



Lineamientos Ludotecas en Colombia

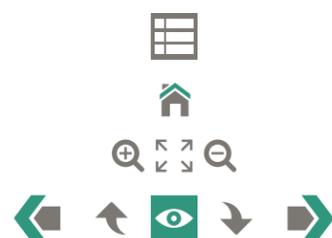
Con las voces y miradas de los ludotecarios
y las niñas, los niños y los adolescentes

Este documento contiene funciones de interactividad para facilitar la navegación y lectura

MENÚ DE NAVEGACIÓN



En la parte inferior del documento encontrará un icono que muestra u oculta el Menú de opciones



Al presionar el botón aparecerá el **menú de opciones** con el cual podrá acceder a los **íconos de visualización**, así como también a los **íconos de navegación** para ir a diferentes páginas o capítulos del documento de forma rápida

Los íconos de **visualización** permiten:

Aumentar zoom Reducir zoom Ver pantalla completa

Los íconos de **navegación** permiten:



La flecha hacia la **Izquierda**, retrocede de página y la flecha hacia la **Derecha**, avanza una página



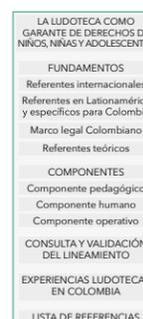
La flecha hacia la **Arriba**, lleva al capítulo anterior y la flecha hacia la **Abajo**, avanza al siguiente



El ícono de **casa**, permite volver a la página de contenidos desde cualquier lugar del documento



El ícono de **navegación**, muestra u oculta el menú de **navegación rápida**



El menú de **navegación rápida** permite acceder a los capítulos o subcapítulos desde cualquier lugar del documento

Para optimizar la experiencia de navegación y visualización del documento se recomienda usar Adobe Acrobat Reader 6 o superior, puede descargar la última versión [AQUÍ](#)

Equipo técnico de las entidades para la construcción del documento

Equipo técnico (2015)

Institución	Participante	Cargo
ASOCIACION MISSION ENFANCE	Françoise Bardon	Directora en Colombia
	Mariela Prieto Martínez	Coordinadora de Ludoteca
CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ	Ruth Camelo	Directora Ejecutiva
	Patricia Bojacá Santiago	Gerente Técnico
	Alberto Flórez Culman	Gerente Técnico
	Irma Salazar Montenegro	Gerente Técnico
	Néstor Daniel Sánchez	Gerente Técnico
DIRECCIÓN DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA DEL INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR (ICBF)	Ember Estefenn Rodríguez	Director
	Cristina Venegas Fakardo	Asesora
FUNDACIÓN SOLIDARIA LA VISITACIÓN	Milena Acevedo	Coordinadora Social
FUNDACIÓN DE ATENCIÓN A LA NIÑEZ	Sandra Garnica López	Gerente de Atención Integral
GERENCIA DE INFANCIA, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD DE LA GOBERNACIÓN DE ANTIOQUIA	Juan Carlos Buitrago	Gerente
	Yamir Valencia Betancur	Buen Comienzo Antioquia
INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTES DE BOGOTÁ DC	Óscar Ruiz Brochero	Jefe de Recreación
	Diana Vásquez Páez	Programa de Infancia
INDEPORTES ANTIOQUIA	Claudia Arango Ochoa	Subdirectora de Fomento

Equipo técnico (2016)

Institución	Participante	Cargo
ASOCIACION MISSION ENFANCE	Françoise Bardon	Directora en Colombia
	Mariela Prieto Martínez	Coordinadora de Ludoteca
CORPORACIÓN JUEGO Y NIÑEZ	Patricia Bojacá Santiago	Gerente Técnico
	Martha Cecilia Garzón	Coordinadora Regional
	Alberto Flórez Culman	Gerente Técnico
	Indira Sabalza Pájaro	Subdirectora Técnica
	Néstor Daniel Sánchez	Gerente Técnico
DIRECCIÓN DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA DEL INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR (ICBF)	Cristina Venegas Fajardo	Directora
	Luz Mery Medina	Asesora
GERENCIA DE INFANCIA, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD DE LA GOBERNACIÓN DE ANTIOQUIA	Yamir Valencia Betancur	Buen Comienzo Antioquia
GERENCIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA COLSUBSIDIO	Olga Janneth Casas	Coordinadora del Programa Ludotecas
	Nancy Serrano	Coordinadora de Pedagogía Museo de los Niños
INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTES DE BOGOTÁ DC	Diana Vásquez Páez	Programa de Infancia
	Laura Latorre	Ludotecaria
	Cristina Parra Alvarado	Ludotecaria
INSTITUTO DE DEPORTE Y RECREACIÓN DE MEDELLÍN (INDER)	Sebastián Camilo Gallego Marín	Líder Área de Recreación
	Claudia Patricia Garzón González	Coordinadora de Estrategia Ludotecas
INDEPORTES ANTIOQUIA	Orfilia Valencia Rendón	Coordinadora de Ludotecas
SECRETARÍA DE DESARROLLO E INCLUSIÓN SOCIAL DE LA GOBERNACIÓN DE CUNDINAMARCA	María Fernanda Caballero Guitarrero	Coordinadora de Ludoteca



Tabla de contenido

Lectura y retroalimentación del documento

Mercé Castaño, Ludotecaria de la Generalitat de Catalunya, Barcelona, España
Rosa Elena Bautista, Experta Internacional en ludotecas
Claudia Vasco Palacio, Buen Comienzo Antioquia
Cristina Venegas Fajardo y Luz Mery Medina, Dirección de Niñez y Adolescencia ICBF

Compilación y producción texto final: Patricia Bojacá Santiago, Corporación Juego y Niñez

Edición: Ángela Constanza Jerez

Corrección de Estilo: María Consuelo Machado J.

Fotografías

Ils Sont Demain Ludotecas Mission Enfance
Adriana Camelo y Oscar Meneses Ludotecas Naves Corporación Juego y Niñez

Diseño gráfico y diagramación: Juan Camilo Venegas

Publicación digital octubre de 2017.

Se permite la reproducción parcial o total de este documento dentro del territorio colombiano, sin fines comerciales, siempre y cuando se cite a la Mesa Técnica de Ludotecas y las entidades como fuente.



Introducción

La propuesta de consolidar los lineamientos para la ludoteca en Colombia surgió en 2015 a partir de la iniciativa de cuatro instituciones: el Instituto Distrital de Recreación y Deporte de Bogotá (IDRD), la Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud de la Gobernación de Antioquia, Mission Enfance y la Corporación Juego y Niñez, entidades que, desde su experiencia en la implementación de ludotecas en diversos contextos públicos, privados y de alianzas, se propusieron construir unos referentes nacionales como soporte para el funcionamiento y la sostenibilidad de este tipo de espacios para la niñez en el país.

Teniendo en cuenta que las ludotecas en las entidades territoriales se encuentran adscritas a diferentes sectores de las administraciones y atienden énfasis particulares tanto en lo público como en lo privado, se remitieron comunicaciones a distintas instituciones públicas del nivel nacional, como Coldeportes, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Salud,

Ministerio de Cultura, Departamento de la Prosperidad Social y Comisión Intersectorial de Primera Infancia, para invitarlas a aportar técnicamente en la construcción del lineamiento, en el marco de la garantía del derecho al juego y los derechos de la niñez. Igual se hizo con organizaciones no gubernamentales como la Fundación Solidaria La Visitación y cajas de compensación familiar como Colsubsidio y Compensar.

En mayo de 2015 se conformó la Mesa Técnica de Ludotecas con Indeportes Antioquia, la Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud de la Gobernación de Antioquia, la Dirección de Niñez y Adolescencia del ICBF, el IDRD, la Fundación Solidaria La Visitación, la Fundación Atención a la Niñez (FAN), Mission Enfance y la Corporación Juego y Niñez.

De esa manera se consolidó desde la diversidad una propuesta de lineamiento de ludoteca como entorno protector para la niñez, en el que ella ejerce su derecho a jugar y se fomenta su desarrollo.

Posteriormente, en 2016, por invitación formal de la Mesa Técnica, se incorporaron el Instituto de Deporte y Recreación de Medellín (Inder), la Gerencia de Educación y Cultura de la Caja de Compensación Colsubsidio y la Secretaría para el Desarrollo Social de la Gobernación de Cundinamarca, entidades líderes en la implementación de ludotecas en Medellín y Cundinamarca, que aportaron sus saberes a la construcción del documento.

Para concluir este proceso, en 2016 un total de nueve instituciones activas en la Mesa Técnica realizaron la consulta y validación del documento de lineamientos con niños, niñas, adolescentes, jóvenes, familias y ludotecarios de municipios y ciudades del país, reconociendo la importancia de la participación y la incorporación de sus miradas, vivencias y aportes desde la cotidianidad de las ludotecas.

La lectura y validación del documento fue realizada por 297 ludotecarios de 61 municipios de Colombia, quienes desde su experticia compartieron opiniones

y dieron aportes para enriquecer la propuesta, como se resalta dentro del documento.

Los niños y las niñas en primera infancia de Chinchiná, Quibdó y Bogotá compartieron jugando sus percepciones sobre la ludoteca. Sus familias y maestras conversaron sobre lo que ocurría con ellos cuando estaban en la ludoteca y sobre los espacios y los ludotecarios.

Con los niños y las niñas de 7 a 11 años de Cundinamarca, Antioquia, Barrancabermeja, Bugalagrande, Cartagena, Manaure, Dosquebradas, Sabanagrande, San Andrés Isla, entre otros, se realizaron 1.025 encuestas que permitieron identificar sus gustos y expectativas en la ludoteca.

Finalmente, 106 adolescentes y jóvenes de 12 a 17 años fueron consultados sobre sus intereses y expectativas en las ludotecas, en los municipios de Condoto, Yopal, Santa Marta, Ciudad Bolívar en Bogotá, y Sutatausa, Susa, Chaguaní, Cogua, Cucunubá, Mosquera, Tausa, Tena y Ubalá en Cundinamarca.

En síntesis, como resultado de este trabajo interinstitucional y de consulta y validación, se presenta este documento de lineamiento de ludotecas en Colombia como un aporte para fomentar la construcción de políticas en torno a estos espacios en el país, con entidades del nivel nacional, departamental y local, al comprender su contribución en la formación de los niños, las niñas, los adolescentes y los jóvenes de Colombia y el significado que tienen para ellos.



Inauguración Ludoteca Naves, Valledupar

1

La ludoteca como garante de derechos de niños, niñas y adolescentes

La Convención sobre los Derechos del Niño de 1989 reconoce en el artículo 31 el derecho de los niños, las niñas y los adolescentes al juego, el descanso, las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (Unicef, 1989). En este sentido, el juego adquiere la misma relevancia que otros derechos de la niñez, requiriendo de ciertas condiciones para su garantía en los diferentes ámbitos en los que transcurre la vida de los niños, las niñas y los adolescentes.

El Comité de los Derechos del Niño, instancia internacional responsable de monitorear el cumplimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño por parte los gobiernos, expone en la Observación General n.º 17 de abril de 2013 la importancia del derecho al juego, la vida cultural y las artes.

Sobre la base de sus exámenes de la aplicación de los derechos del niño consagrados en la Convención, el Comité está preocupado por el escaso reconocimiento que los Estados otorgan a los derechos contenidos en el artículo 31. La limitada observancia de la importancia de esos derechos en la vida de los niños se traduce en la ausencia de inversiones en disposiciones adecuadas, una legislación protectora débil o inexistente y la invisibilidad de los niños en la planificación a nivel nacional y local. En general, cuando hay inversión, esta se destina a establecer actividades estructuradas y organizadas, pero tan importante como ello es crear un tiempo y un espacio en que los niños puedan dedicarse al juego, la recreación y la creatividad espontáneos, y promover actitudes sociales que apoyen y fomenten esa actividad (Unicef, 2013).

De igual modo, frente a la importancia del artículo 31 en la vida de los niños, las niñas y los adolescentes, el Comité de los Derechos del Niño indica que el juego debe entenderse en forma holística con los demás derechos, puesto que los refuerza, y cuando se lleva a la práctica, enriquece la vida de los niños, las niñas y los adolescentes. “De hecho los entornos en [los] que los niños juegan y las posibilidades recreativas que se les ofrecen establecen las condiciones para la creatividad; las oportunidades de competir en juegos iniciados por ellos mismos potencian la motivación, la actividad física y el desarrollo de aptitudes” (Unicef, 2013, p. 330).

Al mismo tiempo, el Comité (Unicef, 2013) plantea la importancia de crear un contexto para el ejercicio del derecho al juego, puesto que si bien los niños, las niñas y los adolescentes juegan espontáneamente, es preciso asegurar ciertas condiciones que determinan un entorno óptimo.

La importancia de contar con tiempo y con un espacio accesible para jugar, sin control ni gestión de los adultos; disfrutar de espacio y oportunidades para jugar al aire libre, no acompañados, en un entorno físico diverso y estimulante y con fácil acceso a adultos que los ayuden cuando sea necesario; tener oportunidades de invertir en su propio espacio y tiempo para crear y transformar su mundo, usando su imaginación y su lenguaje; gozar de oportunidades para participar con otros niños en juegos, deportes y otras actividades recreativas, apoyados, cuando sea necesario, por facilitadores o instructores cualificados (Unicef, 2013).

En este sentido, los niños, las niñas y los adolescentes requieren espacios y condiciones para garantizar el derecho al juego, entre los que se encuentra la ludoteca. La Enciclopedia catalana (1983), citando a María Borja, define las ludotecas así:

Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar (Borja, 1997).

La Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña (2007) define la ludoteca como un equipamiento dirigido por un grupo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. Ella cuenta con un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural.

En el Decreto n.º 94 de 2009, el Departament de Governació de la Generalitat de Catalunya (2009) define las ludotecas como los centros, equipamientos o espacios delimitados que tienen una finalidad lúdica, socioeducativa, cívica, cultural e inclusiva, que elaboran y llevan a cabo un proyecto socioeducativo, y que tienen como objetivo principal garantizar el derecho del niño y del joven menor de edad al juego, colaborando así en el desarrollo integral de la persona, por lo que están dotados de un fondo organizado de juegos, juguetes y otros elementos lúdicos.

En este marco, el lineamiento de ludotecas las define como un ambiente de juego digno, incluyente y seguro, donde los niños, las niñas y los adolescentes generan encuentros consigo mismos, con los otros y con el entorno, para el ejercicio de sus derechos, la construcción de vínculos afectivos y el desarrollo de habilidades para la vida.

Los entornos se conciben como escenarios sociales, físicos y culturales en los que se desarrollan e interactúan los seres humanos y se ofrecen condiciones para favorecer el desarrollo integral y el pleno ejercicio de derechos. Los entornos apoyan el desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes, puesto que promueven y garantizan la protección integral de sus derechos; impulsan y cuidan su integridad física, emocional y social; generan tranquilidad y confianza en niñas y niños; son sensibles ante sus intereses, inquietudes y capacidades y potencian su desarrollo, entre otros (Ministerio de Salud y Protección Social, 2013).

Al respecto, la estrategia De Cero a Siempre ha construido cuatro entornos: hogar, salud, educativo y público o comunitario; en este último, entre otros escenarios, se ubican las ludotecas que

contribuyen en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia de las niñas, los niños y los adolescentes, el ejercicio ciudadano, la formación democrática, el desarrollo de la creatividad y la socialización, por la diversidad de estímulos y ambientes que proporciona (ICBF, 2014).

Por tanto, la ludoteca como ambiente y entorno protector de los niños, las niñas y los adolescentes promueve el juego como derecho en interdependencia con los demás derechos, fundamentado en el principio de la protección integral y del interés superior de la infancia, y favoreciendo el desarrollo infantil. Asimismo, en la ludoteca los niños, las niñas y los adolescentes son seres lúdicos, activos, propositivos, que juegan, comparten con sus pares, se expresan en un acto de libre voluntad caracterizado por el goce; eligen con autonomía los juegos, conocen sus límites y se autorregulan; se reconocen como sujetos de derechos y protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollo.

De la misma forma, la ludoteca promueve las habilidades para la vida, puesto que el juego en este entorno protector permite el autoconocimiento, la empatía, la comunicación efectiva o asertiva, favorece las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, la solución de problemas y conflictos, el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, el manejo de emociones y sentimientos y el manejo de la tensión y el estrés.

Para conocer la impresión de los ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores sobre el lineamiento y los principales aspectos propuestos, en 2016 se efectuó una consulta con 297 ludotecarios de 61 municipios, donde

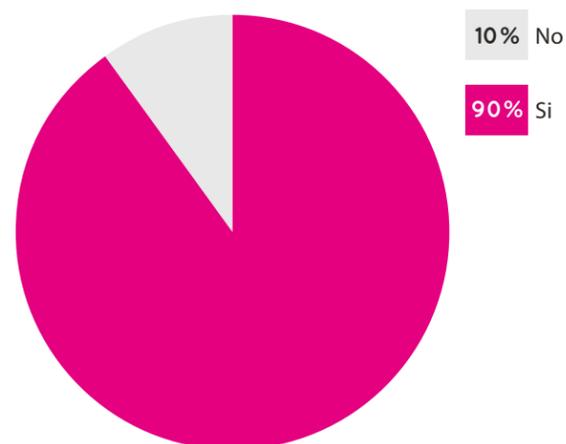


Figura 1. Acuerdo sobre el concepto de ludoteca.

se encuentran ubicadas las ludotecas que acompañan técnicamente e implementan las entidades de la Mesa Técnica. En ese sentido, como se observa en el siguiente gráfico, el 90% consideró que la definición de ludoteca recoge lo que ocurre en este espacio; el 10% restante manifestó que era importante incluir aspectos relacionados con la infraestructura, la presencia en zonas vulnerables y su papel como escenario de formación ciudadana, convivencia y de participación para los niños, las niñas y los adolescentes.

A la ludoteca, además, se le reconocen funciones educativas, culturales y sociales, como las propuestas por Josep M. Allué, presidente de Atzar, en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia en 1999.

- ☺ **Función recreativa:** la ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.
- ☺ **Función educativa:** el juego es un mecanismo de aprendizaje innato; la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo hacia un desarrollo integral y positivo de la persona.
- ☺ **Función socioeconómica:** actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

☺ **Función comunitaria:** las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

☺ **Función de investigación:** las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención. Por ejemplo, probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos, facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten, reparar aquellos que se hayan estropeado, etcétera.



Fotografía 1. Ludoteca Niños del Paraiso

De acuerdo con lo anterior, en Colombia el presente lineamiento identifica como funciones de la ludoteca las siguientes:

- ☺ **Lúdico-recreativa:** promueve el juego como actividad inherente al ser humano, buscando el disfrute y el placer de jugar por jugar.
- ☺ **Formativa:** fomenta procesos de transformación personal y colectiva que favorecen el mejoramiento de las relaciones personales, familiares y sociales.
- ☺ **Pedagógica contextualizada:** genera procesos de aprendizaje de acuerdo con las necesidades e intereses de los niños, las niñas y los adolescentes, teniendo en cuenta el contexto social, cultural y político en el que se desarrollen.
- ☺ **Social comunitaria:** aporta en la socialización y participación individual y colectiva de los niños, las niñas y los adolescentes. Promueve la movilización comunitaria.
- ☺ **Cultural:** contribuye con el reconocimiento de sí mismo, del otro y de los otros en un contexto diverso.
- ☺ **Preventiva:** se pueden identificar situaciones de riesgo para los niños, las niñas y los adolescentes y activar rutas para prevención o garantía frente a posible vulneración de derechos.
- ☺ **Promoción de derechos:** identifica si un derecho de los niños, las niñas y los adolescentes está siendo vulnerado. Moviliza el reconocimiento de los derechos con toda la comunidad.
- ☺ **Ambiental:** reconoce el entorno y estimula buenas prácticas con el ambiente y la vida para las futuras generaciones.
- ☺ **Equidad:** fomenta el respeto y la igualdad de acceso a la educación y el trabajo, y la condena y la eliminación de la violencia basada en el género.

Con respecto a las citadas funciones de la ludoteca, en la consulta realizada a 297 ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores de 61 municipios en 2016 para validar el lineamiento, se identificó que valoraron positivamente las funciones e hicieron una selección de las que consideraron que cumplen actualmente en la ludoteca. Ubicaron en primer lugar, como se observa en el siguiente gráfico, la pedagógica, seguida de la social comunitaria, la formativa y la promoción de derechos.

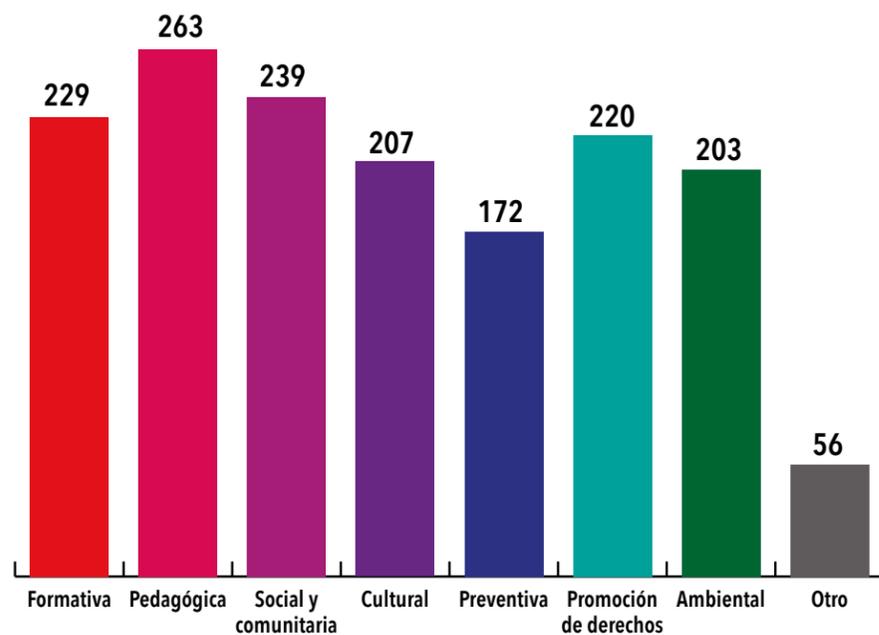


Figura 2. Funciones de la ludoteca

En resumen, para los ludoteducadores, las ludotecas tienen sentido e intencionalidad pedagógica con una clara orientación a la formación y a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes; con un gran potencial en la construcción de relaciones comunitarias y de convivencia.

En el caso de los niños y las niñas en primera infancia (7 a 11 años), los 1.025 niños y niñas consultados identificaron la ludoteca como un espacio con muchos juguetes, con el juego. De igual forma, con el lugar grande para recrearse con carros, cuentos y caballos; con el sitio donde se puede pintar, compartir y jugar con las muñecas. De esa manera, le otorgaron significados diversos, dados por el disfrute y la realización de múltiples propuestas.

Un 41% de ellos indicó que lo que más le gusta de la ludoteca es que juega mucho, seguido por un 37% que aseguró que le gusta el buen trato que recibe de las personas y un 22% que le gusta el hecho de que tiene amigos. Es decir, que se valida la importancia del juego, el respeto, el reconocimiento y el establecimiento de vínculos afectivos y relaciones sociales en la ludoteca, más allá de los juguetes disponibles, denotándola como un ambiente para interactuar y favorecer las habilidades socioemocionales.

Los y las 106 adolescentes y jóvenes de 12 a 17 años consultados, en 2016 en 13 municipios del país, sobre las ludotecas manifestaron en un 57% que es un espacio para aprender, lo que lleva a considerar que les ofrece alternativas diferentes que complementan sus procesos de aprendizaje. Además, jugar, con el 22%, y hacer nuevos amigos, con el 9%, indican que en la ludoteca se propicia la interacción, la convivencia y el fomento de habilidades con una oferta que no es frecuente para esta franja poblacional.

En el marco de la consulta realizada en 2016 a niños, niñas, adolescentes y jóvenes, participantes de las ludotecas lideradas o asistidas técnicamente por las entidades de la Mesa Técnica, se indagó por la frecuencia de su asistencia. El resultado fue un amplio espectro, pues si bien algunos lo hacen semanal, otros van cada mes o en algún momento durante el semestre. Igualmente, el tiempo de permanencia varía entre días, meses y años, lo que indica que este ambiente se adapta y es significativo para distintas poblaciones porque atiende sus intereses y necesidades.



2

Fundamentos

Referentes internacionales

***Referentes en Latinoamérica y
específicos para Colombia***

Marco legal colombiano

Referentes teóricos

Referentes internacionales

Etimológicamente la palabra ludoteca proviene del latín ludus, que significa juego, juguete o fiesta, y del vocablo griego théke, que traduce caja o lugar para guardar algo; podría entenderse como lugar para guardar el juguete, o que contiene el juego. Según el diccionario de la Real Academia Española, es un “centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo”. La “ludoteca” se refiere a un centro de préstamo de juguetes y material de juego, que dependiendo de los contextos y las comunidades lingüísticas utiliza palabras homólogas como juegoteca, brinquedoteca, toy library, play house, toy loan, lekoteka, guambratecas, ludothèque, joujouthèque, entre otros, que en su implementación pueden variar.

La primera ludoteca se ubicó en Los Ángeles (Estados Unidos), en 1934, se conoce como el programa Toy Loan y surgió en medio de la Gran Depresión económica (Fulleda, 1995). La historia relata que, en el verano de ese año, el gerente de una tienda en el suroeste de la ciudad notó a dos jóvenes vagando por ella; descubrió al poco rato que se habían guardado en la bolsa

unos juguetes pequeños y unas piezas chicas para construir juguetes. Los jóvenes fueron detenidos y entregados al Departamento de Correcciones, que se comunicó con la escuela donde estudiaban. Resultó que sus familias no tenían recursos para comprarles juguetes. Las autoridades decidieron entonces tomar medidas para evitar que se convirtieran en delincuentes.

En este contexto fue formulado por primera vez el concepto de juntar juguetes donados y prestarlos a niños, niñas y jóvenes. El gerente de la tienda estableció “que antes de castigar por algo así se debía prevenir, por lo que formuló la posibilidad de realizar un préstamo de juguetes, el juguete sería en su tienda lo que los libros a las bibliotecas” (De Peralta, 1995, p. 177).

De acuerdo con lo anterior, las ludotecas en el mundo se orientaron a mitigar desigualdades económicas, culturales y sociales, y a garantizar el juego en los niños y las niñas, por lo que en 1960 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), en el marco de la publicación de la Declaración de los Derechos del Niño (ONU, 1959), citado por Fullea (1995), invitó a instaurar ludotecas en cárceles, escuelas y centros comunitarios para promover la calidad de la educación (Fullea, 1995).

La primera experiencia de ludoteca de la que se tiene registro a nivel europeo es la de Copenhague (Dinamarca), que se realizó en un centro juvenil en 1959 (Fullea, 1995). A partir de ahí, se crearon ludotecas en países escandinavos – Suecia, Noruega y Finlandia– con enfoques familiares y orientados a las necesidades de los niños y las niñas con dificultades en el aprendizaje o con alguna discapacidad. En Holanda, Alemania, Suiza y Bélgica la ludoteca adoptó ese enfoque, e implementó

programas que integraban a la vez a niños y niñas con discapacidad y con problemas especiales de adaptación.

El término lekotek, incorporado en Suecia, se incluyó en la ludoteca Astrid Lindgrens Barnsjukhus, fundada en Estocolmo en 1961, que ofreció un espacio donde el niño podía “tener la oportunidad de jugar y aprender en su propio nivel de desarrollo”. El lugar se definió como “una unidad de pedagogía especial a donde pueden ir las familias con su niño en edad preescolar para recibir asesoría y préstamos de material de juego para el hogar” (Ruiz, 2012, p. 124).

Como señala Ruiz (2012), “la Lekotek [se] refiere a espacios y prácticas educativas dirigidas a los niños y las niñas con necesidades educativas especiales, de igual forma, orienta y asesora a padres y docentes que acompañan a estos niños y niñas, incluso, estas ludotecas pueden diagnosticar y realizar tratamiento con ellos” (p. 119). En concepto de María de Borja, las lekotekes son “un centro de atención y asesoramiento educativo, puesto que se potenciaba el juguete como instrumento para intervenir en el desarrollo de niños y niñas” (De Borja, 2000, p. 30).

En Francia, la creación en 1968 de la primera ludoteca nombrada Ludothèque du Centre Pédagogique du Jouet de Lyon, por L'Association Culturelle Bourguignonne a Dijon, fomentó el interés en el juguete y el juego como una experiencia educativa nueva orientada hacia los niños y las niñas (Ruiz, 2012).

Borja (1997) señala que España se inquietó de manera decidida por la creación de ludotecas después de la dictadura. Por lo que en 1980 documentó la instauración de las primeras ludotecas en ese país, proponiéndolos fundamentos conceptuales y las herramientas que sustentan el trabajo desde un enfoque



Fotografía 2. Reunión Mesa Técnica de Ludotecas 2016 Museo de los Niños Bogotá

pedagógico y de servicio social, como la ludoteca Margarida Bedòs, en los locales de la Asociación de Vecinos de Les Termes (Sabadell), o la ludoteca La Guineu, que en 1981 se convirtió en la primera de la ciudad de Barcelona.

Por su parte, en Australia y Nueva Zelanda se desarrolló la ludoteca con un fuerte énfasis de apoyo a las familias, a las que les dio orientaciones para actuar adecuadamente con niños y niñas que tenían necesidades especiales. En el continente australiano data de principios de los años setenta y se ha logrado mantener en el tiempo:

Actualmente existen unas 600 ludotecas, con más de 50 de ellas móviles, ofreciendo una variedad de servicios a los niños y sus familias con énfasis a la atención especial y ayudas personalizadas a los niños y niñas con problemas, ofertando de igual forma servicios de búsqueda e información, para la comunidad, para los profesionales y para los grupos con necesidades especiales (Borja, 1997, p. 21).

La ludoteca ha trascendido de espacios fijos a itinerantes con ‘ludobuses’. La primera ludoteca de este tipo parece que se creó en 1975 en Pinneberg, al noroeste de Hamburgo (Alemania). Surgió con el fin de “dar a los niños y adultos de los pueblos vecinos la oportunidad de conocer diversos juguetes y de llevarlos prestados gratuitamente” (Misurcová, 1986, p. 550). Francia lo desarrolló en la década de los ochenta y desde ese momento ha llegado a los distintos países, como forma de adaptación de la ludoteca a cada contexto.

De acuerdo con lo anterior, la ludoteca o Toy Library, como se le nombra en inglés, define un lugar donde circulan y se prestan juguetes, centrando este tipo de uso en Inglaterra, Estados Unidos y Canadá (Björck-Åkesson & Brodin, 1992), en lo que María de Borja (1997) ha denominado el modelo anglosajón de ludotecas. De otro lado, a partir de los años sesenta en países como Italia, Francia, Suiza y Bélgica, las ludotecas se configuraron como espacios culturales y sociales (Borja, 1997), y se encaminaron



Fotografía 3. niños y niñas en encuentro de juego en ludoteca Naves Cocorobé Quibdó - Chocó

en el modelo propio de la región ibérica que incluye especialmente España y Portugal.

La Asociación de Ludotecas de Portugal plantea en el documento 'Portugal, 30 años de ludotecas, una aventura en el mundo lúdico' que, en este país en la década de los ochenta, el movimiento ludotecario se resumía a algunas experiencias en las ciudades de Lisboa, Évora y Viana do Castelo. En 1983, con la creación del Instituto de Apoio à Criança (IAC), se organizaron cursos de formación, se trajeron experiencias internacionales y se inició un programa específico de implementación, divulgación y promoción de ludotecas en el que se defendió el derecho al juego como principio básico y determinante para el desarrollo personal y social de los niños. Las ludotecas son hoy

una realidad en Portugal, en diversas comunidades, escuelas, hospitales, universidades –también el modelo itinerante–, así como los centros lúdicos, con el objetivo de promover el encuentro entre generaciones y el desarrollo social, pedagógico y cultural a través de la actividad lúdica (Aurora Fonseca e Ana Perdigão, s. f.).

El modelo más extendido en Latinoamérica es el ibérico, por lo que la ludoteca en esta parte del continente responde principalmente a la función educativa y social.

Referentes en Latinoamérica y específicos para Colombia

De acuerdo con Rosa Elena Bautista (2000), en Latinoamérica las primeras ludotecas “surgen a partir de la década

En 1982, después del III Congreso Mundial de Ludotecas, realizado en Bruselas (Bélgica), se concluyó que la ludoteca debería implementarse de acuerdo con cada contexto. Cuatro años después, en 1986, un grupo de participantes decidió organizar el Primer Seminario Latinoamericano de Ludotecas, en el Circo do Povo de Uberaba en Brasil, el cual dio como resultado la creación de la Federación Latinoamericana de Ludotecas (Flalu), que congregó a docentes representantes de Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay.

Desde sus orígenes esta organización ha promovido la visión de ludotecas pensadas en las realidades de América Latina (Giglio, 2013) y orientadas desde los lineamientos expuestos en el modelo ibérico de María de Borja.

En Brasil la ludoteca surgió a partir de la necesidad de estimular a los niños y las niñas con discapacidad. La primera experiencia se dio durante la inauguración de la Asociación Centro de Habilitación de Padres y Amigos de los Excepcionales (APAE), en São Paulo en 1971, donde hubo una exposición de juguetes educativos. Fue tal el interés que despertó la actividad que la APAE creó en 1973 un sector de recursos pedagógicos en el que puso en práctica una especie de biblioteca de juegos rodante, encargada de proporcionar y prestar materiales pedagógicos. Todos los juguetes del sector educativo se centralizaron en la APAE y comenzaron a ser utilizados en forma de biblioteca circulante. Pero fue solo en 1981 cuando se creó la primera ludoteca en el país, la Brinquedoteca Indianópolis en São Paulo, nombre que le dio su directora, la educadora Nylse Silva Cunha (2007).

Según Cunha y Heckman (2007), las brinquedotecas brasileñas buscan atender las necesidades lúdicas y

afectivas de los niños y las niñas; y como se entiende que hay niños con diferentes situaciones existen también diferentes brinquedotecas que responden a esas particularidades. Hoy las ludotecas están en barrios marginados (favelas), museos, circos, guarderías infantiles, escuelas, cárceles, hospitales y buses (itinerantes), entre otros.

En este país ha sido creciente el movimiento en torno al tema de ludotecas, por ello, en 1984, fue creada la Asociación Brasileña de Brinquedotecas (ABB), que desde sus inicios trabaja en la difusión de las ludotecas, la formación de los 'brinquedistas' y en el montaje e implementación de las ludotecas en ese país. Esta organización ha promovido la formulación e implementación de políticas públicas, como es la Ley n.º 11104 de 2005, la cual exige la existencia de salas de juegos en los hospitales con internación pediátrica, así como el reconocimiento del juego, la ludoteca y el ludotecario en la formación y el acompañamiento a la infancia. En la actualidad, en Brasil existen más de 350 brinquedotecas; en su gran mayoría se encuentran registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña (Bautista, 2000).

En Cuba, Rolando Alfaro Torres promovió la primera ludoteca en octubre de 1989 en la Casa de las Américas, con motivo del centenario de La Edad de Oro, la revista que escribió José Martí. "Posteriormente, un grupo integrado por profesionales en diversas disciplinas gestionó la Asociación Cubana de Ludotecarios (ACL), que en 1995 se conformó como sistema bajo la rectoría del Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación Inder" (Fullada, 1995, p. 11). La ACL se convirtió en una alternativa de educación no formal desde la lúdica en alianza con los centros educacionales, que llegó al seno de las comunidades para asegurar el derecho al juego de los niños y las niñas cubanos.

En Colombia, hacia el año 1977, se introdujo la ludoteca con la propuesta circulante para padres y madres de familia impulsada por el Cinde (Patiño, 2011), organización que promovió la creación de espacios adecuados para el desarrollo físico y psicosocial de niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad.

En la década de los ochenta se dieron algunas experiencias apoyadas por la Flalu y por el ICBF; una de ellas fue la Regional Antioquia (1983), que concibió la ludoteca como una alternativa poco común de atención a los niños y las niñas menores de 7 años. En 1988 se retomó la concepción de la ludoteca en el Programa de Educación Familiar para el Desarrollo de la Infancia (Pefadi), como medio para enriquecer la vida de los niños y las niñas del área rural que eran vinculados tempranamente al trabajo (Patiño, 2011).

También se conoce que en Colombia, la Asociación Colombiana de Educación Preescolar (ADEP), miembro de la Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP), organizó en Bogotá, en 1991, la ludoteca comunitaria Eva Balke, en el barrio Bosque Calderón, con las alumnas del Centro de Estudios Psicopedagógicos Normal Superior (Asociación Colombiana de Educación Preescolar, 2010). En 1996 el periódico El Tiempo reportó que el gobierno canadiense promovió el proyecto Una Ludoteca para Ti, como un espacio dentro de la comunidad para que los niños y las niñas tuvieran acceso a juguetes; se dio apertura a una en el barrio La Igualdad, en el suroccidente de la ciudad, y otra en el barrio Santa Inés, en la denominada 'calle del cartucho' (Rincón, 1996).

De igual forma, en 1999, la ADEP "organizó la ludoteca en el Eje Cafetero, por motivo del terremoto, con el aporte económico de la OMEP, la Fundación

Saldarriaga y Concha y [la] cooperación de la Organización Panamericana de la Salud" (Asociación Colombiana de Educación Preescolar, 2010, p. 9). Además, en el año 2000, el periódico El Tiempo registró la apertura de una ludoteca en Bogotá en el barrio El Codito, con la participación de la empresa privada, las autoridades locales y la Presidencia de la República (Vallue, 2000).

Precisamente, es entre los años 1999 y 2000 cuando el movimiento ludotecario tomó gran auge en varios países de América latina, con lo cual se hizo imprescindible la realización de diferentes eventos, como conferencias y congresos, en los que se pudieran conocer e intercambiar experiencias y aportes de trabajos de investigación importantes realizados por las organizaciones nacionales e internacionales, como la Flalu, la International Play Association (IPA), la OMEP y la International Toy Library Association (ITLA), entre otras.

Es así como en Colombia se organizaron dos congresos promovidos por la IPA, los cuales permitieron la participación de representantes de instituciones y asociaciones de ludotecas de diferentes partes del mundo, quienes enriquecieron este movimiento con sus experiencias. Asistieron delegaciones de Italia, España, Cuba, Brasil, Argentina, Costa Rica, México y Francia, entre otros, que promovieron diversas iniciativas con nuevos proyectos de ludotecas y apoyaron las que estaban surgiendo en el país.

En Medellín, la organización no gubernamental Fundación Solidaria La Visitación ha promovido desde 1989 los derechos de la niñez, la adolescencia y la juventud en las ludotecas barriales, orientándolos al desarrollo de habilidades para la vida y competencias ciudadanas.

En Cundinamarca, la Gobernación ha liderado desde el año 2000 la puesta en marcha de ludotecas como una estrategia para promover el aprendizaje mediante el juego, especialmente en la primera infancia. Las ludotecas del departamento ascienden a 93, fruto del trabajo articulado entre las administraciones departamental y municipal. En asocio con la Caja de Compensación Familiar Colsubsidio se implementan 19 de estas ludotecas, que desde 2015 se orientan a la cultura científica y tecnológica en el marco de la atención en jornada escolar complementaria para niños, niñas y adolescentes entre 6 y 17 años.

El departamento de Antioquia estableció en 2002 la Red de Ludotecas, que posteriormente, en 2006, se convirtió en una de las prioridades de la Gobernación. Entre 2012 y 2015, con el programa Fábrica de Sonrisas para Antioquia, se pusieron en marcha 68 ludotecas, gracias a la articulación entre Indeportes, Buen Comienzo Antioquia y la Fundación de Atención a la Niñez (FAN), que promueven el desarrollo integral, diverso e incluyente de los niños y las niñas mediante el fomento de espacios lúdicos para lograr aprendizajes tempranos de calidad en el departamento.

Entre 2001 y 2016, el Instituto de Deportes y Recreación de Medellín (Inder) llegó a disponer 62 ludotecas en las 16 comunas y 5 corregimientos de Medellín y una ludoteca móvil para los puntos rurales y periféricos de la ciudad, en las que ofrece a los niños y las niñas menores de 12 años un espacio de juego, ocio y tiempo libre. Allí ellos encuentran una serie de juegos, juguetes y alternativas pedagógicas. La palabra ludotecas con 'k' comenzó a utilizarse en el año 2004, como símbolo diferenciador.

La Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá (SED), a partir del año 2005, implementó ludotecas escolares en más de 16 instituciones educativas de la ciudad, que posibilitan el derecho a jugar en el ámbito educativo. Como fundamento de ese proceso, en 2004 redactó el documento ‘Ludoteca escolar: orientaciones para su creación, organización y uso pedagógico’.

En Bogotá, el Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte (IDRD), a finales de 2008, puso en marcha una ludoteca itinerante, con el aporte de la empresa privada. Posteriormente, abrió la ludoteca fija en la Biblioteca Virgilio Barco. Hoy por hoy cuenta con seis de ellas ubicadas en su mayoría en las grandes bibliotecas y parques de localidades estratégicas de la ciudad. Estas nacieron de la importancia de garantizar el derecho al juego y la recreación; promueven modelos de convivencia, prevención del maltrato infantil y estimulación de lazos afectivos y de comunicación en las familias. También en la ciudad, la Caja de Compensación Familiar Compensar cuenta con ludotecas para niños, niñas y adolescentes en sus centros de recreación, con las cuales busca estimular el desarrollo integral del ser humano, combinando juego y literatura.

La promoción de ludotecas con un enfoque de atención a comunidades en medio del conflicto lo ha realizado la ONG Mission Enfance, que se basa en una filosofía en contra de la violencia impuesta a los niños y las niñas. En Colombia se inició la primera en 1998, la cual se encuentra ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar, en Bogotá. Seis más fueron implementadas después en diferentes lugares de Colombia: La Uvita (Boyacá), Santa Marta (Magdalena), Leticia (Amazonas), Puerto Nariño (Amazonas), Condoto (Chocó) y Yopal (Casanare).

En 1999 la Corporación Juego y Niñez, con el apoyo de la Presidencia de la República, el ICBF y el aporte de la empresa privada, instauró las ludotecas Naves con la convicción de consolidar espacios de juego dignos para los niños y las niñas de los municipios de Colombia. Durante más de 17 años, Juego y Niñez, gracias a las alianzas público-privadas, ha puesto en funcionamiento más de 60 ludotecas en diversos municipios del país. De otro lado, como aporte a la atención a primera infancia, entre 2008 y 2011, con el Ministerio de Educación Nacional, llevó a cabo este proceso en las ludotecas Naves. A su vez, entre 2012 y 2014, con el ICBF, en el marco de la estrategia De Cero a Siempre, con las ludotecas Naves itinerantes atendió zonas rurales de 132 municipios.

De acuerdo con lo anterior, se puede constatar la diversificación de la ludoteca en Colombia por entidades públicas, privadas y organizaciones no gubernamentales, que desde enfoques diversos han promovido espacios para garantizar el derecho al juego y atender a niños, niñas y adolescentes.

Marco legal colombiano

En las últimas décadas Colombia ha adoptado instrumentos legales internacionales y nacionales para la garantía de los derechos de la niñez y el derecho al juego, que agregados a las políticas públicas asociadas a la infancia se configuran en soporte para el accionar de la ludoteca como espacio garante de derechos de niños, niñas y adolescentes.

A nivel internacional, la Declaración Universal de los Derechos Humanos, del 10 de diciembre de 1948, fue ratificada por Colombia como Estado Parte en el marco de la Organización de las Naciones Unidas. Dicha norma,

en los artículos 22 y 24, identifica la importancia del descanso y el juego para los seres humanos.

Art. 22: Toda persona como miembro de la sociedad tiene derecho a la seguridad social y a obtener mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional [. . .] la satisfacción de los derechos económicos sociales y culturales indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de la personalidad.

Art. 24: Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre [...](ONU, 1948).

Posteriormente, en noviembre de 1989, con la Convención sobre los Derechos del Niño, los Estados reconocieron a las personas desde el nacimiento hasta los 18 años como sujetos de derechos particulares y de especial protección por parte del Estado, la familia y la sociedad civil. Colombia ratificó esta convención mediante la Ley 12 de 1991, adoptándola integralmente y reconociendo el derecho al juego en el artículo 31, numeral 1 (Colombia, 2017): “Los Estados

Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Unicef, 1989).

De acuerdo con lo anterior, la Constitución Política de 1991, en el artículo 44, como parte de los derechos fundamentales de los niños y las niñas, consagra junto con la vida, la integridad física, la salud, entre otros, la recreación y el juego; y en el artículo 52 reconoce la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre como parte de la educación y del gasto público social (López, 2004).

Después, en el año 2001, el Congreso promulga la Ley 724 por medio de la cual se establece en Colombia el Día de la Niñez y la Recreación, con el objeto de realizar un homenaje a la niñez colombiana y sensibilizar al Estado, la familia y la sociedad civil sobre su obligación de proteger a los niños y las niñas para garantizarles su desarrollo armónico e integral (Congreso de la República, 2001).



Fotografía 4. Ludoteca Naves Cafeteritos Chinchiná, Caldas

Cinco años después, en 2006, el Código de la Infancia y la Adolescencia, en el artículo 7, señala el principio de la protección integral, el cual debe garantizarse en políticas y programas para la población en este ciclo vital, y afianza el reconocimiento de los niños y las niñas como sujetos de derechos. Igualmente, define el juego como un derecho que consagra en el artículo 30: “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes” (Congreso de la República, 2006).

En este sentido, la ludoteca como entorno protector para los niños, las niñas y los adolescentes promueve el ejercicio de su derecho al juego, y articula acciones con entidades públicas, privadas y familias a favor de la niñez; como se expone en el artículo 8 que consagra el interés superior para la garantía de sus derechos.

A su vez, en el marco de la reglamentación de la atención integral a la primera infancia, en la Ley 1295 de 2009, artículo 8, las ludotecas, los jardines infantiles y los centros de bienestar existentes en zonas urbanas y rurales del país son establecidos como parte de la infraestructura para la prestación de servicios para la atención integral a la primera infancia (Congreso de la República, 2009).

Además del desarrollo normativo que fundamenta la ludoteca, el país también ha construido lineamientos de política en los que se reconoce el juego como derecho. De igual forma, ha resaltado la importancia de su inclusión en las políticas públicas para la niñez del orden municipal, departamental y nacional.

Es así como el Plan Nacional para la Niñez y la Adolescencia 2009-2019

(Colombia, 2009) define como uno de los 12 objetivos del país con los niños, las niñas y adolescentes el que todos los niños jueguen (“todos jugando”), algo que señala como una experiencia esencial e insustituible para el desarrollo personal y social, y lo incluye dentro de las prioridades de inversión de los gobernantes.

Por ello, las orientaciones ofrecidas desde 2007 por entidades nacionales –como el Departamento Nacional de Planeación, el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Salud y el ICBF– a las administraciones municipales y departamentales para la formulación de políticas para la infancia y la adolescencia plantean el juego como el derecho que promueve la mejora en las condiciones de vida de los niños, las niñas y los adolescentes.

En los Fundamentos Técnicos, Políticos y de Gestión de la Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia De Cero a Siempre (Comisión Intersectorial de Primera Infancia, 2013), el juego junto con el arte, la literatura y la exploración del medio se constituyen en actividades propias de la primera infancia, revelando su valor en términos de la representación del mundo por los niños y las niñas y las relaciones con su entorno (pág. 109). Este planteamiento se complementa con el Documento n.º 22 del Ministerio de Educación Nacional, ‘El juego en la educación inicial’, en el que indica que el juego fortalece la acción pedagógica y potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños (Ministerio de Educación Nacional, 2014), razones que sustentan la necesidad de contar con espacios privilegiados como la ludoteca, en los que el juego en libertad fomenta la autonomía, la creatividad y la garantía de un derecho, que debe ser promovido en diferentes entornos.

De la misma manera, en el anexo 3 ‘Registro de voces ciudadanas en la consulta regional’ del Plan Decenal de

Salud Pública 2012-2021, en las entidades territoriales se propone “ampliar la oferta de bibliotecas y ludotecas con dotación especializada para niños y niñas de la primera infancia” (Ministerio de Salud y Protección Social, 2013, p. 192), lo que indica el reconocimiento de la ludoteca en el territorio colombiano como un espacio para los niños, las niñas y los adolescentes.

El Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 Todos por un Nuevo País, artículo 82, expone:

El Gobierno Nacional consolidará la implementación de la política de primera infancia y desarrollará una política nacional para la infancia y la adolescencia, en armonía con los avances técnicos y de gestión de la estrategia De Cero a Siempre. Teniendo en cuenta los desarrollos de política expuestos anteriormente, las políticas para la niñez tendrán en la ludoteca un espacio para la garantía del derecho al juego en interdependencia con los demás derechos, desde la primera infancia, infancia y adolescencia.

Finalmente, en los documentos Conpes Social 181 de 2015 y 3861 de 2016 del Consejo Nacional de Política Económica y Social, que tienen como objetivo distribuir los recursos para la atención integral de la primera infancia del Sistema General de Participaciones vigencias 2015 y 2016, se incluyen los espacios lúdicos adecuados y accesibles para la primera infancia, que en el entorno público cumplen un papel en el desarrollo integral de las niñas y los niños que aporten en la formación democrática y ciudadana. Dentro de los lugares a los cuales la comunidad atribuye valor político, histórico, cultural o sagrado se encuentran la ludoteca, las bibliotecas, las casas de la cultura, los museos y las malocas, entre otros.

Dichos espacios están incluidos en las líneas de inversión aprobadas para la ejecución de las entidades territoriales.

Referentes teóricos

“El hombre es un animal que está agradablemente condenado a jugar”, (Huizinga, 1990, p. 256).

El juego

La ludoteca enmarca su acción en el juego, y parte de reconocer que este ha estado presente en la existencia humana en la cultura y la construcción subjetiva a lo largo de la historia de la humanidad.

El interés por el juego como objeto de estudio surgió muchos siglos atrás. Platón y Aristóteles son considerados como los primeros teóricos en referirlo y reconocer su valor práctico. Tiempo después hicieron lo mismo pedagogos como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Jean Jacques Rousseau en el siglo XVIII y Giovanni Pestalozzi a comienzos del siglo XIX; ellos coincidieron en manifestar que para lograr un buen desarrollo en el niño y la niña el juego debe ser tomado en cuenta en sus intereses (Astudillo, 2009).

Las nociones acerca del juego son variadas por la pretensión de establecer las causas y los motivos de la actividad lúdica en el ser humano, o la forma en que la dimensión lúdica se manifiesta en el acto de jugar. Algunas teorías le atribuyen una acción puramente biológica e instintiva, similar a la ejercida por los animales, mientras que otras lo definen como un ejercicio funcional, debido al placer que produce (Vygotsky, 1995).

Winnicott sostuvo que el juego es la manera como el niño y la niña ingresan a la realidad para conocerla y adaptarse a su movimiento y dinámica. También, planteó que es universal, es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en

una zona de distensión neutra, propicia para la creatividad. Es decir, al jugar se confunden el 'adentro' y el 'afuera', con lo cual se desarrolla libremente una zona intermedia. En esta zona no existe el tiempo ni el espacio, tal como se concibe, lo que sucede allí no tiene duración ni conexión con lo real; el verdadero juego no se encuentra sujeto a las regulaciones internas ni externas, sino que fabrica sus propias reglas por la capacidad de autorregulación y autoorganización que se produce (Winnicott, Donald Woods & Mazía, 1972).

Para Johan Huizinga el juego es una acción libre que puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga - aparentemente - provecho alguno, más que el de encontrar goce y disfrute. En su libro *Homo ludens*, Huizinga trata de demostrar que la cultura humana brota del juego: "... no se trata [...] del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un

carácter de juego" (Huizinga, 1990, p. 8). El juego visto de esa manera es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social; por lo que el autor plantea que "el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego" (p. 44).

Por su lado, Sigmund Freud plantea:

"El juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño y la niña como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible o indecible, en el sentido de estar por fuera de lo permitido por el orden simbólico establecido. Es decir, que el juego posibilita, entre otros aspectos, el acceso al inconsciente y la sublimación, esta última como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes un cauce

de manifestaciones conscientes a través de los medios más diversos con los que cuenta, en el que como características fundamentales se encuentran la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo y avance de la civilización" (Grieve, 1995, p. 29).

Piaget argumentó que las funciones del juego difieren con la variación de la edad cronológica, lo que dio lugar para hacer una clasificación de juegos de ejercicios, simbólicos, de armado y de reglas. A su vez, afirma:

"... el juego posibilita la creación de un puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación. El juego representa la aparición de los símbolos y le permite al ser humano separarse de la tierra y liberarse en el mundo del arte y de la ciencia" (Piaget, 1973, p. 29).

Roger Callois reconoció el juego como un fin en sí mismo, no un medio para otras cosas, con un interés propio suficiente. Lo consideró como una actividad libre a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre, que la convierte en una actividad incierta e improductiva simultáneamente. El autor planteó que el juego es sometido a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta. Reconoció en él una característica de ficción, por "...ir acompañada de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente" (Caillois, 1997, p. 37).

Según el filósofo Hans Georg Gadamer (1991), el juego es movimiento, un vaivén: un ir y un venir que se desarrolla entre dos límites a los cuales no se pretende llegar; lo que implica que en él existe el movimiento sin finalidad que se da también tanto en la naturaleza,

en general, como en los animales, en particular. Sin embargo, Gadamer sostuvo que existe una diferencia entre el juego humano y el movimiento natural sin finalidad: a diferencia de los actos y actividades animales, el ser humano crea objetivos que le posibilitan sobrepasar los límites naturales, se pone tareas para satisfacer su necesidad de darles orden y estructura a las actividades que desarrolla, lo cual no implica rigidez, pues tiene la claridad de que por los efectos del movimiento de vaivén dichas tareas u objetivos podrán cumplirse o no: "Cuando el hombre juega, siempre juega a algo" (Gadamer, 1991, p. 35).

Para Vygotsky (1995), el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se ocupó principalmente del juego simbólico y señaló cómo el niño y la niña transforman algunos objetos y los convierten con su imaginación en otros, que tienen un significado distinto.

Fink (1996) aseguró que el juego es un fenómeno fundamental de la existencia humana tal, y que "todo juego está determinado gozosamente, es movido en sí con alegría, alado. Cuando esta luminosa alegría lúdica se extingue, se agota de inmediato la acción del juego" (p. 10).

La Comisión Intersectorial de Primera Infancia planteó que el juego es reflejo de la cultura y de la sociedad, y en él se representan las construcciones y los desarrollos de los contextos. Lo que implica que los niños, las niñas y los adolescentes establezcan en el juego relación con sus pares, con el mundo adulto y con su entorno.

De acuerdo con lo anterior, el juego es parte esencial de la condición humana como necesidad vital y derecho; es un motor fundamental para garantizar el acceso de los seres humanos a condiciones que les permiten desarrollar



Fotografía 5. Niños y niñas compartiendo juegos de armado en ludoteca Naves Cocorobé Quibdó - Chocó

sus habilidades y potencialidades, en equidad con sus pares, tal y como se propone en la ludoteca (Gómez, 1998).

Juego y creatividad.

Para Csikszentmihalyi (2014), la creatividad hace alusión a todos aquellos sujetos que dentro de la cotidianidad crean y recrean para sí mismos y para el propio contexto, es decir, exploran al máximo habilidades y capacidades que les permitan mejorar lo ya existente o construir nuevas ideas.

El análisis de diferentes autores que abordan el concepto de creatividad permite plantearla como un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido al nivel social, mediante un diseño especial de ambientes favorables y estimulantes, tanto para el desarrollo de las características y capacidades creativas de las personas, como para la manifestación de estas, bien sea mediante un proceso o un producto creativo.

En este sentido, la ludoteca y el juego se constituyen en ambientes que favorecen la creatividad. El Estudio Longitudinal sobre ludotecas adelantado por la Universidad Nacional de Colombia (Flórez & Torrado, 2015) evidencia la creatividad en los niños, las niñas y los adolescentes en el pensamiento divergente, puesto que en la ludoteca ellos observan y plantean perspectivas distintas a partir de situaciones o contextos que el juego propone. También la creatividad se identifica en la capacidad que tienen los niños, las niñas y los adolescentes frente a la flexibilidad para cambiar y aceptar nuevos juegos y construir reglas, entre otras dinámicas que exploran esas posibilidades que desbordan las propuestas de juego estáticas; de igual manera, en la elaboración y creación a partir de sus propias iniciativas.

Juego y lenguajes artísticos. Los lenguajes artísticos son todas aquellas

manifestaciones del ser humano que le permiten comunicar sus emociones, sentimientos, deseos, sueños de una forma no convencional; ponen en escena todo aquello desde lo cual se produce una relación directa entre el cuerpo, la mente y lo que se quiere manifestar. Estos lenguajes son comunes a todos los seres humanos, aunque su desarrollo es diverso y particular; es así como la música, la danza, el teatro, la escultura, la literatura y el juego son formas en las cuales se comunica, se expresa, se manifiesta la actividad creadora o el potencial creativo y sensitivo que es parte integral en el desarrollo del ser humano.

Para el Ministerio de Educación Nacional (2014), los lenguajes artísticos hacen parte activa de la vida cotidiana de toda persona. Particularmente, en la vida de las niñas y los niños de primera infancia, estos lenguajes se constituyen en algunas de las formas en que crean, expresan, comunican y representan su realidad.

Al respecto se expone que una conexión que se hace entre el juego y la experiencia artística es que en el espacio lúdico la expresión artística no está atada a un fin específico como ‘terminar la obra’, sino que, a través del mismo juego, el niño, la niña y el adolescente modifican de muchas maneras los resultados esperados porque estos están mediados por la fantasía y la creación.

Reconocer la integralidad de los lenguajes artísticos permite dotarlos de un sentido mayor en la educación inicial, en tanto no se trata de la enseñanza de disciplinas, sino de posibilitar la exploración y expresión de las niñas y los niños a través de diferentes lenguajes. Es una oportunidad para descubrir que a través de diversos materiales, ritmos, historias y personajes se va representando la vida, a la vez que se van potencializando sus capacidades creadoras, su sentido estético y

se van construyendo como seres sensibles (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 16).

En ese sentido, la ludoteca propone en su acción pedagógica la experiencia con los lenguajes artísticos, dado que favorecen la construcción personal de sentidos a partir de las diferentes formas de ser, sentir, crear, construir y manifestar; por esto se constituyen en elementos renovadores de aquellas dimensiones del ser que tienen una fuerza interna propia o individual, pero que a la vez cobran un sentido fundamental en las relaciones con el otro y con el entorno: la dimensión espiritual, la dimensión lúdica, la dimensión artística, la dimensión creativa.

Juego y desarrollo humano.

De acuerdo con lo anterior y considerando a los niños, las niñas y los adolescentes como sujetos de derecho, y, por ende, sujetos de desarrollo humano y social, se propone la articulación de la ludoteca con el enfoque de desarrollo humano, en el marco de desarrollo a escala humana; este se refiere al desarrollo de las personas y no de las cosas (Max-Neef, Elizalde, & Hopenhayn, 1986). Comprendiendo como lo plantea el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), citado por Barrero et al. (2014), el desarrollo humano es el proceso mediante el cual las personas y los grupos humanos pueden desarrollar sus potencialidades y así llevar una vida creativa y productiva conforme con sus necesidades e intereses.

A su vez, Martha Nussbaum (2012), desde la teoría o enfoque de las capacidades, plantea que las capacidades se refieren al conjunto de funcionamientos que son factibles para una persona y les permiten elegir lo que realmente son capaces de hacer y de ser. Ella propone diez capacidades humanas

centrales, esferas de experiencia humana que constan en casi cualquier vida humana, “en las que más o menos cualquier ser humano tendrá que tomar algunas decisiones y hacer unas elecciones y no otras, habiendo virtudes correspondientes para cada una de ellas” (Nussbaum, 2012, p. 182).

Dentro de estas capacidades –junto con la de vivir; gozar de buena salud; salud corporal; moverse libremente; utilizar los sentidos; imaginar, pensar y razonar; tener vínculos afectivos con cosas y personas ajenas a nosotros mismos; formar un concepto del bien e iniciar una reflexión crítica respecto de la planificación de la vida; vivir con otros y ser tratados como seres dignos cuyo valor es idéntico al de los demás; vivir interesados y en relación con los animales, las plantas y el mundo de la naturaleza; tener control sobre el entorno de cada uno– se encuentra la de jugar definida como ser capaces de reír, jugar y disfrutar de actividades de ocio (Nussbaum, 2012).

Siguiendo a Nussbaum (2012), citada por Barrero et al. (2014, p. 38), “el juego no es una acción meramente instrumental sino que hace parte, como un elemento constitutivo, para una vida humana buena y feliz”. Es así como el juego y el desarrollo humano se integran en la ludoteca para fortalecer las capacidades en los niños, las niñas y los adolescentes y de esa manera poder construir ciudadanía desde la elección y la convivencia.

En este sentido, el juego en la ludoteca recoge la convivencia humana desde las emociones y, por tanto, debe constituirse en un espacio integrador del juego como lenguaje y expresión humana de emociones, en las cuales niños, niñas y adolescentes construyan interacciones que favorezcan la convivencia humana.





Inauguración Ludoteca Naves, Valledupar

3

Componentes

Componente pedagógico

Componente humano

Componente operativo

Los fundamentos de la ludoteca se llevan a la práctica en los componentes, en tanto que hacen operativo lo expuesto desde el acervo teórico, legal y los referentes internacionales dados para Latinoamérica y Colombia. Por ello, en la validación con ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores, y en la consulta con niños, niñas, adolescentes y jóvenes, se abordaron diferentes aspectos que aportan en la construcción de lo pedagógico, lo humano y lo operativo en la ludoteca.



Fotografía 6. Niñas jugando en Ludoteca Pescaito, Santa Marta

Componente pedagógico

En los grupos de adultos conformados por madres, padres y maestras de niños y niñas en primera infancia, se reconoció que la ludoteca aporta en el desarrollo de los niños y las niñas, gracias a que los ejercicios que realizan en ella son más ágiles, memorizan con facilidad, son más activos. Más aun, los observan más afectivos, sociales e independientes; con conocimiento e interés en respetar las normas y con mayor fluidez en el lenguaje.

Al preguntar a los y las adultas por sus propios aprendizajes, señalaron el rescate de los juegos tradicionales y el conocimiento de nuevos juegos que pueden replicar en la casa o en el jardín; igualmente, la posibilidad de dedicar más tiempo para acompañar en el juego a los niños y las niñas.

Del mismo modo, los niños y las niñas de 7 a 11 años ratificaron en un 47% que la ludoteca es un ambiente en el que van a compartir con amigos; el 30% va a jugar; el 22% va a aprender y el 20% va a respetar a los demás y a resolver los problemas sin pelear. La suma de estos dos últimos aspectos permite inferir que el aprendizaje de la convivencia en las ludotecas es alto. Es así como se reconoce la importancia del juego como favorecedor del desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños y niñas.

Al preguntarles sobre las actividades que les gusta realizar en la ludoteca, el 29% de las niñas y los niños valoró el aprender juegos nuevos; el 28% señaló la posibilidad de cantar y bailar y el 24% dijo que le gusta leer cuentos. También mencionaron el jugar al aire libre y armar rompecabezas. Se corrobora de esta forma que la ludoteca propone a los niños y las niñas apuestas pedagógicas diversas en las que el juego y los lenguajes de expresión artística se hacen presentes, para integrarse en las prácticas cotidianas.



Figura 3. Aprendizajes en la ludoteca de adolescentes y jóvenes.

Como se observa en la figura anterior, el 37% de los adolescentes encuestados consideró que la ludoteca propicia habilidades que les han servido para mejorar su proceso escolar, entre ellas: la lectura, la observación, la exploración del medio, la capacidad de análisis, la toma de decisiones. Un 30% reconoció que la ludoteca le permite aprender a relacionarse de mejor manera con otros seres humanos, producto de la interacción con las personas que asisten a los encuentros; de esta forma se confirma que en ella fortalecen los procesos de convivencia y la construcción de ciudadanía. El 33% reportó que en la ludoteca aprende a desarrollar hábitos creativos, de exploración y deportivos, lo cual significa que ella promueve desde el juego el desarrollo de habilidades artísticas, sociales, comunicativas, afectivas y de liderazgo, entre otras.

Frente a la pregunta ¿qué le gustaría aprender en la ludoteca?, los y las adolescentes desplegaron varias alternativas, entre las que se destacan: 28%, actividades relacionadas con el arte y 24%, actividades vinculadas con ciencia y tecnología, las dos categorías de mayor porcentaje. Las restantes se distribuyen en porcentajes que oscilan entre 12% y 2%, en temáticas que generan interés en estas edades como convivencia, deportes, lectura, educación sexual, juego y prácticas amigables con el medioambiente.

Lo anterior plantea que el interés de niñas, niños y adolescentes es contar con entornos protectores en los que se favorezca el desarrollo de sus potencialidades, y puedan interactuar, participar y ser escuchados.

Por último, el 91% de ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores manifestaron que el componente pedagógico propone las herramientas necesarias para desarrollar y evaluar las acciones pedagógicas de la ludoteca. Desde su perspectiva es importante considerar también el ámbito cultural y lo ambiental en ella.

La acción pedagógica desde el juego.

Para desarrollar este componente, es preciso decir que el horizonte pedagógico de la ludoteca se fundamenta en la función formativa que reconoce que el niño, la niña y el adolescente se desarrollan en un contexto cuyos elementos aportan de manera decidida en su proceso de aprendizaje. En la premisa sobre la cual, junto con la escuela y la familia, hay otros escenarios que movilizan el descubrimiento y la incorporación de nuevas maneras de estar en el mundo, como lo es la ludoteca.

Planteado así, la acción pedagógica de la ludoteca se propone a partir de la

formación, de sus apuestas y objetivos particularizados en las diversas realidades de las comunidades donde se instala. Por ello, es necesario comprender que la propuesta pedagógica es un sistema circular de objetivos, contenidos, estrategias, actores y tiempos que se piensan de manera interrelacionada.

En este sentido, la propuesta pedagógica, como marco de pensamiento y acción colectiva, propone a quienes orientan la ludoteca referentes teóricos y metodológicos, que contribuyen con la creación y el diseño de experiencias de aprendizaje, desde una perspectiva contextual, integral e intergeneracional.

Por tanto, la ludoteca debe construir una propuesta pedagógica activa permeada desde el inicio por el juego, orientada a fomentar y estimular en los niños, las niñas y los adolescentes sus capacidades y “competencias que les permiten crecer como seres sociales, responsables, solidarios y capaces de vivir en armonía y paz con su entorno” (Barrero et al., 2014, p. 15).

Para construir la propuesta pedagógica, como primera fase, se aborda la caracterización de los niños, las niñas y los adolescentes. En ella se describe, analiza y reflexiona sobre las particularidades individuales y socioculturales de los grupos que participan de la ludoteca. La caracterización muestra quiénes son los niños, las niñas, los adolescentes y sus familias, lo que se conoce o interesa conocer de ellos, que es fuente de información para el diseño (Barrero et al., 2014).

De acuerdo con Barrero et al. (2014), la segunda fase es la planeación en la que se definen los objetivos a corto, mediano y largo plazo que se quieren alcanzar con los niños, las niñas y los adolescentes, y se proyectan las actividades requeridas para su consecución. La tercera fase es el

desarrollo de la propuesta pedagógica, que recoge los objetivos planeados, las estrategias y el tipo de participación de los niños, las niñas y los adolescentes.

Para esta segunda fase se describen algunos énfasis que definirá cada entidad desde su misión y propuesta pedagógica:

- ☺ **Creatividad y arte manual:** talleres grupales en los cuales se generan procesos que fortalecen habilidades motrices finas, así como la creatividad de los niños y las niñas a través de la transformación y/o reutilización de diferentes materiales. En ellos se aplica una variedad de técnicas mixtas para obtener un producto práctico, útil o decorativo.
- ☺ **Expresiones artísticas y literarias:** permiten que los niños y las niñas interpreten la realidad por medio de la fantasía favoreciendo su desarrollo psicoafectivo, su capacidad de asombro y su adquisición de conocimientos y de aprendizajes significativos. En los juegos literarios con los que se resaltan las manifestaciones artísticas se fomenta la interpretación e implementación de lenguajes de expresión artística.
- ☺ **Ambiental:** propicia aprendizajes sobre la corresponsabilidad que se debe tener frente al cuidado y la conservación del medioambiente y los recursos naturales. Esto se logra a través de actividades en las que se promueve la sensibilización a los entornos naturales y la optimización del material reutilizable.
- ☺ **Saludable:** por medio de formas jugadas fomenta la actividad física, el autocuidado, la salud mental, la higiene personal y la alimentación, con el fin de generar hábitos saludables en los niños y las niñas.

Es preciso no perder el horizonte común de la ludoteca, el cual es el disfrute individual y colectivo del juego. La propuesta pedagógica debe recogerlo en su mayor expresión y definir estrategias en donde el acto de jugar sea la prioridad. El disfrute, el goce, el encuentro, la libertad, la creatividad, la imaginación, el reto, la incertidumbre, el asombro, la diversión que otorga el juego deben ser el principio fundamental.

La metodología de la ludoteca se basa en el jugar con los niños, las niñas y los adolescentes para favorecer intencionadamente el pensamiento crítico y creativo, la capacidad reflexiva, el respaldo a la divergencia y al disenso y el reconocimiento de la diversidad, la diferencia y la interculturalidad. De igual forma, plantea de manera fundamental el juego en familia, puesto que la franja poblacional que acoge una ludoteca comienza en la gestación, lo que involucra maravillosamente a las familias, quienes desde el juego y la experiencia pueden potenciar el vínculo familiar y las prácticas de crianza y cuidado. Para ello es pertinente implementar estrategias dinamizadoras que articulen y permitan interrelacionar la ludoteca, la familia y la comunidad ayudando al desarrollo psicoafectivo de los niños, las niñas y los adolescentes.

Finalmente, la fase de evaluación del proceso debe estar presente desde el momento mismo de la preparación, puesto que permite de manera sistemática y sistémica ir comprendiendo los procesos y ajustando las acciones frente a los objetivos planteados; incluso a partir de la experiencia se pueden transformar los objetivos.

Ambiente y ambientación en la ludoteca. En la ludoteca el ambiente no se refiere únicamente a un lugar físico, también incluye las relaciones de socialización y comunicación entre



Fotografía 7. Joven Ludoteca Niños del Paraiso

los niños, las niñas y los adolescentes. Los vínculos afectivos, en suma, que potencian el desarrollo. Como ambiente de aprendizaje propone y genera experiencias desde lo relacional, simbólico, emocional, afectivo, creativo, formativo y físico.

Cabanellas y Eslava, citadas por el Ministerio de Educación Nacional (2014), plantean que el ambiente está constituido por una elección consciente de espacios, formas relacionales, vacíos, llenos, materiales, texturas, colores, luces, sombras, olores, etcétera. Para el caso de la ludoteca, los ambientes motivan la creatividad y estimulan los sentidos, la fantasía y la imaginación. En pocas palabras, facilitan el desarrollo de capacidades a partir de la significativa experiencia de jugar.

Los ambientes crean un mundo diferente de emociones, acciones y sensaciones que son vividas por parte de quien juega, en los cuales los objetos son acomodados por la acción del jugador; por ejemplo, la escoba que se convierte en caballo o el palo que se convierte en varita mágica o el papel

que es un billete. En fin, el ambiente simbólico es ese lugar en donde el juego cobra su máxima expresión y propicia una relación distinta a la que se da en el espacio físico. Es un ambiente afectivo, pero que no necesariamente está desprovisto de frustraciones y disputa. En él es posible la transición rápida a la colaboración, al encuentro, a la alianza y al logro basado en el disfrute.

Los ambientes deben garantizar unas condiciones de seguridad física y emocional que minimicen riesgos, eso quiere decir, contar con el mobiliario, los juguetes, los recursos y los materiales adecuados para el desarrollo de los objetivos y las actividades. Algunas características que facilitan su transformación se proponen a continuación:

- ☺ **Ambientes ampliables:** espacio concebido como algo expansible, abierto, capaz de proyectarse en un vasto número de posibilidades, es decir, flexible, en cuanto a su extensión.
- ☺ **Ambientes convertibles:** espacio pensado en clave de cambios

fáciles, poco costosos, para que pueda adaptarse a la variedad de situaciones.

- ☺ **Ambientes polivalentes:** espacio de la ludoteca que ha de permitir que se puedan llevar a cabo diversas actividades para atender las necesidades de los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ **Ambientes variados:** con esta condición se pretende que el espacio permita descubrir nuevas intenciones de juego y aprendizaje, promoviendo la exploración de diversas alternativas lúdicas.
- ☺ **Ambientes interrelacionados:** se busca que la comunicación interna se produzca entre los distintos escenarios, áreas y secciones en las cuales se desarrollarán diferentes propuestas, con el fin de que haya mayor complementariedad entre unos y otros. También que todos los niños, las niñas y los adolescentes puedan movilizarse sin encontrar barreras físicas que impidan su desplazamiento.

En este orden de ideas, la ambientación es intencionada para que todo lo que se disponga proponga interacciones significativas y relevantes, convoque el acto de jugar, incorporando elementos propios del contexto de los niños, las niñas y adolescentes.

La propuesta pedagógica de Ovidio Decroly (1871-1932) “la escuela por la vida, para la vida” plantea como alternativa la distribución de espacios por centros de interés, en los cuales, a través de formas jugadas y de manera activa, se fortalecen habilidades sociales y comunicativas; expresión de sentimientos y construcción de nuevas formas de pensamiento. De esa manera se favorece de forma significativa el aprendizaje de habilidades para

la vida. Los centros de interés están dispuestos estratégicamente para una adecuada distribución de los elementos u objetos asignados a la ludoteca, su implementación se basa en el juego y la metodología de atención dentro de cada espacio.

Seguimiento del avance de los niños, las niñas y los adolescentes.

Para llevar un adecuado proceso de seguimiento del desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes, las ludotecarias, los ludotecarios y/o los ludoeducadores deben tener en cuenta las diferentes dinámicas que se presentan al interior de la ludoteca. En ese sentido, la observación intencionada y la escucha activa son muy útiles, así como el registro y el análisis de todas las interacciones que se dan consigo mismo, con el otro y con el entorno, a partir del juego como generador y dinamizador de emociones, preferencias y exploraciones de cada contexto. Esto les permite a ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores comprender que el desarrollo y las elecciones de juego son heterogéneos y les da la posibilidad de enriquecer todas las experiencias que se promuevan desde un enfoque diferencial.

La observación de los procesos adelantados con los niños, las niñas y los adolescentes debe realizarse desde una valoración inicial y con un seguimiento permanente en la marcha. La observación, además, debe registrarse en un instrumento de recolección de información (bitácora) para que pueda ser analizada por cada ludotecaria, ludotecario y/o ludoeducador.

De igual forma, las apreciaciones, preguntas e inquietudes, al igual que la resolución de problemas por parte de los niños, las niñas y los adolescentes, deben registrarse continuamente. La sistematización de esta información

debe ser analizada por la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador. Algunas preguntas para esta tarea pueden ser:

- ☺ ¿El juego permite la interacción de los niños, las niñas y los adolescentes con otros niños, niñas y adolescentes? ¿Con ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores? ¿Con los objetos del entorno? ¿Con los eventos cotidianos y novedosos?
- ☺ Desde su experiencia, ¿Cuáles son las actividades preferidas por los niños, las niñas y los adolescentes en cada rango de edad?
- ☺ ¿Cómo juegan las familias? ¿Han creado juegos en la cotidianidad de sus hogares? ¿Han construido juguetes con sus niños y niñas?

Cada vez que los participantes vuelvan a la ludoteca, se realizará un seguimiento periódico a los niños, las niñas y los adolescentes con el objetivo de evaluar los criterios de pertinencia en las actividades ofrecidas y la adecuación y ambientación de los espacios dotados con juguetes, material didáctico, mobiliario e insumos requeridos para la atención en cada ludoteca.

Este seguimiento tiene el propósito de indagar y recoger la información con el fin de responder de manera pertinente a las características que identifican a los niños, las niñas y los adolescentes, y así potenciar la práctica pedagógica. De igual forma, debe estar orientado al acompañamiento pedagógico que realiza la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador con ellos y ellas en las distintas planeaciones, buscando de esta manera mejorar la calidad del proceso.

Asimismo, es importante que el ludotecario, ludotecario y/o ludoeducador valoren los resultados procesales de las diferentes actividades y estrategias diseñadas,

teniendo en cuenta la interacción de los niños, las niñas y los adolescentes con el juego y el juguete, con el fin de rediseñar actividades en caso de ser necesario.

Para que este seguimiento y monitoreo cumplan su propósito, se requiere que sea efectiva la corresponsabilidad de las familias y que los agentes institucionales estén sensibilizados en torno a la importancia del desarrollo armónico e integral; así como de las implicaciones y los compromisos que su quehacer institucional, familiar o social tienen en la garantía de las condiciones, las relaciones, los contextos y los ambientes adecuados para los niños, las niñas y los adolescentes.

Reflexionar sobre el saber, saber ser y saber hacer.

La reflexión permanente sobre las prácticas cotidianas en la ludoteca implica, por parte de la ludotecaria, el ludotecario y el ludoeducador, un alto grado de autoobservación y análisis sobre su saber y cómo ese saber se aplica en las acciones permanentes con los niños, las niñas y demás participantes. Esto es lo que permite que las prácticas mejoren, se transformen y se innoven. Ese saber no es únicamente en lo relacionado con el conocimiento específico sobre juego o ludotecas, también incluye las diversas construcciones que quedan en el tácito de las personas como lo plantean de manera clara Nonaka y Takeuchi (2000).

El conocimiento no es solo racional, sino que incluye ideales, valores, emociones, imágenes y símbolos. Es una mezcla de razón y emoción, de lo que se puede explicitar y de lo que permanece tácito, de lo que se sabe que se sabe y también de lo que surge por interacción (p. 121).

Este conocimiento reflexivo es lo que permite que las entidades y los

programas como las ludotecas desde sus aprendizajes mejoren e innoven la acción con sus participantes. Por lo tanto, la gestión de conocimiento en estos escenarios requiere que los aprendizajes reflexivos se conviertan en buenas prácticas capaces de replicarse en otros espacios y contextos, pero avanzando de manera continua hacia la innovación. Es importante mencionar que el conocimiento solo será tal en la medida en que pase por la experiencia de cada uno, es decir, una buena práctica desarrollada en una ludoteca puede sistematizarse y entregarse como información a otra ludoteca o a otro espacio de juego; pero solo hasta que la persona o las personas reciban, apliquen o desarrollen esa buena práctica con su propio estilo y agregándole valor, se convertirá en conocimiento.

[...] El conocimiento, por tanto, no se puede gestionar en sí mismo, lo que sí se puede gestionar es el proceso de creación de conocimiento [...] El conocimiento no puede ser gestionado como si fuera un recurso convencional. No se tiene cuando se desea, surge de la duda, el cuestionamiento, la incertidumbre, la redundancia y la experimentación autónoma [...] (Nonaka & Takeuchi, 2000, pp. 74-75).

En el marco de la gestión integral de la ludoteca, es necesario estructurar la forma como se hará gestión del conocimiento, entendiendo ante todo que es transversal a la acción cotidiana de las personas que atienden y lideran el programa, que afecta los procesos y las personas. Si bien el conocimiento está en la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador, requiere ser documentado o hecho explícito de una manera formal para servir como instrumento en el enriquecimiento de la labor de la ludoteca como programa de transformación social. Se debe hacer

gestión del conocimiento de manera consciente, reflexiva, estructurada; lo que hará posible el aprender juntos. El reto es lograr incorporar en el hacer, de forma espontánea e inconsciente, los aprendizajes que ha dejado la experiencia en cada uno de los ludotecarios y/o los ludoeducadores para hacerlos parte del tácito de la ludoteca.

Se entiende, entonces, la gestión del conocimiento como la manera organizada de aprender, de aplicar los saberes adquiridos que se hacen experiencia y que se constituyen en el soporte para la innovación. En ese sentido, se plantea un tipo de innovación social, la cual se refiere a las nuevas ideas y acciones que se dan para mejorar la calidad de vida, las relaciones sociales, la vida cultural, que sin duda contribuyen al desarrollo de las comunidades.

Una innovación social es relevante en la medida en que se orienta a valores sociales, no solo a la productividad, la competitividad empresarial, los costes de producción o las tasas de mercado. Por tanto, el análisis de la innovación social que vamos a propugnar ha de delimitar en primer lugar aquellos valores sociales que, por su relevancia, son comparables a los valores económicos anteriormente mencionados. El bienestar, la calidad de vida o el buen funcionamiento de los servicios son valores así (Echavarría, 2008, p. 610).

¿Cómo hacer gestión del conocimiento en la ludoteca? Para llevar a cabo la gestión del conocimiento en la ludoteca es importante contar con un modelo propio que identifique la manera como se logran los aprendizajes, como se sistematizan o documentan, como se socializan y como se aplican. El modelo de gestión de conocimiento debe partir de la acción individual, en este caso del ludotecario, y luego pasar a

la acción colectiva de la ludoteca (con quienes intervienen en su organización y gestión). “El mecanismo dinámico y constante de relación existente entre el conocimiento tácito y el conocimiento explícito se constituye como base del modelo de la gestión de conocimiento” (Nonaka & Takeuchi, 2000, p. 59). Este modelo se convertirá en la guía para explicar, comprender y aplicar el proceso de gestión del conocimiento en cada ludoteca, en el que se identifiquen y reflexionen los aprendizajes y la capacidad de construir nuevas maneras de hacer, es decir, de innovar.

Para la ludoteca se propone incorporar el modelo propuesto por Nonaka y Takeuchi (2000), que reconoce el conocimiento tácito y explícito como dinámicos y progresivos, que dan lugar a diferentes procesos que contribuyen con la creación de nuevos saberes a partir del capital intelectual de las ludotecarias, los ludotecarios y los ludoeducadores, que hacen parte de un proceso comunitario y social que se transforma.

Este modelo parte de la manera en la cual se comprenden los posibles movimientos del conocimiento entre el conocimiento tácito y el conocimiento explícito, para lo cual es necesario entender estos dos conceptos, citados por Nonaka y Takeuchi (2000):

[El conocimiento tácito] depende de la persona, sus creencias y el medio en que se desenvuelve, se adquiere a través de la experiencia personal y es muy difícil de expresar usando un lenguaje normal. La intuición, las ideas y el know how hacen parte de este tipo de conocimiento (p. 66).

[El conocimiento explícito] es reconocido como única forma de pensar que logra la mayoría de las organizaciones occidentales, es el que se expresa a través del lenguaje formal,

usando expresiones matemáticas y/o gramaticales y se transmite fácilmente de una persona a otra, de forma presencial o virtual (p. 67).

Este modelo, que se expresa en la sigla SECI (socialización, externalización, combinación, internalización), según Nonaka y Takeuchi (2000), es el camino que recorre la gestión de conocimiento en las organizaciones y que da lugar a nuevos conocimientos o conocimientos ampliados, a partir de la base conceptual de cada persona y de la nuevas incorporaciones que se van obteniendo, de tal manera que se desarrolla un proceso permanente, continuo e incremental.

☺ **Un primer momento de socialización:** al pasar de conocimiento tácito a tácito.

☺ **Un segundo momento de externalización:** al pasar de conocimiento tácito a uno explícito.

☺ **Un tercer momento de combinación:** al combinar un conocimiento explícito con explícito.

☺ **Un cuarto momento de internalización:** al pasar de un conocimiento explícito al tácito.

Este proceso vuelve a repetirse en un ciclo permanente, pero en cada ciclo el conocimiento tácito se ha ampliado y la base de conocimiento es mayor, lo cual permite cerrar las brechas existentes tanto en las personas como en la organización.

En el caso de la ludoteca, socializar implica que la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador, a través de las interacciones, desarrollan su práctica de forma consciente, construyendo un conocimiento tácito, que transmiten de manera intencional o no intencional en sus discursos, actuaciones, conversaciones e interacciones; de tal

manera que los otros lo ven, lo escuchan y lo aprenden.

Al externalizar comparten sus aprendizajes tácitos de forma explícita por medio de un documento que los recoge; por ejemplo, una lección aprendida o un diario de campo será conocimiento para la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador porque han vivido la experiencia, y para quien se lo haya compartido será información; si lo llevan a la práctica, se convertirá en parte de su tácito.

Combinar consiste en permitir que los aprendizajes tácitos que se compartieron de forma explícita se enriquezcan con otros conocimientos explícitos, y que además sean parte de nuevos aprendizajes para otros ludotecarios, ludotecarias y/o ludoeducadores, quienes combinarán este conocimiento con su propia experiencia generando nuevos aprendizajes que seguirán el camino de la espiral.

Finalmente, internalizar es la fase más compleja, la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador recogen los aprendizajes explícitos logrados con el aporte de sus pares, para que lo que se hacía de forma consciente se instale de nuevo en su tácito y lo dominen a la perfección, con el fin de hacerlo en adelante de manera inconsciente y espontánea en sus prácticas. De esta forma, el conocimiento se va gestionando entre varios ludotecarios que lo van incorporando desde su experiencia personal.

El modelo de gestión de conocimiento para la ludoteca tiene como piedra angular el conocimiento que se transfiere, se observa y se construye alrededor del juego. En este sentido, como gestores de conocimiento, la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador deben desarrollar herramientas, estrategias

y capacidades específicas para tomar el juego como su objeto central de conocimiento, reflexionarlo, analizarlo, investigarlo, desarrollarlo, promoverlo y divulgarlo. De esa manera logran que se generen mayores impactos en el desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes, así como en los municipios en donde la ludoteca desarrolla su propuesta pedagógica.

El modelo está fundamentado en la premisa de aprender haciendo. No se parte de un proceso de enseñanza de conceptos o definiciones, sino de las interacciones entre personas y de los aprendizajes que emergen de allí. Se trata, entonces, de construir conocimiento a través de la experiencia que busca generar la conciencia de sí y la conciencia del otro.

Para que esto sea posible es necesario crear un ambiente propicio en el cual las relaciones entre las personas sean desprovistas de intereses más allá que el crecimiento mutuo; en este sentido, se proponen las dimensiones de interés que son cualidades que los ludotecarios, las ludotecarias, los ludoeducadores pueden desarrollar si hacen una reflexión permanente sobre las mismas y las viven en su cotidianidad.

Las dimensiones de interés propician las interacciones entre ludotecaria, ludotecario y/o ludoeducador y los niños, las niñas y los adolescentes. Para crear esta atmósfera se requieren unas condiciones que debe desarrollar un buen gestor de conocimiento para lograr una relación de confianza y de respeto con el otro, con quien se comparte la experiencia.

Estas condiciones son valentía para atreverse a tomar la iniciativa, ser proactivo y estar preparado para el cambio; indulgencia en el juicio para no ser severo, lo cual significa pensar en el otro, reconocerlo con respeto por su

singularidad y actuar asertivamente al retroalimentar sin desmeritar aquello que él expresa; acceso a la ayuda, que equivale a ser capaz de salir al encuentro del otro, estableciendo un diálogo para identificar cuáles son las necesidades en el saber-hacer, según los intereses de cada uno; generación de mutua confianza a partir de la relación recíproca que surge entre ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores que dan a conocer su experiencia y aquellos que la reciben; finalmente, la empatía activa implica escucharse mutuamente, es ponerse en el lugar del otro para caminar juntos en la búsqueda de nuevos aprendizajes.

Estas dimensiones marcan la idea de un ambiente en el que el reconocimiento de sí, del otro, hace posible el ambiente relacional para que la creación de conocimiento pueda darse de manera colaborativa para innovar continuamente.

Ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores deben estar desarrollando de manera permanente las capacidades que les permitan utilizar adecuadamente el conocimiento, el cual se refleja en las prácticas y en la toma de decisiones y la resolución de problemas. En este sentido, la capacidad de analizar lo que se hace; observar a otros en las interacciones; reflexionar en el aquí, el ahora y después de una experiencia; mantener un diálogo vivo donde el aprendizaje sea mutuo; compartir las historias que se construyen en el día a día para resolver problemas deben estar presentes en las actividades que desarrollan ludotecaria, ludotecario y/o ludoeducador y en general el equipo de la ludoteca.

Sobre el equipo de la ludoteca es fundamental que desarrolle actitudes para compartir, adquirir, transferir, aplicar, evaluar y volver a usar el

conocimiento. Es aquí cuando la ludoteca tiene la posibilidad de contar con una forma de ser propia, lo cual hace referencia a la cultura basada en las interacciones de carácter útil y constructivo. Las manifestaciones personales desde la generación de confianza, la empatía activa, la indulgencia al juicio, el acceso a la ayuda y la valentía para experimentar hacen la diferencia en este espacio lúdico.

Vale la pena reiterar que la apropiación del conocimiento parte de la experiencia de cada ser humano, de la relación que tiene con los otros y de la posibilidad de experimentar nuevas tareas y espacios. Todo ello le permite desarrollar habilidades y destrezas que pueden ser significativas en la vida cotidiana.

Componente humano

La ludoteca pública o privada tiene claro que para llevar a cabo su misión, visión y objetivos debe contar con un equipo de personas con la formación académica requerida, la experiencia en el área y las habilidades del ser para desempeñar las responsabilidades propias de su cargo.

El talento humano constituye un recurso muy importante para facilitar los procesos de los niños, las niñas y los adolescentes que asisten a la ludoteca. La ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador son los adultos que acompañan los procesos de niños, niñas y adolescentes mediante el juego. Son los sujetos que juegan, que saben y aprenden a jugar, que alimentan de juego las experiencias en la ludoteca, que ven oportunidades para provocar interacción del adulto con el niño, la niña y el adolescente desde la intencionalidad pedagógica fundamentada en una propuesta

pedagógica, que gestiona y articula con otros para la promoción de los derechos de la niñez. La ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador viven su rol de formadores de manera permanente desde su quehacer, basado fundamentalmente en posturas y criterios a partir de los cuales se asumen como garantes de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes, por lo que su acción trasciende la labor propia de ser facilitadores de juego a convertirse en agentes de transformación social.

Esto implica que si ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores tienen un buen nivel de profesionalización, experiencia en el trabajo, entrega por sus comunidades y, especialmente, la mejor actitud para aprender y enseñar a jugar cada día, la ludoteca tendrá una persona capaz de liderar y acompañar procesos de calidad en ambientes protectores para las niñas, los niños y sus familias, ya sean niños y niñas de primera infancia, infancia y adolescencia o sean adultos.

Como un primer paso es preciso señalar, en cuanto a la formación de



Fotografía 8. Ludoteca Naves Cafeteritos Chinchiná, Caldas

ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores en el país, que, de las 300 personas consultadas en la validación, 72% son profesionales universitarios, 3% tiene especialización y el 1% cuenta con maestría. El 20% son técnicos y tecnólogos y el 4% restante, bachilleres. Lo que denota una profesionalización y cualificación del talento humano que comparte cotidianamente con los niños, las niñas y los adolescentes.

Al preguntarles si el documento da cuenta de las capacidades y habilidades que deben tener para trabajar en la ludoteca, 98% manifestó que sí e indicó que debe haber una coherencia entre la teoría y la práctica, y que los profesionales que atienden las ludotecas deben tener capacidad de escucha, ser innovadores, recursivos, respetuosos y tolerantes, entre otras características.

En la consulta los grupos de adultos reconocieron a ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores como

personas amables, alegres, disponibles, que se relacionan muy bien con los participantes y capacitados. A su vez identificaron que su principal actividad es compartir y jugar con los niños y las niñas, orientarlos y acompañarlos en la ludoteca.

Sobre ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores, como se observa en el siguiente gráfico, los niños y las niñas de 7 a 11 años manifestaron, en un 54%, que es significativo el trato respetuoso y amable que reciben de ellos; seguido por un 30% que afirmó que estos profesionales juegan con los niños y las niñas; un 18% manifestó que proponen juegos nuevos y un 8% que se disfrazan para jugar; este sondeo evidencia su papel en el acompañamiento y la construcción de relaciones respetuosas que aceptan la diferencia y promueven la convivencia en la ludoteca.

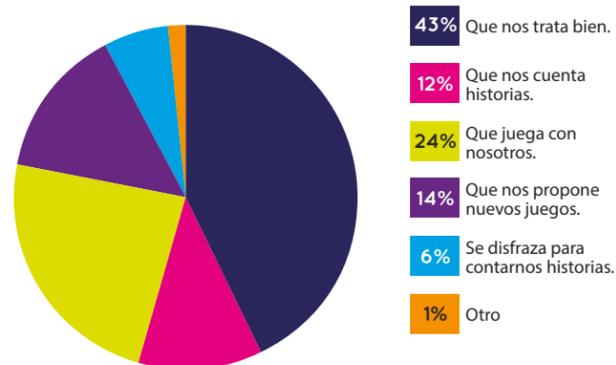


Figura 4. Aspectos que acercan a niños y niñas a los ludotecarios.

La percepción que tienen las y los adolescentes de la ludotecaria, el ludotecario y el ludoeducador es que son unas personas creativas, que realizan actividades novedosas y los motivan a aprender; esto está representado con el 46% de respuestas en la encuesta. El 34% indicó que estos profesionales son dinámicos y comparten. El 17% aseguró que el ludotecario es una persona afectiva que genera confianza, y un 3% consideró que es un observador de las actividades que se realizan en la ludoteca.

Ludotecaria, ludotecario y/o ludoeducador.

El presente lineamiento no pretende ser esquemático frente a las competencias, responsabilidades y perfiles propuestos, estos pueden ser flexibles de acuerdo con los diferentes contextos institucionales y territoriales que se viven en el país. A nivel general, se proponen las siguientes competencias y habilidades para la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador:

- ☺ Sensible, conocedor y promotor de los derechos de las niñas, los niños y los adolescentes.
- ☺ Líder, dinámico, observador, afectivo, motivador, recursivo, creativo, empático.
- ☺ Con capacidad para reconocer los ritmos y las diferencias en los procesos de las niñas, los niños y los adolescentes.
- ☺ Con capacidad de interpretar contenidos, señalar las pautas de conducta para seguir en el espacio lúdico y dar significado a las actitudes, los valores y los comportamientos que las niñas y los niños imitan.
- ☺ Conocedor del juego, de su sentido, de cómo se disfruta de su práctica.
- ☺ Con capacidad de escucha y diálogo y, sobre todo, con capacidad de generar confianza en los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Con capacidad para proponer y disponer ambientes de juego que pueden ser transformados por las niñas, los niños y las familias.
- ☺ Con habilidades para la gestión y articulación en su territorio.
- ☺ Con capacidad para crear juguetes, juegos y ambientes de juego.

Dentro de la ludoteca, se propone que la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador lideren y realicen, entre otras, las siguientes responsabilidades:

- ☺ Propicie un espacio de juego conectándose con lo que está sucediendo y de esa manera encuentre oportunidades para la interacción con los niños, las niñas y las familias.
- ☺ A partir de su capacidad de observación y análisis, haga una caracterización y lea las necesidades e intereses de los niños, las niñas y los adolescentes para darles intencionalidad pedagógica a los espacios de juego que propone.
- ☺ Organice, planee, monitoree y evalúe las estrategias y actividades de la ludoteca favoreciendo los niveles de participación de los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Motive a los niños, las niñas y los adolescentes a hacer nuevos descubrimientos e incorporar aprendizajes para la vida desde sí mismos, en la relación con los otros y con el entorno.
- ☺ Conozca a los niños, las niñas y los adolescentes en sus aspectos culturales, su idiosincrasia y desde este reconocimiento genere ambientes de juego propicios para las comunidades.
- ☺ Reconozca a los niños, las niñas y los adolescentes como sujetos de derechos y genere las condiciones para la expresión de sus opiniones desde múltiples lenguajes con el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, que “se constituyen en las actividades rectoras que hacen parte de la vida cotidiana de las niñas y los niños...” (Ministerio de Educación Nacional, 2014).

- ☺ Prepare y disponga previamente el espacio y los ambientes con los juguetes o los recursos con que cuente (involucrando el juego y las artes), para activar el proceso creativo en los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Reconozca los saberes de los niños, las niñas, los adolescentes y la comunidad y los integre en los ambientes de juego.
- ☺ Acompañe a los niños, las niñas y los adolescentes en sus procesos, teniendo en cuenta sus tiempos, particularidades y diversidad.
- ☺ Participe de la experiencia de juego con convencimiento y plenitud, asumiendo su papel como participante.
- ☺ Sistematice el proceso que realiza a través de diferentes herramientas de recolección de información.
- ☺ Respete los acuerdos de atención y desarrollo de actividades pactadas con la comunidad.
- ☺ Realice y socialice los avances del seguimiento al proceso a los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Promueva con los niños, las niñas y los adolescentes, en los distintos escenarios locales y municipales, la garantía de los derechos de la niñez.
- ☺ Identifique la oferta institucional en el contexto para orientar a los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Reconozca las rutas de atención y articule para la remisión en caso de identificar alguna vulneración de derechos de la niñez.
- ☺ Realice y socialice los avances del proceso a las instituciones municipales y actores involucrados públicos y/o privados.

☺ Genere estrategias metodológicas y participe en campañas de sensibilización frente a la promoción de derechos de los niños, las niñas y los adolescentes, así como al buen trato.

☺ Genere acercamientos a la apropiación tecnológica como eje articulador entre los lenguajes que se trabajan en cada espacio.

Para avanzar en el cumplimiento de lo anterior, es de suma importancia contar con un proceso de selección que signifique contratar un talento humano cualificado para la atención de los niños, las niñas y los adolescentes, en el que cada organización o ente territorial debe acudir a sus propios procesos o procedimientos de selección.

La selección debe contribuir a garantizar, independientemente de la figura jurídica de contratación que se utilice, la mayor permanencia posible de la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador. Se sugiere que forme parte del proceso mínimo cuatro años; contando, claro está, con que se desarrolle una evaluación de desempeño que signifique una cualificación y acompañamiento continuo para el mejoramiento permanente de la atención de los niños, las niñas y las familias.

En este sentido, por ser un lineamiento se pretende que las personas que estén liderando los procesos de ludotecas tengan un perfil idóneo en los aspectos académicos y de experiencia específica en temas como juego, juguetes, pedagogía, ambientación de espacios y escenarios, entre otros, con el propósito de prestar servicios y procesos de calidad. Se plantea que la remuneración económica de ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores sea acorde con los perfiles y respetando la autonomía de las entidades responsables.

Se sugieren cuatro tipos de perfil partiendo de las necesidades y los recursos de las entidades y las organizaciones que promueven e implementan ludotecas. Sin embargo, se recomienda que el personal de la ludoteca cumpla con el mayor número de criterios de acuerdo con las características expuestas en el primer perfil al ser el más cualificado para acompañar los procesos en los diferentes grupos poblacionales.

Partiendo de la importancia del equipo en la ludoteca, si no se cuenta con los perfiles mínimos requeridos para ludotecaria, ludotecario y/o ludoeducador, es prioritario realizar procesos de formación y cualificación permanente, que contribuyan a mejorar el nivel de desempeño.

Perfil 1	Profesional graduado en ciencias de la educación (licenciatura en educación física, deporte, recreación, profesional en educación para la primera infancia, preescolar, educación básica primaria, educación artística, pedagogía infantil, educación especial, psicopedagogía) con mínimo un año de experiencia relacionada con temas de lúdica, juego y recreación.
Perfil 2	Normalista superior, tecnólogo en áreas relacionadas con educación infantil, deporte, recreación o actividad física, o estudiante de octavo semestre del área de la educación infantil, deporte, recreación o actividad física, con mínimo 18 meses de experiencia en trabajo directo con primera infancia, infancia y adolescencia. Se pueden tener en cuenta las prácticas académicas o profesionales dentro de la experiencia, preferiblemente con formación o estudios complementarios en temas de lúdica, juego, expresión artística, literaria o demás lenguajes expresivos y otros afines al desarrollo infantil (certificación mínima de 50 horas).

Perfil 3	Técnico en áreas de la educación, el deporte, la recreación o la actividad física con experiencia mínima de dos años con trabajo directo con primera infancia, infancia y adolescencia. O estudiantes de quinto semestre del área de educación infantil, deporte, recreación o actividad física. Se pueden tener en cuenta las prácticas académicas o profesionales dentro de la experiencia.
Perfil 4	Bachiller pedagógico, líderes bachilleres comunitarios con mínimo 80 horas de formación en temas relacionados con el trabajo con primera infancia, infancia y adolescencia y al menos dos años de experiencia en trabajo directo con esta población.

La ludoteca como entorno protector requiere articularse con entidades como Comisarías de Familia y Secretarías de Salud, Educación, Cultura, Desarrollo Social, entre otras, y aquellas que reconozcan el rol de la ludotecaria, el ludotecario y/o ludoeducador en la detección y remisión de las situaciones de posible amenaza o vulneración de derechos identificadas en los niños, las niñas y los adolescentes.

De la misma manera que el equipo multidisciplinario que acompaña el cumplimiento de los diferentes énfasis, el profesional requerido dependerá de la propuesta pedagógica de la ludoteca, de las necesidades del territorio y de la capacidad instalada en los escenarios que sean necesarios para acompañar los procesos de la ludoteca.

Asistencia técnica al programa.

Este es un aspecto importante para la cualificación del talento humano y la atención que se realiza a los niños, las niñas y los adolescentes. La propuesta es que la asistencia técnica sea promovida por las instituciones públicas y las organizaciones que lideran el acompañamiento de los programas de la ludoteca, a quienes se les recomienda incorporar estrategias para la formación y el acompañamiento presencial o virtual.

Dentro de la asistencia técnica en el tema de formación a ludotecarias, ludotecarios y/o ludoeducadores se proponen temas

básicos como juego, ludotecas, infancia, marco legal, desarrollo infantil, primer respondiente, entre otros. Igualmente, se sugiere gestionar los siguientes programas académicos

☺ Programas para mejorar el perfil profesional (estudios técnicos, tecnológicos, profesionales o posgrados).

☺ Promoción de cursos cortos relacionados con el área de desempeño.

El acompañamiento se propone presencial y virtual. En el proceso presencial se debe observar la metodología utilizada por la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador en la creación de ambientes e implementación del juego, de tal manera que luego se realice una realimentación que dé paso a la construcción de un plan de mejora en caso de ser necesario. Se recomienda además hacerle seguimiento al plan de mejora.

Se propone que la persona del municipio que haga las veces de jefe inmediato esté cualificada para realizar el acompañamiento, así como las respectivas construcciones y seguimiento de planes de mejora.

Valoración del desempeño del talento humano. Rué (2008) plantea: "Desde un enfoque humanista y socioconstructivista se contempla el desarrollo de competencias como una

opción estratégica para alcanzar logros de un desarrollo personal orientado hacia el ejercicio profesional, social y cívico” (p. 9); por ello, para la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador, las competencias deben ser entendidas como todas sus capacidades, habilidades, actitudes y comportamientos puestos al servicio del proceso; esto permite a quien se guíe por estos lineamientos

tener unos insumos básicos que le darán la posibilidad de valorar el talento humano y contextualizarlo de acuerdo con las necesidades territoriales.

Se propone, entonces, en este componente, solo lo que corresponde al ser y al saber, ya que en el hacer se hace referencia en el apartado pedagógico y logístico.

Habilidades del ser	Habilidades del saber
1. Empáticos, amables.	1. Juego, lúdica, recreación.
2. Asertivos: observan y escuchan.	2. Características de los niños, las niñas y los adolescentes.
3. Saben de sí: autoconocimiento.	3. Temáticas de salud y nutrición generales.
4. Tienen impulso vital: Amor, ganas, pasión.	4. Temáticas relacionadas con la protección integral.
5. Sensibles al arte, la música, la literatura, el otro, el medio.	5. Promoción de derechos.
6. Creativos, innovadores.	
7. Solidarios, cooperadores y cargados de esperanza.	

Tabla 1. Competencias de la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador

La valoración del profesional debe estar de acuerdo con su perfil y debe realizarse un seguimiento periódico a su desempeño. Algunos criterios que se deben tener en cuenta a la hora de evaluar a la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador pueden ser:

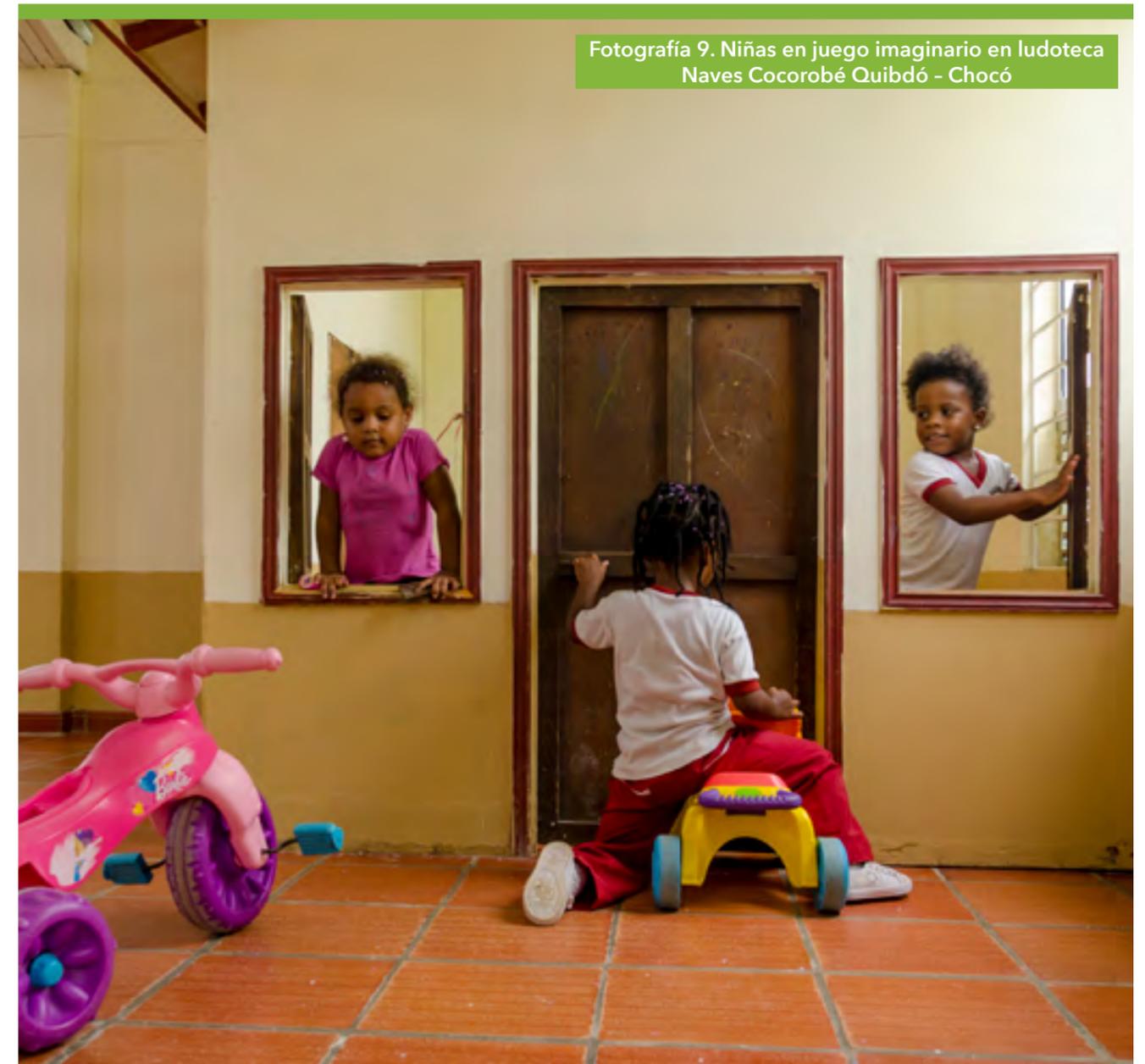
- ☺ Diseña, planifica y realiza actividades en su ludoteca de acuerdo con las características de la población para atender (niñas, niños, adolescentes y familias).
- ☺ Atiende a las niñas y niños visitantes permanentes con metodologías lúdicas, talleres u otras actividades que les permiten satisfacer sus necesidades, deseos y expectativas.
- ☺ Propone acciones de mejoramiento continuo y desarrollo creativo que

propenden por el crecimiento del área de recreación.

- ☺ Vela por la protección, el buen trato y el cuidado de las niñas, los niños y sus familias, visitantes de la ludoteca.
- ☺ Conoce y tiene en cuenta las características y la funcionalidad de los juegos y los juguetes que tiene la ludoteca para las diferentes edades de la población participante.
- ☺ Organiza, clasifica y distribuye los juegos y juguetes en el espacio de trabajo, determinando la edad más apropiada para jugar con cada uno de ellos.
- ☺ Vela por el cuidado y mantenimiento de los espacios de la ludoteca asignada y los materiales entregados en dotación.

- ☺ Elabora y dinamiza proyectos de creación y desarrollo de actividades lúdicas, de acuerdo con las necesidades y características de los niños, las niñas y los adolescentes.
- ☺ Programa actividades lúdicas para dinamizar activamente su trabajo, de acuerdo con la oferta de servicios de su contexto.
- ☺ Fomenta la participación proactiva de las familias participantes en los juegos comunitarios, velando por la integración de toda la comunidad y teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de cada participante.

- ☺ Participa activamente en actividades lúdicas.
- ☺ Orienta y asesora a padres, profesionales de la enseñanza y a otros profesionales que prestan servicios colectivos de niñas, niños o adolescentes sobre la forma de trabajar aspectos del desarrollo de las personas a través del juego.
- ☺ Diseña programas de articulación interinstitucional con la intención de gestionar acciones en las diferentes áreas de derecho para toda la comunidad.



Fotografía 9. Niñas en juego imaginario en ludoteca Naves Cocorobé Quibdó - Chocó



Fotografía 10. Ludoteca Naves, Valledupar

Componente operativo

El componente operativo da alcance a los aspectos para tener en cuenta en la apertura y el funcionamiento del programa de ludoteca, a partir de las fases para su implementación: i) planeación, ii) ejecución y iii) seguimiento, control y evaluación.

Los niños y las niñas de 7 a 11 años valoran la ludoteca como su espacio. Al preguntarles qué más les gustaría que hubiera, el 29% respondió que una sala de arte, validando la importancia de la creatividad y la imaginación; también el 27% indicó que quisiera una sala de ciencia y tecnología, lo que ratifica la importancia

de la innovación tecnológica y la dotación con otros materiales; y el 26%, una sala de música. Otros espacios mencionados son piscina de pelotas para grandes, sala de cine, sala de fútbol y arenera.

En síntesis, los niños y las niñas tienen un gran interés por el acercamiento a la tecnología, especialmente a computadores y juegos electrónicos. Lo que indica que la mejor propuesta al momento de poner en marcha, dotar y adecuar la ludoteca es articular la intencionalidad pedagógica con características, motivaciones e intereses de las niñas y los niños.

Por su parte, las y los adultos consultados aseguraron que es importante que los juguetes que estén en la ludoteca sean de calidad, igualmente que se acondicionen espacios para bebés. Respecto a la pregunta sobre ¿cómo imagina la ludoteca ideal?, las y los adultos identificaron claramente que debe tener un espacio físico más amplio, con una buena dotación de juguetes, y necesita fortalecer o implementar el préstamo de juguetes y cuentos.

Sumado a lo anterior, 93% de ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores plantearon que este documento les permitió identificar el paso a paso para el montaje de una ludoteca. Dentro de las recomendaciones expusieron la relevancia de que las ludotecas estén muy acordes con los espacios comunitarios donde funcionan, y que en lo posible siempre tengan en cuenta estas condiciones para mejorar su funcionamiento.

Fase de planeación y diseño.

Se compone del conjunto de acciones previas que se deben llevar a cabo antes de poner en servicio la ludoteca. En primer lugar, se requiere definir si es de carácter público, privado o mixto: es decir, si el responsable de los recursos es del nivel estatal, de organizaciones no gubernamentales o de ambas. Para las entidades públicas se recomienda crear el programa en la política pública de infancia y adolescencia del ente territorial, en lo posible mediante acuerdo municipal que permita la creación del cargo de ludotecario con un perfil profesional para la atención de la población infantil y la asignación de recursos. En caso de que sea por organización privada o sin ánimo de lucro, se aconseja revisar, en sus estatutos,

junta directiva o ente encargado de los lineamientos de la organización, la pertinencia y posibilidad jurídica de implementar el programa o construir un espacio físico para el desarrollo de la ludoteca. Adicionalmente, es importante tener en cuenta lo siguiente:

- ☺ Caracterizar el entorno y los actores implica concretar el territorio, elegir el lugar donde se prestará el servicio e identificar la población objetivo, teniendo en cuenta condiciones socioeconómicas y culturales.
- ☺ Concretar el énfasis del programa permite visibilizar los intereses y las necesidades de quienes lo financian, así como orientar los objetivos y alcances que se buscan.
- ☺ Precisar los requerimientos para la implementación del programa, de acuerdo con la caracterización, significa que se levanta una lista de requerimientos desde lo físico, la dotación y el recurso humano y luego se hace la proyección presupuestal.

Fase de puesta en marcha y atención.

Hace referencia a la consecución del espacio para poner en funcionamiento la ludoteca como ambiente de juego –tal y como se describió en el componente pedagógico–; la selección del equipo –expuesta en el componente humano–; y la identificación, divulgación, sensibilización, así como el plan de trabajo, el servicio y la articulación.

Espacio y dotación

En relación con el espacio, la ludoteca puede funcionar en uno físico permanente o en espacios itinerantes o móviles. A continuación, se describen sus principales características:

Espacio físico permanente construcción

Terreno: debe contar con un concepto de uso de suelo favorable para la construcción de un equipamiento recreativo, definido dentro del Plan de Ordenamiento Territorial-POT. Debe estar ubicado en un sitio distanciado de zonas de riesgo y en lo posible plano y con zona verde.

Área mínima: 200 metros cuadrados.

Diseño arquitectónico: tener en cuenta espacios para desarrollar actividades para jugar (salón), una zona al aire libre, una cocineta (opcional) y una zona administrativa (oficina y bodega). Evitar balcones y vidrieras, si se utilizan deben ser de seguridad y con sunblasting. De igual forma, evitar columnas, los espacios deben ser libres y las paredes deben tener colores claros, lavables de material no tóxico. El espacio debe contar con buena iluminación y ventilación y cumplir con la ley de accesibilidad en escenarios deportivos y recreativos y su entorno para personas con movilidad reducida. Normatividad internacional: Resolución 48/96 de diciembre 20 de 1993, Organización de las Naciones Unidas (artículo 11)-Ley 1346 de 2009, julio 31 (artículos 2, 3, 9 y 20); Ley 105 de 1993 (artículos 1, 3, 52); Ley 181 de 1995 (artículos 3, 42); Ley 324 de 1996, octubre 11 (artículo 7); Ley 361 de 1997, febrero 7 (artículos 47, 52, 53, 54, 55); Decreto 1660, junio 16 (artículos 7, 8, 17, 36, 37, 40, 41); Decreto 1538 de 2005, mayo 17 (artículos 5, 9, 11, 12, 13, 14); Acuerdo 000003 de 2010, mayo 7 (artículos 14, 16, 17, 18, 19); Decreto 04183 de 2011, noviembre 3 (artículo 4). Normatividad nacional: Ley 12 de 1987.

Normas eléctricas RETIE y RETILAP

Resolución n.º 09 0708 del 30 de agosto de 2013-Resolución n.º 18 1331 del 6 de agosto de 2009.

Normas colombianas para el diseño y construcción sismorresistentes NSR-10.

Cinco unidades sanitarias: un baño con espacio para la atención de niños y niñas con discapacidad, un baño para adultos con discapacidad, dos baños en escala para niños y niñas y un baño para adultos con cambiador de pañales.

Señalización con sus respectivas rutas de evacuación, además del aviso de identificación de la ludoteca.

Servicios públicos (acueducto, alcantarillado, energía, telefonía e internet).

Las conexiones eléctricas deben estar ubicadas a más de 1,40 metros del piso.

Este espacio debe ser exclusivo para el servicio de la ludoteca.

Observación: es recomendable tener en cuenta los imaginarios de la comunidad con respecto a su ludoteca, proyección social: hacer con la comunidad ejercicios de dibujos, pintura, patrimonio cultural, cuentos, representaciones que pueden servir como punto de partida para el diseño.

Espacio físico permanente adecuación

Espacio: puede ubicarse en un espacio comunitario o institucional de unos 80 metros cuadrados como referencia, pero es posible que de acuerdo con la demanda que se atiende este aumente o disminuya.

Adaptación: según las condiciones del espacio se deben tener en cuenta zonas para desarrollar actividades para jugar (salón) y al aire libre -si lo permite-. También ver la posibilidad de una cocineta y disponer de una zona administrativa (oficina y bodega).

El lugar debe contar con buena iluminación y ventilación, si tiene columnas o divisiones deben aprovecharse como espacios decorativos y de ambientación con elementos de protección. Las paredes deben tener colores claros, lavables, de material no tóxico.

Se debe generar un plan de seguridad con los tomacorrientes eléctricos, los balcones, las escaleras y todos los lugares que representen riesgos.

Es necesario adecuar los espacios de accesibilidad para la inclusión de personas con movilidad reducida. De igual forma, adecuar las unidades sanitarias con el mobiliario adecuado para el uso de niños, niñas, adultos y discapacitados.

Debe haber una señalización con las respectivas rutas de evacuación, además del aviso de identificación de la ludoteca.

Servicios públicos (acueducto, alcantarillado, energía, telefonía e internet en lo posible)

Este espacio debe ser exclusivo para el servicio de la ludoteca.

Espacios itinerantes

Son espacios abiertos o cerrados, públicos o privados, a los cuales se llegan con alternativas lúdicas.

Espacio: Se recomienda utilizar escenarios deportivos, instituciones educativas, áreas comunitarias, entre otros, teniendo en cuenta que no representen riesgos para los niños, las niñas y los adolescentes.

Equipamiento: Diseñar o tener una tula, cajón o morral que facilite su movilización y sea ergonómico para quien lo transporta.

Material: El material lúdico debe ser pequeño (siempre que no ponga en riesgo la vida y la integridad de los niños y las niñas), de colores vistosos, en lo posible impermeable, que resista el alto uso y esté acorde con el diseño pedagógico del programa.

Espacios móviles

Es un vehículo adaptado para el servicio de actividades lúdicas que se moviliza de un lugar a otro.

Espacio: Se recomienda utilizar un escenario deportivo, instituciones educativas, espacios comunitarios, entre otros, teniendo presente que no representen riesgos para los niños, las niñas y adolescentes. Con previo diseño de ruta.

Vehículo adaptado: Cualquier medio de transporte adaptado con espacio suficiente para el transporte del material: motocarro, furgón, tráiler adaptado a un automóvil, vehículos marítimos o fluviales, entre otros.

Material: EL material lúdico debe ser pequeño, de colores vistosos, en lo posible impermeable, que resista el alto uso y esté acorde con el diseño pedagógico del programa.

Una vez se cuenta con el espacio, otro elemento para tener en cuenta es la dotación, que incluye entre otros aspectos: el mobiliario, la señalización, los elementos de juego, los materiales para actividades, los instrumentos musicales, los libros e inventarios dispuestos en la ludoteca para promover la experiencia pedagógica. Cabe resaltar que la dotación se adecúa dependiendo del tipo de espacio fijo, itinerante o móvil.

El mobiliario, en general, debe tener una estructura estable y un material sólido, así como una fijación temporal al piso, a la pared o al techo. Es necesario que sea útil para el desempeño autónomo, eso significa que debe permitir movimientos de altura que faciliten el alcance de los objetos, especialmente de los niños, las niñas y los adolescentes. Debe tener lenguaje de color, textura, forma y tipografías pertenecientes y adaptables a diferentes culturas y contar con terminaciones redondeadas, seguras, ergonómicas y pulidas. Algunas características del mobiliario se enuncian a continuación:

☺ **Mobiliario que facilita la buena postura corporal y el apoyo:** mesas, asientos y muebles con posibilidad de adaptarse a las proporciones corporales; muebles para plegarse y desplegarse; múltiplex manuales y artísticos; superficies de amasado y otras diseñadas para posibilitar el desenvolvimiento autónomo con seguridad para los niños, las niñas y los adolescentes en cualquier condición física.

☺ **Mobiliario para exponer:** centrado en sistemas que permitan la representación de actividades de todos los niños, las niñas y los adolescentes de la ludoteca, se proponen elementos para exponer como pizarras, murales, pantallas,

caballetes, exhibidores, sistema de guayas, entre otros. También superficies oscuras que contrasten con el papel facilitando la observación de muñecos u otras figuras.

☺ **Mobiliario para la conservación y orden de los materiales:** dentro de este grupo se ubican muebles contenedores o estantes al alcance de niños y niñas; carritos de materiales, libreros y cajones; contenedores desplazables con o sin puertas con fáciles y sencillos sistemas de cerramiento que permiten que todos y todas tengan acceso a los distintos materiales. En suma, mobiliario para almacenar, guardar y ordenar el espacio.

☺ **Mobiliario para el descanso:** en este grupo están las colchonetas, los cojines, las figuras espumadas y los rellenos, útiles para el descanso del cuerpo y el regocijo. Deben ser transportables y plegables.

☺ **Mobiliario interactivo para el juego:** diseñado con figuras, formas y sistemas que permiten que los niños, las niñas y los adolescentes jueguen directamente sobre ellos o con ellos, como por ejemplo batería de cocina, tragabolas, mesa de arena y agua, espejos de distorsión y caleidoscopios en gran formato, entre otros.

Sensibilización y plan de trabajo

Es necesario darle identidad a la ludoteca generando un nombre y creando un logotipo. En su creación pueden participar niños, niñas y adolescentes de comunidades cercanas. Para dar a conocer la ludoteca se debe informar acerca de la ubicación, los horarios de atención, la población a la que va dirigido el programa, entre otros, a través de los diferentes medios (redes

sociales, emisoras, canales comunitarios, medios escritos, medios institucionales y todos los disponibles en el territorio).

La realización de encuentros lúdicos forma parte de la sensibilización y el acercamiento a la comunidad, preferiblemente desde el enfoque o énfasis que la ludoteca se ha propuesto. Es importante dar a conocer el programa y facilitar la interacción de los diferentes actores locales, así como indagar sobre los intereses de los niños, las niñas y los adolescentes de la ludoteca; esto va generando mayor identificación con el programa.

A partir de los elementos enunciados, se requiere construir el plan de trabajo, base para proponer y trazar objetivos a largo, mediano y corto plazo con el fin de que las acciones puedan identificar logros alcanzables. Es imperativo que las acciones de juego puedan ser planeadas a partir de la propuesta pedagógica, respetando la libertad de jugar; con el objetivo de que se puedan evidenciar los logros y avances en los niños, las niñas y los adolescentes como aporte desde la ludoteca.

Además de los aspectos enunciados, dentro del plan deben incorporarse los siguientes instrumentos:

☺ Diseñar una hoja de vida del local donde funciona la ludoteca permitirá tener la información a la mano para cualquier daño que se presente, sea hidráulico o eléctrico. Se debe hacer el registro del mantenimiento para pisos, paredes y unidades sanitarias. Esta bitácora da pautas para la elaboración del presupuesto anual del programa en el ítem de mantenimiento de la planta física. Este instrumento también debe existir para las ludotecas móviles y las itinerantes.

☺ Elaborar un manual de aseo y desinfección con asesoría de la Secretaría de Salud territorial, dependencia encargada del control de los establecimientos públicos. Con este manual se establecen los elementos de aseo necesarios y la frecuencia con la que se debe fumigar la ludoteca, insumos importantes para plantear las necesidades económicas de cada vigencia y cumplir con la normatividad.

☺ Diseñar una tabla que permita determinar la capacidad que tiene la ludoteca para la atención de los usuarios. Por ejemplo, hacer la relación de metros cuadrados versus número de asistentes, la relación de usuarios versus número de ludotecarios requeridos.

☺ Prever la gestión documental con el fin de archivar, conservar y custodiar toda la información de la ludoteca. Se recomienda tener un archivo fotográfico, audiovisual y, por supuesto, el de gestión que permita mantener actualizada la historia de la ludoteca.

☺ Elaborar planes de atención de emergencias y mitigación de riesgos, según el sector donde se encuentra ubicada la ludoteca.

Apertura y servicio

Para la apertura oficial se recomienda hacer un acto de inauguración que cuente con todos los elementos logísticos y lúdicos que tiene el programa, que convoque a las autoridades del territorio y a todos los actores locales.

En la puesta en marcha de las actividades, se recomienda contar con un folleto de presentación de la ludoteca y de su funcionamiento, elaborar un

manual de uso de la ludoteca con los niños, las niñas y los adolescentes, informar permanentemente de la agenda para desarrollar y ejecutar el plan de trabajo.

Cuando se pone al servicio la ludoteca, la ludotecaria, el ludotecario y/o el ludoeducador velan por la protección de los niños, las niñas y los adolescentes, por tanto, es necesario articularse de manera adecuada con las diversas organizaciones territoriales como el Compos, la mesa de infancia y adolescencia, las organizaciones municipales de deporte y recreación, los comités de discapacidad y todas aquellas organizaciones relacionadas con los temas de desarrollo humano, para que conjuntamente se elaboren rutas de atención que permitan remitir de forma adecuada las situaciones de garantía, inobservancia o posible vulneración de derechos. De igual modo, es fundamental la articulación con todos los agentes u organizaciones para mantener relaciones regulares con los medios y los financiadores y participar de actividades y eventos municipales para promover la ludoteca.

En la validación con ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores, la articulación fue considerada como la posibilidad de ampliar y fortalecer los servicios de la ludoteca. Entre otras entidades se enunciaron secretarías y oficinas de la Alcaldía municipal, Cruz Roja, cajas de compensación familiar, grupos juveniles, ICBF, juntas de acción comunal, bibliotecas, universidades, Policía Nacional y comunidades religiosas.

Otro factor importante en la articulación es la investigación. Se propone que de acuerdo con el énfasis de la ludoteca se enlacen los procesos académicos de las instituciones de educación superior, que permitan

tener como escenario la ludoteca para este tipo de desarrollos investigativos y que puedan aportar a procesos de desarrollo humano y a la consecución de recursos del orden estatal, privados o de cooperación internacional.

Fase de seguimiento y evaluación.

En primera instancia, el registro se lleva a cabo de acuerdo con las orientaciones fundamentales del programa y partiendo de los intereses de los actores involucrados; incluso, las políticas de la organización que administrativamente asumirá el proceso. Se recomienda diseñar los siguientes formatos:

☺ Formato de registro de participantes:

Este contiene los datos generales de los niños, las niñas y los adolescentes.

☺ Formato de reportes de novedades:

Se utiliza de acuerdo con la aparición de situaciones no contempladas en la planeación.

☺ Formato de inventarios:

Permite mantener actualizados la cantidad y el estado de los implementos.

☺ Formato de diarios de campo:

Sirve para registrar las actividades realizadas.

A su vez, la ludoteca contempla acciones de seguimiento fundamentadas en el avance de las estrategias, metas e indicadores que permitan medir el cumplimiento de los objetivos e impacto.

El seguimiento consiste en tener diferentes momentos de medición de la situación para evaluar el proceso en marcha. Una vez obtenida la línea de base, se comienza la implementación de las estrategias. En este proceso se podrán definir los nuevos momentos de 'medición' del avance de la estrategia, que son la base de este sistema de seguimiento. Se debe informar el grado de avance de la estrategia para poder

ver cómo se desarrolla y qué ajustes se deben realizar (Murillo & Krichesky, 2012).

Para las líneas de base y mediciones posteriores es importante que se construyan instrumentos para recolectar información, acordes con las particularidades de los procesos que se adelantan en la ludoteca. Los instrumentos diseñados en la implementación del programa deben facilitar el seguimiento a los participantes, no únicamente en frecuencias de uso de la ludoteca, sino también en algunos aspectos en particular establecidos, como la etnia, la escolaridad, la situación de discapacidad, entre otros.

También puede contarse con registros tipo bitácora, de las experiencias cotidianas en la ludoteca, los cuales permiten evidenciar los elementos significativos para realizar acciones de mejora en la atención y el servicio. En lo posible se debe contar con un proceso de sistematización definido desde el equipo técnico que acompaña y orienta el proceso, entendido como un ejercicio de producción de conocimiento sobre el juego y la práctica pedagógica dentro de la ludoteca.

Para la evaluación es fundamental la información que se obtiene de todas las acciones y estrategias realizadas, documentos analizados por el equipo asignado, con el fin de elaborar informes escritos que serán los insumos generales para la valoración de todo el proceso. Por ello, es importante que el equipo diligencie los instrumentos que se determinaron en la implementación del programa, pues ese es el fiel registro de la experiencia, en la que se recogen los elementos emergentes y significativos de los niños, las niñas y los adolescentes. Se debe incluir la información que arroje la investigación

en caso de que se desarrolle, además de los datos del seguimiento, los cuales permitirán evaluar y realizar acciones de mejora en la atención del servicio, cuando sea necesario. También es importante cumplir con los requisitos de los sistemas de gestión de calidad determinados por la institución a la que pertenece la ludoteca.

La evaluación de los actores permite que de manera participativa los niños, las niñas y los adolescentes den su opinión sobre el servicio; se sugiere que se utilicen instrumentos de evaluación acordes con las edades de los usuarios, algunos ejemplos son: niños y niñas pueden responder las preguntas sobre el personal de la ludoteca con cara alegre o cara triste, según su criterio; pueden hacer dibujos o contestar sondeos cortos y animados. Los jóvenes y las familias tienen la posibilidad de responder encuestas y formatos de calificación del servicio, entre otros.





Madre e hijos disfrutan de la lectura en familia ludoteca
Naves Estrellitas del Mañana Sabanagrande - Atlántico

4

Consulta y validación del lineamiento

La consulta realizada a los diferentes grupos de interés de la ludoteca, en 2016, se efectuó gracias a la articulación y el trabajo conjunto de las instituciones que lideraron este proceso en la Mesa Técnica: Dirección de Niñez y Adolescencia del ICBF, Mission Enfance, Corporación Juego y Niñez, Secretaría para el Desarrollo Social de la Gobernación de Cundinamarca, Indeportes Antioquia y Gerencia para la Infancia, la Adolescencia y la Juventud de la Gobernación de Antioquia, Colsubsidio, IDR D e Inder Medellín.

En primer lugar, los equipos técnicos de las entidades diseñaron los instrumentos para llevar a cabo el proceso de consulta con niños, niñas, adolescentes; los grupos focales con adultos, con niños y niñas en primera infancia, y la validación del lineamiento con ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores. Con estos instrumentos se realizó un pilotaje, a partir del cual se ajustaron y precisaron las preguntas, así como los formularios en línea para recopilar la información de las diferentes poblaciones consultadas.

En segundo lugar, cada entidad definió, a partir de la cobertura de las ludotecas que coordina, el número de instrumentos para aplicar y la población, así: niños

y niñas en primera infancia, niños y niñas de 7 a 11 años, adolescentes y jóvenes de 12 a 17 años, adultos y, por supuesto, ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores.

Para la validación con este último grupo, se remitió junto con las preguntas orientadoras el documento de lineamiento, para que fuera revisado previamente por las ludotecarias, los ludotecarios y los ludoeducadores, dándole el carácter de ratificación y aporte requerido de quienes laboran cotidianamente en la ludoteca.

Finalmente, al preguntar por los aprendizajes que deja la lectura del documento de lineamiento, se enuncian algunas reflexiones por parte de ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores en torno a qué pueden

mejorar en la planeación de su trabajo; es necesario generar investigaciones en las ludotecas, el reconocimiento de la ludoteca como un entorno protector, el papel fundamental del ludotecario en la comunidad y el juego como aportante en el desarrollo social y humano de las comunidades y las personas.

En conclusión, las y los adultos consultados y ludotecarias, ludotecarios y ludoeducadores consideraron que la ludoteca debería ampliar sus acciones en diferentes sectores rurales y urbanos, por lo que se requiere fortalecer las políticas públicas para que se cuente con más ludotecas y con mejores dotaciones y más personal; todo esto, sumado a la formación y acompañamiento permanente al equipo y la ludoteca, buscando en perspectiva de futuro la profesionalización del ser ludotecario.



Fotografía 11. Reunión Mesa Técnica de Ludotecas 2016 Museo de los Niños Bogotá

Ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores que aportaron en la validación del Lineamiento de Ludotecas

ABISAB CHOPERENA	FABIO ANTONIO MONSALVE MOLINA	MARIA VICTORIA BOTERO ARANGO
ACENET BRIEVA QUINTANA	FRANCEDY TABARES	MARIA YOLANDA JARAMILLO GUTIERREZ
ADRIANA GARCÍA TORO	FRANCOISE BARDON	MARIA YOLANDA MURIEL IBARRA
ADRIANA JANETH PRIETO ROMERO	FRANCY CATALINA GOMEZ MONTOYA	MARIA ZOENNY ALVAREZ YEPES
ADRIANA MARCELA SALDARRIAGA	GILMA LILY DIAZ CUARTAS	MARIANA GOMEZ
ADRIANA PIEDRAHITA	GILMA PÉREZ ARENAS	MARITZA ARANGO CANO
ADRIANA ZULEIKA MARTIN URREGO	GISELA NATALY MEJIA LOPEZ	MARLLY YAMILE LÓPEZ TAMAYO
AIDA HERRERA GONZALEZ	GISELLA BUITRAGO ARIAS	MARTHA EDILMA MORALES GIRALDO
AIDA YAMILE GUERRA OSPINA	GLADYS YAMILLE MORALES OSORIO	MARTHA ISABEL LEMUS ALVAREZ
ALBAR RIVERA	GLORIA CECILIA SÁNCHEZ RAMIREZ	MAYRA ALEJANDRA REMOLINA BUITRAGO
ALDO RODRIGUEZ	GLORIA LOPEZ ARCILA	MERLIS YANETH BORJA HINESTROZA
ALEJANDRA GARCIA OSPINA	GLORIA MARGARITA RAMÍREZ CANO	MILENA MARTINEZ TORO
ALEJANDRA PEREZ HENAO	GUILLERMO LEON HENAO GOMEZ	MIRIAM ASTRID
ALEXANDER MEJIA	GUILLERMO LEON HOLGUIN MARIN	MONICA MEJIA
ALEXANDER TUBERQUIA LONDOÑO	GYNNA BETANCUR ARENAS	MONICA PATRICIA MENDOZA MONTOYA
ALINA MARÍA JARAMILLO BEDOYA	HERIKA SEPULVEDA	MONICA RIVERA DIAZ
AMANDA ALVAREZ	HERNAN BORJA CUELLO	MYRIAM SALAZAR CARDONA
ANA GRISEL PÉREZ	ISABEL CRISTINA GAVIRIA GARCIA	NADIA TATIANA CANO ARANGO

Ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores que aportaron en la validación del Lineamiento de Ludotecas

ANA MARIA BURITICA SERNA	ISABEL CRISTINA GOEZ OROZCO	NALLIVE DEL CARMEN CARRILLO PEREIRA
ANA MARIA GIRALDO QUINTERO	ISABEL CRISTINA PINEDA G	NANCY DEL CARMEN ATENCIA DE LEÓN
ANA MERCEDES RESTREPO VELEZ	JHOANNY ADRIAN LOPERA TAPIAS	NATALIA ROJAS
ANA ROSA SEPÚLVEDA TORRES	JIMENA CORREA AGUILAR	NELSI JUDITH PICO NIÑO
ANA YORLADY BEDOYA OCAMPO	JOHANA ALEJANDRA MUÑOZ ALVAREZ	NELSY STELLA GÓMEZ CASTELLANOS
ANDREA GALINDO M.	JOHANA ALEXANDRA VERGARA ACOSTA	NINI YOJANA PEREZ
ANDRÉS FELIPE OSORIO RUEDA	JOHANNA MILENA HERNANDEZ H.	NOHEMI VELEZ LUDOTEKARIA
ANDRES FELIPE TORRES ARENAS	JOHNATAN GÓMEZ CANO.	NORALBA RUIZ CARDONA
ANGELA GONZALEZ CASTAÑO	JORGE LUIS PACHÓN BERNAL	NORLY PAOLA SERNA ARBOLEDA
ANGELA MARÍA CASAFÚS CASTAÑO	JOSE DANIEL BERNAL GOMEZ	OLGA INES CAÑAS URIBE
ANGÉLICA MILENA PUERTA GARCÍA	JOSEFA LUGO CERVANTES	OLGA LUCIA CORREA
ANGELICA VARGAS	JUAN CARLOS CIPAGAUTA NIÑO	OLGA LUCIA ESCOBAR MORENO
ANGELYS OME RAMOS	JUAN CARLOS SOLIS MARTINEZ	OLGA LUCÍA MONTOYA HURTADO
ANGIE VANESSA FLOREZ QUINTANA	JUAN CARLOS VERGARA MATUTE	OLGA YANNETH CORCHUELO FORERO
ARELIS JOHANA SANTA HENAO	JUAN DIEGO MARTÍNEZ ARIAS	OLIVA DEL SOCORRO HERNANDEZ O.
ASTRID GOMEZ	JUANA AYOLA SIERRA	ORLEY PALACIO AYCARDI
BEATRIZ ELENA AGUIRRE OQUENDO	JUANITA CARDONA MEJIA	OSMALIA LUZ PADILLA MIENTES
BERYRET SÁNCHEZ	JULIÁN ESCOBAR GÓMEZ.	PAOLA ANDREA ARISTIZÁBAL NARANJO

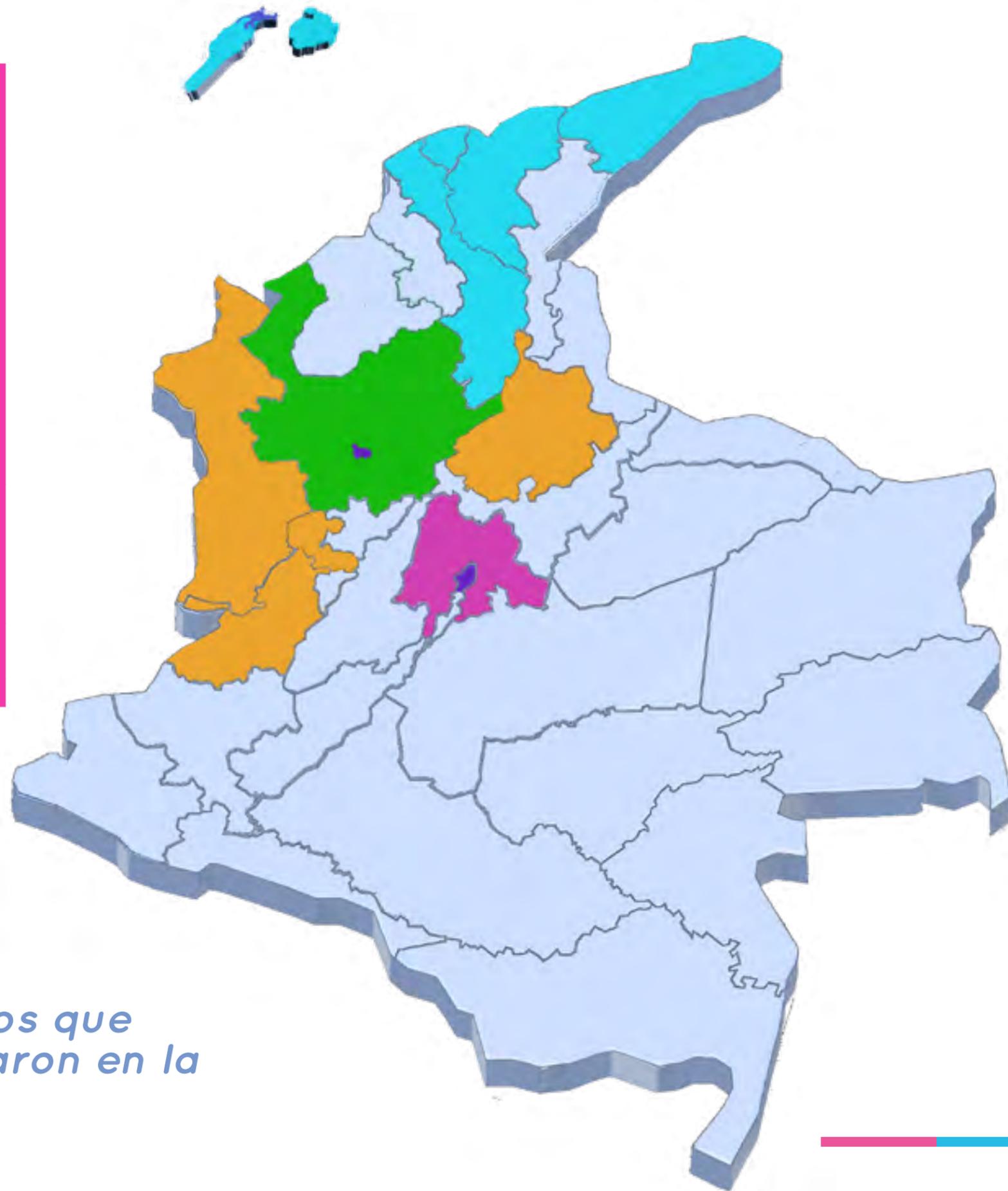
Ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores que aportaron en la validación del Lineamiento de Ludotecas

BIBIANA CADAVID CANO	JULIANA	PAOLA ANDREA MORENO ZULUAGA
BIBIANA MILDREY MUÑOZ GONZALEZ	JULIETH BALLESTEROS	PATRICIA ARCOS RIVERA
BLANCA SORELLY BEDOYA DE QUINTERO	KATHERINE GOEZ OROZCO	PAOLA ANDREA MESA RAMIREZ
CAMILO ANDRES CORREA	KATY PAOLA CORDERO GONZALEZ	PAOLA ANDREA RESTREPO RODRIGUEZ
CARLA MARIA VERGARA USMA	KELLY JOHANA ZULUAGA FLOREZ	PAOLA ANDREA RUEDA LORA
CARLOS CESAR BAYONA MORON	KELLY MARCELLY AGUDELO GAVIRIA	RICARDO JAVIER SOTO ECHEVERRIA
CARMEN CASTRO PUCHE	LAURA ISABEL MEDINA BERRIO	ROCIO FREILES NAVARRO
CARMEN DORIELA ALVAREZ YEPES	LAURA PAOAL AGUDELO RÍOS	ROSS ELIANA ROBAYO PINEDA
CARMEN LUISA GONZALEZ LONDOÑO	LEIDI JHOANA PAVAS OROZCO	RUDY QUIROGA CARVAJAL
CARMEN ROSA MAYA SALDARRIAGA	LEIDY BIBIANA GALLEGO RAMÍREZ	RUTH ANDREA CASTRILLON GALVIS
CAROLINA OSPINA GONZÁLEZ	LEIDY JOHANA RIOS C	RUTH NELLY CAMARGO CHINCHILLA
CAROLINA OSPINA GONZÁLEZ	LEIDY KATHERINE HERNÁNDEZ RUA.	SANDRA ENEDINE SUAREZ VILLA
CINDY ALMEIDA MARTINEZ	LEIDY MARÍA URREGO URREGO	SANDRA ISABEL ALVAREZ YEPES
CINDY LORENA CARMONA	LEIDY PAOLA HENAO BETANCUR	SANDRA JARAMILLO
CINDY NAYIVE GIRALDO	LEIDY VANESSA ARCE HENAO	SANDRA MARÍA DÍAZ GARCÍA
CIRLES MEZA EPINAYU	LEYCI TOBON LOPEZ	SANDRA MAYERLY RUBIANO GIL
CLAUDIA CATAÑO	LIBIA ISABEL HERRERA ORTEGA	SANDRA MILENA BETANCUR GALVIS
CLAUDIA CECILIA ACEVEDO URIBE	LIGIA URREGO USUGA	SANDRA MILENA LINRES GARZÓN
CLAUDIA JIMENA VICTORIA DE LA TORRE	LILIANA GALEANO VASQUEZ	SANDRA SANDOVAL
CLAUDIA PATRICIA OSORIO LEÓN	LILIANA MARCELA MANRIQUE	SANDRA YULIE TORRES CANO
CRISTINA PARRA ALVARADO	LINA MARCELA RINCON ARIAS	SARA JOHANNA MESA MUÑOZ
DANIEL DIAZ MENA	LINA MARCELA TOBON RAMIREZ	SARA SOFÍA REYES CABANZO
DANIELA MORENO CASTAÑO	LINA MARÍA LÓPEZ PINTO	SILVIA ELENA CANO TABORDA
DANIELA TABARES	LINA MARÍA ROLDAN MENESES	SILVIA LILIANA PEÑA ALVAREZ
DARIS ONIDIA ARENAS POSADA	LUDOTEKARIA CLAUDIA BETANCUR	SIRLEY CRISTINA MONTOYA
DEIDY MARCELA AVENDAÑO MONTOYA	LUIS MURICIO DOMINGUEZ MENA	SIRLEY JIMENA LONDOÑO GOMEZ
DEISY ALEJANDRA GARCIA LEDESMA	LUISA FERNANDA TORO PIÑEROS	SONIA MARLEY MAULEDOUX Q.
DEISY FARLEY HIDALGO BENITEZ	LUISA FERNANDA BEDOYA PÉREZ	SONIA YAMILE RODRIGUEZ FORERO
DIANA ALVAREZ	LUISA FERNANDA CARMONA MUÑOZ.	SONIA ZAPATA HERRERA
DIANA CADENA LIVINGSTON	LUZ AMPARO RESTREPO U	SORA YANETH MONSALVE
DIANA CAROLINA BUITRAGO GÓMEZ	LUZ DEL CARMEN ROMAÑA CORDOBA	STEPHANIE
DIANA CAROLINA RESTREPO ARROYAVE	LUZ ELICENIA ORREGO VALENCIA.	SULMIRA ESPELETA ROBLES
DIANA CAROLINA SILVA	LUZ FRANCO	TAT8ANA GOMEZ RODRIGUEZ
DIANA DELIS AGUDELO ARGEL	LUZ MARINA VILLEGAS LONDOÑO	TATIANA SOTO
DIANA ELIZABETH LOPERA ARANGO	LUZ MARY ZAPATA VANEGAS	UNIVERSITATIO
DIANA MARCELA CARVAJAL CORREA	MABEL LÓPEZ PIEDRAHITA	VIANEY ESCOBAR LONDOÑO
DIANA MARCELA SANCHEZ PEÑA	MABEL PATIÑO	VICTORIA EUGENIA CHAPARRO CORREA
DIANA MARCELA VELEZ OTALVARO	MADELEINER AGUDELO MESA	VIVIANA ANDREA HENAO CASTRILLÓN

Ludotecarios, ludotecarias y ludoeducadores que aportaron en la validación del Lineamiento de Ludotecas

DIEGO ACEVEDO GUTIÉRREZ	MARGARITA MARÍA DEL VALLE IBARRA	VIVIANA CORREA
EDILMA VALLEJO LONDOÑO	MARGARITA MARÍA ESCOBAR RODRIGUEZ	VIVIANA MARCELA CHAVARRIA S.
ELIANA MARCELA LONDOÑO OSSA	MARGARITA PEREZ IMITOLA	VIVIANA PATRICIA MONCADA OSPINA
ELIANA MILENA MARTÍNEZ ZAPATA	MARIA ALEJANDRA GUZMAN PEÑA	YANETH ALEJANDRA CALDERÓN
ELIANA MUÑOZ QUINTERO	MARIA AUXILIADORA AYALA PACHECO	YAQUELIN GARCIA CASTAÑEDA
ELIBETH VALENCIA	MARIA CARMENZA MONTOYA SANCHEZ	YAQUELIN GARCIA CASTAÑEDA
ELIZABETH CRISTINA CASTRO PEÑA	MARIA CONSTANZA RAMIREZ ALFONSO	YASMIN ZAPATA QUINTERO
ELIZABETH JARAMILLO ZULUAGA	MARIA ELCY PATIÑO VELASQUEZ	YENESITH GULFO LOZANO
ELIZABETH MIRANDA ROJAS	MARÍA ELENA GUTIÉRREZ BETANCUR	YINETH MARIA VALENCIA ALVAREZ
ELIZABETH MUÑOZ BARRERA	MARIA ELISA PACIOS RAMIREZ	YUDITH ALCIRA ACOSTA SUAREZ
ELIZABETH ROJAS ARANGO	MARÍA ELIZABETH MEJIA MORENO	YULIANA MARÍA HOYOS QUINTERO
ELVIS CLAUDINE ORTIZ BAREÑO	MARIA FERNANDA GALEANO BERMUDEZ	YULIANA MARQUEZ
ENA LUZ FIGUEROA	MARÍA JOSÉ FLÓREZ ORTIZ	YULIANA ZAPATA
ERICA DURANGO USUGA	MARÍA LUISA MENDIVIL	YURI GRACIELA MUÑOZ DUQUE
ERIKA MIGDONIA GARCIA ISAZA	MARIA MAGDALENA GARCIA GIRALDO	YURY ANDREA CIFUENTES USUGA
EVELYN YESENIA ZAPATA MONSALVE	MARIA MYRIAM MAHECHA CARRANZA	YURY BARKER HUDGSON
EYENY ARILSA LÓPEZ MARÍN	MARIA VALENCIA MONSALVE	ZULMA LUZ GÓMEZ HERNÁNDEZ

Apulo
BOGOTÁ
Briceño
Ciudad Bolívar
Cogua
Cucunubá
Gachetá
Guaduas
La Palma
La Uvita
Manaure
Mosquera
Nariño
Nilo
Nocaima
Quipile
San Juan de Rioseco
Susa
Sutatausa
Tausa
Tena
Ubalá
Villapinzón



Abejorral
Amagá
Andes
Angostura
Anzá
Apartadó
Belmira
Cáceres
Campamento
Cañasgordas
Carepa
Chigorodó
Dabeiba
Ebéjico
El Bagre
El Rosal
Entrerriós
Envigado
Frontino
Giraldo
Gómez Plata
Guadalupe
Heliconia
Junín
Liborina

MEDELLÍN
Nechí
Olaya
Puerto Triunfo
Remedios
Rionegro
San Francisco
San José de la Montaña
San Pedro de Urabá
San Roque
San Vicente
Santa Bárbara
Santafe de Antioquia
Salgar
Tarazá
Tarso
Toledo
Turbo
Uramita
Valdivia
Vegachí
Vigía del Fuerte
Yalí
Zaragoza

Barrancabermeja
Bugalagrande
Chinchiná
Dosquebradas
Quibdó

Cartagena
Sabanagrande
Sabanalarga
San Andrés Isla
Santa Marta

Municipios que participaron en la consulta





5

Experiencias Iudotecas en Colombia

IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: Asociacion Mission Enfance Niños del Paraiso

Años de trabajo: 17 años

Tipo de organización: Privada

Población de interés: Primera Infancia, Infancia , Adolescencia, adulto y adulto mayor

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Contacto: Françoise Bardon

Municipio: Bogotá DC

Dirección: Calle 26 B No 4 A - 45 OFC 904

Teléfono (con el prefijo del Municipio): (571) 2843593

Telefax (con el prefijo del Municipio): (571) 2843593

Correo electrónico: mission.paraiso@gmail.com

Facebook : Mission Enfance Colombia



Joven Iudoteca Tambor de la Esperanza, Condoto - Chocó

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

1. Reconocimiento del trabajo desarrollado por parte de otras entidades del Distrito como Secretaria de Integración y Secretaría de Salud.
2. El reconocimiento importante de la comunidad padres, madres, cuidadores y docentes

¿QUIENES SON?

MISSION ENFANCE es una organización humanitaria de solidaridad internacional. El objetivo principal es:

“llevar socorro en el mundo a los niños en desamparo”

MISSION ENFANCE tiene tres polos de intervenciones:

- Acciones de urgencia para los niños víctimas de guerra o catástrofe.
- Acciones para el desarrollo reforzando las estructuras locales en las áreas de salud, de educación de economía y sociales.
- Acciones de testimonios con publicación de reportaje.

MISSION ENFANCE tiene proyectos en varios países del mundo como el Laos, el Líbano, Armenia, Burkina Faso, Irak del norte, Afganistán y Colombia.

MISSION ENFANCE llego en Colombia en 1996 primero apoyando un programa de nutrición y desde 1998 elaborando proyectos para la creación y el funcionamiento de ludotecas.

La asociación en Colombia participa en el desarrollo integral de los menores desde el punto de vista social humanitario, social, educativo lúdico recreativo, así como la preservación de la vida, cualquiera que sea su color, credo religioso u opinión política. Impulsa en la comunidad procesos de mejoramiento de su calidad de vida basados en sus propias necesidades responsabilidad y participación.

Adquirió personalidad jurídica en mayo 1998 y tomo el nombre de ASOCIACIÓN MISSION ENFANCE-NIÑOS DEL PARAÍSO.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

En Colombia se inició la primera Ludoteca en 1998, la cual se encuentra ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá, posteriormente se han implementado otras seis en diferentes lugares de Colombia La Uvita (Boyacá), Santa Marta, Leticia, Puerto Nariño (Amazonas), Condoto (Choco) y Yopal (Casanare).

Para escoger los sitios se hace primero una misión exploratoria para conocer el contexto socio-cultural después se establece el tipo de convenio para el funcionamiento: Mission Enfance financia el pago de la coordinadora, la dotación de la ludoteca las capacitaciones, el seguimiento y la institución con quien se firma el convenio se encarga del espacio (servicios públicos, aseo, mantenimiento, vigilancia) y el recurso humano complementario.

Los proyectos son financiados por donaciones privadas y por co-financiamientos con entidades públicas y/o privadas.

Nosotros nos inspiramos del modelo francés para el funcionamiento de la ludoteca como el sistema de clasificación ESAR. Creemos que entre más experiencias positivas y gratificante reciba un ser humano en especial un niño, mejor va ser su disposición y voluntad para buscar una vida feliz, digna y exitosa para él y sus seres queridos. Para lograrlo escogimos la siguiente Metodología: Según el contexto socio económico donde se encuentra la ludoteca y a partir del trabajo de observación y evaluación del equipo se formula un objetivo y luego las actividades para lograrlo. El juego libre es el eje central del funcionamiento de la ludoteca, se organizan también talleres o eventos de acuerdo al calendario de las celebraciones relevantes para de la comunidad.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

En Bogotá los juegos y juguetes se utilizan como estrategia para fortalecer los procesos cognitivos y sociales de los niños en edad escolar por medio del proyecto LEO (lectura, escritura y Oralidad).

Cada ludoteca entrega 3 informes anuales.

MODALIDADES ED SUS LUDOTECAS

- a. Municipal
- b. Hospitalaria
- c. Carcelaria
- d. Comunitaria
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles)
- f. Escolares
- g. Viajera
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas/jóvenes	% Adultos
NIÑOS DEL PARAISO	BOGOTA	BOGOTA D.C.	BARRIO PARAISO	URBANO	2201	80	20
PESCAITO	BOLIVAR	SANTA MARTA	PESCAITO	URBANO	1582	92	8
EL TAMBOR DE LA ESPERANZA	CHOCO	CONDOTO	COLEGIO EL SCIPION	URBANO	2875	95	5
PEQUEÑAS TRAVESURAS	BOYACA	LA UVITA	CASCO URBANO	URBANO	761	90	10
EL TESORO ESCONDIDO DEL AMAZONAS	AMAZONAS	LETICIA	Barrio SAN ANTONIO	URBANO	1576	95	5
MI SALON DE LA DIVERSION	AMAZONAS	PUERTO NARIÑO	CASCO URBANO	URBANO	735	95	5
FABRICANDO SUEÑOS	CASANARE	YOPAL	COLEGIO EL TALARO	RURAL	198	97	3

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- a. Niños/niñas de primera infancia X
- b. Niños/niñas de infancia X
- c. Adolescentes X
- d. Jóvenes X
- e. Adultos X
- f. Adultos mayores X

DIVERSIDAD CULTURAL

- a. Indígenas X
- b. Afro X
- c. Raizales
- d. Rom
- e. Que no se auto reconocen
- f. Otro _____ ¿Cuál? _____

INCLUSIÓN

- a. Necesidades educativas especiales X
- b. Comunidades víctimas del conflicto X
- c. Comunidades en desplazamiento X
- d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad X

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA

- a. Hábitos y estilos de vida saludable X
- b. Cuidado y protección del medio ambiente X
- c. Participación y Ciudadanía X
- d. Ciencia y tecnología
- e. Atención y recuperación socioemocional X
- f. Artes X
- g. Apoyo a procesos académicos X

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

1. Gestión de recursos.
2. Cualificación del talento humano.
3. Alianzas con el ICBF, Secretaria de Integración Social, Alcaldía, Gobernación, empresas privadas, Corporación Juegos y Niñez.
4. Servicio y Calidad.
5. Capacitación y seguimiento.
6. La innovación como proyecto lúdico para el aprovechamiento del tiempo libre.
7. La divulgación y la publicidad del proyecto.

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

1. Brindar un espacio donde la comunidad vulnerable de las zonas pueda acceder a un ambiente alegre, sano, y seguro.
2. Por medio del juego se ha logrado desarrollar y descubrir aspectos intelectuales, afectivos, sociales, creativos y artísticos de los niños y jóvenes.
3. Cambiar la mirada que tiene los padres y los educadores mostrando el beneficio que aporta el juego en los niños, y jóvenes y promover la continuidad en el entorno familiar.
4. A través del juego se aprenden habilidades, se regulan conductas y se fortalecen valores que ayudaran a crear herramientas y actitudes para una sana convivencia y relación con el entorno y los otros.
5. Transformación positiva de las personas que pasaron por la ludoteca.



Fotografía 12. Encuentro de lectura ludoteca Naves Estrellitas del Mañana Sabanagrande - Atlántico



IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	
NOMBRE: CORPORACION JUEGO Y NIÑEZ	
Años de trabajo: 1998- 2015	Tipo de organización: Privada
Población de interés: Niños y niñas en primera infancia, infancia y adolescencia, Jóvenes, familias, docentes, madres comunitarias, comunidad, actores de infancia municipales	
INFORMACIÓN DE CONTACTO	
Contacto: Ruth Camelo	
Municipio: Bogotá DC	Dirección: CALLE 97 No 60D- 86
Teléfono (con el prefijo del Municipio): 7 430768	
Telefax (con el prefijo del Municipio):	
Correo electrónico: info@juegoyninez.org	
Website: www.juegoyninez.org	

¿QUIENES SON?

La Corporación Juego y Niñez es una organización no gubernamental del sector educativo con personería jurídica certificada. Su objeto es el de propender por la promoción y observancia de los derechos de los niños y las niñas de acuerdo a la ley de Infancia y Adolescencia y leyes vigentes en el país, visibilizando el derecho al juego como un derecho fundamental de la infancia.

La Corporación Juego y Niñez en sus 16 años de experiencia ha desarrollado planes, programas y proyectos en más de 132 municipios y 2000 veredas del país, en articulación con instituciones del sector público, privado y de la sociedad civil, contribuyendo al desarrollo integral de los niños y niñas colombianos a con una metodología lúdica validada y patentada como Metodología NAVES, cuyo objetivo es: “transformar las formas de ser, hacer y estar de las personas en su relación consigo mismo, con los otros y con el entorno” (Salazar, Pernet y Díaz, 2011, p. 23) y particularmente con los niños y las niñas.

Misión

La Corporación Día de la Niñez promueve el juego de los niños y las niñas en el ámbito familiar y comunitario, con una metodología lúdica propia y alianzas estratégicas público-privadas, para contribuir al desarrollo integral de la infancia

Visión

- En el 2020 los niños y las niñas, familias y comunidades participantes en los procesos de la CDN son sujetos activos de su propio desarrollo.

- La CJN produce y gestiona conocimiento con un talento humano altamente cualificado e identificado técnica y emocionalmente con su misión.

- La CJN proyecta su conocimiento, experticia y práctica entorno al juego como derecho de los niños y niñas, nacional e internacionalmente

Valores

- Creemos que los niños y las niñas son sujetos prioritarios de derechos.

- Creemos que el juego es un derecho inalienable de los niños y las niñas.

- Creemos que el juego de los niños y las niñas en el ámbito de la familia es un factor de transformación de las personas, las familias y la sociedad, generador de convivencia y paz.

Filosofía

El impacto de la CJN en el desarrollo integral de la primera infancia, infancia y adolescencia se garantiza cuando sus colaboradores se convierten en líderes que acompañan al otro a alcanzar sus resultados con eficiencia como parte del sistema de calidad en la organización, aplicando la Metodología propia con preceptos éticos y morales y la constante que los recursos son sagrados.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Desde el año 1999 la Corporación Juego y Niñez ha acompañado y asesorado la creación y sostenibilidad de ludotecas municipales gracias a la gestión realizada con empresa privada y al trabajo articulado con entidades estatales del País como el MEN, ICBF, Secretaria de educación distrital entre otras. De esta forma la experiencia de estos 16 años se describe de la siguiente manera:

Atención a niños y niñas en primera infancia: la Corporación Juego y Niñez adquirió una experiencia de atención en primera infancia desde el año 2009 con la ejecución de convenios de educación inicial en articulación con el Ministerio de Educación Nacional, así como también se realizó un proceso de focalización de 30000 nuevos niños y niñas en primera infancia con FONADE, para ser vinculados a la política nacional. Posteriormente en convenio con ICBF, entre junio del año 2012 y noviembre del 2014 realizó la atención integral a 45.000 niños y niñas menores de cinco años y sus familias, bajo la modalidad flexible de ludotecas NAVES itinerantes, con este convenio se logró vincular a las alcaldías municipales de más de 180 municipios del país que mostraron su interés y compromiso por su población infantil.

Cualificación a hogares comunitarios de ICBF: En 2014 se adelantó con ICBF la cualificación de 800 Hogares Comunitarios de Bienestar en 20 municipios del país desde la metodología NAVES en el marco de los lineamientos de la Estrategia “De Cero a Siempre” y de los procesos estandarizados dentro del sistema de calidad en la gestión de la Corporación.

Asistencia técnica a ludotecas NAVES municipales: La Corporación Día de la Niñez ha asistido técnicamente la puesta en marcha y funcionamiento del programa ludotecas NAVES con responsabilidad social, en cerca de 36 municipios, logrando la atención de más de 8.000 niños y niñas, en dos modalidades de atención, ludoteca fija y ludoteca itinerante han enriquecido su experiencia en atención a la población infantil en la garantía de sus derechos, especialmente el derecho al juego.

Ludotecas AJA: En febrero de 2015 se inició con USAID la atención a 250 niños y niñas víctimas de conflicto armado en los municipios de Chaparral y Rioblanco Tolima, con modalidad fija y viajera, cuyo propósito es fortalecer las habilidades para la vida de los niños y las niñas de 6 a 12 años, víctimas del conflicto a partir del juego y los lenguajes de expresión artística.

Proyecto apúntate a moverte: en 2015 se inició este proyecto para la atención de 38.000 niños y niñas en 20 municipios del país, cuyo objetivo es que los niños y niñas entre 6 y 12 años desarrollen, estilos de vida saludables a partir de formación desde el juego, en actividad física y alimentación saludable.

ese es el objetivo del proyecto

Proyecto Ludo ciencia: en la que se atienden 120 niños y niñas de los municipios de Gacheta- Cundinamarca y Tuta- Boyacá cuyo propósito es que los niños, niñas y jóvenes logren mayores comprensiones en las áreas de ciencia y la tecnología, desde la experimentación a través del juego, puedan establecer relaciones entre el juego, salud física, mental y la relación con el entorno Fomentando prácticas amigables con el medio ambiente (silvicultura, reciclaje, cuidados con el agua, suelo, aire) que propendan a la formación y fortalecimiento de las competencias científicas, ciudadanas, comunicativas y laborales de los niños, niñas y jóvenes.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Diplomados de formación con docentes y actores de infancia: se han realizado 6 cortes de diplomados en juego y desarrollo para la formación profesional de docentes y otros agentes educativos, con el fin de crear mayores oportunidades en la generación de proyectos, aumentar la capacidad de gestión de las personas en la implementación de iniciativas de juego tanto a nivel local y nacional como a nivel internacional de manera que éstos contribuyan con la garantía de los derechos de infancia, en especial el juego y se favorezca el cumplimiento de los deberes ciudadanos.

La Corporación Día de la Niñez es titular de la marca mixta ludotecas NAVES de acuerdo con la Resolución No 03381 expedida por la Superintendencia de Industria y Comercio, que la acredita como la única entidad en Colombia que desarrolla la Metodología NAVES (Niños y Niñas, Aprendiendo, Experimentando y Socializando), la cual fue resultado de una investigación validada en todo el país en el año 2007 en el programa ludotecas NAVES y registrada desde agosto de 2008 ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor del Ministerio del Interior, como una obra inédita de carácter científico y técnico. Cabe resaltar que a partir de las experiencias de la organización y documentos de investigación, la versión actualizada de la Metodología NAVES fue radicada por la Corporación en diciembre del año 2014, ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor del Ministerio del Interior.

MODALIDADES DE SUS LUDOTECAS

- a. Municipal x
- b. Hospitalaria X
- c. Carcelaria x
- d. Comunitaria X
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles) X
- f. Escolares x
- g. Viajera X
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Apúntate a moverte	Boyacá/ Valle/ /Arauca /Caldas/Antioquia/ Risaralda	Chiquinquirá Caicedonia Tuluá Arauca La dorada Candelaria Fonseca Marinilla Carmen de Viboral Dosquebradas		Urbano	24.655	90%	10%
Ludotecas ludociencia	Boyacá /Cundinamarca	Tuta/Gacheta		Rural	140	90%	10%
La Tora	Santander	Barranbermeja		Rural/ Urbano	6.462	80%	20%
Semilleros de la Esperanza	Valle	Buenaventura		Rural/ Urbano	5.292	97%	3%
Carrusel de sueños	Valle	Bugalagrande		Rural/ Urbano	1.781	87%	13%
Cascada de la alegría	Risaralda	Dosquebradas		Rural/ Urbano	2.111	85%	15%
Cajita Encantada	Caquetá	Florencia		Rural/ Urbano	1.019	72%	28%
Manaure	La Guajira	Manaure		Rural/ Urbano	1.438	69%	31%
Mundo de diversiones	Córdoba	Montería		Rural/ Urbano	4.907	73%	27%
Travesuras infantiles	Tolima	Purificación		Rural/ Urbano	6.291	82%	18%
Cocorobé	Chocó	Quibdó		Rural/ Urbano	26.543	93%	7%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Rioblanco	Tolima	Rioblanco		Rural/ Urbano	226	67%	33%
NAVE de los sueños	Antioquia	Rionegro		Rural/ Urbano	3.970	74%	26%
Estrellitas del mañana	Atlántico	Sabana grande		Rural/ Urbano	9.892	90%	10%
Childss	San Andres Isla	San Andres Isla		Rural/ Urbano	1.556	90%	10%
Chaparral	Tolima	Chaparral		Rural/ Urbano	353	85%	15%

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- k. Niños/niñas de primera infancia
- l. Niños/niñas de infancia
- m. Adolescentes
- n. Jóvenes
- o. Adultos
- p. Adultos mayores

DIVERSIDAD CULTURAL

- q. Indígenas
- r. Afro
- s. Raizales
- t. Rom
- u. Que no se auto reconocen
- v. Otro ¿Cuál? _____

INCLUSIÓN

- w. Necesidades educativas especiales
- x. Comunidades víctimas del conflicto
- y. Comunidades en desplazamiento
- z. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA

- a. Hábitos y estilos de vida saludable X
- b. Cuidado y protección del medio ambiente X
- c. Participación y Ciudadanía x
- d. Ciencia y tecnología x
- e. Atención y recuperación socioemocional x
- f. Artes X
- g. ¿Otro? ¿Cuál:

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

1. La corresponsabilidad por parte de los municipios en aportar para la sostenibilidad de la ludoteca
2. El aporte de la empresa privada como aliado estratégico en los municipios para puesta en marcha y sostenibilidad de la ludoteca
3. la vinculación de líderes comunitarios, familias y comunidad desde los procesos adelantados en la ludoteca
4. La Cualificación continua, actualizada y particularizada a los ludotecarios para garantizar la atención de calidad a los niños y las niñas.
5. Articulación con entidades publicadas y privadas, corresponsables de infancia en los municipios.
6. Garantía de la asistencia técnica permanente a los equipos locales
7. Procesos de sensibilización a alcaldes y gobernadores desde el juego.
8. Desarrollo de propuestas pedagógicas acordes a los proyectos desde la particularidad de cada ludoteca
9. Procesos de evaluación y sistematización de los procesos.

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

- 14 ludotecas sostenibles con recursos de la empresa privada y municipio
- 45.000 niños y niñas atendidos integralmente en primera infancia con la modalidad ludotecas itinerantes
- Publicación de documentos como 15 Brújulas de celebración, 3 libros de Metodologías NAVES, Cartillas para la operación de ludotecas, sistematización de experiencias.
- 2 investigaciones con la Universidad San Buenaventura y la Universidad nacional de Colombia
- 38.000 niños y niñas atendidos con ludotecas en hábitos saludables.



Fotografía 13. Inauguración Ludoteca Naves, Valledupar

IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: FUNDACIÓN DE ATENCIÓN A LA NIÑEZ FAN

Años de trabajo: 51 **Tipo de organización:** Privada

Población de interés: infancia, adolescencia y familias

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Contacto: Sandra Garnica López

Municipio: Medellín **Dirección:** Calle 19A No. 43B 70

Teléfono (con el prefijo del Municipio): (034) 4480288

Telefax (con el prefijo del Municipio): (034) 4480288
Ext. 123

Dirección de correo electrónico: s.garnica@fan.org.co

Website: www.fan.org.co





IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	
NOMBRE: INDEPORTES ANTIOQUIA	
Años de trabajo: 2012-2015	Tipo de organización: Pública
Población de interés: jóvenes, adultos, adulto mayor, madres gestantes, población con y un espacial énfasis en población infantil de 0 a 12 años.	
INFORMACIÓN DE CONTACTO	
Contacto: Carolina Pino	
Municipio: Medellín	Dirección: CALLE 48 70-180
Teléfono (con el prefijo del Municipio): (034) 2602111	
Telefax (con el prefijo del Municipio):	
Correo electrónico: cpino@indeportes.gov.co	
Website: www.indeportesantioquia.gov.co/	



IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	
NOMBRE: Gobernación de Antioquia – Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud	
Años de trabajo: 2012 - 2015	Tipo de organización: Pública
Población de interés: Infancia, adolescencia, juventud y familias	
INFORMACIÓN DE CONTACTO	
Contacto: Lina Raquel Restrepo	
Municipio: Medellín	Dirección: Calle 42B Número 52- 106 Centro Administrativo Departamental “José María Córdova” - La Alpujarra.
Teléfono (con el prefijo del Municipio): 034) 3839295 – 3207289225	
Telefax (con el prefijo del Municipio):	
Correo electrónico: mejoramientoprimerainfancia@gmail.com	
Website: www.antioquia.gov.co	

¿QUIENES SON?

Fundación de Atención a la Niñez – FAN

Es una entidad privada sin ánimo de lucro, creada en 1960, legalmente constituida, con personería jurídica #151 del 14 de agosto de 1964 expedida por la Gobernación de Antioquia.

FAN nace, con el nombre de Fundación Almuerzo Navideño y posteriormente cambia de razón social por el nombre de Fundación de Atención a la Niñez - FAN.

Misión: Ofrecer a las niñas y niños entre 0 y 12 años de edad programas y proyectos de educación, recreación, cultura, nutrición y apoyo psicosocial que generen un impacto en su desarrollo, en el de sus familias y en la comunidad, promoviendo la inclusión social, mejorando el nivel de calidad de vida de esta población y aportando a la construcción de un país con equidad, desarrollo y paz.

Ofrece programas, proyectos y actividades, con ciclos de capacitación y cualificación de cuidadores y adultos significativos, en temas asociados al crecimiento y desarrollo de las niñas y niños, buscando el aseguramiento de ambientes protectores, seguros y felices, desarrollando diversas temáticas (Construccionismo, Ambientes de innovación educativa con el uso de Tics para niños menores de 6 años, Promoción del buen trato, Fortalecimiento del vínculo y relaciones de calidad niño /adulto, Salud integral para la Infancia SIPI, Lenguajes expresivos)

Visión: En el 2016 la Fundación de Atención a la Niñez-FAN será una organización social, con presencia local, regional y nacional, especializada en el desarrollo de programas y proyectos efectivos e innovadores que promuevan el crecimiento y la formación de niñas y niños sanos, sociables, inteligentes y felices, con familias y entornos protectores, capaces de construir una Colombia en Paz.

Gobernación de Antioquia

Misión: según la Constitución Política, “son fines esenciales del Estado: servir a la comunidad, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución; facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación; defender la independencia nacional, mantener la integridad territorial y asegurar la convivencia pacífica y la vigencia de un orden justo”. El Departamento de Antioquia se comporta con toda fidelidad a este mandato.

Visión: en el año 2015 El Departamento de Antioquia será una organización territorial modelo en gestión pública, sobre la base de su legalidad, transparencia y del buen cuidado de los bienes públicos a su haber.

Estructura Orgánica: está establecida en el Decreto 2575 del 14 de octubre de 2008: La Gerencia de infancia, adolescencia y juventud forma parte del Despacho del Gobernador e Indeportes Antioquia es un ente descentralizado.

Gerencia de infancia, adolescencia y juventud:

Promueve el goce efectivo de los derechos de las niñas, niños, adolescentes y de los jóvenes del departamento de Antioquia, mediante acciones de coordinación y articulación para la gestión de las políticas públicas departamentales y la implementación efectiva de programas y proyectos, en el marco del principio del interés superior y el reconocimiento de la titularidad de sus derechos.

Busca articular esfuerzos y recursos para que las madres gestantes y los niños, niñas, hasta los 6 años logren un adecuado desarrollo infantil temprano, brindándoles oportunidades de cuidado, salud, protección, participación, nutrición, desarrollo físico y afecto en la implementación de la Estrategia Buen Comienzo Antioquia.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Fábrica de sonrisas para Antioquia es una apuesta para garantizar el derecho a la recreación y el tiempo libre de las comunidades de los diferentes municipios de Antioquia, se implementó desde el año 2012 con la dotación de 8 ludotecas. Para el 2013 se inicia un proceso de articulación entre la Fundación de Atención a la niñez FAN, la Gerencia de Infancia, adolescencia y juventud e Indeportes Antioquia para trabajar cuatro componentes:

1. Ambientación y dotación de ludotecas

2012: 8 ludoteca

2013: 42 ludotecas

2014: 9 con recursos de Indeportes y 4 con recursos de Coldeportes Nacional como resultado de una convocatoria abierta, para la cual Indeportes Antioquia realizó la propuesta de fortalecer las estrategias recreativas para Antioquia.

Para el 2015 se implementaron otras 4 ludotecas, dos ludotecas móviles con el apoyo de Auteco, y dos más con el apoyo de Coldeportes Nacional, para un total de 68 ludotecas con acompañamiento permanente como resultado de estos tres años de articulación. El apoyo de Auteco se dio a través del programa de responsabilidad social donde se brindó la posibilidad de contar con dos motocarros.

Buscando garantizar ambientes de calidad para la primera infancia, en 96 municipios se implementaron 98 Ludotecas itinerantes: Salas de lectura en familias con recursos de la GIAJ para acompañar a las familias desde la literatura y los lenguajes expresivos con ambientes de calidad. 25 de estas están apoyadas por Empresas públicas de Medellín y 23 en articulación con La Secretaría de educación que cuentan con TICS para el uso de las niñas, niños y sus familias. En 19 Hospitales se tienen salas de aprendizaje en familia para acompañar los procesos de crecimiento y desarrollo de otra manera y hay 200 kits de la imaginación y la creatividad en los municipios de Antioquia que se convierten en el equipaje del juego que puede ir a los lugares más alejados del departamento donde es difícil el acceso.

2. Cualificación de agentes educativos

Se realizan procesos de cualificación presencial y virtual. Hasta este momento se han cualificado 390 ludotecarios del departamento de Antioquia.

Se realizan tres encuentros presenciales en el año a fin de compartir experiencias y adquirir herramientas para el trabajo en cada uno de los municipios, estas cualificaciones se planean en forma conjunta por las tres instituciones que forman parte del Comité técnico que se reúne cada 15 días para hacer seguimiento al proceso. FAN lidera la cualificación con temas como: lenguajes expresivos, ambientes evocadores de aprendizaje, habilidades del ser, manejo de las TIC'S en la infancia, activación de rutas para la garantía de los derechos, Cuidadores de primera infancia a través del programa radial "La Hora Fantástica", primer respondiente, estrategias pedagógicas para el trabajo con gestantes e infancia, entre otros.

Además se realiza cualificación virtual teniendo como herramienta el blog: Fabrica de sonrisas para Antioquia, donde mes a mes se montan temas de interés, acompañados de retos que ponen en práctica las estrategias metodológicas sugeridas.

El link es: <http://fabricadesonrisasparaantioquia.blogspot.com.co/>

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

3. Asesoría y asistencia técnica

Indeportes Antioquia, FAN y la Gerencia de infancia, adolescencia y juventud realiza acompañamiento presencial a cada Ludoteca con el objetivo de fortalecer procesos en torno a la parte metodológica, actitudinal, administrativa y locativa. Este acompañamiento más que una supervisión a los procesos, busca desde la práctica, el hacer con el otro, el ejemplo y la motivación constante para mejorar la calidad en la atención.

Asistencia virtual y telefónica: día a día se hace un acompañamiento a distancia utilizando las distintas herramientas que nos ofrece la tecnología, correo electrónico, teléfono, telefonía móvil, entre otros, a fin de mantener contacto con cada Ludotecario y estar presto a resolver dudas, sugerir, planear juntos, enriquecer el proceso desde la construcción conjunta de conocimiento.

4. Atención integral a la primera infancia

Se atendieron 1280 familias en 14 municipios que cuentan con ludotecas. Este proceso se realiza a través de educación inicial, nutrición y acompañamiento psicosocial a las madres gestantes, lactantes, niñas, niños y sus familias a través de la implementación de la modalidad familiar e institucional, garantizando ambientes de aprendizaje de calidad.

LUDOTECAS EN ANTIOQUIA

La implementación de este proceso ha trabajado con el modelo de cofinanciación, donde los municipios se comprometen con una parte del funcionamiento de la Ludoteca (material de consumo y de aseo), Indeportes Antioquia está encargado de la implementación recreativa y el pago del recurso humano, FAN aporta procesos de cualificación y el diseño de los ambientes y la Gerencia de infancia, adolescencia y juventud realiza atención integral, asesoría, asistencia técnica y cualificación para garantizar que la ludoteca de Antioquia se conviertan en entornos protectores de la infancia.

Se implementó un plan de trabajo con parámetros comunes, donde se entregan todas las estrategias, temas, actividades a desarrollar de forma general y cada ludotecario según la dinámica del municipio las acoge e implementa de acuerdo a las características de su contexto y territorio, posibilitando la creatividad y la libre exploración.

Se sugieren mensualmente actividades relacionadas con: fechas especiales del mes, estimulación temprana, actividades con madres gestantes y lactantes y encuentros intergeneracionales entre los niños, las niñas y adolescentes con capacidades y habilidades diferentes, jóvenes, adultos y adultos mayores.

Mensualmente cada ludotecario hace entrega de los informes, en formatos prediseñados para que allí se pueda dar cuenta del trabajo realizado. Estos son:

Formato de informe mensual: registra detalladamente las actividades realizadas. Además se mencionan los aspectos relevantes de cada actividad, en términos de aspectos positivos, por mejorar y recomendaciones o sugerencias.

Formato de cronograma: aquí se planean las actividades a desarrollar para el mes siguiente, se plasman los objetivos, actividades, grupos y materiales.

Formato de inventario: mensualmente se reporta el material de la ludoteca, las pérdidas y estado de cada elemento.

Formato de acta de reunión: se da gran importancia al trabajo articulado es por este motivo que en este formato se deben plasmar las reuniones llevadas a cabo con otras organizaciones o entidades a fin de crear redes para el trabajo de la Ludoteca en cada uno de los municipios

MODALIDADES EN SUS LUDOTECAS

- a. Municipal X
- b. Hospitalaria
- c. Carcelaria
- d. Comunitaria X
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles) X
- f. Escolares
- g. Viajera
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Abejorral	Antioquia	Abejorral	Abejorral	Rural/	854	70%	30%
A tu lado aprendo a través del juego	Antioquia	Amaga	Amaga	Urbano	2416	80%	20%
Ludoteca movil	Antioquia	Andes	Andes	Rural/	1452	90%	20%
Fabrica de sueños	Antioquia	Angostura	Angostura	Urbano	964	90%	10%
Luis javier londoño zapata	Antioquia	Anori	Anori	Rural/	1535	80%	10%
Anza	Antioquia	Anza	Anza	Urbano	1325	70%	20%
Imder-ludoteca	Antioquia	Apartado	Apartado	Rural/	1256	70%	30%
Un mar de ilusiones	Antioquia	Arboletes	Arboletes	Urbano	2697	70%	30%
Bagre	Antioquia	Bagre	Bagre	Rural/	2582	70%	30%
Belmira	Antioquia	Belmira	Belmira	Urbano	1354	70%	30%
Betania	Antioquia	Betania	Betania	Rural/	754	70%	30%
Un mundo de diversion	Antioquia	Betulia	Betulia	Urbano	1486	70%	30%
Briceño	Antioquia	Briceño	Briceño	Rural/	902	80%	20%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Personitas	Antioquia	Buritica	Buritica	Urbano	807	80%	20%
Fantasia y mucha diversion	Antioquia	Caceres	Caceres	Rural/	2687	70%	30%
Sueños para crecer	Antioquia	Caicedo	Caicedo	Urbano	2653	85%	15%
Buen tiempo	Antioquia	Campamento	Campamento	Rural/	1694	85%	15%
Rincon de los sueños	Antioquia	Cañas Gordas	Cañas gordas	Urbano	1206	85%	15%
Carepa	Antioquia	Carepa	Carepa	Rural/	1652	80%	20%
Rayito de sol	Antioquia	Caucasia	Caucasia	Urbano	2596	70%	30%
Ciudad bolivar	Antioquia	Ciudad Bolivar	Ciudad bolivar	Rural/	1698	70%	30%
La alegría de aprender	Antioquia	Chigorodo	Chigorodo	Urbano	1236	70%	30%
Mundo magico	Antioquia	Cocorna	Cocorna	Rural/	1458	85%	15%
Aprendiendo a traves del juego	Antioquia	Concordia	Concordia	Urbano	786	85%	15%
Jaibana-de (jugar de aprendizaje y de enseñanza)	Antioquia	Dabeiba	Dabeiba	Rural/	1256	80%	20%
Transformando sonrisas	Antioquia	Entrerios	Entrerios	Urbano	2569	70%	30%
Carrusel de sonrisas	Antioquia	Ebejico	Ebejico	Rural/	2698	70%	30%
Mundo magico	Antioquia	Frontino	Frontino	Urbano	1654	70%	30%
Gomez plata	Antioquia	Gomez Plata	Gomez plata	Rural/	1985	70%	30%
Niños felices en giraldo	Antioquia	Giraldo	Giraldo	Urbano	1056	70%	30%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
El mundo del aprendizaje	Antioquia	Guadalupe	Guadalupe	Rural/	654	95%	5%
Mundo magico	Antioquia	Heliconia	Heliconia	Urbano	2485	70%	30%
Mundo de aventuras	Antioquia	Ituango	Ituango	Rural/	1396	90%	10%
Liborina	Antioquia	Liborina	Liborina	Urbano	1256	80%	20%
Arco iris	Antioquia	Murindo	Murindo	Rural/	1368	80%	20%
Ludoteca conocer nuevos amigos	Antioquia	Mutata	Mutata	Urbano	1405	70%	30%
Cambiando vidas con amor	Antioquia	Nariño	Nariño	Rural/	3045	70%	30%
Mundo de ensueños	Antioquia	Nechi	Nechi	Urbano	1652	70%	30%
Necocli	Antioquia	Necocli	Necocli	Rural/	965	70%	30%
Olaya	Antioquia	Olaya	Olaya	Urbano	1115	70%	30%
Pequeños felices	Antioquia	Peque Urbano	Peque urbano	Rural/	1634	70%	30%
Pequeños felices zona rural	Antioquia	Peque Rural	Peque rural	Urbano	1452	70%	30%
Caritas felices	Antioquia	Pueblo Rico	Pueblo rico	Rural/	1245	70%	30%
Puerto triunfo	Antioquia	Puerto Triunfo	Puerto triunfo	Urbano	1356	70%	30%
Remedios	Antioquia	Remedios	Remedios	Rural/	785	70%	30%
El mundo de la princesa	Antioquia	Sabana-larga	Sabana-larga	Urbano	1895	70%	30%
Salgar	Antioquia	Salgar	Salgar	Rural/	1654	70%	30%
Jugando y aprendiendo	Antioquia	San Francisco	San francisco	Urbano	1241	70%	30%
San jose de la montaña	Antioquia	San Jose De La Montaña	San jose de la montaña	Rural/	1236	70%	30%
San juan de uraba	Antioquia	San Juan De Uraba	San juan de uraba	Urbano	1478	70%	30%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
San pedro de uraba	Antioquia	San Pedro De Uraba	San pedro de uraba	Rural/	963	90%	10%
Fabrica de sonrisas san roque	Antioquia	San Roque	San roque	Urbano	1356	90%	10%
San vicente	Antioquia	San Vicente	San vicente	Rural/	2458	70%	30%
Fabrica de fantasias	Antioquia	Santa Barbara	Santa barbara	Urbano	896	70%	30%
Santo domingo	Antioquia	Santo Domingo	Santo domingo	Rural/	876	90%	110%
Sonrisas taraceñas	Antioquia	Taraza	Taraza	Urbano	1287	95%	5%
Niños hoy y siempre	Antioquia	Tarso	Tarso	Rural/	1984	70%	30%
Los angelitos	Antioquia	Toledo	Toledo	Urbano	674	70%	30%
Imdeportes turbo	Antioquia	Turbo	Turbo	Rural/	965	90%	10%
Turbo movil	Antioquia	Turbo	Turbo	Urbano	645	90%	10%
El jardin de las sonrisas	Antioquia	Uramita	Uramita	Rural/	2447	70%	30%
Valdivia	Antioquia	Valdivia	Valdivia	Urbano	1263	70%	30%
Mi mundo magico	Antioquia	Vegachi	Vegachi	Rural/	964	85%	15%
Caminemos hacia el futuro	Antioquia	Vigia Del Fuerte	Vigia del fuerte	Urbano	1786	70%	30%
Jose revin	Antioquia	Yali	Yali	Rural/	1898	70%	30%
La casita feliz	Antioquia	Yondo	Yondo	Urbano	1265	70%	30%
Zaragoza	Antioquia	Zaragoza	Zaragoza	Rural/	456	70%	30%
Santa fe de antioquia	Antioquia	Santa Fe De Antioquia	Santa fe de antioquia	Urbano	522	70%	30%

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- a. Niños/niñas de primera infancia
- b. Niños/niñas de infancia
- c. Adolescentes
- d. Jóvenes
- e. Adultos
- f. Adultos mayores

DIVERSIDAD CULTURAL

- a. Indígenas
- b. Afro
- c. Raizales _____
- d. Rom _____
- e. Que no se auto reconocen _____
- f. Otro _____ ¿Cuál? _____

INCLUSIÓN

- a. Necesidades educativas especiales
- b. Comunidades víctimas del conflicto
- c. Comunidades en desplazamiento
- d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA

- a. Hábitos y estilos de vida saludable
- b. Cuidado y protección del medio ambiente
- c. Participación y Ciudadanía
- d. Ciencia y tecnología _____
- e. Atención y recuperación socioemocional _____
- f. Artes
- g. ¿Otro? ¿Cuál?: Lúdica y tiempo libre.

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

1. Alianza implementada con entidades de orden público y privado.
2. El modelo de cofinanciación donde todos aportan en pro de un mismo objetivo.
3. La cualificación del talento humano, donde las herramientas adquiridas han sido un aporte significativo para el proceso.
4. La propuesta metodológica implementada.
5. El acompañamiento a cada ludotecario a través de asesoría y asistencia técnica.

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

1. Establecer alianzas público privadas con seguimiento y monitoreo permanente a los componentes establecidos, a través de un comité técnico que se reúne quincenalmente.
2. Pasar de realizar actividades lúdicas con población espontánea a tener procesos con participantes permanentes.
3. El posicionamiento de la ludoteca en los territorios como espacios de participación y reconocimiento de derechos.
4. Implementación de estrategias innovadoras a nivel metodológico como el blog, los ambientes evocadores de aprendizaje y los lenguajes expresivos.
5. Las instituciones que hoy forman parte de la alianza, tienen claro que está primero el interés superior de la infancia, adolescencia, juventud y familias antes que el reconocimiento y los intereses particulares, por lo que siempre se busca la solución en lugar de generar más conflicto del que ya existe.

INSTITUTO DE DEPORTE Y RECREACIÓN DE MEDELLÍN LUDOTEKAS PARA MEDELLÍN 2017

No.	LUDOTEKA	DIRECCION	COMUNA
1	INDER - Unidad Deportiva de Granizal	Carrera 34 y 33 D x Calle 102 y 102 B- Unidad Deportiva Granizal	
2	INDER - La Torre	Calle 108d cra 28b 10	1
3	INDER- Popular -Divina Providencia	Calle 107 E No.43-35 Teléfono: 258 12 49	1
4	INDER- Parque Biblioteca España- Sto. Domingo (casa de justicia)	Carrera 33 B No.107A-100	1
5	INDER- I.E Antonio Derka-Santo Domingo	Carrera 28 No.107-295	1
6	INDER- Cañadanegra	CALLE 125 N° 49 - 19	2
7	INDER - Núcleo de Vida Santa Cruz	Carrera 51a # 100 - 55	2
8	INDER- Casa de Justicia Villa del Socorro	Calle 104B No. 48-60- Casa de Justicia Teléfono: 522.03.03	2

INSTITUTO DE DEPORTE Y RECREACIÓN DE MEDELLÍN LUDOTEKAS PARA MEDELLÍN 2017

9	INDER- NUEVO SOL DE ORIENTE	Calle 105E No. 50BB -41- Edificio 8 Teléfono: 523,27,07	2
10	INDER- I.E Villa Niza	Calle 104 No 50- 41 Teléfono: 236 00 62 ext 102	2
11	INDER- I.E CIRO MENDIA	Carrera 49 No.98-48 Teléfono: 263,40,91	2
12	INDER- I.E Pedro Luis Villa	Carrera 43 No. 66C- 40 Teléfono: 263 20 33	3
13	INDER- I.E Reino de Bélgica	Calle 94 No. 24 C- 39	3
14	INDER - Berlín	Carrera 45 No. 90- 51	4
15	INDER - Moravia	Cr 54C # 81F - 34	4
16	INDER- I.E FRANCISCO MIRANDA	Carrera 51C No. 79- 56	4
17	UNIDAD DEPORTIVA CINCUENTENARIO	Carrera 53 No. 73-135	4
18	INDER- HOSPITAL INFANTIL CONCEJO DE MEDELLÍN	Calle 72 a n°48 a 05	4
19	INDER-UVASINFRONTERAS - CASITLLA	Carrera 64 # 97A 155	5
20	INDER- I.E Antonio José Bernal- Plaza de Ferias	Calle 105 # 63 A 200 Barrio Héctor Abad Gómez.	5
21	INDER- Unidad Deportiva JUANES DE LA PAZ	Carrera 65 No.98-50 Teléfono: 471.75.18	5
22	INDER -Unidad Deportiva de Castilla	Calle 101 x carrera 72	5
23	INDER- Terminal del Norte	CRA.64 C.Clle 78 - 580 (INTERIOR 9840)	5
24	INDER - Unidad Satélite El Progreso	Calle 106C #82 A 100	6
25	INDER - I.E Santa Juana de Lestonac (Pedregal)	cr 76A # 103C - 43	6
26	INDER- I.E Ciudadela de las Américas	Calle 111 No. 79-77 Teléfono: 273,00,61 Ext. 109	6
27	INDER- La Esperanza	Carrera 73B No. 96 -110	6
28	INDER- I. E Kennedy	Carrera 76 A No. 92-139	6
29	INDER - J.A.C El Diamante	Calle 79a # 86 - 13	7
30	INDER- Unidad Deportiva de Robledo	Calle 63 No. 84-131 Teléfono: 446,31,69	7
31	INDER- Parque Biblioteca Tomás Carrasquilla La Quintana	Carrera 80 No.82-60	7
32	INDER- Florida	Transversal 73 #65-296.	7
33	INDER- Parque Biblioteca León de Greiff- La Ladera	Calle 59 A No. 36-60 Teléfono: 239 21 18	8

INSTITUTO DE DEPORTE Y RECREACIÓN DE MEDELLÍN LUDOTEKAS PARA MEDELLÍN 2017

34	INDER- UVA SOL DE ORIENTE	Cra 18A #56EF - 35	8
35	INDER- I.E JOAQUIN VALLEJO ARBELAEZ	Carrera 19 No. 59C-175 Teléfono: 291,43,20	8
36	INDER- CIUDADELA EDUCATIVA LA FRATERNIDAD MEDELLÍN-Megaludoteca	Carrera 28 N52-69, segundo puente de la Toma, enseguida de la Escuela Hermano Beato Salomón.	8
37	INDER- UD Las Estancias	Calle 52 A - N 10 A 120.	8
38	INDER - Ecoparque Las Tinajas	CALLE 56 EE CARRERA 11.	8
39	INDER - El Salvador	Carrera 36 # 40 A - 12	9
40	U. D. MIRAFLORES		9
41	INDER- Desarrollo Integral Alejandro Echavarría	Cra 14 C #49 22	9
42	INDER - Etnica, centro Afrodescendiente	Carrera 50D # 62 - 95	10
43	INDER - Parque de la vida	Carrera 51D # 62-42 Teléfono: 219 2590	10
44	INDER- IE Dario Londoño - San Lorenzo	Carrera 44 No. 43-96	10
45	INDER- I.E Héctor Abad Gómez	Calle 50 No. 39 - 65 Teléfono: 216 12 58	10
46	INDER - ESTADIO	Calle 48 No. 73-10 Entre Puerta No.26 y 27- Costado Sur Teléfono: 369 9000 ext 308	11
47	INDER- Unidad Deportiva Barrio Cristóbal	Carrera 86 x calles 39 y 40	12
48	INDER- I.E Juan XXIII	Calle 49 No. 96A- 11	13
49	INDER - Mirador de Calasanz	Carrera 90 # 57 - 18 Teléfono: 421 5851	13
50	INDER - Unidad Deportiva El Salado	Carrera 120 # 39fd 100	13
51	INDER- Parque Biblioteca San Javier	Calle 42 C No.95-50	13
52	INDER- I.E LA INDEPENDENCIA	Calle 39B No.112-81	13
53	UVA EL POBLADO	Calle 3bsur 29b 56	14
54	INDER- Aeropuerto Olaya Herrera	Carrera 65 A #13-153 sala VIP	15
55	INDER- I.E República de Costa Rica	Carrera 52 No.7Sur- 23	15
56	INDER- Unidad Deportiva María Luisa Calle	Carrera 70 No. 1-200- Unidad Deportiva María Luisa Calle	15
57	INDER- Unidad Deportiva Belén Rincón	Carrera 76 A No.1C - 5 Teléfono: 341 2659	16

INSTITUTO DE DEPORTE Y RECREACIÓN DE MEDELLÍN LUDOTEKAS PARA MEDELLÍN 2017

58	INDER -I.E HORACIO MUÑOZ SUESCUM	Calle 32 No.86-35 Teléfono: 353 1141	16
59	INDER- PARQUE BIBLIOTECA BELÉN	Carrera 76 No. 18a 19 Teléfono: 353 1112	16
60	INDER- Unidad Deportiva de Belén	Cra. 66B N 31A - 15	16
61	INDER- Loma de los Bernal	Carrera 83 No. 5- 25	16
62	INDER- Palmitas (Ludoteca Móvil)	Veredas la Suiza , la potrera , la volcana, Urquita	50
63	INDER- Casa San Martín	Carrera 117E 63C 201 Teléfono: 438 50 43	60
64	INDER- I.E La Huerta	Carrera 97 No. 69C- 31 (Arriba de la pola)	60
65	INDER- I.E Alfonso Upegui	Calle 64 B No. 117- 177	60
66	INDER- UVA Nuevo Occidente	Carrera 103C calle 64C - 120	60
67	INDER- I.E Vicente Ferrer- San cristobal	Calle 48 CC No. 120E- 66	60
68	PARQUE BIBLIOTECA SAN CRISTOBAL	Carrera 131 62-15	60
69	INDER- Limonar	carrera 61D 57sur-07 Teléfono: 286 0718	80
70	INDER - San Antonio de Prado	CARRERA 80 43 SUR-53	80
71	INDER- I.E ANGELA RESTREPO	CARRERA 55 48CSUR -90	80
72	INDER- UVA El Paraiso San Antonio de Prado	Carrera 75 # 48 sur - 158 (vereda el Vergel)	80
73	INDER - Santa Elena	Santa Elena Central	90



Fotografía 14. Encuentro de juego en familia en ludoteca Naves El Mundo de los Niños Ciénaga - Magdalena

IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: Instituto Distrital de Recreación y Deporte - IDRD

Años de trabajo: 37 años **Tipo de organización:** Pública

Población de interés: Todos los grupos poblacionales

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Contacto: Oscar Oswaldo Ruiz Brochero

Municipio: Bogotá DC **Dirección:** CLL 63 # 59A - 06

Teléfono (con el prefijo del Municipio): (1) 6605400

Telefax (con el prefijo del Municipio): (1) 6605400 Ext 7010

Correo electrónico: oscar.ruiz@idrd.gov.co

Website: www.idrd.gov.co



¿QUIENES SON?

Mediante el Acuerdo N° 4 de 1978 del Concejo de Bogotá, se creó en el Distrito una entidad encargada de ser el ente rector de la recreación y el deporte en la ciudad de Bogotá.

A ésta entidad se le entregó la administración de los parques metropolitanos que eran administrados por la Lotería de Bogotá, la Secretaría de Obras Públicas y por el Ministerio de Obras Públicas, además de los bienes administrados por el Fondo Rotatorio de Espectáculos Públicos.

Tras años de su creación en 1995, la administración distrital por intermedio del IDR, tomó el manejo de las ciclovías, ampliando sus rutas a 81 kilómetros, integrando sectores a lo largo y ancho de la ciudad.

En cumplimiento al Acuerdo 17 de 1996, la Junta Administradora Seccional de Deportes de Bogotá se incorporó al IDR de conformidad con lo preceptuado en el artículo 68 de la Ley 181 de 1995, que estableció la existencia de un solo ente deportivo municipal encargado del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar.

De acuerdo con el Plan de Desarrollo Económico, Social y de Obras Públicas para Bogotá D.C. 2001 - 2004 "Bogotá para vivir todos del mismo lado", el Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte - IDR, se encuentra involucrado en los objetivos de: Cultura ciudadana, Ambiente Gestión, Pública Admirable y Justicia Social.

Misión

El Instituto Distrital de Recreación y Deporte promueve el ejercicio y goce pleno del derecho al deporte, la recreación, la actividad física, el aprovechamiento del tiempo libre y el buen uso de parques y escenarios para los habitantes de Bogotá con el fin de contribuir a la formación de mejores ciudadanos y ciudadanas, enseñar los valores de la sana competencia y mejorar la calidad de vida en armonía con los ecosistemas, la defensa de lo público y el medio ambiente que haga de Bogotá una ciudad más participativa, activa e incluyente.

Visión

En el 2020 nos vemos:

1. Promoviendo cambios comportamentales en la población a través de su participación en las actividades recreo deportivas y de actividad física contribuyendo a la formación de ciudadanos más sanos y activos.
2. Como una entidad líder a nivel nacional en la oferta de programas gratuitos y de alta calidad en los campos de la recreación, el deporte y la actividad física.
3. Reconocidos nacional e internacionalmente por implementar modelos que contribuyan a la sostenibilidad del Sistema Distrital de parques y escenarios.
4. Formando y promoviendo deportistas de alto rendimiento a través de semilleros deportivos y consolidando deportistas del registro de Bogotá en el ranking nacional e internacional.
5. Ofreciendo escenarios recreo deportivos que cumplan los estándares internacionales en construcción y mantenimiento.
6. Contribuyendo en el cambio de cultura ciudadana frente al sentido de pertenencia de nuestros parques y escenarios y la defensa de estos espacios públicos.

El IDR está dividido por subdirecciones, el área de recreación hace parte de la subdirección de Recreación y Deportes, el modelo que se trabaja dentro del área es un modelo con enfoque diferencial y poblacional, cimentado en tres pilares de trabajo: la actividad física, el desarrollo intelectual con procesos y saldos pedagógicos y el elemento social.

La misión del área de recreación es desarrollar y ejecutar en los escenarios del sistema distrital de parques, programas de recreación y actividad física, que garanticen la participación masiva de los habitantes de Bogotá, para fortalecer el tejido social, el sentido de pertenencia, fomentar hábitos de convivencia ciudadana y sana utilización del tiempo libre.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

El programa de Recreación para la infancia presta atención y servicios a los niños y niñas de primera infancia e infancia (0 meses a 12 años). Una de las actividades que se desarrollan dentro del proyecto son la ludoteca la cual tiene como objetivo facilitar el desarrollo integral del niño de 0 meses a 5 años 11 meses, a través de experiencias lúdicas junto con padres, madres, cuidadores y docentes.

La ludoteca nace a partir de la importancia del derecho al juego y la recreación, promoviendo modelos de convivencia, prevención del maltrato infantil y la estimulación de lazos afectivos y de comunicación en las familias. La primera Ludoteca que se planea, organiza y abre sus puertas el 1 de febrero del año 2008 en el plan de gobierno "Bogotá sin Indiferencia" de la administración del Doctor Luis Eduardo Garzón es la Virgilio Barco, ubicada en el parque Virgilio Barco de la localidad 13 de Teusaquillo, prestando el servicio a la comunidad.

El 19 de diciembre del año 2008 en la administración del Doctor Samuel Moreno y en su plan de gobierno Bogotá Positiva, la empresa Publicar S.A dona a la ciudad una ludoteca Itinerante la cual sería administrada por el IDR, esta tendría como objetivo atender a niños y niñas de las diferentes localidades con la proyección de alternar por la red de parques de la ciudad cada 45 días en promedio. La atención de la ludoteca itinerante se inicia en el parque Simón Bolívar los días 24, 25, 30 y 31 de diciembre de este mismo año, reanudando su servicio el día 12 de enero del año 2009. Algunos de los parques beneficiados fueron Villa Alemana, Timiza, Tunal, San Cristóbal, el Lago, la Gaitana, Bosques de San Carlos, Renacimiento, Cayetano Cañizares, Clarendia y parque la Estancia. El 10 de noviembre del año 2013 la ludoteca itinerante se deja fija en la localidad de Usme en el parque el Virrey ya que la estructura sufre daños que no permiten traslados a otros espacios del distrito capital, desde entonces se presta el servicio a la comunidad en este escenario.

Con el tiempo y a partir de estos primeros modelos se crean y empiezan sus servicios la ludoteca Ciudad Montes en la localidad de Puente Aranda el 2 de enero del año 2010, la ludoteca de Velódromo primera de mayo en la localidad de San Cristóbal el 9 de diciembre del mismo año, la ludoteca de Cayetano Cañizares de la localidad de Kennedy el 2 de enero del 2011. Por otro lado el convenio interadministrativo 082 del 2009 con la Alcaldía Local de Engativa y el IDR firmado en el año 2009, donde se crea la Ludoteca dentro de la misma alcaldía con fines de atención a la comunidad el cual se ha mantenido hasta el mes de noviembre del año 2015.

Estos espacios están basados en el método que la educadora María Montessori creó a finales del siglo XIX, el cual se caracteriza por las actividades dirigidas directamente por el niño con acompañamientos de profesionales y/o adultos. Los espacios y entornos son adaptados al grado de desarrollo integral del niño y la niña, logrando un desarrollo importante en las capacidades intelectuales, físicas y espirituales. La ludoteca del IDR se convirtieron en un lugar donde los infantes se desarrollan a través de un trabajo libre con elementos y materiales propios y acorde a su edad, fortaleciendo los vínculos y relaciones familiares y sociales mediante el juego y la lúdica como herramienta para construcción de tejido social.

El otro aspecto de relevancia para nuestros procesos es el apoyado con el autor Howard Gardner y el modelo por inteligencias múltiples desarrollando el potencial biopsicológico de los niños y las niñas. Las inteligencias que trabajamos en la ludoteca son:

1. Inteligencia lingüístico-verbal
2. Inteligencia lógica-matemática
3. Inteligencia espacial
4. Inteligencia musical
5. Inteligencia corporal cinestésica
6. Inteligencia intrapersonal
7. Inteligencia interpersonal
8. Inteligencia naturalista

MODALIDADES DE SUS LUDOTECAS

- a. Municipal
- b. Hospitalaria
- c. Carcelaria
- d. Comunitaria (X)
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles)
- f. Escolares
- g. Viajera (X)
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cober-tura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Velodromo Primera de Mayo	Bogota	Bogotá	Loc. San cristobal	Urb			
El Virrey	Bogota	Bogotá	Loc. Usme	Urb			
Cayetano Cañizares	Bogota	Bogotá	Loc. Kennedy	Urb			
Alcaldia de Engativa (convenio)	Bogota	Bogotá	Loc. Engativa	Urb			
Virgilio Barco	Bogota	Bogotá	Loc. Teu-saquillo	Urb			
Ciudad Montes	Bogota	Bogotá	Loc. Puente Aranda	Urb			

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- a. Niños/niñas de primera infancia (X)
- b. Niños/niñas de infancia
- c. Adolescentes
- d. Jóvenes
- e. Adultos
- f. Adultos mayores

DIVERSIDAD CULTURAL

- g. Indígenas (X)
- h. Afro (X)
- i. Raizales (X)
- j. Rom (X)
- k. Que no se auto reconocen (X)
- l. Otro _____ ¿Cuál? _____

INCLUSIÓN

- a. Necesidades educativas especiales (X)
- b. Comunidades víctimas del conflicto (X)
- c. Comunidades en desplazamiento (X)
- d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad (X)

ÉNFASIS Y/ LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA

- a. Hábitos y estilos de vida saludable (X)
- b. Cuidado y protección del medio ambiente (X)
- c. Participación y Ciudadanía (X)
- d. Ciencia y tecnología
- e. Atención y recuperación socio emocional
- f. Artes
- g. ¿Otro? ¿Cuál? derechos de los niños y las niñas, inclusión social, afectos y lazos familiares

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

1. Ubicación de la ludoteca en sectores de alta densidad poblacional
2. Tener profesionales prestando el servicio.
3. Procesos de inclusión y trabajo con las poblaciones diferenciales
4. Contar con material especializado para la edad de los niños
5. Desarrollo de procesos con saldos pedagógicos
6. Favorecer al desarrollo integral de los niños y las niñas
7. Facilitar la integración de las familias
8. Alianzas interinstitucionales desarrolladas
9. Reconocimiento en las comunidades



Fotografía 15. Ludoteca Niños del Paraiso



IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: GOBERNACION DE CUNDINAMARCA- SECRETARIA DE DESARROLLO SOCIAL

Años de trabajo: 8 AÑOS **Tipo de organización:** Pública

Población de interés: todos los ciclos vitales

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Contacto: Maria Fernanda Caballero Guitarrero, Francisco Javier Beltran

Municipio: cundinamarca **Dirección:** CALLE 26 #51-53

Teléfono (con el prefijo del Municipio): 3112830981

Telefax (con el prefijo del Municipio): 7491226

Correo electrónico: mariafernanda.caballero@cundinamarca.gov.co

Website:



¿QUIENES SON?

Somos una Gobernación que busca construir espacios lúdicos formativos que contribuyan al desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes a través del juego, de la socialización de valores, vínculos afectivos que fortalezcan los lazos familiares. Las ludotecas se enfocan en el aprendizaje y el desarrollo de actividades lúdicas que promueven en los niños habilidades y destrezas para su vida diaria.

Las ludotecas de la Gobernación de Cundinamarca son de gran importancia, debido a que se han constituido como espacios lúdico formativos, con énfasis en la formación de valores logrando así familias unidas y felices, articuladores de diversas acciones sociales en los territorios, como programas de integración familiar, son generadoras de la lúdica, el juego, la creatividad, la imaginación, la recreación, el desarrollo de habilidades, conocimientos, aptitudes, actitudes para la toma de decisiones, el buen manejo en la resolución de conflictos, la ocupación del tiempo libre en adolescentes, jóvenes, adultos mayores, la promoción de programas de vínculos afectivos en las familias y la promoción del buen trato.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Las ludotecas se implementaron hace 8 años en los 116 municipios, se cuenta con ludotecas sencillas que cuentan con dotación de juguetería, se cuentan con dos ludotecas digitales, en cuanto a la financiación, un porcentaje lo paga el municipio como lo son los ludotecarios y planta física, y la gobernación la dotación. Colsubsidio tiene a cargo 17 ludotecas las cuales incluyen dotación y pago a ludotecarios, el departamento cuenta con dotación de las 70 ludotecas, las cuales son financiadas entre la gobernación y las alcaldías.

El impacto principal que se ha logrado a través de las ludotecas son las familias, debido a que la mayor problemática social del momento obedece a las situaciones que se están viviendo al interior de los hogares, como la violencia intrafamiliar, son pocos los momentos de calidad que se viven en el hogar. Por tal razón se vienen implementando actividades que fortalezcan los lazos familiares, los valores familiares, los principios, el amor, el afecto, la comprensión, la tolerancia, la honestidad, la responsabilidad, la paciencia que se han venido perdiendo y desde las ludotecas se trabajan día a día.

Desde las ludotecas se han podido adquirir experiencias exitosas en donde se han generado espacios para rescatar los valores perdidos estableciendo vínculos entre todos los miembros de la familia, por otro lado se han generado espacios en donde los niños y las niñas a través del desarrollo de actividades, aumentan su autoestima y fortalecen su personalidad, creando ambientes de aprendizaje y espacios para trabajar en sus proyectos de vida, construyendo comunidad.

MODALIDADES ED SUS LUDOTECAS

- k. Municipal X
- l. Hospitalaria
- m. Carcelaria
- n. Comunitaria X
- o. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles)
- p. Escolares X
- q. Viajera
- r. Universitarias
- s. Terapéuticas
- t. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
Agua de Dios	Cundinamarca	Agua de Dios	X	Urbana	1.300	500	800
Alban	Cundinamarca	Alban	X	Rural	1.550	1370	180
Anolaima	Cundinamarca	Anolaima	X	Urbana	900	600	300
Arbelaez	Cundinamarca	Arbelaez	X	Rural	1060	740	320
Bituima	Cundinamarca	Bituima	X	Rural	748	479	269
Cabrera	Cundinamarca	Cabrera	X	Rural	970	647	323
Cajica	Cundinamarca	Cajica	X	Rural	1289	854	435
Chipaque	Cundinamarca	Chipaque	X	Urbano y Rural	890	560	330
Caqueza	Cundinamarca	Caqueza	X	Rural	897	587	310
Choconta	Cundinamarca	Choconta	X	Urbano y Rural	843	657	186
El colegio	Cundinamarca	El colegio	X	Rural	798	532	266
Facatativa	Cundinamarca	Facatativa	X	Urbano y Rural	675	460	215
Fuquene	Cundinamarca	Fuquene	X	Urbana	873	540	333
Guaduas	Cundinamarca	Guaduas	X	Urbano	972	478	494
Gama	Cundinamarca	Gama	X	Rural	589	397	192
Granada	Cundinamarca	Granada	X	Rural	747	468	279
Gachancipa	Cundinamarca	Gachancipa	X	Rural	780	459	321
Guasca	Cundinamarca	Guasca	X	Rural	1304	869	435
Guatavita	Cundinamarca	Guatavita	X	Rural	689	436	253
Guayabetal de Siquima	Cundinamarca	Guayabetal de Siquima	X	Rural	735	512	223
Junin	Cundinamarca	Junin	X	Rural	1116	875	241
Jerusalen	Cundinamarca	Jerusalen	X	Urbano y Rural	1143	862	281
La calera	Cundinamarca	La Calera	X	Rural	1586	1086	500
La peña	Cundinamarca	La Peña	X	Rural	845	589	256
Lenguazaque	Cundinamarca	Lenguazaque	X	Rural	1253	763	490
Mosquera	Cundinamarca	Mosquera	X	Rural	890	582	308
Nemocon	Cundinamarca	Nemocon	X	Urbano y Rural	689	456	233
Paime	Cundinamarca	Paime	X	Rural	1200	789	411
Pacho	Cundinamarca	Pacho	X	Rural	1149	745	404

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niños/niñas / jóvenes	% Adultos
San Cayetano	Cundinamarca	San Cayetano	X	Rural	996	676	320
Sesquile	Cundinamarca	Sesquilé	X	Rural	1217	854	363
Sibate	Cundinamarca	Sibate	X	Urbano y Rural	1145	753	392
simijaca	Cundinamarca	Simijaca	X	Urbano	930	580	350
Sopo	Cundinamarca	Sopo	X	Urbano y Rural	1827	1253	574
subachoque	Cundinamarca	Subachoque	X	Urbano y Rural	2287	1689	598
Suesca	Cundinamarca	Suesca	X	Rural	1256	852	404
Supata	Cundinamarca	Supatá	X	Rural	1178	823	355
Tabio	Cundinamarca	Tabio	X	Rural	1096	658	438
Tena	Cundinamarca	Tena	X	Rural	815	568	247
Tibirita	Cundinamarca	Tibirita	X	Urbano y Rural	626	420	206
Une	Cundinamarca	Une	X	Urbano y Rural	1019	659	360
Ubate	Cundinamarca	Ubate	X	Rural	989	758	231
Vergara	Cundinamarca	Vergara	X	Urbano	976	569	407
Villagomez	Cundinamarca	Villagomez	X	Urbano y Rural	1075	657	418
Villapinzon	Cundinamarca	Villapinzon	X	Urbano	897	598	299

ATENCIÓN DE LAS LUDOTECAS A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- q. Niños/niñas de primera infancia X
- r. Niños/niñas de infancia X
- s. Adolescentes X
- t. Jóvenes X
- u. Adultos X
- v. Adultos mayores X

DIVERSIDAD CULTURAL

- a. Indígenas X
- b. Afro X
- c. Raizales X
- d. Rom X
- e. Que no se auto reconocen
- f. Otro _____ ¿Cuál? _____

ATENCIÓN DE LAS LUDOTECAS A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

INCLUSIÓN

- a. Necesidades educativas especiales X
- b. Comunidades víctimas del conflicto X
- c. Comunidades en desplazamiento X
- d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad X

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LAS LUDOTECAS

- h. Hábitos y estilos de vida saludable X
- i. Cuidado y protección del medio ambiente X
- j. Participación y Ciudadanía X
- k. Ciencia y tecnología X
- l. Atención y recuperación socioemocional X
- m. Artes
- n. ¿Otro? ¿Cuál? _____

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

- 1: Cooperación entre los municipios y el departamento
- 2: Alianza con Colsubsidio
- 3: Aportes dados por los municipios
- 4: Talento humano adecuado
- 5: Capacitación de ludotecarios
- 6: Asistencia técnica

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

- 1: Utilización del tiempo libre
- 2. ayuda a madres cabeza de familia
- 3. desarrollo psicomotriz de los niños
- 4. atención a los distintos grupos poblacionales
- 5. Integración familiar
- 6. fortalecimiento de programas de integración familiar
- 7. Promoción de valores
- 8. Promover la integración de pares
- 9. Generar ambientes de aprendizaje a través del juego



Fotografía 16. Niñas compartiendo el armado de rompecabezas en ludoteca 6aves Estrellitas del Mañana Sabanagrande - Atlántico

IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: INTITUTO DE DEPORTES Y RECREACION DE MEDELLIN INDER

Años de trabajo: 16 años

Tipo de organización: Pública

Población de interés: Niños y niñas de 0 a 10 años

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Contacto: Sebastian Camilo Gallego Marin
Claudia Patricia Garzón González

Municipio: Medellín

Dirección: Calle 47D, No 75-276

Teléfono (con el prefijo del Municipio): (57)369 9000, ext.125

Correo electrónico: claudia.garzon@inder.gov.co

Website:



Alcaldía de Medellín
Cuenta con vos

¿QUIENES SON?

El INDER Medellín, es el ente rector de la política pública para el deporte y la recreación que promueve y contribuye en la formación de la cultura ciudadana y a la convivencia en el Municipio de Medellín, a través del aprovechamiento del tiempo libre, mediante prácticas deportivas y recreativas en espacios seguros y adecuados, a su vez, se encarga de fomentar el deporte, la recreación y la actividad física con eventos de estas características. Con la participación directa de la ciudadanía y la coordinación interinstitucional, difunde modelos de vida saludables y origina el bienestar social de todos los habitantes, especialmente de los sectores sociales más necesitados.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Desde el 2001 hasta el 2017 el Instituto de Deportes y Recreación de Medellín (INDER) cuenta con setenta y dos (72) ludotecas ubicadas en las 16 comunas y 4 corregimientos de Medellín y una ludoteca móvil que llega a los puntos rurales y periféricos de la ciudad, en los que se ofrece a los niños y las niñas menores de 10 años un espacio de juego, ocio y tiempo libre, donde encuentran una serie de juegos, juguetes y alternativas pedagógicas. La palabra Ludotecas con "k" se comienza a utilizar en el año 2004 como símbolo diferenciador.

Las Ludotecas para Medellín son espacios lúdicos pensados para el encuentro de niños y niñas menores de 10 años de toda la Ciudad, sin exclusión alguna, donde se encuentran una serie de juegos, juguetes y alternativas pedagógicas, no solo con el fin de hacer buen uso de su tiempo libre, sino que además les aporte al desarrollo humano y a la adquisición de las competencias sociales

OBJETIVO: Ofrecer a los niños y niñas menores de 10 años del Municipio de Medellín, un espacio de juego, ocio y tiempo libre, donde encuentran una serie de juegos, juguetes y alternativas pedagógicas, que permiten la práctica del deporte y la recreación, dirigidos al desarrollo humano integral, promoviendo y estimulando valores de convivencia y formación ciudadana, a partir del juego libre, dirigido y temático.

Metodología: Atención a la comunidad mediante centros de interés/nichos diseñados para el Fortalecimiento de valores y competencias sociales en los niños y adultos significativos en su vida, a través de la realización de actividades, talleres, encuentros pedagógicos y otras alternativas desde la exploración del juego y del juguete de manera individual y/o grupal.

Espacio donde los pequeños empiezan a enriquecer su mundo de fantasía con los videos, las películas de dibujos animados, las aventuras y los diferentes cuentos proyectados en la pantalla, iniciando así un aprendizaje de la cultura del cine, la observación, la crítica, y el fortalecimiento de las normas de comportamiento social.

CENTROS DE INTERÉS

Esta propuesta metodológica del pedagogo belga Ovidio Decroly de finales de 1900, es la base del modelo pedagógico del programa Ludotecas para Medellín.

Los métodos utilizados son a través de formas jugadas, de manera activa y participativa, esta estrategia permite fortalecer las competencias sociales, comunicativas, formación en valores, expresión de sentimientos, construcción de nuevas formas de pensamiento, favoreciendo de manera significativa el Aprendizaje de habilidades para la vida.

La metodología de intervención en las ludotecas está basada y unificada en los centros de interés; dispuestos estratégicamente para una adecuada distribución de los elementos u objetos asignados a las ludotecas.

Estos están implementados a partir de la metodología de atención dentro de cada espacio, teniendo en cuenta la infraestructura, igualmente, están constituidos para el Fortalecimiento de valores y competencias sociales en los niños, niñas y adultos significativos en su vida, a través de la realización de actividades, talleres, encuentros pedagógicos y otras alternativas desde la exploración del juego y del juguete de manera individual y/o grupal.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

Los centros de interés con que cuentan las ludotecas para Medellín son los siguientes:

Sala de Lectura: Es la exposición permanente de la literatura infantil, con cuentos llamativos, llenos de colores, imágenes, textos cargados de imaginación y fantasía que motivan a la lectura, permitiendo aprendizajes significativos, desarrollo de competencias comunicativas y la expresión de emociones y sentimientos.

Sala de Videos: Espacio donde los pequeños empiezan a enriquecer su mundo de fantasía con los videos, las películas de dibujos animados, las aventuras y los diferentes cuentos proyectados en la pantalla, iniciando así un aprendizaje de la cultura del cine, la observación, la crítica, y el fortalecimiento de las normas de comportamiento social.

Sala de Bebés: Los bebés con sus padres o acompañantes significativos tienen un espacio mágico, lleno de colores, música, comodidad y juguetes adecuados que permiten al bebé estimular los sentidos, el movimiento de su cuerpo y la expresión de afecto, vital para su normal desarrollo físico, cognitivo y emocional.

Juego de Roles: Espacio dispuesto al juego de la imitación, donde la cocina, los disfraces, las muñecas, las vajillas entre otros elementos indispensables, permiten a los pequeños por medio de la fantasía recrear su mundo real, convertidos por momentos en papá y mamá con el juego de la mamacita, enriqueciendo su entorno con la fantasía de los bomberos, policías, el sacerdote, el doctor, la enfermera, actividad que permite la participación espontánea, desarrollo de habilidades escénicas, fortaleciendo el trabajo en equipo y los roles sociales.

Sala de Talleres y Juegos Didácticos: Es el espacio de los armotodos, rompecabezas, encajables, loterías, parques, dominó, ajedrez, entre otros, conocidos también como juegos de mesa, que permiten el juego en pareja o en grupo, que invitan a la competencia, con normas y reglas fijas, con el desarrollo del juego se evidencia mayor orden y disciplina, favoreciendo aprendizajes significativos como la tolerancia a la frustración, resolución de problemas, y socialización entre otros.

Gimnasio Infantil: Es un espacio adecuado para el fomento de las expresiones motrices a través del juego, donde la piscina de pelotas y todos los módulos a su disposición, les permite correr, saltar, jugar al equilibrio, gritar, reír y construir esa relación del cuerpo con los objetos, fortaleciendo el desarrollo de la motricidad, el lenguaje corporal, a su vez el desarrollo integral del niño.

Cocina Infantil (Opcional): Es el juego de los pequeños cocineros que se toman la cocina para la elaboración de recetas fáciles y divertidas para luego degustarlas y compartirlas, actividad importante en el aprendizaje de valores como la responsabilidad, la colaboración de las tareas en la casa y la importancia de una sana alimentación.

Fuentes de Financiación: el recurso es dado por el Municipio de Medellín.

MODALIDADES DE SUS LUDOTECAS

- a. Municipal (X)
- b. Hospitalaria (X)
- c. Carcelaria
- d. Comunitaria (X)
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles) (X)
- f. Escolares (X)
- g. Viajera
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-UNIDAD DEPORTIVA DE GRANIZAL	Antioquia	Medellín	1	Urbano	660	51%	49%
INDER-POPULAR-DIVINA PROVIDENCIA	Antioquia	Medellín	1	Urbano	480	53%	47%
INDER-PARQUE BIBLIOTECA ESPAÑA- STO. DOMINGO (CASA DE JUSTICIA)	Antioquia	Medellín	1	Urbano	710	52%	48%
INDER- I.E ANTONIO DERKASANTO DOMINGO	Antioquia	Medellín	1	Urbano	480	45%	55%
INDER- LA TORRE	Antioquia	Medellín	1	Urbano	660	54%	46%
INDER-NUEVO SOL DE ORIENTE	Antioquia	Medellín	2	Urbano	660	53%	47%
INDER- I.E CIRO MENDIA	Antioquia	Medellín	2	Urbano	400	43%	57%
INDER-CAÑADA-NEGRA	Antioquia	Medellín	2	Urbano	460	50%	50%
INDER- NÚCLEO DE VIDA SANTA CRUZ	Antioquia	Medellín	2	Urbano	360	51%	49%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-CASA DE JUSTICIA VILLA DEL SOCORRO	Antioquia	Medellín	2	Urbano	560	53%	47%
INDER- I.E VILLA NIZA	Antioquia	Medellín	2	Urbano	660	48%	52%
INDER- I.E PEDRO LUIS VILLA	Antioquia	Medellín	3	Urbano	510	49%	51%
INDER- I.E REINO DE BÉLGICA	Antioquia	Medellín	3	Urbano	560	52%	48%
UNIDAD DEPORTIVA CINCUENTENARIO	Antioquia	Medellín	4	Urbano	610	43%	57%
INDER- I.E FRANCISCO MIRANDA	Antioquia	Medellín	4	Urbano	610	40%	60%
INDER- BERLÍN	Antioquia	Medellín	4	Urbano	660	46%	54%
INDER- MORAVIA	Antioquia	Medellín	4	Urbano	360	51%	49%
INDER-HOSPITAL INFANTIL CONCEJO DE MEDELLÍN	Antioquia	Medellín	4	Urbano	360	49%	51%
INDER-TERMINAL DEL NORTE	Antioquia	Medellín	5	Urbano	660	51%	49%
INDER-UNIDAD DEPORTIVA JUANES DE LA PAZ	Antioquia	Medellín	5	Urbano	480	47%	53%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER- I.E ANTONIO JOSÉ BERNAL-PLAZA DE FERIAS	Antioquia	Medellín	5	Urbano	560	50%	50%
INDER- UVA SIN FRONTERAS - CASITLLA	Antioquia	Medellín	5	Urbano	560	47%	53%
INDER- UNIDAD DEPORTIVA DE CASTILLA	Antioquia	Medellín	5	Urbano	560	47%	53%
INDER - I.E SANTA JUANA DE LES-TONAC (PEDREGAL)	Antioquia	Medellín	6	Urbano	660	91%	9%
INDER- I. E KENNEDY	Antioquia	Medellín	6	Urbano	510	42%	58%
INDER- LA ESPERANZA	Antioquia	Medellín	6	Urbano	660	43%	57%
INDER - UNIDAD SATÉLITE EL PROGRESO	Antioquia	Medellín	6	Urbano	560	52%	48%
INDER- I.E CIUDADE-LA DE LAS AMÉRICAS	Antioquia	Medellín	6	Urbano	460	50%	50%
INDER-FLORIDA	Antioquia	Medellín	7	Urbano	360	49%	51%
INDER- UNIDAD DEPORTIVA DE ROBLEDO	Antioquia	Medellín	7	Urbano	560	50%	50%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-PARQUE BIBLIOTECA TOMÁS CARRAS-QUILLA LA QUINTANA	Antioquia	Medellín	7	Urbano	860	51%	49%
INDER - J.A.C EL DIAMANTE	Antioquia	Medellín	7	Urbano	360	47%	53%
INDER - ECOPARQUE LAS TINAJAS	Antioquia	Medellín	8	Urbano	760	46%	54%
INDER-PARQUE BIBLIOTECA LEÓN DE GREIFF- LA LADERA	Antioquia	Medellín	8	Urbano	760	37%	63%
INDER- UD LAS ESTANCIAS	Antioquia	Medellín	8	Urbano	560	51%	49%
INDER- UVA SOL DE ORIENTE	Antioquia	Medellín	8	Urbano	760	53%	47%
INDER-CIUDADE-LA EDUCATIVA LA FRATERNIDAD MEDELLÍN- ME-GALUDOTEKA	Antioquia	Medellín	8	Urbano	360	43%	57%
INDER- I.E JOAQUIN VALLEJO ARBELAEZ	Antioquia	Medellín	8	Urbano	360	52%	48%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-DESARROLLO INTEGRAL ALEJANDRO ECHAVARRIA	Antioquia	Medellín	9	Urbano	360	47%	53%
INDER-EL SALVADOR	Antioquia	Medellín	9	Urbano		51%	49%
INDER- I.E HÉCTOR ABAD GÓMEZ	Antioquia	Medellín	9	Urbano	460	44%	56%
INDER- IE DARIO LONDOÑO - SAN LORENZO	Antioquia	Medellín	10	Urbano	360	45%	55%
INDER - PARQUE DE LA VIDA	Antioquia	Medellín	10	Urbano	560	54%	46%
INDER - ETNICA, CENTRO AFRO-DESCENDIENTE	Antioquia	Medellín	10	Urbano	360	43%	57%
INDER - ESTADIO	Antioquia	Medellín	10	Urbano	600	47%	53%
INDER-UNIDAD DEPORTIVA BARRIO CRISTÓBAL	Antioquia	Medellín	11	Urbano	1160	55%	45%
INDER - MIRADOR DE CALASANZ	Antioquia	Medellín	12	Urbano	360	50%	50%
INDER- I.E LA INDEPENDENCIA	Antioquia	Medellín	13	Urbano	560	45%	55%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER - UNIDAD DEPORTIVA EL SALADO	Antioquia	Medellín	13	Urbano	360	47%	53%
INDER- I.E JUAN XXIII	Antioquia	Medellín	13	Urbano	360	47%	53%
INDER- PARQUE BIBLIOTECA SAN JAVIER	Antioquia	Medellín	13	Urbano	860	52%	48%
UVA EL POBLADO	Antioquia	Medellín	13	Urbano	660	47%	53%
INDER- I.E REPÚBLICA DE COSTA RICA	Antioquia	Medellín	14	Urbano	360	48%	52%
INDER-UNIDAD DEPORTIVA MARÍA LUISA CALLE	Antioquia	Medellín	15	Urbano	760	57%	43%
INDER- AEROPUERTO OLAYA HERRERA	Antioquia	Medellín	15	Urbano	360	44%	56%
INDER-UNIDAD DEPORTIVA BELÉN RINCÓN	Antioquia	Medellín	15	Urbano	410	44%	56%
INDER -I.E HORACIO MUÑOZ SUESCUM	Antioquia	Medellín	16	Urbano	460	46%	54%
INDER- LOMA DE LOS BERNAL	Antioquia	Medellín	16	urbano	360	51%	49%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-UNIDAD DEPORTIVA DE BELÉN	Antioquia	Medellín	16	urbano	760	51%	49%
INDER-PARQUE BIBLIOTECA BELÉN	Antioquia	Medellín	16	urbano	410	56%	44%
INDER- I.E VICENTE FERRER-SAN CRISTOBAL	Antioquia	Medellín	16	urbano	410	37%	63%
INDER-UVA NUEVO OCCIDENTE	Antioquia	Medellín	50	Urba/Ru	1110	48%	52%
INDER-CASA SAN MARTÍN	Antioquia	Medellín	60	Rural	760	49%	51%
PARQUE BIBLIOTECA SAN CRISTOBAL	Antioquia	Medellín	60	Rural	660	53%	47%
INDER- I.E ALFONSO UPEGUI	Antioquia	Medellín	60	Rural	560	49%	51%
INDER- I.E LA HUERTA	Antioquia	Medellín	60	Rural	780	50%	50%
INDER - SAN ANTONIO DE PRADO	Antioquia	Medellín	60	Rural	360	49%	51%
INDER- LIMONAR	Antioquia	Medellín	60	Rural	760	45%	55%
INDER- I.E ANGELA RESTREPO	Antioquia	Medellín	80	Rural	360	46%	54%

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
INDER-UVA EL PARAISO SAN ANTONIO DE PRADO	Antioquia	Medellín	80	Rural	470	53%	47%
INDER-PALMITAS (MÓVIL)	Antioquia	Medellín	80	Rural	780	45%	55%

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN

CICLO VITAL

- a. Niños/niñas de primera infancia (X)
- b. Niños/niñas de infancia (X)
- c. Adolescentes (X)
- d. Jóvenes
- e. Adultos (X)
- f. Adultos mayores

DIVERSIDAD CULTURAL

- g. Indígenas (X)
- h. Afro (X)
- i. Raizales
- j. Rom
- k. Que no se auto reconocen
- l. Otro _____ ¿Cuál? _____

INCLUSIÓN

- a. Necesidades educativas especiales
- b. Comunidades víctimas del conflicto (X)
- c. Comunidades en desplazamiento (X)
- d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad (X)

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA

- a. Hábitos y estilos de vida saludable (X)
- b. Cuidado y protección del medio ambiente (X)
- c. Participación y Ciudadanía (X)
- d. Ciencia y tecnología (X)
- e. Atención y recuperación socio emocional (X)
- f. Artes (X)
- g. ¿Otro? ¿Cuál?: Modelos de ciudad, Equitativa, Sostenible, Segura y Legal

¿ENUMERE CUÁLES HAN SIDO LOS FACTORES DE ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LUDOTECAS DESDE SU ORGANIZACIÓN?

1. Al ser las Ludotecas para Medellín un escenario ideado para que niños y niñas encuentren un espacio recreativo que busca aportarle al desarrollo integral y a la adquisición de las competencias sociales entre muchos otros beneficios que se potencian allí, es fundamental pensar en estrategias que fortalezcan día a día las propuestas lúdicas y pedagógicas que requieren las comunidades, los niños y niñas y los ludotekarios que actualmente se encuentran en las setenta y dos puntos de atención de Ludotecas en la ciudad de Medellín y sus corregimientos.
2. Investigación y diagnóstico de los problemas, necesidades y expectativas de los ciudadanos
3. Planificación: Participación ciudadana, control social y veedurías
4. Evaluación, sistematización y retroalimentación de las prácticas y experiencias
5. Desarrollo institucional (estructura organizativa, gestión administrativa y financiera)
6. Coordinación intersectorial, interadministrativa e interinstitucional.
7. Seguimiento y evaluación de la política como una de las tareas de la agenda conjunta y concertada entre el Estado y la sociedad, que permita orientar los esfuerzos, fundamentar la toma de decisiones, aplicar los correctivos y determinar los cambios
8. Competencias y habilidades básicas que se espera encontrar en los ludotekarios (a) de la acción ludotecas del inder medellín: adaptabilidad, automotivación, atención al usuario, creatividad, escucha, flexibilidad, liderazgo, planificación y organización, sociabilidad, trabajo en equipo, solución de problemas, toma de decisiones, manejo de medios informáticos, comunicación, proactividad

ENUMERE LOS PRINCIPALES LOGROS

- 1 Satisfacción de los Usuarios frente a la prestación del servicio.
2. Reconocimiento de la comunidad, frente a la Ludotecas como espacios protectores y formativos
- 3 Articulación con otras entidades del sector: Policía de infancia y adolescencia, Secretaría de Educación, Secretaría de la mujer, organizaciones culturales, Buen Comienzo -Convenio con FAN (Fundación de Atención a la Niñez) para los niños de Entorno Institucional
- 5 Diseño e implementación del Plan de Intervención Metodológico con líneas de gestión definidas con un enfoque por objetivos.
6. Los usuarios reconocen las Ludotecas como Entornos Protectores en donde los niños participan, se expresan y desarrollan competencias ciudadanas a través del juego y la lúdica
7. A través de las propuestas lúdicas se fortalecen vínculos afectivos integrando a niños y acompañantes en el desarrollo de las actividades.



Fotografía 17. Ludoteca Niños del Paraíso

IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE: Caja Colombiana de Subsidio Familiar - Colsubsidio	
Años de trabajo: 60 años	Tipo de organización: Privada
Población de interés: 001 Al 2015 Niños, Niñas primera infancia y a partir del segundo semestre 2015 al 2017 Niños, Niñas y jóvenes de 6 a 17.	
INFORMACIÓN DE CONTACTO	
Contacto: Olga Yaneth Casas López	
Municipio: Bogotá	Dirección: Avenida Carrera 60 Numero 63-27
Teléfono (con el prefijo del Municipio): (031) 7428981 Ext 73700 - 73725	
Telefax (con el prefijo del Municipio): (034) 4480288 Extensión 123	
Correo electrónico: ludotecas@colsubsidiio.com y olga.casas@colsubsidiio.com	
Website: www.colsubsidiio.com	



¿QUIENES SON?

Colsubsidio: la empresa social de los colombianos.

La Caja Colombiana de Subsidio Familiar Colsubsidio, es una organización privada sin ánimo de lucro, que pertenece al Sistema de Protección Social Colombiano. Su evolución ha estado marcada por el reconocimiento de las personas como seres integrales con necesidades dinámicas, múltiples e interdependientes, y por las transformaciones que ha tenido el Estado colombiano en el desarrollo de su función social.

Colsubsidio ha concebido y estructurado todos sus servicios sociales en concordancia con su ideología, basada en el acatamiento de los derechos humanos, tendiendo a dignificar la persona humana elevando su nivel de vida y promoviendo el progreso social.

Los programas sociales de Colsubsidio contemplan las etapas de la vida del ser humano y responden al contexto de un país que anhela transformar las condiciones de inequidad en la distribución del ingreso, la falta de oportunidades y la desigualdad social convirtiéndose en la mejor organización en la prestación de servicios como Caja de Compensación, siendo reconocida por el Estado como su mejor aliada.

Con el fin de aportar a la reducción de la pobreza, ampliar la igualdad de oportunidades y generar un modelo socioeconómico incluyente Colsubsidio se plantea para el próximo cuatrenio, como misión "Generar oportunidades para el cierre de brechas sociales", y como visión "Ser la empresa social de los colombianos" contribuyendo al desarrollo humano integral de la población, bajo la filosofía de la solidaridad, la compensación y la corresponsabilidad social.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

ANTECEDENTES

La formación en Colombia debe permitir a los niños y jóvenes responder a las demandas del contexto nacional y mundial, para lo cual, se han venido desarrollando estrategias tanto de formación como de evaluación, que permitan direccionar la educación al cumplimiento de estos objetivos. Los resultados mostrados por Colombia a través de mediciones mundiales de la calidad en la educación, tales como el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (Pisa), han demostrado que mejorar la calidad de los maestros, transformar sus prácticas pedagógicas en el aula y volver la profesión docente atractiva, reconocida y confiable son los retos que tiene el país a corto y mediano plazo para responder a las demandas mundiales (Schleider 2012). Colsubsidio, durante más de 57 años ha realizado acciones, programas y labores educativas y culturales que han estado encaminadas a promover el cierre de las brechas sociales y el desarrollo humano integral. Los buenos logros se han evidenciado al obtener los más importantes reconocimientos que dan el Ministerio de Educación y la Secretaría de Educación del Distrito a las instituciones con excelente desempeño y Gestión Educativa.

Uno de los programas más sobresalientes y reconocidos ha sido la Red de Ludotecas de Colsubsidio, la cual se inició en el departamento de Cundinamarca en el año 2001 cuando se firmó el Convenio Tripartito entre Colsubsidio, la Gobernación de Cundinamarca y 6 municipios para desarrollar la propuesta de Ludotecas en Apulo, La Palma, Quipile, Inspección La Virgen, San Juan De Rioseco, Sibaté y Ubalá. Un año después, dio apertura a 6 Ludotecas adicionales en los municipios de Chaguaní, Guachetá, Mosquera, Pandi, Guaduas en la inspección de Puerto Bogotá y Tena. En el año 2005, se integraron las 7 Ludotecas del Valle de Ubaté, correspondientes a los municipios de Cogua, Cucunubá, El Rosal, Gachancipá, Sutatausa, Susa y Tausa. En la actualidad la Red de Ludotecas de Colsubsidio hace presencia en Cundinamarca en 19 municipios y se plantea nuevamente la importancia de continuar avanzando al ritmo que nos exigen las transformaciones sociales, tecnológicas, culturales, económicas actuales.

¿CUÁL ES LA EXPERIENCIA DE SU ORGANIZACIÓN SOBRE LUDOTECAS?

A su vez, Colsubsidio desarrolla programas encaminados a promover la apropiación de la ciencia y la tecnología. En el año 2009, asumió la administración integral del Museo de los Niños, el cual es uno de los Crea- Innova Lab- Centro Interactivo Cultural con mayor trayectoria en la ciudad. En el año 2014, creó la Sección de Ciencia y Tecnología, dentro de la cual se integraron los diferentes programas que contribuyen a promover experiencias significativas y procesos formativos asociados a la ciencia y la tecnología. Es así, como a la fecha, la Sección de Ciencia y Tecnología, además del Museo de los Niños lidera el programa de Crea- Innova Lab- Centro Interactivo Cultural Municipales (Crea-Innova Labs) los cuales son actualmente la evolución del programa de ludotecas que fue iniciado por Colsubsidio en 19 municipios de Cundinamarca,

Para ello diseñó actividades que están enfocadas en promover el aprendizaje significativo y en las cuales las nuevas tecnologías están presentes y asociadas al reconocimiento del entorno local y al desarrollo sostenible. Todo esto se articula con una propuesta lúdico-pedagógica que permite aportar al cierre de las brechas cognitivas y tecnológicas de nuestro país.

MODALIDADES DE SUS LUDOTECAS

- a. Municipal (X)
- b. Hospitalaria
- c. Carcelaria
- d. Comunitaria
- e. Rodantes (en vehículo permanente, circulares, móviles)
- f. Escolares (X)
- g. Viajera (X)
- h. Universitarias
- i. Terapéuticas
- j. Otra _____ ¿Cuál? _____

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS

Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
LUDOTECAS TECNOLÓGICAS	Cundinamarca	APULO		X	300		
		COGUA		X	300		
		CUCUNUBA		X	300		
		CHAGUANI	X		300		
		EL ROSAL		X	300		
		GACHANCIPA		X	300		
		GUACHETA	X		300		
		LA PALMA	X		300		
		QUIPILE	X		300		
		MOSQUERA		X	300		
		PTO BOGOTA		X	300		
		PANDI		X	300		
		SAN JUAN		X	300		

REFERENCIACIÓN, UBICACIÓN Y COBERTURAS DE SUS LUDOTECAS							
Nombre de la ludoteca	Departamento	Ciudad/Municipio	Vereda/Corregimiento/Comuna	Rural / Urbano	Cobertura anual	% Niñas	% Niños
LUDOTECAS TECNOLÓGICAS	Cundinamarca	SIBATE		X	300		
		SUSA		X	300		
		SUTATAUSA		X	300		
		TAUSA		X	300		
		TENA		X	300		
		UBALA	X			300	

ÉNFASIS Y LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA LUDOTECA
<ul style="list-style-type: none"> a. Hábitos y estilos de vida saludable (X) b. Cuidado y protección del medio ambiente (X) c. Participación y Ciudadanía (X) d. Ciencia y tecnología (X) e. Atención y recuperación socio emocional f. Artes (X) g. ¿Otro? ¿Cuál?: Lectura, escritura y oralidad

ATENCIÓN DE LA LUDOTECA A PARTIR DE CICLO VITAL - DIVERSIDAD CULTURAL E INCLUSIÓN
CICLO VITAL
<ul style="list-style-type: none"> a. Niños/niñas de primera infancia b. Niños/niñas de infancia (X) c. Adolescentes (X) d. Jóvenes (X) e. Adultos f. Adultos mayores
DIVERSIDAD CULTURAL
<ul style="list-style-type: none"> g. Indígenas (X) h. Afro (X) i. Raizales j. Rom k. Que no se auto reconocen l. Otro _____ ¿Cuál? _____
INCLUSIÓN
<ul style="list-style-type: none"> a. Necesidades educativas especiales b. Comunidades víctimas del conflicto (X) c. Comunidades en desplazamiento (X) d. Comunidades en alto riesgo social y/o en situación de vulnerabilidad (X)

Lista de Referencias

- ☺ Aurora Fonseca e Ana Perdigão. (s. f.). Da criança, Guia dos direitos. Instituto de Apoio à Criança, 2.
- ☺ Asociación Colombiana de Educación Preescolar. (2010). Reflexiones en torno a la historia de la educación preescolar en Colombia. Bogotá.
- ☺ Asociación de ludotecarios de Cataluña. (28 de febrero de 2007). <https://atzar.wordpress.com/category/terminologia/>. Obtenido de <https://atzar.wordpress.com/>: <https://atzar.wordpress.com>
- ☺ Astudillo, A. (2009). Juego como instrumento de aprendizaje en las áreas de matemáticas y lengua del segundo de básica de la escuela La Asunción. Asunción: Tesis.
- ☺ Barrero, R., Bojacá, P., Castellanos, M., Correa, P., Florez, A., García, D., . . . Sánchez, N. (2014). Metodología Naves, su ser y su hacer. Bogotá: Corporación Día de la Niñez.
- ☺ Bautista, R. E. (2000). Ludoteca. Un espacio comunitario de recreación. Bogotá: NA.
- ☺ Björck-Åkesson, E., & Brodin, J. (1992). International diversity of toy libraries. *Topics in Early Childhood Special Education*, 528-543.
- ☺ Borja, M. d. (1997). Las ludotecas como instituciones educativas. Barcelona: Octaedro.
- ☺ Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- ☺ Catala, Atlas Universal. (1983). Enciclopedia catalana. Barcelona: Barcelona.
- ☺ Colombia. (2009). Plan nacional para la niñez y la adolescencia 2009-2019: niños, niñas y adolescentes felices y con iguales oportunidades. Bogotá.
- ☺ Colombia, C. d. (19 de mayo de 2017). [Normal.jsp?i=10579](http://www.alcaldiabogota.gov.co/) tomado de. Obtenido de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/>: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/>
- ☺ Comisión Intersectorial de Primera Infancia. (2013). Fundamentos técnicos, políticos y de gestión de la Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia De Cero a Siempre. Bogotá: Imprenta Nacional.
- ☺ Comité de los Derechos del Niño. (2013). Observación general n.º 17. Ginebra: Naciones Unidas.
- ☺ Comité Ejecutivo SNBF. (2016). Lineamientos para la inclusión de la primera infancia, la infancia, la adolescencia y el fortalecimiento familiar en los planes de desarrollo territoriales. Bogotá.
- ☺ Congreso de la República. (1991). Ley 12 “Por medio de la cual se aprueba la Convención Sobre los Derechos del Niño”. Bogotá.
- ☺ Congreso de la República. (2001). Ley 724 “Por la cual se institucionaliza el Día de la Niñez y la Recreación”. Bogotá.
- ☺ Congreso de la República. (2006). Ley 1098 “Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia”. Bogotá.
- ☺ Congreso de la República. (2009). Ley 1295 “Por la cual se reglamenta la atención integral a los niños y las niñas de la primera infancia de los sectores clasificados como 1, 2 y 3 del Sisbén”. Bogotá.
- ☺ Congreso de la República. (2015). Ley 1753 “Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 Todos por un Nuevo País”. Bogotá.
- ☺ Consejo Nacional de Política Económica y Social. (2015). Documento Conpes Social 181. Bogotá.
- ☺ Csikszentmihalyi, M. (2014). Society, culture, and person: A systems view of creativity. Springer Netherlands, 47-61.
- ☺ Cunha, F., & Heckman, J. (2007). The technology of skill formation. National Bureau of Economic Research, NA.
- ☺ De Borja, M. (2000). Las ludotecas. Instituciones de juegos. Octaedro, NA.
- ☺ De Peralta, N. (1995). Ludoteca La Guineu: Una propuesta escolar. Barcelona: NA.
- ☺ Departament-de-governacio-i-administracions-publiques. (9 de junio de 2009). Decret-94-2009-09-junio-2009-departament-de-governacio-i-administracions-publiques-1928667. Obtenido de <http://legislacion.derecho.com/>: <http://legislacion.derecho.com/decret-94-2009-09-junio-2009-departament-de-governacio-i-administracions-publiques-1928667>
- ☺ Echavarría, J. (2008). El manual de Oslo y la innovación social. Arbor, vol. 184, no 732, 609-618.
- ☺ Fink, E. (1996). Oasis de la felicidad, pensamientos para una ontología del juego. Revista N 23, 5 - 31.
- ☺ Flórez, R., & Torrado, M. (2015). Estudio longitudinal sobre el impacto en la implementación de programa Ludotecas Naves en infancia y primera infancia en el desarrollo integral de los niños y las niñas. Bogotá.
- ☺ Fullea, P. (1995). Introducción a las ludotecas en Cuba. La Habana INDER.
- ☺ Gadamer, H.-G. (1991). La actualidad de lo bello. Barcelona: Paidós.
- ☺ Giglio, M. (2013). Cuando la colaboración creativa cambia la forma de enseñar. Santander: Publican Ediciones, NA.

- ☺ Gómez, A. (1998). La cultura escolar en la sociedad neoliberal. Bogotá: Morata.
- ☺ Grieve, P. (1995). Del juego a la transferencia. Revista de psicoanálisis. V 21, 159 - 173.
- ☺ Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura Económica.
- ☺ ICBF. (2014). Modalidades y condiciones de calidad para la educación inicial. Bogotá: NA.
- ☺ ICBF. (2016). bienestar/sistema-nacional/ABC%20SNBF.pdf. Obtenido de <http://www.icbf.gov.co/>: http://www.icbf.gov.co
- ☺ Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Educación y Educadores, 191-210.
- ☺ López, J. (2004). Constitución política de Colombia. Bogotá: Plaza y Janés.
- ☺ Maturana, H. (1990). Emociones y lenguaje en educación y política. Santiago: Sáez Editor.
- ☺ Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1986). Desarrollo a escala humana. Montevideo: Nordan-Comunidad.
- ☺ Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento n.º 21. El arte en la educación inicial. Bogotá D. C.: Panamericana.
- ☺ Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento n.º 22. El juego en la educación inicial. Serie Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral.
- ☺ Ministerio de Salud y Protección Social. (Enero de 2013). Acuerdos-conceptuales. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co>: <https://www.minsalud.gov.co>
- ☺ Ministerio de Salud y Protección Social. (2013). Plan Decenal de Salud Pública, PDSP, 2012-2021 . Bogotá: Imprenta Nacional.
- ☺ Misurcová, V. (1986). La ludoteca, un fenómeno nuevo. Perspectivas: Revista trimestral de educación comparada, 550-556.
- ☺ Murillo, F., & Krichesky, G. J. (2012). El proceso de cambio escolar: Una guía para impulsar y sostener la mejora de las escuelas. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, NA.
- ☺ Nonaka, I., & Takeuchi, H. (2000). Gestión del conocimiento. La empresa creadora de conocimiento. Bilbao: Deusto.
- ☺ Nussbaum, M. (2012). Crear capacidades. Barcelona: Paidós.
- ☺ ONU. (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos. París.
- ☺ Patiño, N. (16 de Mayo de 2011). Diagnóstico.html. Obtenido de <http://natapuribe.blogspot.com.co>: <http://natapuribe.blogspot.com.co/2011/05/diagnostico.html>
- ☺ Pernet, L., Salazar, I., & Torres, A. (2010). Ludotecas Naves: orígenes, organización y metodología. Bogotá: Divergráficas Ltda.
- ☺ Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- ☺ República de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Bogotá.
- ☺ Rincón, A. (14 de marzo de 1996). Ludoteca comunitaria, un oasis de juego. El Tiempo.
- ☺ Rué, J. (Abril de 2008). Formar en competencias en la universidad: entre la relevancia y la banalidad. Obtenido de Red U. Revista de Docencia Universitaria, número monográfico: Consultado (14, 10, 2015) en http://www.redu.m.es/Red_U/m1
- ☺ Ruiz, N. (2012). Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil. Granada: NA.
- ☺ Silva, N. (2007). Brinquedotecas. São Paulo: Past Test Ltda.
- ☺ Unicef. (1990 de septiembre de 1989). convencion(3).pdf. Obtenido de Tomado de: <https://www.unicef.org/>: <https://www.unicef.org/>
- ☺ Unicef. (21 de septiembre de 2013). UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf. Obtenido de <https://www.unicef.org/>: <https://www.unicef.org/ecuador/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>
- ☺ Vallue, N. (22 de abril de 2000). Abren la primera ludoteca de Bogotá. El Tiempo.
- ☺ Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós.
- ☺ Winnicott, Donald Woods, & Mazia, F. (1972). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.



Como resultado del trabajo interinstitucional y de consulta y validación realizado en 2015 y 2016; se presenta el lineamiento de ludotecas en Colombia como un aporte para fomentar la construcción de políticas públicas desde las entidades del nivel nacional, departamental y local, partiendo de su importancia como entorno protector y de formación de los niños, las niñas, los adolescentes y los jóvenes de Colombia y el significado que ellos y ellas le otorgan en su vida cotidiana.

