

LA LUDOTECA Y EL RECREO UNA FUENTE DE INTEGRACIÓN Y VISIBILIDAD DE ACCIONES DE LOS NIÑOS.



ENID JOHANNA HERNANDEZ BLANCO - ALBA YESMIN NAVARRO CARVAJAL



El recreo es un espacio que caracteriza a las instituciones escolares, con mayor énfasis en la escuela primaria; en él suceden una serie de acontecimientos que se visualizan en el juego y que con frecuencia los estudiantes trasladan a las aulas, como las disputas, las amenazas, el juego sin terminar, los ganadores y no ganadores del partido, que aprovechados ayudan a generar la recreación literaria.

En la concentración escolar Nuevo Amanecer de Bucaramanga, los niños tienen para sí media hora, es el recreo, este es un espacio esperado por todos para jugar, copiar la tarea, comentar la novela, compartir la lonchera o "el hambre", arreglar el partido, compartir los juguetes, conversar amenamente o simplemente sentarse a mirar lo que hacen los otros. Es hora de actuar con libertad. Como en el Nuevo Amanecer hay poco espacio a los niños y niñas se les prohíbe correr, "qué tormento", si para los menores forma parte de su existencia.

Los planteamientos del recreo como el espacio en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propia, se constituyen en el soporte teórico que ayuda a la mirada de los mismos en la institución escolar. El gran valor que tiene este lapso dentro de la formación es el de contribuir al proceso de socialización y del desarrollo de las potencialidades. El ser humano desarrolla sus poderes naturales por medio del juego; a través de sus sentidos descubre el mundo que lo rodea,

aprende y domina sus propios movimientos, expresa y comunica sus ideas. Los niños se expresan de manera muy natural, es decir, manifiestan su propio sentir, no juegan llevados por una fuerza exterior sino por una necesidad íntima. En este horizonte se atiende del planeamiento de Rousseau, quien afirma que "es bueno que los niños salten, corran, griten cuando quieran y tengan voluntad".¹ "Todos sus movimientos son necesidad de su constitución, que va en procura de fortalecerse."² No se puede olvidar que para los niños jugar "es tan esencial como dormir y alimentarse."³ El niño aprende de lo que ve y escucha. Es un ser activo que tiene necesidad de hacer por sí mismo los descubrimientos y de vivir las emociones, siendo los juguetes el mejor medio para ello. Dentro de su universo de juego el niño va descubriendo el mundo de los objetos y se va esforzando para comprenderlos y conocerlos.

Así, la ludoteca tiene un importante papel formativo, para que los niños puedan tener los juguetes que desean, de manera que encuentren compañeros de juegos. Jugando en grupo aprende a respetar, ayudar, recibir y comprender a los otros; la ludoteca les ofrece también la posibilidad de elegir un juguete que deben cuidar como propio. Los juguetes que son fabricados especialmente para jugar reúnen ciertas características para que logren el mejor efecto lúdico. Dentro de éstas, "la funcionalidad, es decir, que suscitan la actividad lúdica para la que están previstos, que la pelota promueva juegos de movilidad, el caballito invite a ser montado, la muñeca despierte la efectividad protectora y así sucesivamente"⁴. Esas cualidades que hacen que un juguete promueva el juego deseado en un grado ínfimo son las que se llaman cualidades funcionales esenciales como color, ruido y movilidad.

El juego es una actividad consustancial a la naturaleza humana que existe autónomamente como un atributo de la misma. Los juegos de fabulación y fantasía llevan a un límite entre la realidad y la fantasía que no son claros. Su mente

rastros
201201

LUDICA, LUDOTECA Y RECREO

65

es prodigiosa y requiere de narraciones, cuentos, fábulas e historietas. Los relatos que son dirigidos a los niños, deben estar relacionadas con todos los aspectos de su personalidad, deben divertirles, estimular su imaginación, referirse a sus necesidades, ofrecer soluciones a sus dificultades; proponen los cuentos maravillosos como prototipo.

"Los cuentos maravillosos ofrecen una visión del mundo animista, de forma similar a como se comporta el pensamiento del niño pequeño. Al mismo tiempo el lenguaje que utilizan no es el de una lógica realista sino simbólico-fantástico, con construcciones en las que predominan acciones de tipo imaginario."⁵

Al realizar el proceso de acercamiento a los niños y niñas del Nuevo Amanecer se utilizó la observación como herramienta para mirar, escuchar, olfatear y palpar el sentir de los estudiantes durante los recreos y en las aulas; se estuvo atento a registrar el espacio como medio de interacción; las acciones de los niños y docentes y la relación con las herramientas de trabajo entre las cuales se incluyó la ludoteca. A medida que se comienza a generar la convivencia con los niños y docentes, se utilizaron los diálogos informales para identificar la realidad con sus carencias y potencialidades. Posteriormente se identificó y reconoció como problema el recreo, porque la escuela carece del espacio físico para que los estudiantes puedan realizar sus actividades lúdicas con libertad y sin tanta prohibición quedando como interrogante ¿qué aspectos se hacen visibles en el recreo y en la literatura de los niños de tercero de básica primaria? y como objetivo, analizar la ludoteca como elemento que facilita la creación literaria infantil y la integración en el recreo.

A medida que se fueron leyendo y releendo los registros que también se hicieron durante la implementación del plan de acción y se codificaron de acuerdo con las categorías que se construyeron: visualización del recreo, visualización en la literatura.

***Visualización en el recreo:** se pudo establecer que durante el recreo los niños son agresivos pues la falta de espacios los incomoda para jugar, mientras unos "comen lonchera", los demás "corren por encima". Los niños que aceptan su pequeño espacio, juegan en rincones reducidos a

tazos, tångara, yaz, juegos de mesa y otros leen cuentos. Comparten los juegos y los materiales "una semilla la toman como pelota", quien organiza el juego, manda en él, haciendo evidente relaciones de poder verticales.

La ludoteca, ayuda a estimular los juegos de mesa que requieren menos espacio y otros juguetes que igual promueven la imaginación con el fin de pasarla bien, "ganarle a los menos diestros, divertirse, aprender de los juegos y compañeros". La ludoteca y los juguetes son primordiales para desarrollar el espíritu lúdico, tener contacto con otros, descubrir objetos y relaciones en la interacción cara a cara y comprender la realidad. "Se muestran impacientes y preguntan si ya devolvieron el juguete que quieren", lo mismo hacen con "las cartillas," comentan entre sí "cuánto tiempo queda de recreo". La ludoteca les ofrece la oportunidad de aprender a separarse del juguete en el momento preciso, adquirir noción del tiempo y apreciar la puntualidad con mayor razón si ellos sufren el rechazo en el momento en que el juguete que esperan tarda en llegar.

Como alternativa para encontrar solución al problema del recreo se acordó diseñar un plan de acción que tuviera como principios pedagógicos: El crecimiento del niño y la adquisición de su conocimiento que se desarrolla en un ambiente natural y a partir de sus intereses, respeto a la espontaneidad del niño, permitiéndole en todo momento llevar a término cualquier manifestación que tenga un fin útil.

Al concluir el plan de acción se obtuvieron logros a nivel pedagógicos, el docente comenzó a practicar las estrategias lúdicas que se realizaron para estimular al niño en el proceso lecto - escritor y obtener así un buen rendimiento académico. Se logró que los estudiantes sintieran más interés por la lectura y escritura pues las actividades realizadas llaman su atención incentivándolos a la creación literaria.

*** Visualización en la literatura:** en los escritos de los niños se muestran algunos elementos de la vivencia infantil tan dura, como el que los ayuda a sobrevivir; el trabajo de recicladores; y algunos reconocen la amistad como valor, las ilusiones y metas de los niños que los mueve a actuar.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS
Recolección y clasificación de cuentos y juguetes.	Recolectar material literario y juguetes.	Escoger el material literario y juguetes de la ludoteca para remodelar.	2 Sesiones	*Humanos. *Ludoteca. *Material didáctico.
Realización de un periódico escolar.	Inculcar a los niños la importancia de la literatura en su vida escolar.	Realizar un periódico escolar, por subgrupos elaborando cada uno una sección del periódico, como producto de un juego.	3 Sesiones	*Humanos. *Físicos. *Periódicos, revistas, tijeras, *Pegante. *Escritos.
Realización lectura y escritura por medio de cuentos.	Leer y escribir el cuento.	Lectura del cuento con interrupción para que los niños inventen acciones y personajes, escribiendo el final. Socialización de los cuentos escritos.	2 Sesiones	*Humanos. *Cuentos. *Papel . *Cartelera.
Recuperación de la tradición oral con los estudiantes de tercero.	Reconocer la importancia de la tradición oral en el proceso lector.	Recolectar refranes, coplas, adivanzas, retahílas. Leer los refranes de las carteleras, luego cambiar ciertas palabras para darle otro sentido. Escribir coplas, retahílas y jugar a ¿adivina qué?.	3 Sesiones	*Humanos. *Físicos. *Fichas. *Carteles.
Armar los rompecabezas.	Estimular la imaginación y motricidad en cada uno de los estudiantes.	Cada niño armará un rompecabezas, luego describirá la figura que obtuvo, cuantas partes tiene y como le parece la actividad.	1 Sesiones	*Humanos. *Físicos (salón Múltiple) *Rompecabezas.
Ejecución del teatro de Sombras.	Estimular la imaginación y construcción de cuentos.	Narrar un cuento por medio de un teatro de sombras, luego los niños escribirán el cuento involucrándose ellos en éste. Socialización de los cuentos.	2 Sesiones	*Humanos. *Teatros de sombras. *Proyector de acetatos. *Grabadora. *CD.
Decoración de la ludoteca.	Remodelar y mejorar la ludoteca de la institución.	Con ayuda de los estudiantes y el grupo investigativo, ordenar y decorar el rincón lúdico y la ludoteca.	5 Sesiones	*Humanos. *Ludoteca y salón múltiple. *Vinilos, pinceles, dibujos, pinturas.
Reunión con la comunidad escolar para la entrega de los materiales de la ludoteca.	Dar a conocer el trabajo realizado y reinaugurar la ludoteca	Informar a la comunidad y dejar tener contacto con todo el material de la ludoteca. Agradecimiento a la comunidad por la colaboración.	2 Sesiones	*Humanos. *Salón Múltiple. *Comunidad Educativa. *Docentes y Directivos.

UVALDINO Y LA LÁMPARA MARAVILLOSA

Había una vez dos amigos que se llamaban Uvaldino y Roberto, Uvaldino vive en la casa que queda seca a la calle de la cagita del agua y El es resicador, recoge bidrios, latas y otras cosas más, y Roberto tiene una bi8sicleta y un anillo mágico y quiere ganar la vuelta a Colombia. Uvaldino estará reciclando y de pronto se encontró con Jeysor y Jeysor, lo ayudo a reciclar y seicieron amigos, Roberto se consiguió una amiga que se yamaba Laura, y ella le ayudo a recorrer la huelta a Colombia y así vivieron felices.



Fin.

Escrito por JERSOY.

En cuanto al texto escrito:

Su narración tiene concordancia, produce oraciones relacionando sujeto y verbo. Tiene buena segmentación, utiliza signos de puntuación en lugares indicados. Su progresión temática es utilizada correctamente, utiliza varias oraciones siguiendo el ritmo temático y establece relación entre las oraciones y proposiciones con función adecuada.

En conclusión

- ▶ La ludoteca es primordial para el desarrollo del espíritu lúdico, la integración de los niños en el recreo y una gran facilitadora de la creación literaria, especialmente en instituciones con espacios tan reducidos.
- ▶ El material lúdico recreativo despierta de una manera agradable y placentera el interés por las diferentes modalidades literarias como los cuentos, la tradición oral y el periódico escolar.
- ▶ En los niños se observó que disminuyó la agresión en el recreo.
- ▶ De una manera lúdica se despertó en los niños el interés por la lectura y escritura llevándolos a la creación de textos.



1- Rousseau, 1712

2- Gómez Humberto, Valor Pedagógico del Recreo, Editorial Aula Alegre, Pág. 9

3- ICBF, Cartilla de Educación para los padres de Familia, 1998, Pág. 4

4- John y Elizabeth Newson, Juguetes y Objetos para Jugar, educación Preescolar, 1979. Pág. 68-158

5- Piaget Jean, Psicología en la Escuela Infantil, 1926, Pág. 598.

BIBLIOGRAFÍA:

-JIMÉNEZ V. Carlos Alberto, La Lúdica como Experiencia Cultural, Cooperativa Editorial Magisterio, 1996, Santa Fe de Bogotá Distrito Capital, Colombia págs. 14 17.

-PIAGET Jean, La Formación del Símbolo en el Niño, Fondo de la Cultura Económica, 1961.

-GÓMEZ Humberto, Valor Pedagógico del Recreo, Aula Alegre Magisterio, Santa Fe de Bogotá Distrito Capital, págs. 14 32.



UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA

SECCIONAL BUCARAMANGA

RESOLUCION No. 24195 CARRERAS APROBADAS POR EL ICFES

**Asegura
el Exito
en tu Vida**



- **ADMINISTRACION DE EMPRESAS**
Cód. ICFES 181746580006800111200
- **INGENIERIA DE SISTEMAS CON ENFASIS EN TELECOMUNICACIONES**
Cód. ICFES 181740040606800111400
- **DERECHO**
Cód. ICFES 181743400006800111400
- **INGENIERIA DE MERCADOS**
Cód. ICFES 181743816206800111100
181743816206800111200
- **MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA**
Cód. ICFES 181746360806800111100
- **CONTADURIA PUBLICA**
Cód. ICFES 181746570836800111400
- **LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN HUMANIDADES, LENGUA CASTELLANA E INGLES**
Cód. ICFES 181743724006800111100
181743724006800111200
- **LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTE**
Cód. ICFES 181746130706800111100
- **ECONOMIA**
Cód. ICFES 181743300006800111100
- **ENFERMERIA**
Cód. ICFES 181746100736800111100
- **ESPECIALIZACION EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**
Cód. ICFES 181753780196800113100

INFORMES: Departamento de Admisiones Registro y Control Académico
PBX: 634 38 25 Exts. 32 - 53 / 645 89 72 Bucaramanga-Colombia