

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA Y RECREATIVA**
PROGRAMA SINTÉTICO

Carácter
Optativo
Créditos
8

PRESENTACIÓN

El derecho del niño a jugar, a la educación y a su inserción en la sociedad, son el motivo principal de acercar al estudiante de esta Licenciatura en Intervención Educativa, al conocimiento de la Ludoteca, como una estrategia didáctica y recreativa pertinente, para que la persona, niño, joven o adulto cuente con un espacio y tiempo propicio para el aprendizaje del mundo cambiante en que vive y que le provoca infinidad de retos y compromisos con la sociedad, a partir de sus intereses naturales al indagar, buscar, explorar, experimentar, comprobar y disfrutar de todo lo que hace.

En el primer bloque, referente a los aspectos teóricos, se retoma al juego como elemento sustantivo de esta estrategia, desde el aspecto filosófico y antropológico, así como desde los enfoques clásico, cognoscitivo, social y psicológico de tal forma que permitan al alumno realizar una valoración crítica de la ludoteca.

En un segundo bloque, de este curso brindan al estudiante elementos teórico - metodológicos que le permitan comprender la importancia de la Ludoteca como un espacio organizado para favorecer la intervención lúdica en el desarrollo integral de las personas como sujetos sociales, así como el origen, la historia, y las características de este espacio.

Con los elementos adquiridos, en los bloques y cursos anteriores, se considera que el alumno estará en condiciones de diseñar, operar durante una semana y evaluar una ludoteca, por lo que en el tercer bloque, se le brindarán los elementos y la asesoría para su realización en este espacio curricular.

Este curso está relacionado con las siguientes materias. En el primer semestre: "Problemas sociológicos contemporáneos" y "Cultura e Identidad". En segundo semestre tiene relación con cuatro materias: "Investigación Cualitativa", "Desarrollo Regional y Micro Historia", "Campos de Intervención", y "Políticas públicas y sistemas educativos contemporáneos". En el tercer semestre fundamentalmente se relaciona con el curso de "Desarrollo infantil". En el cuarto semestre con la relacionada con la "Creación de ambientes de aprendizaje" y con "Desarrollo del adolescente y del adulto". En el quinto semestre, "La administración y gestión educativa", aunada a la materia de "Asesoría y Trabajo con Grupos". Por último y sustancialmente, con el curso "El juego", correspondiente a la línea específica de Educación Inicial.

COMPETENCIA

Operar una ludoteca que responda a las necesidades y características locales, de las personas usuarias de la ludoteca, de los contenidos y de los recursos lúdicos, con base en un diagnóstico de factibilidad.

PROPÓSITO

Reconocer a la Ludoteca como un espacio sistemáticamente organizado que incita al descubrimiento, la experimentación, la capacidad inventiva, la investigación, la convivencia, la recreación, el disfrute, la administración del tiempo libre, es decir, el juego como propiciador de nuevos aprendizajes significativos del mundo social y natural a partir del conocimiento teórico metodológico que implican el juego y la ludoteca.

CONTENIDOS

BLOQUE I. EL JUEGO COMO ELEMENTO SUSTANTIVO DE LA LUDOTECA

Este bloque proporciona elementos fundamentales conceptuales en relación al juego, como antecedente importante para la conceptualización y sentido de la ludoteca.

Los referentes considerados se organizan en dos vectores; el primero de ellos atiende los aspectos filosóficos y antropológicos con el propósito de reconocer el significado y esencia que el ser humano le ha dado al juego. Un segundo vector se orienta al análisis del juego desde los enfoques clásico, cognoscitivo, social y psicológico, de tal forma que le permitan al alumno una valoración integral de éste.

Temáticas:

- ❖ Aspectos filosóficos, y antropológicos.
- ❖ Enfoques clásico, cognoscitivo, social y psicológico.

BLOQUE II. LA LUDOTECA

Este bloque de contenidos brinda al estudiante elementos teórico-metodológicos que le permitan conceptualizar la ludoteca a partir de analizar su origen, características principales, tipos, recursos y contenido.

Un elemento a ser considerado también es lo relacionado a las funciones del ludotecario y la relevancia de su desempeño.

Es importante que el análisis de los contenidos se contemple con vistas a ludotecas o centros similares existentes en la comunidad o lugares cercanos.

Temáticas:

- ❖ Origen e historia
- ❖ Características principales
 - tipos o variantes
 - elementos administrativos
 - los recursos
 - el contenido
- ❖ Ludotecarios; sus funciones
- ❖ Diagnóstico de factibilidad
- ❖ Diseño de un proyecto de ludoteca

BLOQUE III. REALIZACIÓN DE UNA LUDOTECA

El propósito principal de este tercer bloque de contenidos es que el estudiante implemente una ludoteca; para ello se plantean diversas orientaciones en relación a tres momentos básicos:

- Diagnóstico de factibilidad; momento en que se hace un reconocimiento de la realidad inmediata, las debilidades y fortalezas que ofrece para la implementación de una ludoteca.
- Diseño de proyecto; momento que consiste en plantear de manera organizada los propósitos, estrategias, recursos, entre otros elementos que darán viabilidad a la ludoteca.
- Operación y evaluación; momento cumbre de la tarea al permitir su puesta en práctica y valoración.

Temáticas:

- ❖ Diagnóstico de factibilidad
- ❖ Diseño del proyecto
- ❖ Operación y evaluación

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Se sugieren las lecturas previas para su análisis y discusión crítica en el grupo, propiciándose que la discusión rescate las necesidades y características del juego, en las diversas etapas de desarrollo humano y su relación con las características socioculturales de la localidad, puede llegar a la elaboración de fichas de trabajo. Es importante que en este momento, el alumno vaya visualizando el campo donde intervendrá, de manera que los argumentos teóricos que se vayan revisando sean utilizados como referencia para la explicación de realidades concretas.

En los siguientes bloques, se enfatiza el saber hacer. Como tarea del segundo, se sugiere la construcción del diseño de una ludoteca interactiva, la cual pueda realizarse durante una semana, en colaboración de todos los miembros del grupo, estableciéndose un documento escrito o un documental video grabado que contenga:

1. Diseño de una ludoteca interactiva argumentada en las necesidades y características socioculturales de su localidad.
2. El(los) Objetivo(s) general(es) de la ludoteca.
3. Descripción de las posibilidades educativas que brinda cada espacio o sección sugerido a promover en la ludoteca.
4. El personal involucrado y sus funciones.
5. Reglamento de la ludoteca.
6. Croquis de la distribución general de las secciones.
7. Croquis de cada una de las secciones que conformarían la ludoteca y que muestre la disposición de los materiales, los juguetes y otros recursos.
8. La forma de administrarla.

9. Las formas de registro pertinentes para rescatar la experiencia y permita detectar los alcances y limitaciones para el cumplimiento de los objetivos y de las posibilidades educativas.

De ser posible realizar visitas a las ludotecas aledañas, preparando para ello, entrevistas. Se puede además conseguir videograbaciones de experiencias en ludotecas existentes.

Para el tercer bloque la estrategia es llevar a efecto el plan de trabajo establecido, y sistematizar la información, llegando a conclusiones personales y grupales desde una postura analítica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En función de la competencia a desarrollar, se propone la evaluación de tres productos:

- ❖ En el primer bloque, se privilegian los saberes referenciales, por lo cual, se solicitará al alumno, que de manera personal elabore un escrito argumentativo con base en los aspectos teóricos sobre el juego y sus espacios. Que en éste se describan las reflexiones críticas asumidas sobre cada uno de los enfoques clásico, cognoscitivo, social y psicológico y Aspectos filosóficos, y antropológicos.
- ❖ Como momento previo a la intervención, para el segundo bloque se espera un proyecto elaborado que cumpla con los aspectos organizativos factibles para su operación. En este caso, la competencia enfatiza el saber hacer.
- ❖ Como producto final, un informe sobre la evaluación del impacto de la ludoteca y el valor del juego promovido en la misma. De esta manera, el estudiante tendrá la oportunidad de mostrar a otros y a sí mismo la competencia alcanzada en este curso, conjugando el saber referencial, el saber hacer y el saber ser y convivir.

BIBLIOGRAFÍA

BORIS GERSON. "Observación participante y diario de campo en el trabajo docente". Perfiles Educativos. México, UNAM/CISE, No. 5, julio – septiembre, 1979, pp 3 – 22.

CAILLOIS Roger. Los juegos y los hombres. Fondo De Cultura Económica. México, D. F., 1986. ATL ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO LIBRE.

CUENCA Cabeza. Manuel Educación para el ocio. CINCEL Madrid. España. 1973.

Escuela de Capacitación Cívica. Talleres de Organización Social. "Organización de Ludotecas". Manual del ludotecario. San Luis Potosí. México. Sin fecha.

GERVILLA, Enrique. El ser y el estilo del animador. CCS. Plan de formación de animadores. Madrid, España. 1991.

GETE, Alonso y Eugenio Luis. Tiempo de ocio PLAZA & JANES. Barcelona. España. 1987.

G. KRAUS, Richard y Barbara J. Bates. Recreation leadership and supervision W. B. SAUNDERS COMPANY. Philadelphia. U. S. A, 1975.

GONZALEZ, y Sánchez. "Informe diagnóstico de ludotecas en el Estado de San Luis Potosí". COESTE. S.L.P. Mayo 14-1997.

GONZALEZ Martínez, Ma. Cristela. Carpeta del Ludotecario. "Conociendo nuestro Estado". Gobierno del Edo. de S.L.P Secretaría de Educación Pública. Consejo Potosino de Ciencia y Tecnología. Marzo-abril de 2001.

HOFFMANN, Mary; Banet, Bernard y P. Weikart David. "Niños pequeños en Acción". Manual para educadoras. 2a. Edición Trillas. México. Enero 1988.

HUIZINGE, Johan. "Homo Ludens". Alianza. Madrid. EMECÉ Editores. Buenos Aires. 1984.

JÁUREGUI, Ramón; Francisco Egea; Javier de la Puerta. El tiempo en que vivimos y el reparto del trabajo. Paidós. Barcelona, España. 1998.

JOFRE, Dumazedier. Rèvolution culturelle du temps libre. 1968-1988 Méridiens Klincksieck. Paris, Francia. 1988.

J. VENTOSA, Víctor (Coordinador). Manual del monitor de tiempo libre. CCS. Colección. Escuela de Animació. Madrid. España. 1998.

"Juegos en Familia" Selección del Reader's Digest, México 1981.

KRAUS, Richard G. Therapeutic Recreation Service. W. B. SAUNDERS COMPANY. Philadelphia. U. S. A. 1973.

LÓPEZ Matallana, María; Villegas Jesús. Organización y animación de ludotecas. CCS. Colección. Ocio y tiempo libre. Madrid, España. 1999.

L. Stephen y J. Smith. Geografía Recreativa. TRILLAS. México, D. F. 1992.

MIR Victoria; Dolores Corominas; María Teresa Gómez. Juegos de fantasía en los parques infantiles. Narcea. Madrid. España. 1997.

PÉREZ, José Villar. Etapas del desarrollo y trastornos emocionales en el niño Editorial Científico Técnica. Instituto Cubano del libro. La Habana, Cuba. 1975.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1977.

RAMOS Pueyo, María del Carmen. Cuentos, juego. DORSE Sevilla, España. 1991.

SAL, Vega F. "Ludotecas" (borrador), octubre 1993.

SEP - Consejo Nacional para la Cultura y las Artes - Dirección General de Culturas Populares. Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria. "Documento Rector y Antología de textos Capacitación Integral". México, D.F. Julio de 1995.

SEP - Consejo Nacional para la Cultura y las Artes - Dirección General de Culturas Populares. Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria. "Módulo Pedagógico". México, D.F. Junio de 1995.

SEP. Dirección General de Educación Preescolar "Programa de Educación Preescolar". México SEP. 1992. Subsecretaría de Educación Elemental. Dirección General de Educación Preescolar. "Organización y Ambientación del Jardín de Niños". México, octubre 1991.

SEP. Subsecretaría de Educación Elemental. Dirección General de Educación Preescolar. "Manual Teatro y Literatura" (material de prueba). México. Junio de 1985.

SEP. Subsecretaría de Educación Básica, Unidad de Educación Inicial "Manual Operativo para la Modalidad Escolarizada de Centros de Desarrollo Infantil" Versión experimental, México. Octubre 1992.

SEP. Subsecretaría de Educación Básica. Unidad de Educación Inicial. "Programa de Educación Inicial". Versión experimental. México, octubre 1992.

SEP - UPN. "El Juego" Licenciatura en Educación Plan 94. Antología. México 1995.

SEP - UPN. "El niño y su relación con la naturaleza". Antología. Licenciatura en Educación Plan 1994. México.

TERR, Leonore. El Juego: ¿Porqué los adultos necesitan Jugar? Paidós Barcelona, España. 2000.

THORSTEIN, Veblen. Teoría de la clase ociosa. Fondo de Cultura Económica México, D. F. 1974.

VALDEZ, Alfaro Demetrio. La ludoteca. (Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre). COLOFÓN. México, D. F. 2000.

VIAL Jeu Jean, et education. Les ludothèques. Presses Universitaires de France.
Paris, Francia. 1981.