

LA LUDOTECA EN EL MARCO DE LOS DERECHOS DE INFANCIA. REPORTE DE INVESTIGACION

Pedro Emilio Espejo Morales*

Luz Cristina López Trejos**

PRESENTACIÓN

La Corporación Día del Niño ha determinado sistematizar su experiencia de varios años en el campo de la lúdica y el juego con intenciones educativas, con el fin de construir una propuesta de metodología Naves¹, como apuesta de la Corporación para la implementación de sus proyectos y programas, y como contribución al tema infancia en Colombia. CDN comparte la tesis en la que se menciona que el juego y la lúdica prestan un servicio decisivo al desarrollo integral de los niños y las niñas.

La metodología Naves, se enmarca en un objetivo claro: contribuir a la convivencia pacífica. Para ello, es necesario tener en cuenta algunas estrategias; no basta con que “los niños y las niñas jueguen”, deben existir unas condiciones especiales de orientación y dinamización, para que realmente se pueda percibir un impacto positivo a mediano o largo plazo. Estas condiciones y estrategias, inspiradas por una juiciosa aproximación teórica, deben ser contrastadas con diversas observaciones y análisis en escenarios reales, enmarcada en una perspectiva educativa.

Esta investigación dramática, permite valorar desde diversas dimensiones las transformativas entre el modelo y la metodología, entre CDN y los municipios beneficiarios de Naves y entre los ludotecarios y las diversas personas, grupos, organizaciones y redes

sociales que le dan sentido al servicio público de las ludotecas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Siguiendo uno de los principios de la intervención social, después de planeado y puesto en marcha un servicio público, éste escapa del control de los planeadores, y el programa adquiere autonomía y ritmo propio, para lo cual se requiere de controles concertados y posibles de verificar. Se monitorea con el fin de mejorar el proceso y la prestación del servicio público de la ludoteca. Según las capacidades y circunstancias mediante las cuales cada grupo o equipo de personas produce una identidad del servicio, una oferta de proyectos, un sentido particular de hacer lúdica y de implementar la metodología Naves.

Los problemas que estamos asumiendo son los conocimientos de los beneficiarios de la ludoteca, la lúdica, los derechos de la niñez y las percepciones y significados de los logros, dificultades y posibilidades.

Ese conocimiento incierto, lo formulamos con estas preguntas orientadoras para los investigadores dramáticos:

- ¿Cómo se dan los procesos metodológicos y comunitarios de las ludotecas Naves?
- ¿Cuáles son las condiciones mínimas para la orientación y dinamización de las ludotecas Naves?
- ¿Cómo se hace la promoción de los derechos de infancia?

* Psicólogo. Especialista en Docencia Universitaria. Docente Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás – Bogotá. E-mail: pedroespejo@correo.usta.edu.co.

** Licenciada en Educación Física y Recreación. Magister en Pedagogías Activas y Desarrollo Humano. Decana Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás – Bogotá. E-mail: luzcristina@correo.usta.edu.co

1. En este proceso investigativo la metodología Naves se centra en los procesos desarrollados en las ludotecas Naves. Esta metodología de desarrolla a través del componente lúdico; en esta perspectiva, se asume que si es Naves, necesariamente será lúdica.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

General

Describir y comprender la metodología Naves, a través de encuentros dramáticos, realizados en las ludotecas, con el fin de identificar los significados y acciones en los componentes técnico, administrativo y de gestión y aporte a los derechos de infancia.

Específicos

1. Identificar las recursividades de los ludotecarios, los jefes inmediatos y del grupo de apoyo para la operatividad del modelo CDN de ludotecas y la metodología Naves.
2. Caracterizar las identidades de las ludotecas desde sus procesos metodológicos y comunitarios para establecer cuáles son las condiciones de sus propios ritmos asociados a sus diversas incidencias externas.
3. Describir el rol y el perfil del ludotecario básico para operatividad de la metodología Naves.

MARCO DE REFERENCIA

Lúdica

Del Latín ludus y del Griego lúdica, que significa juego, no referenciado únicamente como actividad, sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo, hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo, y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno.

Lúdica también es una de las denominaciones que se le puede dar a todas aquellas expresiones culturales y artísticas, entre las que se encuentra lo relacionado con las festividades, juegos, deportes y, en general, cuestiones relacionadas con el día a día y la vida de las regiones, pueblos y/o comunidades, lo cual conlleva un reconocimiento de formas de goce y estética como escenarios propicios para la manifestación de diferentes cuestio-

nes relacionadas con la forma de pensar, sentir y actuar de las personas, como parte de su legado étnico, cultural y artístico, y de su historia particular.

La lúdica podría estar sujeta a reglas, pero no es imperativo. Es decir, un juego como el ajedrez con una serie de reglas claras puede ser lúdico, pero "soñar o la ensoñación", entendido como una acción imaginativa, consciente, en la que el individuo deja volar su imaginación y recrea aspectos que le causan sensaciones agradables, aunque puede ser un ejercicio bastante lúdico no está sujeto a reglas.

Por ello, la danza, el teatro, los juegos tradicionales y la recuperación de la memoria lúdica, entre otros muchos temas establecidos por la Ludoteca Naves como proyectos a desarrollar como procesos, tienen todo el potencial para convertirse en instrumentos indispensables de la vida de los niños y niñas, jóvenes y demás personas involucradas y beneficiarias de las actividades implementadas para el logro de los objetivos.

Juego

El término juego proviene del latín iocus, acción de jugar, diversión. En el Diccionario de la Real Academia de la Lengua aparece como acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento. O determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin.

El juego es una actividad que ha acompañado al ser humano durante su proceso histórico y evolutivo, fundamental e inherente en el desarrollo del individuo; ha atravesado la cultura, el crecimiento de las comunidades y, por tanto, ha tenido un seguimiento histórico y un desarrollo teórico a través de diversas áreas. No es el juego una actividad exclusiva de los niños, ha sido parte del desarrollo cultural, del mito, de propuestas pedagógicas, de estudios psicológicos y, es parte fundamental en las expresiones del arte.

Es a través del juego como el pensamiento

supera el nivel de operaciones concretas o directas sobre el objeto, por la operación mental o abstracta sobre los mismos, favorecidos por la representación, como una forma de operar sobre el objeto sin necesidad de tenerlo frente o de percibirlo directamente, para lo que se cuenta con la facultad de anticipar y predecir las posibilidades de ocurrencia de un fenómeno o el efecto de una acción o las acciones sobre el mismo. El juego es una forma de representación y re-creación de las realidades sociales, permite el aprendizaje de diversas formas de afrontar conflictos. En la ludoteca se contextualizar en la promoción de los derechos de la niñez.

Organización

La organización es el lugar social en donde un grupo de personas comparten creencias, valores y supuestos que los impulsan a tener interpretaciones mutuas que refuerzan entre ellos sus actos y los de los demás actores. Esto es el lugar social, como una "firma" que es proveedora de sentido, que regula las interacciones sociales, ofrece referencias, símbolos y discursos que intentan interiorizar a la organización en los miembros proveyéndolos de proyectos que dan sentido a su participación. La ludoteca Naves es una organización que construye día a día programas alternos al aprendizaje formal o escolarizado.

¿Qué es una ludoteca Naves?

Es un espacio público diseñado especialmente para que la población infantil desarrolle actividades de carácter lúdico, orientados por profesionales expertos en lúdica y juego, donde se promueve el ejercicio de los derechos de los niños y niñas, se estimulan y desarrollan valores y principios, capacidades cognitivas, expresivas y sociales que les permitan crecer como seres humanos responsables, solidarios, respetuosos, tolerantes, capaces de vivir en armonía y convivencia pacífica con los demás y con su entorno.

La investigación dramática [ID]

La ID es un método de la investigación social, es un proceso de conocimiento social, acerca de un sinnúmero de eventos lúdicos

en los cuales los participantes son los protagonistas y expresan sus deseos, razonamientos, comprensiones de un aspecto común: la metodología Naves.

Siguiendo a Mucchielli (1996) un antecedente a la intervención dramática es el método de los juegos de roles resaltado por Moreno, J. en la década de 1920. Se trata, entonces, de convocar a un drama, para investigarlo, participando directamente en él.

Se trata de permitir a uno o varios individuos desempeñar ante un grupo que proporciona los diferentes temas lúdicos, un guión en el que se han fijado diferentes roles y una problemática determinada.

El evento a describir es la metodología Naves y la narraron: niños-niñas, ludotecarios, jefes inmediatos, grupos de apoyo, monitores CDN y docentes investigadores de la USTA. Los diversos momentos para estudiarlos fueron los encuentros de conocimiento o encuentros dramáticos, en un lapso de dos días in situ, en cada municipio y a través de la producción documental y encuentros colectivos. Dicho drama permite describir tres dimensiones de las interacciones humanas que se construyen en un las ludotecas Naves: las palabras, frases y relatos; la expresión corporal y los espacios simbólicos.

Este propósito investigativo está en la vía de la investigación social y tiene puntos de contacto con la producción de conocimientos a través de textos, relatos, historias y su especificidad se refiere a la relación: logos (palabra), expresión corporal y espacios simbólicos que generan un tejido complejo de una acción humana intencionada en el marco de los derechos de la niñez.

El trabajo de la ludoteca, su importancia para la niñez y para el desarrollo de los municipios, nos invita a proponer la investigación dramática como una búsqueda metódica, ética, estética y política, la cual asume los siguientes principios operadores:

1. La ludoteca es una organización histórico-cultural para el desarrollo humano

(ofrece un servicio público para el desarrollo integral de las personas en escenario lúdico).

2. La construcción del conocimiento dramático se teje con actividades lúdicas.
3. El conocimiento es una producción interactiva, constructiva-interpretativa de los actores en un aquí y ahora determinados por los encuentros dramáticos.
4. Es de inmenso valor la expresión espontánea del otro ante una situación poco estructurada e incierta (ludotecarios y beneficiarios).
5. Los conocimientos de la ludoteca se construyen por actores con diversos acontecimientos, basados en sus saberes de lúdica en el marco de los derechos de la niñez.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Diseñar significa ante todo tomar decisiones a lo largo de todo el proceso de investigación dramática y sobre todas las fases o pasos que conlleva dicho proceso.

1. Al comienzo de la investigación dramática: concertación del problema de conocimiento, selección de ludotecas por diversidad de experiencias, experiencia piloto con el diseño, ensamble de instrumentos referencia Villa Juego, escenas.
2. Durante la investigación: encuentros dramáticos de conocimiento, identificación de actores, escenas, coreografías, registros de observación, revisión de do-

cumentos, matrices de identidad de las ludotecas, mapas de roles.

3. Al final de la investigación: aplicación de matriz editora, elaboración de declaraciones como resultados, análisis de información, edición de texto final.

RESULTADOS

La identidad de ludotecas construida en la gráfica que sigue a través de *dominios de conocimiento*.

Identidad en construcción a partir de la metódica Naves

Las identidades son construcciones sociales, que permiten el ordenamiento y la integración de las distintas experiencias y funciones de la personalidad en un sentido de auto aceptación y de lo que busca ser y, por otro lado, de integración de la persona en su mundo social, según tres supuestos fundamentales:

1. Los seres humanos se relacionan con las cosas y con ellos mismos, de acuerdo con los significados que tienen para ello. La forma de apropiación y uso del espacio de la ludoteca, los juegos, los juguetes, las características de los usuarios, los proyectos en curso y el tamaño de los grupos.
2. Estos significados se derivan o surgen en el proceso de interacción social, el cual es regulado por el desempeño del rol y

MAPA DOMINIOS DE LAS LUDOTECAS NAVES



los planes de acción de las ludotecas y los lineamientos de la metodología Naves.

3. La utilización y modificación de esos significados se produce a través de un proceso activo de interpretación de la persona y los grupos al tener que interactuar y tratar con los juegos, juguetes y lúdicas propias del municipio.

Partiendo de todos estos principios teóricos, valoramos: la conservación y mantenimiento del espacio-lugar ludoteca por las personas y su entorno geográfico como elementos que pueden estar integrando su identidad local, regional; al hablar del entorno de su cuidado o mantenimiento no lo podemos enfocar solamente desde el punto de vista de la higiene y la belleza, sino que esto necesita un enfoque más profundo tomando en cuenta que esos elementos (geográficos o arquitectónicos) de nuestro entorno pueden integrar los contenidos de la identidad, para lo cual tienen que tener un significado y estar ligado al mundo afectivo de los sujetos. Es imposible que todos los lugares del entorno puedan mantenerse en óptimas condiciones, las pinturas murales, los colores sujetos de esa localidad.

De las muchas características del proceso identitario, resaltamos las siguientes:

Naves es signo de juego. Un elemento constitutivo de la metodología Naves es la convocatoria y generación de interacciones, intercambios sociales, convocatoria a las redes sociales, participación comunitaria, ejercicio de derechos. Todas las etnias, edades, géneros, estratos sociales y condiciones físicas y mentales se congregan por el juego.

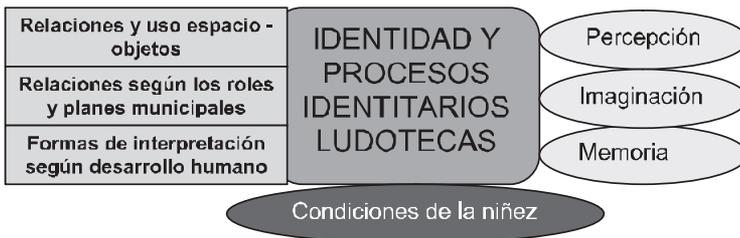
Así una dimensión identitaria es la posibilidad de jugar con otros, en un contexto programado, en el sentido de lo previsto, más que rutinizado, con una capacidad técnica, regulada por los derechos de la niñez.

La capacidad relacional de los seres humanos se confirma en el juego, es una actividad que merece especial interés, por constituirse en el elemento básico de la actividad lúdica; relacionarse entre pares, entre generaciones, con las autoridades, aprender a expresar ideas, sentimientos, reglas, son procesos psicosociales que inciden en los valores de la convivencia social, la amistad, la solidaridad y la tolerancia.

En los encuentros de conocimiento, se apreció la ludoteca como un escenario para aprender jugando, y la metodología Naves como el sistema de principios, procesos, reglas, roles que favorecen y dan utilidad al escenario lúdico.

Para los investigadores un retrato común a la llegada de la ludoteca es la sonrisa de los niños y niñas, corriendo a la zona simbólica, con la mirada complaciente de los ludotecarios y padres de familia, la salida es igual de divertida y una vez pasan la puerta el juego continúa, esta vez en el escenario de la calle, del barrio y en el hogar familiar. Con los juegos se construyen como personas y nutren el sentido de una ciudadanía respetuosa de los comportamientos de la niñez.

6.1.2 Naves es una oportunidad para el desarrollo humano-derechos de infancia. La diversidad es una característica de la identidad Naves, co-existen dos niveles de identidad, la primera, inherente a la metodología



Naves básica o general; la segunda, la singularidad de cada una de las ludotecas.

La identidad singular alimenta a la identidad general y viceversa, los procesos identitarios son procesos humanos tejidos en las relaciones sociales, que producen unas señales particulares que la hacen distinta a otras formas de pensar y hacer lúdica, las identidades producen valores de convivencia, participación, juego, arte, además de hacer visibles a los niños y niñas los escenarios apropiados para el desarrollo de su personalidad, oportunidad para que los padres y madres jueguen con sus hijos y con los vecinos, oportunidad para que los educadores amplíen su visión en el uso de didácticas apropiadas al desarrollo, oportunidad para la prevención y promoción de la salud, oportunidad para que el municipio aporte a una cultura democrática, oportunidad para atender a los niños y familias afectadas por el conflicto político social.

En los encuentros de conocimiento vivimos el intercambio y la presencia de un grupo de edad entre los seis a los quince años, en un 90% escolarizados, provenientes de familias localizadas en estratos uno y dos, afectadas por el desempleo, el desplazamiento y en un estado de cambio de niño-niña joven, lo que se convierte en una alerta para agudizar la mirada al desarrollo humano y la comprensión de los actos corporales, las palabras, los gestos, las emociones, las justificaciones morales, de todos los participantes de la ludoteca Naves.

La ludoteca Naves como un todo, espacio, colores, nombre, servidores públicos profesionales, niños y niñas de todas las condiciones, es una oportunidad y un espacio simbólico del municipio para nutrir el desarrollo humano. Naves está tejiéndose como un nodo articulador de redes sociales para el ejercicio de los derechos humanos.

Ahora, girando la mirada al día a día y, particularmente, en la interacción con la niñez al participar en la zona simbólica (lugar espacio de la ludoteca) en diversos juegos de roles, ratificamos que la construcción de historias que re-crean las situaciones cotidianas, están marcadas por aspectos del desarrollo humano: la moral, las creencias, los valores, las costum-

bres municipales, superpuestas con la ideología promocionada por los medios masivos de comunicación, los cuales se hacen evidentes en el juego con fragmentos de discusión acerca del consumo, satisfacción, placer, paz.

Además de la complejidad de los comportamientos personales y relacionales ya mencionados, encontramos otro aspecto, las necesidades del desarrollo, ejemplo de esto es una situación vivida en un encuentro de conocimiento: "(...) estamos agradecidos con los ludotecarios, son muy profesionales, pero si nos preguntaran qué solicitamos, diríamos que otro ludotecario, que atienda los niños más pequeños, por que los que están saben es jugar con los más grandecitos."

Asunto complejo que debemos detenernos a estudiar, actualizando nuestros conocimientos sobre el desarrollo humano, al no hacerlo, esta señal identitaria quedará borrosa y con interferencias, al hacerlo, ésta será una señal interactiva porque este tema no le compete sólo al desarrollo infantil, sino al desarrollo humano de todos los ciudadanos e incluso al desarrollo humano sostenible.

Al hacer otro barrido sobre la identidad también destacamos:

- El posicionamiento de la ludoteca en el municipio como un aporte y una oportunidad para integrar los programas con la niñez.
- Reconocimiento de la sociedad civil y gobernantes locales de los beneficios de la ludoteca como un escenario apropiado para el juego.
- Reconocimiento técnico, por ejemplo en el diligenciamiento del marco lógico.
- Despliegue de la monitoria: presencial, no presencial, en diferentes niveles interactivos: autoridades, ludotecarios y situaciones de niños y niñas. La identidad respecto a la metódica Naves está en proceso.

Condiciones mínimas para la orientación y dinamización de las ludotecas Naves
Derechos del niño y la niña a la educación, el juego y las actividades culturales

Todos los niños y niñas tienen derecho a:

- Una educación que promueva un espíritu de comprensión, paz, tolerancia e igualdad.
- Tiempo libre, juego y la oportunidad de participar en actividades culturales y artísticas.
- La oportunidad de disfrutar de su propia cultura, profesar y practicar su propia religión y utilizar su propio idioma.

Una de las mayores debilidades de los programas que se formulan y ejecutan en los municipios es la no previsión, desde su formulación, de estrategias que garanticen la sostenibilidad de los procesos en los diferentes ámbitos de ejecución.

Un primer paso para la sostenibilidad de una estrategia para la promoción de los derechos de los niños, las niñas y los jóvenes, es que sus elementos sean incorporados en los Planes de Desarrollo e Inversión y en los Proyectos de Inversión de los municipios.

Cuando hablamos de sostenibilidad nos estamos refiriendo a la apropiación técnica, financiera y comunitaria de las acciones promovidas y desarrolladas por un programa, cuyo resultado es la institucionalización.

Instituir una acción es volverla una práctica cotidiana, discursiva y pragmática y constante en el día a día de las actividades de las instituciones de gobierno local, la comunidad, las familias y los niños y niñas.

Puede que aún exista un pequeño porcentaje de ciudadanos que consideran que es una pérdida de tiempo el que niños y jóvenes asistan a la ludoteca, pero para la gran mayoría de población es una práctica cotidiana que deben seguir todos los niños y niñas.

CONDICIONES MÍNIMAS para qué?

CONDICIÓN	ORIENTACIÓN	DINAMIZACIÓN
Valoración de las Políticas públicas municipales y regionales que estén alineadas con los objetivos de las ludotecas.	Protección de los derechos niñez. Relacionar los planes de desarrollo municipal con los propósitos, componentes y ejes.	Estudio, análisis, promoción de los derechos de la niñez. Construcción de identidad y sentido
Establecimiento de acuerdos con la alcaldía para la apropiación del modelo CDN y la metodología Naves	Preparación de escenas lúdicas según principios y lineamientos técnicos Naves.	Presentar la ludoteca a través de juegos.
En lo posible: selección, inducción y seguimiento de de los roles; ludotecario, "jefe inmediato" grupo de apoyo.	Preparación de escenas lúdicas según principios y lineamientos técnicos Naves.	Diseñar situaciones cotidianas de las ludotecas para su estudio en equipos reflexivos.
Estudio del desarrollo humano sostenible, los ciclos familiares.	Diseñar mapas conceptuales en el contexto del aprendizaje significativo y experiencial.	Seleccionar historias familiares de los usuarios de las ludotecas para su estudio en equipos reflexivos.
Dominio conceptual de los derechos humanos y derechos de infancia.	Diseñar mapas conceptuales en el contexto del aprendizaje significativo y experiencial.	Seleccionar historias familiares de los usuarios de las ludotecas para su estudio en equipos reflexivos.
Dominio conceptual y técnico de la lúdica, recreación y juego.	Diseñar mapas conceptuales en el contexto del aprendizaje significativo y experiencial.	Seleccionar los juegos familiares de los usuarios de las ludotecas, para su estudio en equipos reflexivos y construcción de estos con el sentido Naves.
Valoración de los diagnósticos situacionales de la población objetivo para la prestación del servicio público de recreación.	Diseñar mapas relacionales en el contexto del aprendizaje significativo y experiencial.	Seleccionar historias de los ludotecarios en el goce con usuarios de las ludotecas para su estudio en equipos reflexivos.

BIBLIOGRAFÍA

Documental

- Bryman, A. (1988) *Cantidad y calidad en la investigación social*. Londres, Inglaterra: Unwin Hyman.
- Bojacá Sandra Patricia. (2005). Coordinadora de Programas Lúdicos. Corporación Día del Niño. Diciembre.
- Camelo, Ruth.(2005) Directora Ejecutiva Corporación Día del Niño. Diciembre
- Corporación Día del Niño. Brújula. 2005. Bogotá.
- Corporación Día del Niño. Brújula. 2006. Bogotá
- Corporación Día del Niño. Manual para la selección de ludotecarios. Bogotá, junio de 2003.
- Corporación Día del Niño. Ludotecas Naves. Lineamientos técnicos y operativos. Bogotá. 2005.
- Corporación Día del Niño. Planeación Estratégica 2005/ 2007: alianzas para tomar el juego en serio. Bogotá.
- Corporación Día del Niño. Guías metodológicas de actividades para ludotecas Naves. Bogotá. 2006.
- Goffman, E (1990) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Barcelona, España: Amorrourtu.
- Huizinga, J (1996) *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Moreno, J. (1954) *Sociometría y Psicodrama*. Buenos Aires, Argentina: Deucalión.
- Moreno, J. (1966) *Psicoterapia de grupo y psicodrama*, México: Fondo de cultura económica.
- Mucchielli, A (1996) *Diccionario de métodos cualitativos en ciencias humanas y sociales*. Madrid, España: Síntesis.
- Parterm, A (1985) *Historia de la etimología*, Buenos Aires, Argentina: Ed universitaria.
- Pachón, Marlon. (2005) Monitor Programa Ludotecas NAVES. Corporación Día del Niño. Noviembre.
- Peña, A (2004) *Representaciones simbólicas sobre el entorno de los sujetos en el proceso identitario*. Grupo de investigación y desarrollo. Cuba.
- Presidencia de la República. (2005) Consejería de Programas Especiales. Red de Gestores Sociales. Imprenta Nacional de Colombia. Bogotá.
- Remarchuck, Cesar. (2005) Monitor Programa Ludotecas NAVES. Corporación Día del Niño. Octubre.
- Rodríguez. (1996) *Tradición y enfoques en la investigación cualitativa*. Madrid, España: Aljibe.
- Salazar, Irma. (2006) Monitora Programa Ludotecas NAVES. Corporación Día del Niño. Febrero
- Valles, M (1999) *Técnicas y métodos de la investigación social*. Madrid, España: Ed Síntesis.
- Vander, I. (1986) *Las identidades y el si mismo*. Manual de Psicología Social. Buenos Aires