

LUDOTECAS CÍVICAS: ENTORNOS PARA LA FORMACIÓN CIUDADANA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA CIUDAD DE CHIHUAHUA

CIVIC TOY LIBRARIES: ENVIROMENTS FOR CIVIC EDUCATION
IN CHILDREN IN THE CITY OF CHIHUAHUA



Mtra. Melina Castro Rubio
IBYCENECH
m.castro@ibycenech.edu.mx

Mtra. Ana Cristina García García
IBYCENECH
Ac.garcía@ibycenech.edu.mx

RESUMEN

El presente trabajo, presenta un proyecto de intervención denominado Ludoteca Cívica, en el que participan docentes de la Institución Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de Chihuahua y el Instituto Estatal Electoral (IEE) con la finalidad de generar espacios adecuados donde la niños, niñas y adolescentes tengan la oportunidad de realizar distintas actividades e interactuar con los medios tecnológicos, para ello se realizará una etapa de pilotaje en cinco escuelas primarias de la ciudad. Abarca el concepto y los antecedentes sobre ésta para justificar la importancia de implementarla como una alternativa adicional a la educación. Menciona los beneficios que se obtienen cuando son creadas como espacios propios para los niños, niñas y adolescentes, así mismo se integran los propósitos que atienden a la preocupación de que ante la ausencia de espacios adecuados para la formación de la población en edad escolar adicional a las instituciones oficiales, se han perdido valores necesarios para vivir en sociedad. Se integra una serie de actividades que se consideran propias para la formación integral.

Palabras claves: Formación, ludoteca, integración, estrategias, aprendizaje.

ABSTRACT

This paper presents an intervention project called "Civic Playroom," involving teachers from the Meritorious and Centenary Normal School of the State of Chihuahua and the State Electoral Institute (IEE). The aim is to create suitable spaces where children and adolescents can participate in various activities and interact with technological media. A pilot phase will be conducted in five primary schools in the city. The project covers the concept and background to justify its importance as an additional educational alternative. It discusses the benefits of establishing dedicated spaces for children and adolescents, addressing the concern that the absence of adequate spaces beyond official institutions has led to the loss of essential societal values. A series of activities is included, considered appropriate for comprehensive development.

Key Words: Training, toy library, integration, strategies, learning.

INTRODUCCIÓN

El presente escrito es un documento de carácter descriptivo que integra el contenido de una propuesta de intervención denominada Ludoteca Cívica. Dicho documento desglosa a través de su estructura el procedimiento global sugerido para realizar dicho proyecto. Está dirigido a la niñez, así como comunidad adolescente del estado de Chihuahua, y el fundamento central del mismo se orienta de la misión del IEE, enfocándose en la promoción de la cultura cívica incluyente con perspectiva de género, mediante diversas actividades para su formación integral ante las nuevas necesidades sociales y la presencia de las tecnologías en una realidad de avances.

A través de un acuerdo de colaboración entre la Escuela Normal del Estado y el IEE, es que docentes de la Lic. en Educación Primaria diseñan esta propuesta para implementarla en algunas de las escuelas de práctica a donde acuden las y los maestros en formación, en esta primera etapa se seleccionarán cinco escuelas primarias para pilotear el proyecto.

De este modo, desde el programa de Educación cívica, participación ciudadana se busca contribuir al desarrollo de los futuros ciudadanos en edades

tempranas, ofertando espacios alternativos adecuados e ideales que favorezcan su desarrollo integral. Por tanto, el propósito de la iniciativa es sumar dentro de las acciones del IEE dicho fomento cívico - educativo, que se encamine hacia la promoción y fortalecimiento de la cultura cívica, así como de la participación ciudadana desde temprana edad.

La propuesta consta de tres partes fundamentales, la primera tiene que ver con el planteamiento del tema, es decir, de donde surge la necesidad y el interés por crear este tipo de espacios para la niñez y adolescencia del estado; se incluyen también los antecedentes históricos de las ludotecas tanto en mundo como México, su trascendencia e importancia.

En la segunda sección del documento se encuentran los objetivos y referentes teóricos que permiten orientar los logros del programa, para finalmente la tercera sección del documento se concentre en una propuesta desglosada, que incluye espacios, actividades, recursos materiales y formas de implementación para su correcto funcionamiento, haciendo énfasis en las diferentes estrategias que formen de manera integral y que incluyan el uso de las TIC como una forma de nuevos escenarios educativos.

MARCO TEÓRICO

PLANTEAMIENTO

Dentro de los mayores intereses que actualmente tiene desde una conciencia social, es el atender una de las necesidades apremiantes que en los últimos años se ha observado en la población, específicamente en las niñas y niños del estado, es esa desvinculación entre el ciudadano y su ejercicio de valores que fomenten una conciencia social. Dicha preocupación se enlaza con la obligación de favorecer espacios que fomenten el desarrollo educativo de la población estudiantil para apoyar la educación en el estado.

En este sentido, ante la preocupación pero también el ánimo de encaminar a la ciudadanía a una mejor percepción e integración ante lo que es la vida en valores cívicos – sociales, emerge dicha propuesta, siendo plenamente conscientes de que es momento de generar espacios que contribuyan a la formación de la niñez y la adolescencia en el estado, como una alternativa preventiva, buscando así que desde edades tempranas los futuros actores sociales transformen su visión sobre las obligaciones que en años posteriores ellos tendrán.

Por tanto, este tema se centra precisamente en proyectar un espacio que invite a niños, niñas y adolescentes a convivir entre pares desde una perspectiva lúdica, con estrategias para una formación integral que a la par favorezca la conciencia cívico social de participación para tener un mejor apego a los valores necesarios actualmente para mejorar las condiciones de desarrollo de los futuros ciudadanos.

ANTECEDENTES

Es importante partir de la explicación sobre qué es una ludoteca. Como su nombre indica, hace referencia a la lúdica o bien el juego, la unión sigue hacia la

expresión del sufijo –teca– que etimológicamente procede el griego theka(caja, contenedor) o bien conjunto o depósito de algo. Por tanto, las ludotecas hoy en día se refieren a un espacio que, como servicio fundamental, ofrece el conjunto de elementos para el entorno educativo mediante el juego en sus diferentes formas y expresiones. Actualmente se ha vuelto un recurso o herramienta de utilidad en la formación principalmente de estudiantes en edad infantil. Sin embargo, ha sido un proceso que a través del tiempo ha ganado el gusto, la aceptación y la necesidad en todas aquellas instituciones dónde prevalece el interés por el desarrollo integral de los niños y las niñas.

La revista Educación Social, en su artículo El juego, herramienta educativa, hace un compendio de fechas relevantes que ubican en el tiempo cómo ha sido el devenir de las ludotecas infantiles. Lo más preciso hacia esta manera de educar al mismo tiempo que se interacciona, se registra en el año de 1934 en los Ángeles California, con un tendero de juguetes, una persona de quien no se tiene el dato preciso de su nombre, cansado de observar el crecimiento de robos en edades tempranas de este tipo de objetos, creo en la cochera de su casa este espacio, donde comenzó hacer el préstamo de juguetes para que niños que no tenían la posibilidad de tener uno propio, pudieran vivir la experiencia por un tiempo corto determinado. Es así como nace la primera ludoteca de la que se tiene constancia. (Penón, 2006)

Los siguientes registros se ubican en 1959 en Dinamarca, aparece en Gran Bretaña en 1967, esta con un enfoque de atención a niños con discapacidades de aprendizaje, para seguir en París ese mismo año con este prototipo de servicio, convirtiéndose Francia desde entonces, en el país que cuenta con más ludotecas en el mundo. La influencia de las ludotecas en Europa se extiende de manera importante, llegan a España en el año de 1980, haciendo su extensión hacia Barcelona, Cataluña y el resto del territorio.

Los antecedentes mencionados destacan dos modelos claramente diferenciados:

- El modelo latino, que enfatiza en el espacio socializador del juego y el juguete, así como la figura del educador que trabaja.
- El modelo anglosajón, que destaca el papel terapéutico del juego y de los juguetes.

De este modo la UNESCO a partir de la década de los 60s promociona a las ludotecas como un espacio facilitador del juego, que su enfoque estaba dirigido a instituciones más extendidas, como lo son las cárceles, hospitales, centros comunitarios, escuelas, asociaciones, entre otros. Es así que la bibliografía registra la llegada de la influencia de ludotecas a México y países latinoamericanos en la desde 1970 y a finales de siglo más extensivamente, tal concentración en nuestro país ha tenido interés sobre todo como una herramienta formativa, una alternativa para crear espacios de aprendizaje diversos, multidisciplinarios que permitan ofrecer una manera de enseñar- aprender de una manera más atractiva y apegada a los intereses de los niños.

JUSTIFICACIÓN

La creación de una ludoteca puede partir de la simple necesidad que tiene la población de educarse en entornos de aprendizaje diversos, pero se considera necesario enfatizar y puntualizar porque hoy en día es no sólo valioso sino necesario el promover este tipo de espacios para la interacción de los futuros ciudadanos. Una de los principales enfoques que se deben considerar al momento de decidir el crear espacios educativos o formativos, es el tomar como punto de partida las necesidades que los niños y las niñas necesitan, la estimulación y el juego son además de necesidades que deben ser cubiertas, un derecho que toda persona en edad infantil debe recibir.

Atender este principio implica las razones fundamentales para crear ludotecas.

Pero además existen otras razones que se suman a esta explicación del por qué la importancia de crear tales espacios:

- Actualmente el ritmo de vida de la sociedad se ha acrecentado y acelerado, el tiempo de compartir entre adultos y niños se ha reducido, por tanto, los niños ante esa necesidad se enfrentan a tener cantidad de horas extra a la escuela en una condición de ser cuidados con conocidos o familia cercana mientras sus padres logran regresar de sus jornadas de trabajo extendidas.
- Las maneras de entretenimiento han cambiado, la última década se ha visto altamente influenciada por la presencia de dispositivos tecnológicos como tabletas, pantallas, smartpone, plataformas streaming, internet, entre otras tantas que han reducido la búsqueda creativa de atención al ocio mediante actividades dinámicas, al aire libre, con recursos simples incluyendo los juguetes. Llevando por tanto al aislamiento, contribuyendo a una disminución de las relaciones interpersonales.
- Los cambios en los modelos familiares, es decir la reducción de miembros en las familias, la presencia cada vez más frecuente de hijos únicos ha significado una reducción en la posibilidad del aprendizaje y la experimentación en el intercambio de juguetes e ideas para el juego inventado. Así mismo los espacios que hoy en día tiene las viviendas, atendiendo la necesidad básica de vivir con lo suficiente y en un mayor incremento de las poblaciones en las ciudades, de igual manera ha limitado los espacios físicos que pudieran proveer la posibilidad del desarrollo por medio de la lúdica.
- En México, se ha visto el incremento en los últimos 20 años de condiciones de inseguridad social a raíz de la extrema violencia que se vive en las ciudades, por tanto, la población en general se siente vulnerable y desconfiada de salir a espacios públicos abiertos como alternativa para distraer a la familia. De ahí la necesidad

de promover lugares atractivos, que mantengan al mismo tiempo del resguardo infantil, un espacio de desarrollo seguro, asertivo y sano, que además tenga como prioridad justamente la promoción de valores que sumen en la formación de futuros ciudadanos.

OBJETIVOS

General

Crear una ludoteca en la ciudad de Chihuahua con la finalidad de promover valores ciudadanos mediante espacios de desarrollo adecuados a las necesidades propias de la niñez y adolescencia.

ESPECÍFICOS

- Diseñar un proyecto de interacción que incluya diversos espacios lúdicos y de aprendizaje con actividades y áreas específicas para promover valores cívicos y sociales y aplicarlo en una primera etapa en escuelas primarias.
- Abrir el espacio de ludoteca cívica en la comunidad infantil y adolescente del estado mediante la puesta en marcha de las actividades propuestas en el proyecto de interacción.
- Fomentar la cultura de participación cívica, social y ciudadana en forma permanente e incluyente mediante el espa



METODOLOGÍA

Para realizar la puesta en marcha de las estrategias, se recomienda la implementación de un proyecto, donde se genere el espacio que incluya las siguientes secciones haciendo énfasis y atendiendo a la presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).



Área	Objetivo	Descripción	Insumos
Zona tecno - interactiva	Que las niñas, niños y adolescentes interactúen elementos tecnológicos educativos que les permitan acercarse a los conceptos clave del tema de la ludoteca	<p>Espacio dispuesto con diversidad de elementos tecnológicos como: computadoras, tabletas electrónicas, que estarán habilitadas con juegos y actividades interactivas que llevan por tema la formación ciudadana.</p> <p>En este mismo espacio se dispondrá de un tótem digital interactivo con macros habilitados para manipularse libremente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras de escritorio y personales. • Tabletas electrónicas • Bocinas • Audífonos independientes • Tótem digital programable • Mobiliario adecuado para el tipo de materiales (mesas y sillas para computadoras)
Juegos de mesa interactivos	Proveer de un espacio recreativo tradicional para que los adolescentes y la niñez aprendan sobre la formación ciudadana	<p>En este espacio se dotará de mobiliario adecuado para juegos de mesa, que en la temática de los mismos contengan valores ciudadanos, imágenes que acerquen a la democracia, con la posibilidad de jugarse de manera individual, por equipo o de manera grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas redondas de 8 a 10 espacios. • Loterías cívicas • Memoramas de los valores. • Rompecabezas electorales. • Dominó cívico educativo. • Serpientes y escaleras de los valores y disvalores. • Crucigramas de contenido formativo. • 100 niños opinaron.
Sala de lectura	Promover mediante la lectura la cultura ciudadana y formación ciudadana en la comunidad infantil y adolescente	<p>El área tendrá el concepto de biblioteca contemporánea en la que exista al alcance de los participantes materiales de lectura: libros, revistas, impresiones, folletos, de contenido cívico, cultural, democrático.</p> <p>El espacio se caracterizará por ser cómodo con sillones, puf, cojines, tapetes enrollables para que los lectores se sientan cómodos y disfruten de la lectura individual o compartida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliario como: • Sillones, puf, cojines lavables, tapetes enrollables, frazadas. • Estantería diversa, mesas. • Acervo bibliográfico de contenido formativo. • Cuentos de valores. • Revistas educativas para adolescentes, niños y niñas. • Trípticos • Lecturas impresas para los más pequeños.

<p>Macro juegos</p>	<p>Que las y los visitantes favorezcan su motricidad mediante macrojuegos adecuados, temáticos a la ludoteca</p>	<p>El espacio será destinado para la recreación principalmente, pensando en los más pequeños, se habilitará un contexto con macro juguetes como pelotas gigantes, mega , macro jenga. Juegos de patio como twister de piso, “la tierra” , serpientes y escaleras. En este lugar se podrán esparcir libremente, mientras que se divierten y se favorece su motricidad. Cabe destacar todos los macro juegos tendrán imágenes alusivas al objetivo de la ludoteca</p>	<p>Macro juguetes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas gigantes de diversos colores. • Mega cubos de plástico ligero. • Jenga gigante de material ligero y seguro con consignas cívico- culturales. • Juegos de patio pintados: • Twister, la tierra, serpientes y escaleras.
<p>Mural didáctico</p>	<p>Expresar los aprendizajes de la estancia en la ludoteca mediante la libre participación en el mural didáctico</p>	<p>El mural se pretende tenerlo al final del recorrido por la ludoteca o en una área de salida, posterior al tiempo en el lugar, los visitantes podrán expresar lo aprendido, lo que más les gustó o pareció interesante, mediante actividades recreativo-educativas, pudiendo escribir o dibujar los elementos antes mencionados y después pegarlos en la pared del saber.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un muro exclusivo. Con un mega árbol dibujado, o alguna otra imagen que exprese el saber. Puede ser pared acrílica, de corcho o forrada con papel revolución (sustituible). • Mesas, sillas. • Lápicos, marcadores, colores, crayolas, hojas blancas y de colores, copias con dibujos alusivos al tema. • Chinchetas • Cinta adhesiva
<p>Área artística</p>	<p>Promover la cultura ciudadana a través de las diferentes expresiones artísticas</p>	<p>En esta área se pretende que los visitantes se vinculen con las diferentes expresiones artísticas al mismo tiempo que interactúan con temas relacionados a la formación cívica. Habrá desde materiales para pintar como: acuarelas, pinturas diversas, hasta materiales moldeables como plastilina, fomy, masa de sal. También se incluirán panderos, maracas, claves. Cuando los adolescentes, niños y niñas lleguen aquí, ellos podrán elegir si hacen alguna figura plastilina, una pintura, un cuadro plástico o imitan alguna canción. Siempre la temática será el objetivo central de la ludoteca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio con mesas y sillas. • Cajas o cubos para ordenar el material. • Estantería • Acuarelas, pinceles, pinturas diversas, marcadores, hojas de colores, piezas de cartulina, opalina o cartoncillo. • Caballetes de madera. • Plastilinas, modelinas, pegamentos líquidos y en barra. • Panderos, maracas, claves, triángulos. • Sonido y reproductor de música
<p>Ejercicio democrático (elección)</p>	<p>Promover en los visitantes la importancia del ejercicio democrático como parte de su formación en la cultura cívica</p>	<p>Los visitantes llegan al área de ejercicio democrático infantil. Se les explica pedagógicamente en que consiste y se les dice que jugarán a las elecciones. Se plantean valores, temas de interés, entre otros para que elijan. Se asignan roles y se hace la elección Se realiza el conteo de votos y se les dan los resultados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio destinado a. • Logotipos y lonas propias de las elecciones • Casillas electorales • Urnas • Boletas de carácter infantil • Mesa y sillas para equipo electoral • Gafetes • Impresora • Hojas para imprimir

Buzón de la expresión y la libertad

Favorecer en los visitantes el derecho a la libre expresión y la cultura crítico constructiva

La ludoteca en uno de sus espacios estratégicos tendrá un buzón de expresión. Los visitantes podrán expresar su opinión sobre la vida en sociedad, considerando temas de interés para todos: violencia, inseguridad, cambio ambiental, la escuela, entre otros temas. Junto al buzón estará una pregunta detonadora para que ellos reflexionen y en hojas al alcance podrán expresar su sentir, siempre con una orientación hacia la cultura crítico constructiva

- Buzón de expresión
- Lona o pared con preguntas generadoras
- Slogan inductivo hacia la reflexión y construcción
- Recorte de hojas suficientes
- Lápices y/o plumas

Cine Inductivo

Introducir a los visitantes a la ludoteca cívica mediante la proyección animada de los conceptos y temas generales que identifican al espacio.

A la llegada a la ludoteca se recibe a las y los visitantes, con un video de bienvenida que permite introducir a quienes asisten hacia lo que es este espacio de interacción. El video tiene características particulares de atracción propios de la edad, animación, musicalización, que animarán a invitarán a divertirse y aprender. Además generaliza sobre las áreas de la ludoteca y las reglas de funcionalidad.

Mobiliario como:

- Sillas
- Espacio oscurecido
- Pantalla de proyección
- Proyector
- Bocinas
- Equipo de cómputo.

La variable del espacio es que se puede utilizar en otro momento para ofrecer videos educativos.



Flujo de actividades. Orden sugerido del recorrido

1. Cine inductivo
2. Sala de lectura
3. Juegos de mesa
4. Ejercicio democrático
5. Zona tecno-interactiva
6. Adulto por un día / disfraces
7. Área artística
8. Macro juegos
9. Mural didáctico
10. Fotografía

CONCLUSIONES

Hacer la revisión de lo que es una ludoteca permite descubrir una alternativa ideal para contribuir a la educación de los niños, niñas y adolescentes en general. Al observar la implementación de la misma en otros países anima a integrarla dentro del quehacer de las diferentes instituciones que se preocupan por contribuir a la

formación integral de la niñez mexicana, específicamente chihuahuense.

Al buscar la propuesta, es posible observar que hay una gran variedad de actividades relacionadas con el uso de las TIC que resultaría favorecedoras para los estudiantes de nivel básico, ya que se contemplan espacios que parten del interés propios de la edad. Sin embargo el proyecto aún está en construcción y es necesario ponerlo en marcha para descubrir los resultados.

BIBLIOGRAFÍA

Martín, P. G. (2021). Participaciones y resistencias de las infancias y juventudes de América Latina. *LINHAS CRITICAS*.

Penon, S. (2006). Las Ludotecas. *Educación Social*, 83-91.

Tamayo, A., & Restrepo, J.A. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1341/134152136006/index.html>

Tuñón, I., Laiño, F., & Castro, H. (2014). El juego recreativo y el de-

porte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. *Educación Física y Ciencia*, 16(1). <http://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFY-Cv16n01a04>

Viejo, C., Ortega-Ruiz, R., & Romera, E. M. (2018). Children's play and development. In C. A. Huertas-Abril, & M. E. Gómez-Parra (Eds.). *Early Childhood Education from an Intercultural and Bilingual Perspective* (pp. 131-146). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5167-6.ch009>

