividades de tiempo libre \_\_\_\_\_

### Reverso

Nombre del padre \_\_\_\_\_ Profesión \_\_\_\_\_

Nombre de la madre \_\_\_\_\_ Profesión \_\_\_\_\_

Observaciones:

D./Dña. \_\_\_\_\_ con DNI \_\_\_\_\_

Autorizo a mi hijo/a \_\_\_\_\_

A acudir a la ludoteca \_\_\_\_\_

FIRMA

**ANEXO 8**

**FICHA INDIVIDUAL**

<b>Fecha</b> _____						
<b>Nombre del alumno</b> _____				<b>Edad</b> _____		
<b>Profesor</b> _____				<b>Grado</b> _____		
<b>Juguete</b>	<b>I.M</b>	<b>Reflexivo</b>	<b>Visual</b>	<b>Técnicas utilizadas</b>	<b>Grado de desarrollo alcanzado</b>	<b>Evaluación</b>

**ANEXO 9**

**REGISTRO DE ASISTENCIA**

<b>REPORTE SEMANA O QUINCENAL</b>														
<b>Fecha</b>	<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Grado Grupo</b>	<b>Hora Entrada Salida</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>M</b>	<b>J</b>	<b>V</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>M</b>	<b>J</b>	<b>V</b>

## ANEXO 10

### FICHA DE PRESTAMO INTERIOR Y EXTERIOR

MODELO DE FICHA DE PRÉSTAMO INTERIOR							
Fecha	Nombre	Grado Grupo	Fecha devolución	I.M	Juguete	N.ºPiezas	Descripción

### EXTERIOR

Nombre	Grado Grupo	Juguete	Estado del juguete	N.ºpiezas	Fecha préstamo	Fecha devolución
<b>Observaciones</b>						

## ANEXO 11

### REGLAMENTO INTERNO DE LA LUDOTECA “PELLICER”

#### EL HORARIO DE SERVICIO

1. El horario de servicio estará expuesto en la entrada y dentro de la ludoteca, siendo visto por los usuarios.
2. Nuestro horario de servicio es de 8:00 a.m. a 12:00 p.m. en jornada continua de Lunes a Viernes.
3. Mantener el respeto con los compañeros y la ludotecaria.
4. Cuidar del material de la ludoteca y hacer uso adecuado del mismo.
5. No introducir alimentos ni bebidas dentro de la ludoteca.
6. Favor de no correr ni gritar dentro del espacio.
7. El acceso al público se suspenderá 15 minutos antes del cierre de la ludoteca con el fin de realizar los informes diarios. Sin embargo, la ludoteca permanecerá funcionando hasta la hora señalada, que es a las 12:00 pm.
8. Se dará a conocer con anterioridad las fechas en que por disposición de la autoridad o por necesidad del servicio haya que suspender la atención al público. (suspensión de clases, o en caso de que no se encuentre el encargado de la ludoteca).
9. El último viernes de cada mes, permanecerá cerrada, para realizar inventarios generales de juegos, juguetes y así como todos los informes que se llevan a cabo. (El ludotecario será el único responsable de todas las fallas que se puedan encontrar en la auditoria)
10. La ludoteca no prestará su servicio, si no se encuentra el ludotecario, se evitará el manejo a los docentes y directivos.
11. Obligatoria todo docente, directivo y alumnos (usuarios en Gral.) llenar el registro de entrada y salida.

12. Obligatoriamente se llenarán todos los formatos de registro de los juguetes, para mantener orden.
13. Reportar de inmediato cualquier deterioro producido en el material dentro del espacio.
14. Se sancionará a todos alumnos o docentes que no entreguen a tiempo el juguete prestado o en mal estado.
15. Reportar de inmediato cualquier incidente dentro de la ludoteca e informar al docente o a la ludotecaria.
16. En el periodo vacacional la ludoteca permanecerá cerrada.

## ANEXO 12

TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIAL	PRODUCTO	EVALUACIÓN
<b>Sesión: 1</b> Objetivo: aprenda a utilizar los dados, de una manera adecuada. 1:00pm a 2:00pm	1.-lanzar el dado y predecir que puntaje caería la cara del dado. 2.-Señalar o comentar si hay una estrategia, para obtener el puntaje deseado.	1.- pizarrón 2.- marcadores. 3. dados-	Fotografías.	Observar actitudes y aptitudes de cada uno de los niños.
<b>Sesión: 2</b> Objetivo: Aprendan a contar con mayor cantidad 1:00pm a 2:00pm.	1.-Iniciar con la predicción e iniciar con la suma de puntos. 2.- realizar el juego con 2 dados, y sumar la cantidad de puntos.	1.- pizarrón. 2.-marcadores. 3.-2 dados. 4.-fichas.	Fotografías Videos	Habilidades y destrezas
<b>Sesión 3</b> Objetivo: aprendan a resolver problema, por medio de los dados saquen la respuesta. 1:00pm a 2:00pm	1.-Iniciar con la predicción e iniciar con la suma de puntos. 2.- realizar el juego con 2 dados pero, y sumar la cantidad de puntos.	1.- pizarrón. 2.-marcadores. 3.-2 dados. 4.-fichas 5.-lapiz.	Ejercicios de hojas, fotografías y videos.	Evaluar el procedimiento que utiliza el niño, dando la prioridad antes del resultado y las habilidades
<b>Sesión 4</b> Objetivo: aprendan a desarrollar sus habilidades, por medio de los dados. Y asimismo a utilizar más material. 1:00pm a 2:00pm.	1.- seguir practicando la suma e incrementando el número de dado en trabajo colaborativo. 2.- recurrir a las regletas para seguir practicando la suma.	1.- pizarrón. 2.-marcadores. 3.-2 dados. 4.-fichas 5.-hojas 6.- cuadernos 7.- lapiz	Ejercicios de hojas, fotografías y videos.	Evaluar el procedimiento que utiliza el niño, dando la prioridad antes del resultado. Observando sus actitudes, aptitudes y habilidades
<b>Sesión 5</b> Objetivo: aprendan a diferenciar los puntajes de los dados y así mismo utilizar las regletas, para poder resolver los problemas.	.- lanzar 2 dados y buscar la diferencia entre los dos puntajes (resta ) 2.- recurrir a las regletas con la misma estrategia de la anterior. 3.- planteamiento de problemas en la que utilicen la resta.	1.- pizarrón. 2.-marcadores. 3.-2 dados. 4.-fichas 5.- hojas. 6.-cuadernos 7.- lápiz. 8.- regletas	Ejercicios de hojas, fotografías y videos.	Evaluar el procedimiento que utiliza el niño, dando la prioridad antes del resultado, y observar su actitud, aptitud y habilidades.



## ANEXO 13

### Registro para evaluar actitudes y aptitudes

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1.-se socializa en el contexto en el que se encuentra.				
2.-muestra curiosidad.				
3.- muestra seguridad al participar o al elegir equipo.				
4.- disfruta el momento en el que se encuentra.				
5.- es capaz de crear reglas en el juego.				
6.- razona lógicamente al cambio de las reglas.				
7.- muestra habilidad del conteo uno a uno y de 10 en 10.				
8.- participa y verifica resultados.				
9.- estima y anticipa los resultados en el juego.				
10.- argumenta la solución a problemas.				
PREGUNTAS	SABE GANAR	SABE PERDER	RESPETA TURNOS	RESPETO A LOS INTEGRANTES
11.- Mostro respeto para el turno al momento de lanzar los dados.				
12.-Se mostró tolerante durante la actividad.				
13.- sabe respetar las reglas del juego.				

## ANEXO 14

### PERFIL DEL ANIMADOR LUDOTECARIO

- 1.- Mente clara, imaginación creativa.
- 2.- Utilización adecuada de instrumentos.
- 3.- Disposición de herramientas técnicas.
- 4.- Cualidades humanas
  - Entusiasta.
  - Dinámico.
  - Optimista.
  - Cordial.
  - Orientador.
  - Observador.
  - Coherente.
  - Flexible
  - Critico
- 5.- Seguro de sí mismo.
- 6.- Ordenado, responsable y educado.
- 7.- Sonrisa comunicativa
- 8.- Preparación técnica, metodología, técnica y política-ideología
- 9.- Capacidad, habilidad para relacionarse y comunicarse con los demás.
- 10.- Preparación continúa.

## ANEXO 15

### FORMACIÓN TEÓRICA, PEDAGÓGICA Y PERSONAL

- a. Formación teórica, capacitar al ludotecario el tiempo necesario para saber maneja la ludoteca, cual es el reglamento que debe llevar, el orden del cual se debe manejar los juguetes o el material que hay dentro, tener herramientas para manejar la aula lúdica, como libros, un guion del cual le permita de apoyo.
- b. Formación pedagógica, son puntos claves para ser el ludotecario, uno de ellos es muy importante, ser paciente con todos los usuarios que asistan, dar las instrucciones de una forma pedagógica, las palabras o el trato sea conforma a la edad que esté tratando, tener empatía para escuchar y capacidad para comprender al usuario, ser generoso, y sobre todo el respeto que debe de dar al usuario, sobretodo en la edad, al momento de darle una explicación amplia y coherente dependiendo la edad.
- c. El ludotecario debe ser humanista, comprometerse en ser servicial durante su existencia en el aula lúdica, estar muy capacitado para dar un mejor servicio, que se comprometa a trabajar, a ser muy servicial, y sobre todo a investigar todo lo necesario, para que aprenda más cosas y pueda solucionar los problemas que se les presenten a los usuarios.
- d. La formación dentro del aula lúdica debe ser con mucha seriedad y debe tener un amplio desarrollo de aprendizaje, en los niños
- e. Trabajan con el desarrollo, el aprendizaje, el juego, la recreación y el juguete.
- f. Proporcionar la vivencia dentro del aula lúdica, para generar un ambiente sano y constructivo.
- g. Aprovechar al máximo todos los conocimientos lúdicos para desarrollar ampliamente nuestros conocimientos de saberes, mediante el juego y los juguetes.

- h. Se Participativos en las actividades que se desarrollan en el espacio lúdico para fortalecer la capacidad de realizar cualquier tipo de talleres como: (pintura, teatro, plastilina, manualidades, etc.)