

SISTEMA UNIVERSITARIO ANA G. MÉNDEZ  
UNIVERSIDAD METROPOLITANA  
RECINTO DE CUPEY  
ESCUELA GRADUADA DE EDUCACIÓN

DIRECTRICES PARA LA IMPLANTACION DE LUDOTECAS ESCOLARES  
EN PUERTO RICO

WILLIAM MORALES OSORIO

Mayo 2010

Copyright © William Morales Osorio 2010

## DEDICATORIA

Este trabajo lo quiero dedicar a mi abuelita Cecilia Pizarro, quien falleció en febrero de 2010, luego de luchar y perseverar por catorce años en contra de un cuadro clínico muy difícil. Nunca se dio por vencida y extendió su vida mucho más de lo pronosticado por los médicos. Fuiste una incansable luchadora y ejemplo a seguir para muchos, en especial para mí, te recordaré por siempre.

A mi esposa Rachel M. Rivera, quien me apoyo en todo momento, conociendo lo difícil que sería esta travesía. Le agradezco el haber compartido su sabiduría, que fue de gran ayuda para poder culminar con este proceso arduo pero muy gratificante. También a mi hija Alondra R. Morales quien fue, ha sido y seguirá siendo mi inspiración, mi muza y mi fortaleza para seguir conquistando triunfos en mi vida. A ustedes, mi familia, gracias por ser parte de este logro, les amo de todo corazón.

## AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de crecer como ser humano y como profesional en este el campo de la educación. A mis profesores de educación física el Dr. Miguel Albarrán, la Dra. Gloria Díaz y el Dr. Mariano Santini. Especialmente a Santini, quien fungió como mentor y facilitador a través de toda la dinámica de este proyecto de investigación; muchas gracias profesor.

Además, quiero incluir a los empleados de la biblioteca de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey. En especial a Pedro Lauriano y Sylvia Zabala, quienes grandemente aportaron y ayudaron en el desarrollo de este estudio. A Ricardo Tapia, dirigente del equipo de baloncesto masculino, quien me brindo la oportunidad de continuar estudios post graduados y fue en todo momento un modelo a seguir. También al Director Atlético de la Universidad Metropolitana, el Sr. Ariel Ortíz, por creer y confiar en mí, sin su ayuda no lo hubiese logrado.

Por último y no menos importante, agradezco a mi familia por su apoyo incondicional. Les agradezco a todos. En especial a mí esposa, Rachel Rivera y a mí madre, Diana Osorio, por entender, respetar y celebrar esta meta alcanzada.

¡Simplemente Gracias!

## TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
TABLA DE CONTENIDO	v
Lista de Tablas	vii
Lista de Apéndice	viii
SUMARIO	ix
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del Problema	1
Justificación	2
Objetivos	3
Preguntas de Investigación	4
Definición de Términos	4
Limitaciones	5
Delimitaciones	6
Resumen	6

CAPÍTULO II. REVICIÓN DE LITERATURA	7
Marco Histórico	7
Marco Teórico	8
Marco Empírico	10
Marco Conceptual	12
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	19
Preguntas de Investigación	19
Diseño de la Investigación	19
Población y Muestra	19
Instrumentación	20
Procedimiento	20
Análisis y Recopilación de Datos	22
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y HALLASGOS	23
Resultados	23
Hallazgos	28
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
Conclusiones	34

Recomendaciones	37
Implicaciones Educativas	38
REFERENCIAS	41

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Planilla de recopilación de información sobre ludotecas.	24
Tabla 2. Fichero básico de una ludoteca escolar y/o al aire libre.	32



## LISTA DE APÉNDICES

Apéndice A. Instrumento	45
Apéndice B. Guía y directrices para la implantación de ludotecas escolares y/o al aire libre.	46

## SUMARIO

El propósito de este estudio fue exponer y auscultar a fondo el concepto de las ludotecas. Estas son espacios destinados a fomentar el juego libre como elemento lúdico y educativo, que propicia una sana recreación entre sus usuarios. Su primordial objetivo es reconocer y establecer el derecho más simple de un niño; el derecho a jugar. Además, se discuten las funciones, beneficios y la relación que guarda con la educación física.

El estudio se fundamenta en base a la teoría de tareas de Havighurst, teoría psicosocial de Erikson y la teoría cognitivo social. El diseño de la investigación fue cualitativo de tipo documental descriptivo. En el procedimiento se llevó a cabo una exhaustiva revisión de literatura y se preparó una bibliografía anotada en base a los documentos analizados. Para el análisis de estudio, el investigador utilizó como instrumento una planilla comparativa.

De acuerdo con los hallazgos, el término ludoteca resulta aún ser desconocido en Puerto Rico. Aún en los ámbitos educativos, socio-culturales y políticos de este país no se conocen los grandes beneficios que presenta a sus habitantes. Las ludotecas básicamente crean ambientes de aprendizaje informal donde se estimula el juego espontáneo en el niño y la niña.

Finalmente, como resultado de la investigación a estos fenómenos recreativo-culturales, las ludotecas, se redactaron directrices para la implantación de ludotecas escolares en el nivel elemental. Estas guías y directrices, fungen como facilitadores, ofreciendo al estudiante una variedad de alternativas de movimiento en su tiempo libre. Para complementar el material didáctico, se incluyó un fichero con actividades básicas que pueden implantarse y desarrollarse en el contexto escolar.

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### *Planteamiento del problema*

Cada día se hace evidente la necesidad de fomentar la actividad física en la niñez. Es en las escuelas y colegios donde los niños pasan la mayor parte del tiempo. La clase de educación física es el período utilizado por excelencia para llevar a cabo actividad física.

En Puerto Rico, según la Ley Núm. 146, específicamente en el Artículo 3.04 se ordena a las escuelas proveer a todos los estudiantes un mínimo de tres horas semanales de educación física formal (Carta Circular Núm. 18-2002-2003). A pesar de que las tres horas son mandatorias y que se hace mención a todos los estudiantes, el Departamento de Educación realmente no cumple con estas exigencias. Estas violaciones a la Ley Núm. 146, se hacen más evidentes en el nivel elemental, específicamente en los grados primarios (K-3). A raíz de esta situación, se hace necesario explorar nuevas estrategias que propicien la participación de estos estudiantes a realizar actividad física.

En varios países del mundo, especialmente en México, se han incorporado al currículo escolar de educación física ludotecas escolares y al aire libre, especialmente en el nivel elemental. La idea de las ludotecas es incitar y propender la actividad física, el movimiento creativo y la expresión motriz espontánea como complemento al programa de educación física escolar, especialmente en períodos de recreo, en transiciones entre clases y en períodos libres.

Este estudio intenta investigar a fondo el concepto de las ludotecas. A su vez, existe un interés genuino del investigador por describir las funciones, beneficios y explorar si en efecto guarda relación con la educación física que se realiza en los centros educativos del país.

Hasta el presente, no se tiene la oportunidad de contar con los servicios de una ludoteca en Puerto Rico. Mientras que en otros países, estas son consideradas como un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setentas (Rubio 2002).

La palabra ludoteca se deriva del latín *ludus* que quiere decir juego, juguete, y del griego *théke* que significa cofre, caja (Borja, 1994). Estos lugares no son simplemente estructuras donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo (Rubio, 2002). Las ludotecas serían de gran ayuda en las universidades, escuelas y programas comunitarios aquí en Puerto Rico.

### *Justificación*

En Puerto Rico, actualmente se desconoce el concepto de ludoteca. En definitiva, el interés del investigador por las ludotecas surge como una alternativa para la utilización del uso constructivo del tiempo libre tanto en las escuelas, como fuera de éstas. Según la Dirección General de Educación Física en México (2001), el llevar a cabo una ludoteca al aire libre podría reforzar el trabajo educativo del maestro de educación física. Este concepto sería una alternativa relativamente innovadora y viable para ser aplicada en Puerto Rico. Ya sea a la hora del almuerzo o en el tiempo libre que presente el estudiantado en las escuelas. Sería de gran ayuda en aquellas escuelas que no cuentan con un programa de actividades y deportes intramurales.

En un intento por cuestionar el propósito y/o la necesidad de las ludotecas en el ámbito social- comunitario, el usuario puede encontrar ese espacio de juego que muchas veces le falta en su casa. Además, conoce compañeros de juego de su misma edad y comparte con sus propios padres u otros adultos con los que puede jugar.

Según Rubio (2002), el juego es una expresión libre y voluntaria, por lo que la escuela, tal y como hoy se le concibe, tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el

desarrollo del juego. Tradicionalmente, la escuela ha adoptado una actitud hostil hacia el juego por su supuesta oposición al trabajo en clase y al tiempo lectivo. Tan solo algunas de estas instituciones favorecen y practican al menos el juego didáctico. Rubio (2002), asegura que para la mayoría de los niños ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego por lo que se necesitan lugares específicos, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen la opción de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego.

En fin, aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así esta actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo (Dirección General de Educación Física, 2001). Por tal razón, se estimula la interacción social entre pares y promueve el sentido de responsabilidad, tolerancia y compartir, entre otros.

### *Objetivo*

El objetivo de este estudio fue explorar y analizar, de acuerdo a la revisión de literatura, las ludotecas desde una perspectiva educativa y social como beneficio para la población de los centros educativos y comunitarios del país. A través de recursos bibliotecarios y tecnológicos se revisaron las diversas facetas que componen una ludoteca. Finalmente, se realizó una guía para el diseño e implantación de una ludoteca escolar y/o al aire libre.

Estudios anteriores muestran que este concepto, practicado en muchas de las grandes ciudades del mundo, se rige de manera distinta y varía de acuerdo a los estatutos y reglas de cada país. Según Rubio (2002), sería un logro posibilitar al usuario de las ludotecas acceso al mundo de la actividad y el objeto lúdico, especialmente en aquellos sectores con menor capacidad

adquisitiva y cultural. Esto facilitaría el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño y la niña.

### *Preguntas de investigación*

1. ¿Cuáles son las características de una ludoteca escolar y una ludoteca al aire libre?
2. ¿Cuál es la función de la ludoteca en el contexto educativo puertorriqueño?
3. ¿Qué relación tiene la ludoteca con el currículo académico y las actividades del programa de educación física?
4. ¿Cuáles son los beneficios de una ludoteca para la población escolar?
5. ¿Cuáles pasos y directrices son necesarios para implantar una ludoteca escolar?

### *Definición de términos*

Para propósitos de este estudio se utilizaron las siguientes definiciones:

1. Actividad física – Cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que resulta en gasto energético (Departamento de Educación, 2003).
2. Actividad de movimiento - Todas las expresiones del movimiento representadas, como destrezas fundamentales, ritmos, bailes, juegos, ejercicios y deportes (Departamento de Educación, 2007).
3. Juego – Ejercicio de gran valor formativo y sujeto a reglas. Se divide en: simples, complejos, preparatorios, nuevos o cooperativos (Departamento de Educación, 2003).
4. Juguete – es un objeto hecho expresamente para jugar, para que los niños y las niñas se entretengan. En casi todas las sociedades cumple una función didáctica dentro del juego infantil (Borja, 1994).
5. Ludobuses – son ludotecas rodantes, instaladas en autobuses (Berger & Ovalle, 2007).

6. Ludoteca – es un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario (Borja, 1994).
7. Lúdico – perteneciente o relativo al juego (Berger & Ovalle, 2007).
8. Ludotecario – es el especialista en dinamizar y organizar un espacio totalmente dedicado al juego; es el responsable del funcionamiento óptimo de una ludoteca (Borja, 1994).
9. Ocio – es la porción de tiempo que un individuo no dedica al trabajo o que no está relacionada con las responsabilidades del trabajo (Departamento de Educación, 2003).
10. Tiempo Libre – tiempo disponible luego de que se ha cumplido con las obligaciones de carácter biológico, social y económico (Departamento de Educación, 2003).

### *Limitaciones*

Algunas de las limitaciones que este estudio enfrentó incluyen:

1. La escasez de recursos de información disponibles en el contexto educativo.
2. Dificultades de adaptación conceptual y cultural de modelos de implantación de ludotecas latinoamericanas.
3. Resistencia a adoptar esta estrategia en el contexto educativo puertorriqueño.
4. Solo hay un reducido número de personas estudiosas de este prisma pedagógico que significan los juguetes y éstas están en un nivel de investigación científica sin llegar a impactar en la orientación familiar ni escolar.

### *Delimitaciones*

Este estudio se delimitó a escudriñar información disponible en la base de datos de la Biblioteca de la Universidad Metropolitana, incluyendo tesis y disertaciones, recursos

informáticos, tales como ERIC, EBSCO Host, Wilson Web, Dissertation Abstracts, SportDiscus, Cybertesis, Dialnet, entre otros.

### *Resumen*

En este capítulo se ha introducido el tema de estudio de esta investigación. Se han presentado los planteamientos del problema relacionados al tema de estudio. También se han incluido la justificación del estudio, los objetivos, las preguntas de investigación, la definición de términos, limitaciones y delimitaciones que afectan la investigación. En el próximo capítulo se presenta la revisión de la literatura sobre el tema de estudio.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

El propósito de este capítulo es llevar al lector a conocer lo que es una ludoteca. Algunas de las interrogantes que surgen son: ¿qué es una ludoteca?, ¿cuál es su función?, ¿qué beneficios presenta?, ¿guarda relación con la educación física? El investigador pretende desarrollar un modelo de ludoteca para las escuelas elementales de la región educativa del este de Puerto Rico.

#### *Marco Histórico*

En base a la información recopilada, la primera ludoteca abrió sus puertas en el año 1934 en los Estados Unidos, específicamente en la ciudad de Los Angeles, California. (Ludoteca La Guineu, 2000). Esta funcionaba de manera similar al sistema de una biblioteca general, pero prestando en lugar de libros, juguetes para llevárselos y utilizarlos en las casas.

En Europa, la ludoteca no apareció hasta el 1959, en Dinamarca. Con la publicación de la Carta de los Derechos del Niño en el 1959, donde se recoge en el inciso 7c el derecho del niño al juego (Ludoteca La Guineu, 2000). Al poco tiempo, este modelo fue adoptado por otros países como Inglaterra, Suiza, Canadá, Australia y Bélgica. Además, están recomendadas por la Organización Educativa, Científica y Cultural de las Naciones Unidas (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO) (Rubio, 2002). En ese tiempo las ludotecas, junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego.

En la actualidad, el concepto se encuentra muy bien organizado y representado, ya que cuenta con la Asociación Internacional de Ludotecas. Esta fue creada en el año 1990 durante la

5ta Conferencia Internacional de Ludotecas. La Asociación está registrada bajo las leyes de Bélgica y la componen nueve directores de diferentes nacionalidades (Borja, 1994).

Hoy día, las ludotecas se encuentran esparcidas en gran parte de los países industrializados. Estas cuentan con diferentes formatos y atienden a diversas poblaciones, dependiendo de los estatutos y exigencias de cada país. No obstante, su implantación en Puerto Rico depende del apoyo del sistema de educación público quienes, hasta el momento, no reconocen sus beneficios ni han orientado a los docentes de educación física sobre sus bondades.

### *Marco Teórico*

Este estudio denota las congruencias que se presentan en el enfoque del desarrollo psicosocial de Erikson, específicamente al referirse a la cuarta etapa de industriosidad versus inferioridad. En esta etapa, el niño y la niña deben aprender habilidades de la cultura o enfrentar sentimientos de incompetencia (Papalia, 2005).

En base a su teoría psicosocial, Eric Erikson creía que el tema principal a través de toda la vida era la búsqueda de la identidad. Esto, de cierta forma sucede por medio del juego. Erikson resalta cómo la sociedad puede dar forma al desarrollo del ego o de sí mismo (Papalia, 2005). El jugar ayuda mucho al desarrollo pleno del ego y de sí mismo.

Mediante esta etapa crucial del desarrollo psicosocial los niños y las niñas tienen que aprender las habilidades que valora su sociedad. Además de dominar muchas y variadas habilidades, deben desarrollar un sentido de sí mismos como laboriosos y competentes o incompetentes e inferiores.

Definitivamente, los niños y niñas que se encuentran en la cuarta etapa del desarrollo psicosocial de Erikson están mucho más ávidos a aprender nuevas destrezas. La industriosidad o laboriosidad es maximizada durante los exuberantes años de la niñez. Cuando los niños y niñas

dirigen sus energías para dominar las nuevas habilidades cognitivas y físicas de su amplio mundo. La inferioridad se desarrolla del sentimiento de incompetencia y fracaso para lograr altos niveles de expectativas (Gallahue & Ozmun, 2006).

También existe la teoría cognitivo social, la cual es una perspectiva que aclara cómo el niño y la niña en edad escolar progresa en el aprendizaje, la cognición y la cultura, sobre la base de la maduración y la experiencia para ser más articulado, agudo y competente (Stassen, 2004). Cuando los niños y las niñas de edad escolar juegan en grupos desarrollan esquemas de interacción que son diferentes a los de la sociedad adulta y a los de la cultura (Stassen, 2004).

Otra de las teorías que sustenta, refuerza y valida este estudio es la teoría de Robert Havighurst. Esta teoría se basa en el concepto de que la realización de las tareas de desarrollo lleva a la felicidad y el éxito en otras tareas más tarde en el ciclo de la vida, mientras que el fracaso lleva a la infelicidad, el rechazo social y la dificultad de las tareas más tarde (Gallahue & Ozmun, 2006).

La teoría de tareas del desarrollo de Havighurst es particularmente importante para los educadores porque describe el momento en el que el cuerpo de un niño o una niña está dispuesto al aprendizaje para lograr ciertas tareas. Los educadores podrían mejorar el tiempo en sus esfuerzos para enseñar por la identificación de tareas adecuadas a el nivel particular de desarrollo, siendo plenamente consciente de que el nivel de un niño o niña se ve influenciado por una preparación biológica, cultural y factores de la libre interacción con los otros (Gallahue & Ozmun, 2006).

Según Havighurst, su teoría cuenta con seis periodos de desarrollo siendo el segundo, la niñez intermedia (seis a 12 años), la cual se ajusta a esta investigación. En el periodo de la niñez intermedia se aprenden destrezas físicas necesarias para juegos ordinarios, se construyen

actitudes sanas hacia uno mismo, se aprende a llevarse bien con sus compañeros y se aprende apropiadamente los roles de cada sexo. Además, se desarrollan destrezas fundamentales en escritura, lectura y cálculo, se desarrolla la moralidad, la conciencia y una escala de valores, se logra la independencia personal, se desarrollan actitudes aceptables hacia la sociedad, en fin se desarrollan conceptos necesarios para la vida diaria (Gallahue & Ozmun, 2006).

Finalmente, la teoría de tareas de desarrollo de Havighurst, hace evidente que el organismo humano, en todos los aspectos de su desarrollo, se mueva desde una forma relativamente simple de la existencia, a más complejos y sofisticados niveles de desarrollo (Gallahue & Ozmun, 2006).

### *Marco Empírico*

A continuación, se presentan resultados y/o hallazgos de estudios realizados que guardan relación con esta investigación. Según Llabreras (2008), los resultados obtenidos de las investigaciones sobre qué actividades realizan los alumnos en las escuelas durante su tiempo libre en Puerto Rico reflejan que los estudiantes se quedan en el patio escolar sin hacer nada. Existe un reducido grupo, en especial varones que realizan algún deporte de conjunto, mayormente el baloncesto.

Sin embargo, al compararlos con los estudiantes norteamericanos, se encontró que estos emplean el tiempo libre de una manera más constructiva, como ir a la biblioteca, practicar deportes variados y realizar actividades pasivas, entre otras (Llabreras, 2008).

Otro estudio revela que el 100% de la muestra estuvo de acuerdo en llevar a cabo diversos juegos a la hora de recreo y que esto ayudaría a reducir conductas violentas y de agresión entre los estudiantes. Según Hernández (2004), la mayoría de los participantes estuvieron de acuerdo en que se debe fomentar en la escuela el uso de técnicas mediante el juego,

que ayuden a los niños y niñas a adquirir destrezas de compartir, cooperar y socialización en grupo.

Esta investigación llegó a la conclusión de que se debe proveer oportunidades de enseñanza mediante estrategias de juego. Además, Hernández (2004) recomendó habilitar un área en las escuelas con una diversidad de juegos para que los niños y las niñas puedan compartir en sus periodos libres ya que de acuerdo a las investigaciones esta práctica ha demostrado ayudar a los niños y las niñas con problemas que requieren de modificación de conducta y los ayuda a poner en práctica reglas de adaptación social.

Sin embargo, en una investigación realizada por la Universidad de New York, se expone la crisis que presenta el recreo escolar en las escuelas americanas (Bostic, 2004). A pesar de que la evidencia sugiere que el período de receso proporciona una serie de beneficios para los niños y las niñas, estos están siendo sistemáticamente eliminados de la jornada escolar. El maestro de escuela, John Brinsley, creó el período de receso en el siglo XVII porque creía que los niños y las niñas se beneficiarían de una interrupción de la jornada escolar. Posteriormente, varios otros filósofos y educadores también reconocieron la importancia de intercalar el día escolar con el espacio social libre.

Según Bostic (2004), la naturaleza de las actividades presentadas en el recreo en última instancia, debe dejarse a los estudiantes. Independientemente de cómo los estudiantes eligen pasar su tiempo, tienen derecho a un período de receso, así como lo dictamina la ley de derechos humanos para los trabajadores.

El estudio revela que este periodo es la única vez en la jornada escolar que los niños y las niñas son autónomos, ofreciéndoles una oportunidad para ellos jugar, establecer su propia cultura, interactuar libremente con sus compañeros y participar en otras actividades de su propia

elección. Es el único momento del día en que los estudiantes hacen contacto con el medio ambiente, teniendo tiempo para sí mismos y escapando del confinamiento de los salones clase.

### *Marco Conceptual*

La ludoteca es un lugar para la libre expresión y desarrollo de habilidades a través del juego. Estas pueden ser parte de escuelas, centros culturales, bibliotecas públicas y centros comunitarios. Son instituciones recreativo-educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes y de profesionales especializados (Borja, 1994).

Este concepto ofrece una alternativa a niños y niñas y, en ocasiones, a los jóvenes de hoy para disminuir las limitaciones socio-económicas, pedagógicas y culturales que nuestra sociedad impone a la infancia en su actividad más propia y natural: el juego. Son una realidad en el ámbito de una educación en y para el ocio con una dimensión consumista (Borja, 1994).

Las ludotecas deben orientarse a las necesidades de grupos específicos: niños, adolescentes, adultos mayores, discapacitados, reclusos, adictos, etc. También deben contemplar las necesidades cognitivas, afectivas, emocionales y sociales.

A su vez, se observaron aspectos relevantes e importantes de anteriores estudios realizados, en los que se presentan dos temáticas diferentes del concepto ludoteca. La primera es el modelo anglosajón el cual plantea, según Borja (1994), que las ludotecas promueven el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil. Actúan como servicio preventivo para las familias con hijos pequeños y para las personas con necesidades especiales brindando un servicio de soporte para las familias. Algunos países que adoptaron este modelo son Australia, Gran Bretaña y Suecia, entre otros.

El segundo modelo de ludotecas es el latino – mediterráneo. Este modelo presenta a las ludotecas como instituciones recreativo-culturales diseñadas para los niños y las niñas y los adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil, principalmente a través del juego y de los juguetes. Para lograrlo, estimulan el juego infantil mediante juguetes, material lúdico, espacios de juego y con las orientaciones y compañía que se necesita para jugar (Borja, 1979). Tanto España, Italia, Francia y Suiza, entre otros, se rigen según este modelo.

Eventualmente, las ludotecas asumen la función de proporcionar a los niños y las niñas aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades. También, promueven el juego en grupos, con compañeros de edades similares. Favorecen la comunicación y mejoran las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres, en particular. Orientan a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos. Proporcionan material lúdico adecuado para los niños y las niñas con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico (Rubio, 2002).

Además, realizan actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete. Prueban los juguetes para conocer su calidad, material y también las reacciones del niño y la niña ante ellos. Facilitan esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten y hasta reparan aquellos juguetes que se hayan estropeado (Rubio, 2002).

Con el pasar de los años y la constante evolución de las sociedades y sus habitantes, las ludotecas han optado por adaptarse a esos cambios que se fundamentan en llenar las necesidades de sus participantes. Es por tal razón, que se observan diferentes tipos de ludotecas como: la circulante, comunitaria, personal, itinerante y las escolares.

Rubio (2002), menciona que la ludoteca circulante fue creada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), mediante la utilización de ludobuses, los mismos que recorrían las facultades de la Ciudad Universitaria para facilitar, en régimen de préstamo, al estudiante, materiales lúdicos como ajedrez, dominó y material deportivo.

En el caso de la ludoteca comunitaria, está promovida entre niños y niñas y jóvenes a quienes se les invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, compartiendo juegos y juguetes con otros niños y niñas y vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico (Rubio, 2002).

La ludoteca personal está integrada por antologías de poemas, cuentos, cantos y juegos, seleccionados con el propósito de que el lector descubra, los disfrute y aprenda a encontrarse a sí mismo (Rubio, 2002). Estas ludotecas pueden habilitarse en el hogar o centros residenciales.

Otro tipo de ludoteca es la itinerante. Una de sus modalidades es la que funciona impulsada por instituciones provinciales con el fin de acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna asociación, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Las ludotecas de este tipo cuentan con un depósito central de juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos. Se realizan viajes a cada núcleo para cambiar los juguetes, para llevarse los que había dejado y dejar los nuevos ya solicitados y seleccionados por los responsables de las entidades a quienes se les dejó previamente un fichero descriptivo de juguetes existentes (Rubio, 2002).

Por último, están las ludotecas escolares que cuentan con centros que disponen de materiales lúdicos que responden a las características de los usuarios y de los objetivos que



persiguen (Rubio, 2002). Algunos países en los que se han implantado ludotecas escolares incluyen a México, Venezuela, Colombia y Argentina.

Además, existen las ludotecas escolares especializadas en el trabajo con niños y niñas especiales. Suelen funcionar exclusivamente para estos niños y niñas y están equipadas con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos alumnos estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete. Se considera conveniente integrarlas a las ludotecas locales para que los niños y niñas con alguna discapacidad jueguen y se relacionen con el resto de los niños y niñas. Este es el objetivo de mayor importancia en cuanto a lo que se busca con la participación de estos estudiantes, llegar a la integración.

El concepto de las ludotecas guarda relación con la educación física ya que coinciden bastante en muchas de sus prácticas. Verdaderamente, la fase intramural perteneciente al programa de educación física en las escuelas es lo más que se asemeja a una ludoteca actualmente en Puerto Rico.

Según el Departamento de Educación (2003), la fase intramural es aquella en la que se organizan y desarrollan actividades de movimiento en las que participan estudiantes de una misma escuela. Esta participación se efectúa durante un periodo en el cual toda la matrícula escolar esté disponible para participar. En ocasiones, los propios maestros de educación física, sin darse cuenta, practican el préstamo de juguetes y/o equipo deportivo en sus escuelas, siendo esta acción el objetivo principal de las ludotecas.

En México, según la Dirección General de Educación Física (2001), se han dado a la tarea de desarrollar ludotecas al aire libre en las escuelas. A través de los años, el sitio más aprovechado para la ejecución de las clases de educación física ha sido el patio escolar. Es por

ello que se ha pensado en su relevancia como espacio pedagógico. La Dirección General de Educación Física en México propone a aquellos profesionales en el campo de la enseñanza una visión diferente del uso de los patios escolares.

Eventualmente, se ve cómo la educación física, los deportes y el tiempo al aire libre han sido poco a poco limitados en las escuelas del país. El permitir que los niños y las niñas en el nivel elemental no obtengan experiencias positivas de la clase de educación física agravaría aun más el problema, ya que llegarán a la secundaria desmotivados y faltos de interés, creyendo que no son buenos en el deporte o que no hay gozo en la actividad física.

Según Jones (2005), los maestros de educación física deberían recordarle a los padres y administradores escolares que la clase de educación física sirve como un trampolín para mantener y fomentar un estilo de vida físicamente activo. Además, con la implantación de una ludoteca al aire libre en la escuela, estos también podrían fomentar en los niños y niñas a seguir y a continuar practicando movimientos recién aprendidos y variadas destrezas motoras durante el receso, programas después de la escuela y hasta en la casa.

Las ludotecas escolares y/o al aire libre ayudarían a fortalecer la necesidad de educación física y a beneficiar el proceso de aprendizaje en las escuelas. Es importante para los educadores físicos buscar la manera de contradecir el mito de que los niños “vagan sin rumbo” y solo pasan el rato durante sus periodos de receso (Jones, 2005). Una manera proactiva para contrarrestar el mito es ofrecer actividades, tanto estructuradas como no estructuradas, durante el o los períodos de receso y/o tiempo libre en las escuelas.

El juego puede ayudar a desarrollar muchas de las habilidades necesarias para desempeñarse con éxito en los grados mayores. Es en el mejor interés de la escuela el que sigan

apoyando el recreo y el juego utilizando como medio las ludotecas para aumentar el amor de los niños y niñas por aprender y por la actividad física (Jones, 2005).

Mediante estudios realizados, se ha encontrado que los niños y niñas que juegan reciben muchos beneficios por hacerlo. Se concentran mejor, se vuelven más creativos, tienen más imaginación, aprenden otros idiomas más rápidamente, atraen a más amigos, son más populares, se relajan más y son más seguros. Es por esto que el jugar no debería ser solo un derecho, sino un deber (Corporación Día de la Niñez, 2008).

Según Berger y Ovalle (2007), las ludotecas están orientadas a defender uno de los derechos fundamentales de los niños y las niñas: el del juego, reflejado en la calidad y la cantidad de tiempo que les dedican juntos a sus padres, por lo que en una segunda instancia también es la comunidad entera con quienes se espera trabajar. El proceso de trabajar en una ludoteca es una experiencia que aspira, en primera instancia, a trabajar con la niñez y, muy importante, enseñar jugando, ya que la cantidad y la calidad de tiempo que dedican a los niños y las niñas son factores fundamentales para construir una sociedad sana (Berger & Ovalle, 2007).

El dejar que los niños y niñas jueguen en el patio de la escuela después de clase es cosa del pasado. Es importante tomar en cuenta que la clase de educación física es solo una de muchas oportunidades que tienen los estudiantes para hacer actividad física dentro de la jornada escolar. Afortunadamente, hay maestros bien comprometidos que están transformando la actividad física en sus escuelas. Ellos no sólo buscan producir equipos ganadores sino que están buscando crear un ambiente que fomente a todos los alumnos a jugar (Laumann, 2006). El fin de la participación en juegos no es desarrollar destrezas deportivas, sino propiciar situaciones de crecimiento, maduración y desarrollo físico-motriz, social-emocional y conceptual-intelectual (Santini, 2004).

Las ludotecas promueven grandes beneficios entre la población que participa de sus servicios. Principalmente satisfacen las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella, los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos (Rubio, 2002).

Además, es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. Allí, el niño y la niña usuarios se transforman en creadores y receptores de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños y niñas de su edad (Rubio, 2002).

La ludoteca constituye un intento de control del consumo irracional. El precio de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesa de aumentar, razón por la cual la ludoteca pudiera ser una excelente opción.

Si se observa desde una perspectiva etnológica, las ludotecas conducen a pensar en hechos históricos sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en “prótesis” suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad (Rubio, 2002).

#### *Resumen de la revisión de literatura*

En este capítulo se ha presentado la revisión de literatura para la cual se han consultado libros, artículos de revistas profesionales, búsqueda electrónica y estudios realizados. En el próximo capítulo se presenta la metodología y los procedimientos que se utilizan en el estudio.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

En este capítulo se explica la metodología que se utilizó para llevar a cabo la investigación. Se describe el diseño de la investigación, la población y la muestra, el instrumento y se detalla el procedimiento que utilizó el investigador para la obtención de los datos y llegar a los hallazgos.

#### *Preguntas de investigación*

Para el desarrollo de esta investigación documental, el investigador busca responder a las siguientes preguntas de investigación: ¿Cuáles son las características de una ludoteca escolar y una ludoteca al aire libre? ¿Cuál es la función de la ludoteca en el contexto educativo puertorriqueño? ¿Qué relación tiene la ludoteca con el currículo académico y las actividades del programa de educación física? ¿Cuáles son los beneficios de una ludoteca para la población escolar? ¿Cuáles pasos y directrices son necesarios para implantar una ludoteca escolar?

#### *Diseño de la investigación*

Para fines de esta investigación se presentó un diseño de estudio cualitativo de tipo documental descriptivo. El investigador realizó los siguientes pasos para documentar: se establecieron objetivos, relaciones de datos, análisis y explicaciones de acuerdo a la revisión de literatura.

#### *Población y muestra*

La población documental para esta investigación consiste de una amplia variedad de recursos y documentos accesibles relacionados a la temática de las ludotecas. Por otro lado, la

muestra documental incluye recursos electrónicos y materiales disponibles en la biblioteca de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, incluyendo las tesis y tesinas encontradas en la Sala Puertorriqueña Olga Nolla, así como el acceso a la red electrónica con que cuenta la biblioteca. Además, se utilizaron libros de texto encontrados en la biblioteca personal del investigador. La unidad de análisis que se utiliza en esta investigación documental por parte del investigador son varios estudios encontrados en la red electrónica de la biblioteca de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey. El propósito es conocer el trasfondo que presenta la literatura sobre el concepto ludoteca, sus funciones, las diferentes clases que existen y si en realidad se aplica a la educación física.

La población demográfica a la que está destinada esta investigación es la de estudiantes del nivel escolar elemental. La muestra hacia la cual va dirigida el esfuerzo de discusión, análisis e implantación de las ludotecas es a estudiantes del nivel escolar elemental en Puerto Rico.

### *Instrumentación*

Se usará una planilla de recopilación de información de ludotecas (Apéndice I) para comparar preliminarmente información sobre el origen, autor, y modelo de ludoteca. Posteriormente, se analizarán en detalle los elementos estructurales y metodológicos correspondientes a cada modelo. Una segunda planilla se desarrollará para trazar un listado de guías y directrices a seguir en la implantación de una ludoteca escolar para el nivel elemental en Puerto Rico (Apéndice II).

### *Procedimiento*

El procedimiento para la realización de la investigación comenzó con el estudio, análisis y selección del tema. Una vez obtenido el tema se procedió a detallar los pasos a seguir para la exitosa realización de este proyecto, a saber:

1. Preparar un listado de términos clave relacionados al tema de estudio, tales como: ludoteca escolar, lúdico, ludobuses, ludotecario, tiempo libre, ocio, juego, juguete, actividad física, entre otros.
2. Realizar una exhaustiva revisión de literatura referente al tema del estudio.
3. Visitar la biblioteca de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey específicamente la Sala Puertorriqueña Olga Nolla. En esta sala es donde se encuentran todas las tesis realizadas por los estudiantes ya graduados de la Universidad Metropolitana de Cupey.
4. Luego de verificar algunas tesis, el investigador opta por acceder al centro de recursos de información de la biblioteca de la Universidad Metropolitana a través del internet y acceder las bases de datos.
5. Concentrar la búsqueda en las bases de datos tales como: ERIC, ya que es la base de datos digital más grande en cuanto a educación se refiere; EBSCO Host, que es un sistema de interface de búsqueda que abarca documentos desde 1975 en todas las áreas de estudio académico actualizándose diariamente y que presenta la ventaja de hacer traducciones automáticas al español para comodidad del usuario; DIALNET, que es un portal de difusión de la producción científica hispana, o sea, una plataforma de recursos y servicios documentales que basa sus orígenes en la Biblioteca de la Universidad de Rioja en España. Por último y no menos importante, SPORTDISCUSS, que es el recurso más completo del mundo de publicaciones del ámbito del deporte y las publicaciones de

medicina deportiva, con texto completo de más de trescientos cincuenta mil publicaciones.

6. Preparar una bibliografía anotada de los documentos, recursos y materiales analizados.
7. Finalizada la búsqueda a través de las bases de datos se encontraron varios documentos entre estos: textos, “journals”, artículos de revistas científicas e investigaciones doctorales que perfilan ser fuentes primarias. Estos hallazgos ayudan a reforzar la validez de este estudio.
8. Se procedió a analizar los documentos y organizarlos en las planillas comparativas.
9. Se redactan las guías y directrices para la implantación de ludotecas escolares en el sistema educativo puertorriqueño (Apéndice B).

#### *Análisis y recopilación de datos*

El investigador presenta el estudio como un análisis de datos descriptivo. A su vez, busca auscultar el concepto de estudio con el programa educativo del país. Los datos serán desarrollados en base a un análisis de documentos. Aquí se describe y explica la información sobre el fenómeno de estudio. Según Ponce (1998), las investigaciones que se centran en levantar datos cualitativos se orientan a entender los fenómenos que investigan con el objetivo de describirlos, entender sus ramificaciones, predecir sus impactos y poder comunicarlos.

El análisis de datos cualitativos consiste en desarrollar una teoría de campo. Esta consiste en desarrollar y modificar categorías y recoger datos simultáneamente hasta el punto en que las categorías se saturan o los datos se siguen repitiendo. El objetivo del análisis es poder desarrollar una categoría fundamentada en datos de campo (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y HALLAZGOS

En este capítulo el investigador presenta los resultados y hallazgos de la literatura analizada sobre las ludotecas. Además, se identificarán y compararán en detalle los elementos estructurales y metodológicos correspondientes a cada modelo de ludoteca presentado en la tabla 1.

#### *Resultados*

Para efectos de esta investigación documental, no se encontraron estudios relacionados al tema de estudio en Puerto Rico. De hecho, el término ludoteca resulta aún ser desconocido en muchos ámbitos educativos, socio-culturales y políticos de este país.

De acuerdo a la literatura revisada, todos concuerdan en que las ludotecas son una importante herramienta educativa que puede ser utilizada para desarrollar el sentido de responsabilidad, liderato, carácter, promover la eficiencia física y lo más importante, fomentar de por vida hábitos recreativos sanos. A su vez, infunde en los usuarios un sentido de orgullo, compañerismo, pertenencia, confianza en sí mismos, poder decisional, demostrar patrones de conducta social positiva, buenas relaciones y el desarrollo de una buena imagen.

Uno de sus grandes atributos es que trabaja prácticamente con todos los miembros de la comunidad escolar, universitaria, hospitalaria o comunitaria donde presta sus servicios. Esto muestra que está al servicio de todas las personas por igual. Por lo tanto, fomenta la inclusión en la práctica de sus actividades, ya que atienden a la población en general sin rechazar a ningún individuo en particular.

Tabla 1

Planilla de recopilación de información sobre ludotecas.

Autor	Año	Tema/Concepto	Clasificación
María Borja	1994	Las Ludotecas	Modelo Anglosajón Latino
María Rubio	2002	¿Qué es una ludoteca?	Ludoteca en General
Dirección General de Educación Física	2001	Ludoteca al aire libre	Ludoteca Escolar
Andrea Berger & Mariana, Ovalle	2007	Tesis: Ruedas Itinerantes	Ludoteca Itinerante
Corporación Día de la Niñez	2008	Brújulas 2010	Ludotecas Comunitarias
María Borja	1994	La Figura del Ludotecario	Ludotecas en General
International Toy Library Association	1990	Constitution of the International Toy Library Association	Ludotecas en General
María Borja, Nuría Rajadell, María A. Vilades	1994	El marco organizativo, material y estructural de las ludotecas en Catalunya	Ludoteca Comunitarias

El análisis de los datos recopilados confirma que el llevar a cabo una ludoteca escolar y/o al aire libre podría reforzar el trabajo educativo del maestro de educación física. Cabe mencionar

que las escuelas de hoy día enfatizan contantemente en el buen uso del tiempo lectivo y no ven con buenos ojos el que el niño participe de actividades de movimiento.

Ya que ni la familia ni la escuela avalan el juego como un mecanismo de beneficio para el niño, se debe reconocer que se necesitan lugares como las ludotecas para el pleno desarrollo del juego y que los participantes obtengan el beneficio de realizar actividades físicas, activas y pasivas. Esto demuestra que la gran mayoría de los adultos olvidan que el deseo de jugar es espontáneo en el niño y la niña, por lo que se debe canalizar de una manera adecuada y no debe ser reprimido. Tampoco debe limitarse en su uso a individuos talentosos o con un alto grado de habilidad en la ejecución de destrezas motoras.

El investigador entiende que la ludoteca y el programa de educación física actual se podrían entrelazar mediante la utilización del movimiento humano como instrumento de aprendizaje para lograr el desarrollo integral del estudiante de estos tiempos. Se debe tener presente que la ludoteca escolar y/o al aire libre no se limita, única y exclusivamente, a la organización de torneos deportivos, sino que ayuda a desarrollar e incluye alternativas para satisfacer los intereses y necesidades de participación de todos los alumnos por igual.

Algunos concuerdan en que existen varios obstáculos que afectarían el desarrollo de una ludoteca : la falta de personal capacitado para ejercer como ludotecario, el deterioro y la falta de instalaciones adecuadas y/o en buenas condiciones, la escasez de equipo y materiales, la falta de recursos y apoyo económico, entre otros. Sin embargo, todos coinciden en que la ludoteca es un lugar para la libre expresión y desarrollo de habilidades a través del juego.

Una de las pautas para lograr la implantación de una ludoteca escolar y/o al aire libre es cambiar la percepción de los directores de escuelas elementales hacia el programa de educación

física. Actualmente, la organización escolar recae en los directores de escuela, quienes tienen la responsabilidad de la secuencia y el horario de clases de cada escuela.

Por tal razón, esta investigación ayudaría y podría mejorar la percepción actual de los directores y de la comunidad escolar sobre lo importante que sería implantar una ludoteca escolar y/o al aire libre en el currículo que presenta el programa de educación física en las escuelas del país. Para que la implantación de una ludoteca escolar sea efectiva depende de la fuerza y el liderazgo que ejerzan y muestren los directores para articular programas de calidad, con impacto comunitario y de interés social.

Según la Carta Circular Núm. 9 (2010), la escuela puertorriqueña debe ser un instrumento eficaz para la construcción de una sociedad justa y democrática. Debe ser una unidad dinámica de cambio social, enmarcada en la realidad actual de las comunidades y capaz de integrar voluntades para el bienestar colectivo.

El proceso educativo que se desarrolla en cada escuela debe responder a las necesidades, talentos e intereses de los estudiantes y debe proveer alternativas creativas de aprendizaje y evaluación, tanto en horario regular, como en horario extendido. Todos los estudiantes de las escuelas públicas tendrán acceso a experiencias enriquecedoras de aprendizaje, enmarcadas en un currículo innovador, integrado y pertinente para enfrentar los retos de la sociedad contemporánea (Carta Circular Núm. 9, 2010).

Una ludoteca provee para que todos los estudiantes reciban una educación que propenda al pleno desarrollo de su personalidad y de sus capacidades físicas e intelectuales, así como al desarrollo de valores y al fortalecimiento de los mismos. El director, luego de analizar las necesidades particulares de su escuela, tendrá la facultad de presentar organizaciones escolares innovadoras donde se le proveerá al maestro el tiempo necesario para el desarrollo de actividades

y estrategias, tales como: administración de cooperativas juveniles escolares, proyectos de trabajo comunitario, coordinación con el mundo laboral, atención de organizaciones estudiantiles, entre otras. Cada programa académico se asegurará de fortalecer los valores universales como parte de la transformación curricular que se persigue (Carta Circular Núm. 9, 2010).

La región educativa también tomará decisiones sobre la autorización de materiales, equipo o planta física que sea necesaria según se justifique en cada una de las propuestas evaluadas. Para esta tarea, la región educativa se asesorará con los programas o dependencias del Departamento de Educación a los que corresponda.

La ludoteca como parte integral del Sistema Educativo, contribuiría a que la escuela logre su misión y sus metas. Por medio de las actividades de movimiento ofrecidas como parte de un programa docente, la ludoteca promueve el establecimiento de una comunidad de aprendizaje entre los estudiantes. Además, le provee al estudiante un ambiente rico en actividades de aprendizaje, que surgen de la necesidad de recrearse en su tiempo libre y le permiten al estudiante desarrollar las competencias requeridas.

Si se educa a los alumnos a recrearse en su tiempo libre probablemente disminuirían los actos de violencia que se presentan día a día en las escuelas, realzarían su autoestima, contrarrestarían la obesidad, trasladaríamos al menos por unas horas a ese niño y/o joven lejos de aparatos electrónicos (computadoras, PSP, televisión y otros), agregarían diversidad de acciones, movimientos y situaciones a sus vidas en otras palabras serían más felices y capaces de valerse por sí mismos ante diversos problemas que presente la vida misma.

### *Hallazgos*

Para poner en marcha una ludoteca escolar y/o al aire libre se debe ubicar aquellos espacios donde se concentre regularmente el estudiantado o aquellos escenarios deportivos, recreativos y de disfrute al aire libre que puedan ser adecuados y seguros para el desarrollo de las actividades previamente planeadas.

Generalmente, el plan aplicado mundialmente para la organización de una ludoteca se estructura en base a rincones de juego destinados a potenciar diferentes habilidades, capacidades y destrezas en el niño y la niña, dependiendo de su edad. El modelo más común y que puede adaptarse fácilmente según las necesidades de cada programa en particular, cuenta con cuatro espacios de trabajo resumidas en las siglas ESAR (Berger & Ovalle, 2007).

ESAR es un sistema de organización y clasificación de los juegos y juguetes, que los dispone según las posibilidades y preferencias de los niños y las niñas de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. Un régimen cohesionado que da la posibilidad de comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes disponibles en cada espacio (Berger & Ovalle, 2007).

Según Berger & Ovalle (2007), cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en las áreas de trabajo, los que se caracterizan por trabajar en aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares de la siguiente manera:

- E: juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia sensorio-motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso. Se manifiestan en las primeras etapas del desarrollo cuando los niños repiten toda clase de gestos y de acciones por el solo

placer de repetirlos. Le permiten al niño y la niña ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas.

- S: juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción y la construcción de normas y valores. Permite que los niños y las niñas descubran las relaciones que se dan en la sociedad y en la historia y las emociones de su familia y su comunidad. Cuenta con disfraces, teatro y títeres, por medio de los cuales se puede dinamizar actividades de juego de roles e invención de historias. Aquí, la imaginación juega un papel importante, por ejemplo el que un pedazo de madera pueda representar una guagua o una cama.
- A: juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma y colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de bloques o cubos, rompecabezas, legos, entre otros.
- R: juegos de reglas simples y complejas que promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas. Una serie de manifestaciones lúdicas que contribuyen a fomentar actitudes y valores que ayudan a los niños y las niñas a desarrollar tolerancia, respeto por el otro y formas alternativas de comunicación no violenta. Aportes que avalan que es en el juego mismo donde el niño y la niña aprenden a identificar las pautas de la conducta social.

Uno de los beneficios que se busca al implantar las ludotecas escolares y/o al aire libre es rescatar y promover aquellos juegos tradicionales que se han ido olvidando con el pasar de los años. Esta sería una forma de inculcar en el niño y la niña juegos que probablemente realizaban sus padres y abuelos. Este conocimiento llevaría al niño y la niña a participar de estos juegos con los miembros adultos de su familia.

Las ludotecas escolares deben dar énfasis en el juego pleno, el ejercicio y el esfuerzo. Es importante que el maestro motive la actividad espontánea del niño y la niña, favoreciendo las vivencias de experiencias nuevas, experiencias que multiplican y sienten en sus cuerpos. Esta acción natural va a permitir al docente conocer mejor al estudiante, descubriendo sus insuficiencias, analizando las causas de las mismas, haciéndole tomar conciencia de ellas y ayudándole a superar sus necesidades (Álvarez, 1994).

La diversidad de las situaciones motrices planeadas a través de una ludoteca escolar, va a llamar la atención de los niños y las niñas, ya que ayudan a canalizar los impulsos, iniciativas, inquietudes y anhelos de estos en la edad escolar. También, funge como medio de integración, facilita y mejora los procesos de comunicación y representa un gran atractivo social.

En el ámbito educativo del movimiento, las ludotecas ayudarían a desarrollar y mejorar las capacidades perceptivo-motrices, habilidades y destrezas básicas y resolver problemas motores improvisando las respuestas adecuadas. Además, promueve los componentes de la actitud física y actitud motriz mediante las actividades realizadas.

De acuerdo con el aspecto cognoscitivo, se destaca el desarrollo y perfeccionamiento de la memoria, mejora la capacidad de tomar decisiones, crea condiciones de atención perspectiva, a través de la educación del esquema corporal, frente al mundo exterior, garantiza la aplicación



correcta de los fundamentos del juego individual y colectivo en la ejecución de las diferentes tareas motrices, entre otras (Álvarez, 1994).

Dentro del concepto de las ludotecas, el valor que presenta el factor afectivo es de suma importancia, ya que prepara poco a poco a los alumnos para que sean capaces de organizar, dirigir, y controlar sus propias actividades, situación mejor conocida como autogestión. Mientras que ayuda a canalizar los impulsos agresivos de lucha y coraje, propios de los niños del nivel elemental, desarrollando progresivamente el sentido de cooperación y solidaridad a través del juego y el ansia de superación, la autodisciplina y el dominio de la voluntad (Álvarez, 1994).

La efectividad de los servicios de una ludoteca escolar y/o al aire libre se lograría proveyendo tiempo flexible para que los estudiantes la visiten. Esta disponibilidad se ofrecerá, utilizando alternativas flexibles que atiendan la necesidad de los estudiantes. Algunas de estas serían: comenzar los servicios de la ludoteca antes que comience la jornada escolar, como a partir de las siete de la mañana y durante el período del almuerzo de los alumnos.

La programación de los servicios que ofrecerá la ludoteca escolar y/o al aire libre debe estar acorde con lo establecido por el Departamento de Educación bajo el programa de educación física para el nivel elemental. La ludoteca básicamente crea ambientes de aprendizaje informal donde se estimula el juego espontáneo en el niño y la niña.

Tabla 2

Fichero básico de una ludoteca escolar y/o al aire libre

Unidad Temática	Materiales/Equipo	Ejemplos de Juegos
Juegos tradicionales:	Balón de playground.	Tira y tapate
	Dos líneas en cinta adhesiva.	Los Gallos
	Cuatro líneas en cinta adhesiva.	Blancos y negros
	Pepita de algarroba y cordón.	Gallitos
	Cuicas	Saltar cuica
Juegos de mesa:	Tablero y las fichas.	Ajedrez
	Tablero y las fichas	Damas
	Mesa y las fichas	Dóminos
	Mesa y las cartas españolas	Briscas
	Mesa y las cartas	Memory
	Mesa y las cartas	Cartas UNO
Deportes:	Balón de baloncesto y cancha.	Escalerita, entra y sale, "taping"
	Bola de tenis	Tenis con la mano
	Balón de volibol	Voleo y bompeo en círculo
	Balón de soccer	Soccer en círculo

Tabla 2 (cont.)

Fichero básico de una ludoteca escolar y/o al aire libre

Unidad Temática	Materiales/Equipo	Ejemplos de Juegos
Juegos de piso:	Pintura y piedra	Caracol
	Pintura y piedra	Pelegrina
	Pintura y tablero con colores	Twister

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los hallazgos que se obtuvieron mediante el análisis de la información concerniente a las ludotecas.

#### *Conclusiones*

Uno de los problemas vigentes en las escuelas de hoy día es que aún continúa en función el estilo dictatorial por parte del director escolar y las autoridades escolares pertinentes. Sin embargo, una escuela que no promueva la participación y toma de decisiones por parte de los estudiantes, donde todo es organizado por la institución, y no existe una petición para la discusión y el desarrollo de proyectos, son indicadores de una práctica educativa autoritaria.

En la actualidad, la educación física es parte importante de las áreas curriculares de la educación primaria en Puerto Rico y a nivel mundial. Pero, es cierto que promueve e intenta educar las capacidades motrices de los estudiantes, vinculadas a mejorar su formación física, al cuidado del cuerpo y la salud, a la imagen corporal, al empleo constructivo del tiempo libre y a la liberación de tensiones, entre otras.

Resulta que estos elementos de la cultura física generan una demanda a la que debe responder el sistema educativo. Sin embargo, generalmente esto no ocurre, ya que el sistema educativo presente actualmente utiliza las mismas herramientas que hace veinte años atrás. Sin duda, es tiempo de innovar, que lo aprendido en los centros universitarios vaya a la par con lo que exige el Departamento de Educación y que lo que da resultados en otras partes del mundo se investigue, evalúe y se modifique a beneficio del estudiantado puertorriqueño.

Según Álvarez (1994), existen tres formas básicas en la que se destaca el maestro de educación física. La primera, orienta la educación física hacia la aplicación de movimiento como práctica social (deporte-recreo, deporte competición). La segunda, orienta la educación física hacia las potencialidades anatómico-funcionales o bio-orgánicas del movimiento (mantenimiento físico). La tercera, orienta la educación física hacia las posibilidades de movimiento como desarrollo de otras capacidades cognitivas, relacionales, emocionales y expresivas del individuo.

No cabe duda, que tanto los futuros maestros de educación física, como los que ejercen esta profesión actualmente, son y serán agentes de la actividad física en el medio escolar. Ellos van a ser los responsables del desarrollo armónico e integral de los alumnos, en cuyo logro el programa de educación física juega un papel trascendental (Álvarez, 1994).

La edad escolar es el momento óptimo para la potenciación de la formación corporal, porque todavía no se han fijado conductas motrices erróneas, por lo que se posee una flexibilidad e interés que hace a los niños y las niñas particularmente perceptibles a la formación de comportamientos motrices positivos (Álvarez, 1994).

El investigador ha llegado a la conclusión de que las ludotecas no son actividades complementarias, sino procesos de interacción que facilitan la formación integral de los usuarios, dirigidos o no a la población infantil, favorecen la función de animación en los centros educativos y la coordinación con grupos o entidades de la comunidad. Estas ocupan de forma libre y placentera el tiempo de ocio y propician una participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño y la niña. También, aprenden a conocer y respetar el medio natural.

La naturaleza, el ambiente y los recursos son temas recurrentes en los medios y en la escuela. La conciencia ambientalista, de cuidado y protección, merece transmitirse y enseñarse a través de la educación física y diferentes actividades de valor ecológico (Santini & López, 2006).

Luego de realizar el análisis de los hallazgos de este estudio, el investigador llegó a las siguientes conclusiones:

1. En Puerto Rico no se conoce este concepto de las ludotecas ni sus funciones, grandes beneficios y sus implicaciones dentro de los centros educativos y comunitarios.
2. Existen muy pocos estudios que puedan hacer referencia al tema de las ludotecas escolares.
3. Las ludotecas escolares ayudarían grandemente a contrarrestar los actos de violencia y vandalismo presentes en las aulas del país.
4. Toda la población escolar podría participar de actividades físicas y pasivas, ya que la organización escolar en la mayoría de las escuelas elementales le ofrece educación física solo a estudiantes que cursan el cuarto, quinto y sexto grado.
5. Se involucraría de manera más directa a los padres a comprometerse y cooperar en el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende, su presencia en el plantel escolar abona a mejorar la disciplina de los estudiantes.
6. Las ludotecas de todo tipo propician la participación. Por lo tanto, no presentan restricciones ni limitaciones de ningún tipo para que los usuarios participen de ellas.
7. Mejoran la calidad de vida en las escuelas y optimizan el uso del tiempo libre de los estudiantes.

8. Las ludotecas ofrecen un método de educación no formal para beneficio de la población estudiantil.

### *Recomendaciones*

Entre las recomendaciones que sugiere el investigador y basándose en las conclusiones, se recomienda:

1. Realizar los esfuerzos para iniciar una ludoteca escolar en una escuela de la región de Humacao.
2. Hacer una revisión del currículo de educación física elemental para el nivel universitario donde se integre la perspectiva de las ludotecas escolares en los cursos medulares de la enseñanza de la educación física elemental y/o adaptada.
3. Elaborar un opúsculo que divulgue información acerca de la ludoteca escolar y/o al aire libre y entregar a los padres, compañeros docentes y no docentes y directores de las escuelas que comprenden la región educativa de Humacao.
4. Delegar en aquellos niños y niñas que presentan problemas de conducta y/o socialización áreas de juego para asignarle la responsabilidad de mantener el orden de las actividades.
5. Establecer relaciones positivas con los padres e integrar a la familia en el proceso educativo.
6. Involucrar a todo el personal de la escuela a que participe y coopere con el funcionamiento y mantenimiento de la ludoteca.
7. Procurar la colaboración de los padres para que de forma voluntaria ayuden en la supervisión de las actividades que presenta una ludoteca escolar.

8. Los maestros deben participar efectivamente en el diseño de la ludoteca escolar para que se adapte a las necesidades específicas de sus estudiantes y su medio ambiente.
9. Diseñar talleres y adiestramientos a maestros en torno a la implantación efectiva de una ludoteca escolar y/o al aire libre. Además, se deben incluir en estos talleres el confeccionar equipo y materiales con artículos reciclables y/o recursos de bajo costo.
10. Realizar este proyecto en todas las escuelas elementales del país.
11. Fusionar la ludoteca escolar bajo el programa de educación física y acceder al respaldo de alguna entidad presente en la comunidad que apoye con un estímulo económico el programa y su desarrollo.
12. Desarrollar una página WEB que se enlace a través de la página actual del Departamento de Educación, en donde se presente y se promocióne el concepto innovador de las ludotecas escolares y/o al aire libre.

### *Implicaciones Educativas*

Las ludotecas escolares están destinadas a reforzar el trabajo educativo del maestro de educación física. Estas podrían maximizar las oportunidades de practicar destrezas y la participación en una variedad de componentes lúdicos. Además, desarrollan el uso apropiado de actividades de movimiento. Con este estudio se propone dar una visión diferente al uso adecuado de los patios y las glorietas en las escuelas elementales del sistema público y privado de Puerto Rico.

Según la Dirección General de Educación Física de México (2001), se requiere aprovechar el impulso que el alumno tiene hacia el movimiento corporal y la exploración de su



ambiente; se hace necesario estimular constantemente su creatividad y ante todo el aprovechamiento óptimo del patio escolar con fines educativos, motrices y lúdicos.

El juego, como planteamiento general de la actividad de una ludoteca, precisa de más orientaciones didácticas que clarifiquen su desarrollo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Para que realmente la tarea sea una situación lúdica de aprendizaje debe tener una lógica de juego: una actividad a realizar unas normas de juego, una estrategia de resolución y que estos tres elementos sean reconocidos por los estudiantes como juego y se identifiquen con su papel dentro de él (Álvarez, 1994).

Se debe evitar que la participación por equipos en los juegos se convierta en situaciones de competencia que puedan derivar en elemento de marginación, favoreciendo la “coalición” en vez de la cooperación. Hay que introducir al estudiante en las estrategias del juego en equipo, utilizando toda una serie de motivaciones de mayor valor educativo que la competencia (Álvarez, 2004).

Se considera que el niño juega para divertirse, aunque indiscutiblemente le gusta ganar; aquí radica una de las diferencias claves entre el juego y el deporte: el juego es lúdico, provee el disfrute por encima de cualquier otra consideración; el deporte conlleva un valor agonístico, de rendimiento, exigiendo una planificación previa de entrenamiento, técnica y táctica, que no existe en el juego.

Investigaciones realizadas sobre violencia escolar apuntan a que la violencia en las aulas es el reflejo constante de la comunidad y que los niños viven bajo un clima continuo de violencia en el hogar. Muchos estudiantes no saben manejar las situaciones y por consiguiente resuelven los problemas con discusiones y peleas. Esta idea de crear ludotecas escolares y/o al aire libre podría ser una alternativa viable a esta problemática. Además, ayudaría al niño y la niña a dejar

atrás frustraciones, miedos, inhibiciones, vergüenza y otros sentimientos inesperados por el niño, que podrían manifestarse en comportamientos inapropiados que interfieren en sus interrelaciones sociales.

Eventualmente, luego de la implantación efectiva de una ludoteca escolar debe ocurrir una merma y/o descenso en los altercados de violencia y vandalismo en la escuela, ya que el estudiantado estará ocupado realizando actividades de todo tipo. Por lo tanto, las ludotecas escolares son un instrumento al servicio de la educación física, para el logro y apoyo de sus objetivos.

## REFERENCIAS

- Álvarez, E. (1994). Las actividades físicas organizadas en la escuela. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. (19), 191-205. doi: 0213-8646.
- Berger, A., & Ovalle, M. (2007). Ruedas itinerantes. Tesis inédita de maestría. Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Borja, M. (1979). El juego infantil. Organización de las ludotecas. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, Recuperado de <http://www.caib.es/govern/archivo.do?id=164620>
- Borja, M. (1982). Las ludotecas: juguetes y sociedad. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (84-297-1844-3), Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2203>
- Borja, M. (1994). La figura del ludotecario/a: preparación y funciones. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 19 (213-8646), Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117813>
- Borja, M. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas: enfoque sincrónico y diacrónico. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 19 (0213-8646), Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117809>
- Borja, M. (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas: elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 19 (0213-8646), Recuperado de [http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo? código=117810](http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117810)
- Bostic, S. (2004). The history and contemporary crisis of recess in American schools. *Dissertation Full Text*. New York University, NY. 246. doi: AAT 3124940.

- Carta Circular Núm. 9, 2009-10. (2010). Política pública sobre la organización y requisitos de graduación de las escuelas de la comunidad elementales y secundarias del departamento de educación de Puerto Rico. Departamento de Educación. San Juan, Puerto Rico.
- Corporación Día de la Niñez. (2008). *Brújulas 2010*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.corporaciondiadelnino.org/documents/BRUJULA2010FEBRERO3.pdf>
- Departamento de Educación. (2003). *Marco curricular: Programa de educación física*. Hato Rey, Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas, Inc.
- Departamento de Educación. (2007). *Estándares de excelencia y expectativas de aprendizaje por grado*. Hato Rey, Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas, Inc.
- Dinello, R. (1998). Las Ludotecas “Las Ludotecas tienen una tonalidad de participación, alegría, e interacción social.” Recuperado de <http://www.recreacionnet.com.ar/pages31/articulos3.html>
- Dirección General de Educación Física. (2001). *Ludoteca al aire libre*. Subdirección de planificación y programación. México, D. F.
- Gallahue, D.L. & Ozmun, J.C. (Ed. 6<sup>th</sup>). (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. New York, NY. McGraw-Hill.
- Hamilton, S. (2006). Child’s Play. [Review of the book: *Child’s Play Rediscovering the Joy of Play*, by Laumann, S.] Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=21647397&lang=es&site=ehost-live>
- Hernández, M. (2004). El juego como agente de cambio en la adaptación social del niño. Tesis inédita de maestría. Universidad Metropolitana, Cupey, PR.

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (Ed. 4<sup>th</sup>). (2006). *Metodología de la investigación*. New York, NY: McGraw-Hill.
- International Toy Library Association. (1990). *Constitution of the International Toy Library Association*. Recuperado en <http://www.itla-toylibraries.org/constitution.pdf>
- Jones, R. (2005). A cognitive approach to elementary school recess. *Teaching Elementary Physical Education*. 16(2), 33. Recuperado de <http://web.edscohost.com/ehost/pdf?vid=9&hid=104&sid=b1528e44-c6c5-4ec3-a4fe-3a2c3085c04d%40sessionmgr14>
- Llabreras, N. (2008). Análisis del uso del tiempo libre de los estudiantes en el horario escolar y su impacto. Tesis inédita de maestría. Universidad Metropolitana, Bayamón, PR.
- López, M. (1994). Ludotecas en la comunidad de Madrid: Estudio de campo. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. (19), 65-82. doi: 0213-8646.
- Ludoteca La Guineu. (2000). *Ludotecas*. Barcelona, España. Recuperado en <http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesp.htm>
- Papalia, D.E., Wendkos, S. & Duskin, Ruth. (Ed. 9<sup>th</sup>). (2005). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. New York: McGraw-Hill.
- Ponce, O. (2006). *Educación física pedagógica, tiempo libre y calidad de vida: en busca de la efectividad profesional*. Vega Baja, Puerto Rico: Ponce & Sons Publications.
- Ponce, O. (1998). *Redacción de Informes de Investigación*. Hato Rey, PR: Publicaciones Puertorriqueñas.
- Rubio, M. (2002). ¿Qué es una ludoteca? *Correo del Maestro Revista para Profesores de Educación Básica*, 71. Uribe y Ferrari Ediciones S.A. de C.V, México. Recuperado de <http://www.correodelmaestro.com/.../2anteaula71.htm> - México.

- Santini, M. (2004). *Teoría y práctica en la educación física elemental y adaptada*. Hato Rey, PR: Publicaciones Puertorriqueñas.
- Santini, M. & López, L. (2006). *Juego y movimiento en la educación física elemental y adaptada*. Hato Rey, PR: Publicaciones Puertorriqueñas.
- Soler, J. E. (2006). Utilización del juego como vehículo para el desarrollo integral de los estudiantes del nivel elemental por parte de los maestros de corriente regular. Tesis inédita de maestría. Universidad Metropolitana, Cupey, PR.
- Toy Librarian Federation of New Zeland. (2009). Toy Library Federation of NZ. Dunedin, New Zeland. Recuperado en <http://toylibrary.co.nz>
- Viladés, M. A., Rovira, M., Rajadell, N. & Borja, M. (1994). El marca organizativo, material y estructural de las ludotecas en Catalunya. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. (19), 83-92. doi: 0213- 8646.



## APÉNDICE B

### GUÍAS Y DIRECTRICES PARA LA IMPLANTACIÓN DE LUDOTECAS ESCOLARES Y/O AL AIRE LIBRE

Creado por: William Morales Osorio

© Derechos Reservados



## TABLA DE CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN

II. OBJETIVOS

III. PASOS Y DIRECTRICES PARA LA IMPLANTACIÓN  
DE LUDOTECAS ESCOLARES

IV. REQUERIMIENTOS DEL MAESTRO DE  
EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA ELABORACIÓN  
DE UNA LUDOTECA ESCOLAR

V. JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS

VI. CONCLUSIÓN

VII. BIBLIOGRAFÍA

## *Introducción*

Esta guía pretende ayudar a los maestros de educación física de escuelas públicas y privadas que ejercen en el nivel elemental a fomentar actividades lúdicas y a realizar propuestas de atención en ludotecas escolares y/o al aire libre. A través de un modelo que apoye el trabajo del docente en estos centros educativos y que funcione en base a las necesidades de los estudiantes. La propuesta que aquí se presenta es un modelo de ludoteca escolar que promueve el uso constructivo del tiempo libre, a la vez que fomenta valores y estimula el desarrollo integral del estudiante dentro de los patios, glorietas y escenarios deportivos con los que cuenta la escuela.

## *Objetivos*

A través de esta guía los maestros de educación física tendrán la oportunidad de:

1. Fomentar en los estudiantes formas y/o maneras sanas de divertirse en sus periodos libre, hora de almuerzo, recreo, entre otros.
2. Enfatizar en la importancia de la recrearse sanamente.
3. Brindar experiencias en las que el estudiante incorpore lo aprendido en la clase de educación física.
4. Desarrollar actividades que contribuyan al bienestar social, físico, cultural y educativo de la comunidad escolar.
5. Utilizar diferentes experiencias que permitan el desarrollo integral del estudiante.

*Pasos y directrices para la implantación de ludotecas escolares en el sistema público de Puerto Rico.*

1. Uno de los aspectos más importantes y significativos de una ludoteca es la organización de los espacios. El espacio debe estar delimitado para poder dar contenido a las diferentes dinámicas, creando aéreas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone realizar en cada espacio.
2. Ofrecer diversos rincones de juego que apuntan a determinadas etapas del desarrollo de los niños y que estimulan diferentes potencialidades.
3. Clasificar los juegos según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan. Esto facilita la colocación estratégica de la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de los juegos, juguetes y materiales existentes.
4. Verificar en todo momento que el patio esté libre de peligro.
5. Es preciso animar el esfuerzo, a fin de que alcance una intensidad suficiente para obtener la máxima participación y facilitarles mecanismos que propicien la higiene.
6. Recopilar información sobre los juegos populares y tradicionales de la zona donde ubica la escuela y de cómo se practican los mismos.
7. Confiar en las propias posibilidades y valorar las mismas al realizar la elección de las actividades para el empleo del tiempo libre y recreo.
8. Llevar a cabo un sistema de fichero o registro para el control, seguimiento y evaluación de los estudiantes que soliciten materiales y/o equipo, ya sean pasivos o de carácter deportivo.

9. Contar con un fondo lúdico mínimo. Los juguetes son materiales imprescindibles en toda ludoteca. El servicio de préstamo de juguetes es uno de los más importantes en una ludoteca.
10. El maestro de educación física no puede hacer esto solo, debe recibir el apoyo de la administración escolar, compañeros docentes y no docentes, padres y la comunidad para lograr la implantación de este concepto en la escuela.

*Requerimiento del maestro de educación física para la elaboración de este proyecto en las escuelas elementales.*

1. Soliciten la autorización del Consejo Escolar y/o el Director del centro educativo.
2. Concienticen a los padres de la comunidad para que cooperen y apoyen esta ingeniosa iniciativa.
3. Dividir el espacio en áreas de interés que inviten al niño a jugar en un ambiente lleno de estímulos que facilite el aprender.
4. Estimular al niño y la niña y exponerlos a actividades necesarias y correctas, esto los ayudará a interactuar con su medio ambiente.
5. Organizar la ludoteca de manera que resulte interesante y no monótona.
6. Fomentar el aprendizaje de destrezas sociales y relaciones positivas entre compañeros a través de las actividades.
7. Dar mensajes claros, no contradictorios, para establecer las normas de funcionamiento con el fin de otorgar una convivencia agradable, centrada en el respeto.
8. Procurar que los juegos sean de interés y adaptados al desarrollo y edad del niño y la niña para que sus resultados sean emocionalmente placenteros.

9. Desarrollar un fichero de cada juego que indique los materiales que utiliza y cómo jugarlo.

## JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA UNA LUDOTECA ESCOLAR Y/O AL AIRE LIBRE.



## El gato y el ratón

Materiales: Ninguno

Descripción: Para este juego los estudiantes forman un círculo en cuyo centro está un niño o una niña que representa el ratón y fuera de este otro alumno que representa al gato. Este último tiene que estar vigilante y tratar de entrar al círculo por cualquier sitio, lo que impiden los del círculo bajando los brazos, agrupándose unos contra otros o alzando las manos o agachándose, según creen conveniente, para impedir que el gato entre. Mientras eso ocurre, dan vueltas cantando: “Allá viene el gato y el ratón, a darle combate al tiburón. Si finalmente el gato entra al círculo, los participantes permiten la salida del ratón afuera del círculo y tratan de impedir entonces que el gato salga también. Si a pesar de todo el gato logra salir, corre tras el ratón hasta alcanzarle con lo cual termina el juego (Vélez, 1991).



### Chico Paralizado

Materiales: Ninguno

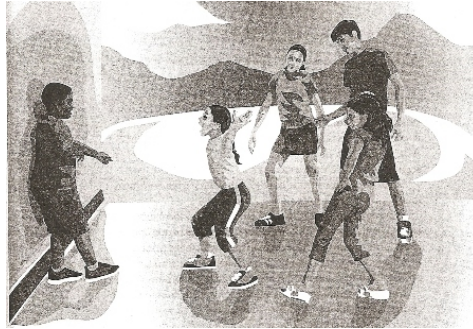
Descripción: Un niño se queda, o sea, será quien vaya a correr detrás de sus compañeros que están dispersos por el área de juegos. Cuando él dice: “Yaaaa...”; empiezan a correr. A quien él toque ha de quedarse en la posición en que estaba en ese momento. Sólo podrá seguir corriendo cuando uno de sus compañeros lo toque y grite: “Rescatado” (Vélez, 1991).

#### *Versión numérica 2*

Habrán unos “seguros” esto es, unos lugares donde el niño, al ver acercarse al que lo va a tocar, se refugia parándose en ellos o tocándolos. Puede ser tocado cierto árbol o cierta pared, parándose sobre alguna marca. Ahí no lo pueden tocar. Cuando el otro niño se aleja, puede seguir corriendo. No tiene que hacer uso de los seguros si no quiere. En algunas ocasiones, acuerdan que si le tocan estando en seguro, el que le toca pierde el juego (Vélez, 1991).

#### *Versión número 3*

Quedarse paralizado sin que haya quien rescate. El último que queda corriendo, gana el juego. Se convierte en “TI”. En ambas versiones, sólo toca un niño. Todos saben quién es y le huyen. Gana el niño que no se deja coger, o se termina el juego cuando el que toca se rinde o cuando una misma persona es paralizada en tres ocasiones aunque no sean consecutivas. En este caso, ese jugador tiene que pasar a paralizar a los demás (Vélez, 1991).



### Uno, Dos, Tres, Pescao

Materiales: Ninguno

Descripción: Los participantes forman una línea a una distancia aproximada de 30 a 35 pies del líder, que estará de espaldas a ellos. Este grita: “uno, dos, tres, pescao”, a la vez que todos caminan rápidamente hacia él. Inmediatamente que termina de decir pescao (lo cual tratará de hacer rápidamente) se vira de frente. Si ve a alguien moviéndose lo envía hacia la fila de nuevo. Los demás se quedan donde estuvieran al momento de él virarse hacia ellos. Vuelve a virarse de espaldas al grupo y a decir: “uno, dos, tres, pescao”, repitiendo las mismas acciones. Gana el juego quien primero llegue y toque al líder sin que éste lo vea (Vélez, 1991).





## Esconder

Materiales: Ninguno

Descripción: Un niño, escogido previamente, se coloca de frente a una pared o cierra los ojos mientras cuenta, generalmente hasta diez, en voz alta. Mientras tanto, los demás jugadores se esconden en distintos sitios. Luego abre los ojos y comienza a buscar a sus compañeros de juego. Tan pronto logra ver a uno dice: “Fulano, te vi”. Ese tiene que salir de su escondite e irse a un lugar determinado con anterioridad. Si dice el nombre de otro niño que no sea el que él está viendo, el jugador le dice: “Te quemaste” y sale del escondite. A veces cuando el buscador se quema todos salen de sus escondites, otras veces solamente sale del escondite aquél a quien él vio. También pueden salir ambos: el que vio y el que nombró. Termina el juego cuando todos han salido de su escondite (Vélez, 1991).

### *Versión número 2*

Un niño se coloca frente a un árbol o a un poste o se tapa los ojos y comienza a contar hasta cuarenta. Mientras cuenta, los niños se esconden. Después que termina de contar, abre sus ojos y sale a buscar a los que se escondieron. Cuando encuentra a uno de los que están escondidos, le dice: “Fulano, te vi”. Los dos salen corriendo al poste o árbol donde estaba el que contó. El que llegue primero gana el juego (Vélez, 1991).



### Gallitos de Algarroba

Materiales: Semilla de Algarroba y cordón fuerte o (cabulla)

Descripción: Se le llama gallito a la semilla preparada del árbol de algarrobo. La misma tiene que ser perforada por el centro en la parte plana. Terminada la perforación se introduce por la misma un pedazo de cordón fuerte o (cabulla) de aproximadamente ocho a diez pulgadas de largo. Se le hace un nudo al cordón de manera que la semilla no se salga del cordón. Uno de los participantes coloca su gallito en el piso. El otro jugador tira su gallito contra el que está en el piso. Si logra darle, le sigue tirando hasta que falle. Si no logra, tiene que plantarse él y el otro niño le tira. Se suceden las mismas acciones hasta que uno logre romperle el gallito al otro. A veces, en un solo cordón, se colocan más de un gallito. Así, cuando le rompen uno, reta rápidamente para la próxima pelea. Si al tirar a darle a un gallito, las cabullas de los dos se enredan, cualquiera de los participantes grita: “Careo”. Al decirlo, tienen derecho a tirarle al gallito de su compañero (aunque no logre darle) la cantidad de veces que hayan acordado previamente que siempre es número par. Si lo dicen los dos a la vez y han acordado seis tiradas de compensación, cada uno tira tres veces al gallito de su compañero o echan a la suerte quien ejecuta el derecho a las seis tiradas (Vélez, 1991).

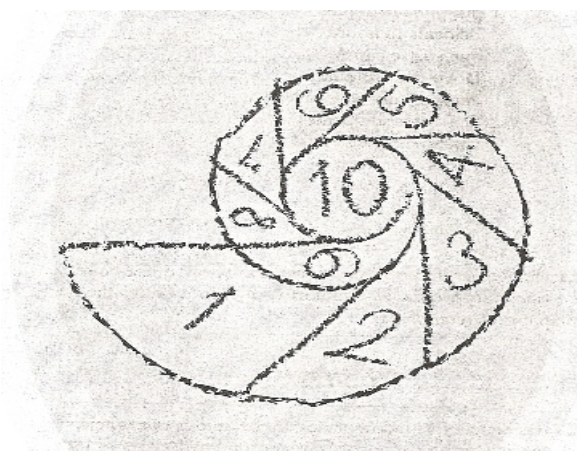


### La Peregrina

Materiales: Pintura y una piedra

Descripción: Dibujan una peregrina en el suelo. Esta consiste en unos cuadros numerados del uno al diez. Los niños que van a jugar echan a la suerte el orden de jugada. El primer jugador se para frente al cajón que tiene el numero uno y hacia allí tira una piedra o cualquier objeto previamente acordado. Ese será su marcador. Luego brinca por encima del cuadro en que cayó el marcador para apoyar sus pies en los números dos y tres. Observará siempre la regla de pisar solamente los cuadrados que no contengan marcador alguno. Ya en el espacio numérico diez brinca sobre el mismo pie, dando media vuelta, y repite la acción a la inversa. Al llegar a los espacios dos y tres, recoge el marcador del espacio numérico uno y salta sobre él sin tocarlo. Si lo toca aunque sea en la raya pierde. Vuelve y tira. Esta vez en el número dos. Hará lo mismo que hizo anteriormente, pero sin tocar el espacio numérico dos. De manera que saltará, en un solo pie, los espacios uno, tres, y cuatro; pero ya en el cinco y seis podrá poner en tierra los dos pies a la vez. (Tenemos pues que los espacios dos y tres, cinco y seis, ocho y nueve son descansos para los jugadores, a menos que uno de ellos esté ocupado por el marcador). Al regresar, tocará todos los espacios, menos el dos y así sucesivamente hasta y terminar el juego con los distintos espacios en viaje de ida y vuelta. Pierde su turno si toca el espacio donde está el

marcador, incluyendo las rayas que limitan éste o si tira el marcador en un espacio erróneo o si el marcador cae fuera de la peregrina. Si en algún momento comete uno de los errores expuestos anteriormente, tiene que ceder su turno. Cuando vuelva a tocarle su turno, empieza por el número uno. El primer jugador que complete el peregrinaje o viaje de ida y vuelta según hemos descrito, gana el juego (Vélez, 1991).



El Caracol

Materiales: Pintura y una piedra

Descripción: Este juego es una variante del juego de la peregrina. En el suelo se dibuja un caracol. En este juego solamente descansan los dos pies en el último espacio, o sea, en el número diez que es el espacio de descanso. A todos los demás espacios se salta brincando sobre un solo pie mientras que el pie que no se usa se tendrá aguantado con una mano. Si pierde el equilibrio en la travesía, o toca una línea, el jugador pierde y espera el próximo turno. Las demás reglas son iguales que la Peregrina (Vélez, 1991).



Tira y tapate

Materiales: balón de “playground”

Descripción: Los jugadores delimitan el área de juego. Un jugador se coloca en uno de los extremos con un balón en la mano. Otro participante se coloca al; otro extremo frente al que tiene el balón en la mano. El resto de los participantes se sitúa en medio del área de juego. Uno de los que están a los extremos tira el balón hacia el grupo con el propósito de golpear a alguno. Cuando lo logra, el que fue tocado por el balón tiene que salir del juego. Cualquiera de los extremos puede recoger el balón, volver a su lugar y repetir la acción. Según los van tocando con el balón se van saliendo del juego. Los niños del grupo pueden agacharse y moverse de sitio en sitio, sin salirse del área de juego, para evitar ser tocados. Cuando solamente queda un niño en el centro, los niños de los extremos tienen que tirarle a dar con el balón diez veces. Si logra esquivar las diez tiradas los demás vuelven a entrar al juego o lo declaran ganador (Vélez, 1991).



Pañuelo

Materiales: Pañuelo

Descripción: Los participantes forman un círculo sin cogerse de la mano. Uno de los participantes ha de estar fuera del círculo con un pañuelo en la mano. El que esta fuera del círculo corre alrededor de este y en cualquier momento deja caer el pañuelo detrás de uno de los participantes que forman el círculo. El jugador detrás del cual cae el pañuelo lo recoge del piso y corre en dirección contraria a la del otro jugador. El objetivo es llegar de regreso al punto de partida nuevamente antes que el otro participante. El último que llegue será quien tire el pañuelo esta vez (Vélez, 1991).

### *Versión número 2*

Forman un círculo en parejas cogidas de las manos hacia el centro. En el medio de la rueda hay un participante con pañuelo en la mano. El del centro camina alrededor dentro del círculo y sorpresivamente deja caer el pañuelo frente a una de las parejas. Los dos componentes de la pareja saldrán corriendo en direcciones contrarias alrededor fuera del círculo. El del centro ocupa un lugar de los desocupados. El primero que llegue de regreso a su sitio se queda allí y forma una nueva pareja con el que tiro originalmente el pañuelo. El que no logró llegar primero coge el pañuelo y se va al centro para repetir el juego (Vélez, 1991).



### Cuica

Materiales: Cuicas

Descripción: La cuica es un pedazo de soga, cable eléctrico o bejuco resistente aunque flexible. Su longitud tiene que estar en relación directamente proporcional al tamaño y cantidad de los jugadores. El objetivo del juego es hacer pasar la cuica por encima y luego por debajo de los jugadores manteniéndola siempre en movimiento. Los jugadores han de dar saltos para no tocarla soga que ha de pasar por debajo de ellos. Generalmente la cuica esta en movimiento al entrar los jugadores a brincarla. Para lograr entrar a jugar los jugadores aprovechan cuando la cuica esta próxima a su elevación más alta. Para jugarla sin tener que entrar, la cuica se coloca frente a los pies de quien va a brincarla. Luego se mueve la cuica por el frente y sobre el jugador quien brinca para evitar pisarla al esta pasar por debajo de sus pies (Vélez, 1991).

#### *Versión 2: Tocineta*

Luego de haber dado dos o tres vueltas “suavemente”, al grito de “tocineta”, los niños que hacen girar la soga lo harán lo más rápidamente posible. Los que la saltaban hacen grandes esfuerzos físicos para mantenerse brincando (Vélez, 1991).

### *Versión 3: Doble Cuica*

Doblan por la mitad una cuica bien larga de la siguiente manera: Un jugador coge los extremos de la cuica uno en cada mano. El otro participante se coloca la parte media de la cuica por detrás de su cintura. Miran ambas hacia el centro. Mueven la cuica circularmente hacia dentro del espacio entre ambos. Entra un participante a brincar. Este tiene que mantenerse brincando ambas cuicas alternadamente y rápidamente (Vélez, 1991).



Corran para la escuela

Materiales: Ninguno

Descripción: Los niños en sencillo mirando al centro. Un niño (el líder) en la parte de adentro del círculo se parará frente a dos niños y dirá: “Corran para la escuela”. Estos dos niños correrán por fuera del círculo hasta volver a su sitio. El primero que llegue será el líder al repetirse el juego (González, 1982).



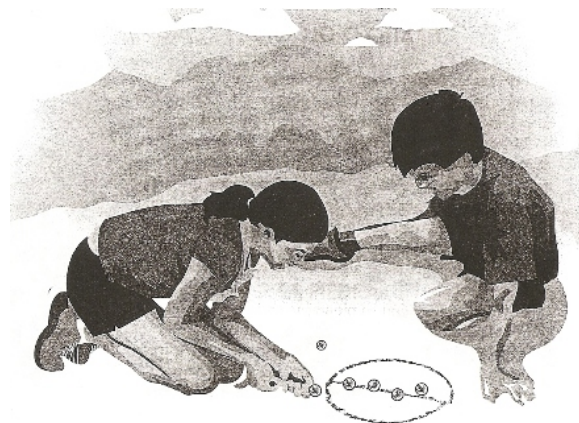


### Guillotina

Materiales: balón de playground

Descripción: Un participante coge una bola en la mano. Le asignó en voz alta un número a cada uno de sus compañeros de juego y a él mismo. Tira la bola con mucho ímpetu hacia arriba a la vez que grita un número de los que se le asignó mientras los demás se van a correr. El que tiene ese número tiene que capturar la bola lo mismo en el aire que en la tierra. Al coger la bola dice: ¡Paren!

Todo el mundo se detiene. El jugador que tiene la bola dice: “Le voy a tirar a \_\_\_\_\_” ( nombra a un jugador). El jugador nombrado se queda inmóvil donde está. Los demás se acercan al que tiene la bola quien da tres pasos hacia el que él mencionó. Le tira con la bola con el propósito de pegarle con ella. El otro no se puede mover para evadir el golpe. Si tira y no le da, anota un punto a favor del que fue amenazado y uno en contra del que tiró la bola. Este último recoge la bola y se repite la acción de tirar la bola hacia arriba a la misma vez que dice un número. Si por el contrario, tira la bola y le da el jugador que recibió el golpe también recoge la bola. Es un punto en contra del que fue golpeado y uno a favor del que tiró. Si un jugador le tira tres veces al mismo compañero y no le da, llevan al que falló a una pared. Lo colocan de frente a ésta. Todos los participantes le tiran con la bola tres veces desde cualquier distancia (Vélez, 1991).



## Canicas

Materiales: Canicas

Descripción: Las canicas se mueven sobre el suelo cuando un jugador coloca su dedo índice encorvado detrás de ella. Sobre él coloca su dedo pulgar e impulsa este último con fuerza hacia el frente para golpear la canica. Este juego tiene un vocabulario muy especial. A la canica que usa para golpear le llaman pique. De las que están en el piso se dice que están plantadas.

Cuando la canica se detiene sobre una raya se dice que se quemó o que picó la raya. Golpear un pique contra otro pique es guiñar, darle choque, dar pirulí.

Para medir las distancias en el juego de las canicas se emplea la cuarta o langa que es la distancia que se da entre el dedo pulgar y el dedo meñique de la mano extendida.

Reglas que rigen el juego de las canicas:

1. Todas las canicas que se plantan tienen que ser del mismo tamaño.
2. Una vez elegido el pique no puede cambiarse.
3. El pique no se levanta del suelo.
4. Si un pique le da a otro pique, se lo gana, y el dueño del pique golpeado, sale del juego.
5. Si un pique cae a cuarta de otro pique se gana la cantidad de canicas que hayan acordado previamente.

6. Si un pique cae en la raya, se quema o es primero, según se haya acordado antes de empezar el juego.

### *Versión número 2*

#### El Caldero

Los participantes trazan en el suelo una elipse con eje central. A lo largo de ese eje cada participante coloca igual número de chinos. A una distancia aproximada de dos yardas y media trazan una línea recta horizontal paralela al rayuelo, como se llama la figura que hay dibujada en el suelo.

Para sortear los turnos se colocan detrás del caldero y desde allí arrojan sus piques hacia la línea. El orden de proximidad a la línea será el que ha de seguir para tirar al caldero. En caso de empate, los dos empatados vuelven a tirar. El primer jugador se coloca detrás de la línea y desde allí arroja su pique hacia el rayuelo con el propósito de sacar los chinos que están en la raya. Si lo logra, todos los que saque son de él. Sigue tirando hacia el objetivo sin levantar su pique. Si un pique cae dentro del rayuelo o en sus bordes, se quema y cede su turno. Cuando el pique cae picando la línea central del caldero, el jugador se elimina y se lleva el pique. Cuando el pique cae picando la raya de los bordes, desde allí ese jugador mide dos langas y mueve su pique a donde quede la última langa y cede su turno (Vélez, 1991).



### La Cebollita

Materiales: Ninguno

Descripción: Los niños forman una línea, uno detrás del otro, sujetando sus manos a la cintura del que le queda en frente. El primero de la fila, que será el dueño de la tienda, estará agarrado al tronco de un árbol fuerte o a una columna.

El niño que hace del hijo que viene a hacer un mandado (comprar una cebollita para su mamá) llega, y se establece el siguiente diálogo:

Niño: A mama que le mande una cebollita.

Dueño: ¿Y la que le mandé anoche?

Niño: Se la comieron los ratones.

Dueño: ¿Y qué hacia ella?

Niño: Lavando.

Dueño: ¿Y cómo lavaba?

Niño: Así (mientras imita la acción de lavar).

Dueño: Pues coge la más madura sin tocar el tronco.

La niña, mientras va dando cocotazos con suavidad, va diciendo:

Ésta está dura.

Ésta está blandita.

Cuando llega a la última “cebollita” dice: “Me llevo ésta que esta tiernecita”.

Trata de halarla por la cintura, pero la cebollita le ofrece resistencia para no dejarse desprender de la línea.

Una a otras se agarran fuertemente por la cintura mientras el niño se esfuerza por desprenderla.

A veces, alguna quita sus manos de la cintura de la de enfrente y caen todas al piso. Se levantan para proseguir el juego.

Cuando logra arrancar a la cebollita de la línea, la pone aparte y vuelve por otra. Se sucede el diálogo anterior entre el niño y el dueño cambiando sólo la acción de lo que la mamá estaba haciendo.

Una a una el niño se va llevando las cebollitas hasta quedar solo el dueño de la tienda asido al tronco.

Esta vez el niño regresa a invitar al dueño de la tienda más o menos de esta manera:

Niño: A mamá que se vaya a comer una sopita.

Dueño: No, porque me muerden los perros.

Niño: No, si los perros están amarrados.

Venga, venga. (o le cortaron la lengua,  
le sacaron los dientes, son mansos o  
están ciegos y no ven).

Al llegar el dueño y el niño donde están los perros (antes cebollitas) éstos corren al dueño de la tienda para morderlo. El que logre alcanzarlo pasa a ser dueño. Si no lo logran sigue el mismo.

Otra versión tiene como final que cuando queda solo el dueño, el niño le pide una cebollita y él le dice: “Coge la última que soy yo”. El niño trata de despegar al dueño del tronco. Si lo logra, él se convierte en el dueño. Si no lo logra, se rinde y el dueño sigue en su papel (Vélez, 1991).

*Versión número 2*

En otra versión del juego, el niño no viene en representación de nadie.

Sino que dice:

Deme una cebollita.

¿Y la que le di ayer?

Me la comieron los ratones.

Etc.

Cuando queda solo el dueño, éste le dice a la señora que no hay más. La señora se encoleriza y hala al niño hasta despegarlo del tronco. Pasando así a convertirse en dueña de la tienda.

Si no lo puede arrancar, las cebollitas vendrán en su ayuda hasta que lo despegan del tronco. En este caso, sortean a quién le tocará ser el dueño de la tienda en el próximo juego (Vélez, 1991).

### *Conclusión*

Las ludotecas pueden convertirse en un medio para atenuar diferencias socioculturales. A partir del juego y el juguete, los niños y niñas pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia. Las ludotecas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social; desarrollan una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte.

El investigador espera que este trabajo:

1. Aporte una mejor calidad de vida en las escuelas elementales del país.
2. Se utilice como una nueva e innovadora herramienta de trabajo para el maestro de educación física.
3. Refuerce el trabajo del maestro de educación física.
4. Invite a toda la población escolar a que participe de las actividades que le ofrece este singular modelo.
5. Promueva en los alumnos catarsis y disfrute de las actividades lúdicas.
6. Mejore los actos de violencia y vandalismo existentes en las escuelas.
7. Involucre a toda la comunidad escolar; estudiantes, padres, director, docentes y no docentes.

## Referencias

- Allué, J. M. (2002). *Juegos para todo el año*. Parramón Ediciones, S.A. Barcelona España.
- González, E. (1982). *Educación Física para grados primarios*. Editorial Flores, Río Piedras, Puerto Rico.
- Morales, J. (1990). *Manual de recreación física*. Editorial Limusa, S.A. de C. V. México, D.F.
- Vélez, C. (1991). *Juegos infantiles de Puerto Rico*. Editorial Universidad de Puerto Rico.