

Diagnóstico para demostrar la importancia de contar con un espacio creado como estrategia lúdico-pedagógica extracurricular para el cuidado y la atención de los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y administrativos de la UTP

**MARÍA CRISTINA ÁLVAREZ GENEY
ÁNGELA MARÍA TREJOS ARICAPA**

Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas en Pedagogía Infantil

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
PEREIRA
6 de Marzo de 2008**

CONTENIDO

INTRODUCCION.....	Pág. 4
2. MARCO TEORICO.....	Pág. 7
CAPITULO 1: LA LUDOTECA	
1.1. DEFINICION DE LUDOTECA.....	Pág. 7
1.2. LUDOTECA, UN ESPACIO COMUNITARIO DE RECREACION.....	Pág. 7
1.3. ¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?.....	Pág. 9
1.4. CARACTERISTICAS DE LA LUDOTECA.....	Pág. 10
1.4.1. LAS LUDOTECAS COMO INSTRUMENTO DE EVOLUCION DEL ENTORNO LUDICO INFANTIL.....	Pág. 11
1.5 OBJETIVOS DE LA LUDOTECA.....	Pág. 11
1.6 FUNCIONES DE LA LUDOTECA.....	Pág. 12
1.7 TIPOS DE LUDOTECA.....	Pág. 13
1.8 EL LUDOTECARIO.....	Pág. 15
1.9 LA LUDOTECA DE LA UTP.....	Pág. 18
CAPITULO 2: LA LÚDICA	
2.1 EL CONCEPTO DE LUDICA A TRAVES DE LA HISTORIA.....	Pág. 22
2.2 LA LUDICA COMO FUNCION ANTROPOLOGICA.....	Pág. 23
2.3 LA LUDICA COMO SATISFACTOR DE NECESIDADES HUMANAS.....	Pág. 24
2.4 LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA.....	Pág. 25
CAPITULO 3: EL JUEGO	
3.1 DEFINICION DE JUEGO.....	Pág. 27
3.2 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.....	Pág. 28
CAPITULO 4: LA RECREACION	
4.1 REALIDAD Y RECREACION COMO DETERMINANTES EN LAS OFERTAS DE UNA LUDOTECA.....	Pág. 31
4.2 PROGRAMA GENERAL DE ACCIONES RECREATIVAS PARA ADOLESCENTES, JOVENES Y ADULTOS.....	Pág. 32
5. METODOLOGIA.....	Pág. 34
5.1. MARCO GEOGRAFICO.....	Pág. 34
5.2. POBLACION.....	Pág. 34
5.3. TIPO DE INVESTIGACION.....	Pág. 35
5.3.1 INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE LA INFORMACION.....	Pág. 36
5.3.2 INSTRUMENTO UTILIZADO.....	Pág. 39
5.3.3 OBJETIVOS DE LA ENCUESTA.....	Pág. 41
5.4. METODO O ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE ANALISIS, CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	Pág. 42
6. ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	Pág. 45
7. CONCLUSIONES.....	Pág. 50
BIBLIOGRAFIA.....	Pág. 54

TABLA DE GRAFICOS

Gráfico 1: Muestra poblacional inicial.....	Pág. 35
Gráfico 2: Muestra poblacional final.....	Pág. 35
Gráfico 3: Preguntas derivadas de objetivos.....	Pág. 43
Gráfico 4: Interrelación de variables.....	Pág. 43
Gráfico 5: Esquema de operacionalización.....	Pág. 43
Gráfico 6: Representación de los resultados en diagrama de barras.....	Pág. 45
Gráfico 6.1: Resultado de las actividades que realizan los niños cuando terminan la jornada escolar.....	Pág. 45
Gráfico 6.2: Resultado de las actividades que realizan los niños mientras están a cargo de: hermano(a) mayor, familiar, servicio domestico, vecino(a), otras personas	Pág. 45
Gráfico 6.3: Resultado de los talleres y/o actividades extracurriculares a las que han asistido o han realizado los niños	Pág. 46
Gráfico 6.4: Resultado del lugar donde permanecen los niños cuando terminan la jornada escolar.....	Pág. 46
Gráfico 6.5: Resultados de las personas que atienden y cuidan a los niños cuando terminan su jornada escolar.....	Pág. 46
Gráfico 6.6: Resultado de la formación que tienen las personas que atienden y cuidan a los niños.....	Pág. 47
Gráfico 6.7: Resultado del los motivos por los que los niños asisten o han asistido a las actividades o talleres extracurriculares.....	Pág. 48
Gráfico 6.8: Resultado de los talleres o actividades que a los padres de familia les gustaría encontrar en la U.T.P para fomentar el desarrollo humano integral de los niños.....	Pág. 48
Gráfico 6.9: Resultado de las dificultades que tienen los padres de familia para permitir a los niños asistir a los talleres o actividades extracurriculares.....	Pág. 48
Gráfico 6.10: Resultado de lo que estarían dispuestos a pagar mensualmente los padres de familia por algún taller o actividad que los niños quieran realizar.....	Pág. 49

INTRODUCCIÓN

En la universidad Tecnológica de Pereira, es necesario contar con un espacio pensado en primera instancia, para los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y administrativos, y a largo plazo, cubrir una población infantil mas amplia perteneciente a las diversas instituciones educativas, población marginada, fundaciones, organizaciones no gubernamentales (ONG), entre otras, donde puedan realizar diversas actividades, como estrategia pedagógica y recreativa extracurricular de atención y cuidado de los niños y niñas, para complementar su formación, aprendiendo y explorando en un espacio de expresión lúdico, creativo, transformado por la imaginación, la fantasía, la espontaneidad, la libertad y la alegría, cuyo objetivo principal sea estimular al niño y niña a ver el mundo desde la perspectiva de la música, del arte, la ciencia, la literatura, y no desde las problemáticas sociales que lo rodean en su contexto social.

Hoy en día, la preocupación de los gobiernos por buscar soluciones eficaces a las problemáticas sociales de las comunidades Latinas, se ha centrado en combatir la cruel guerra que afecta a millones de personas, la cual trae como consecuencia pobreza, *“entendiendo la pobreza no solamente por las carencias materiales inmediatas sino por la falta absoluta de oportunidades de reconocerse como ciudadanos plenos y conscientes de derechos y deberes, necesarios para construir la propia historia y participar en el proceso de paz”*¹. Una problemática social importante, un ciclo constante y sistemático que arrasa con la población adulta, adolescente e infantil.

Siendo entonces, la población infantil la más afectada porque ella misma no puede consolidar sus derechos, es la población adulta la que debe convertirlos en realidades, en *“acciones que les permitan a los niños vivir una infancia plena y digna, sin tener que trabajar, con derecho a una buena educación, a jugar, a ser protegidos de cualquier tipo de violencia, a ser amados y mucho más”*². Para lograr este propósito es necesario cambiar primero la mentalidad del hombre que educa al niño, por lo cual es fundamental incluirlo en un proceso de reeducación, invitándolo a dimensionar la vida desde la integralidad e interacción de las diferentes dimensiones del ser humano.

La misión es insertar a los adultos en el mundo de los niños, un mundo creativo, placentero, tranquilo, fantástico donde ellos puedan desarrollar plenamente sus capacidades, ser ellos mismos y no un producto elaborado y estandarizado de la sociedad. Una sociedad que se muestra hostil ante las necesidades de los niños y cada vez los encierra en una cultura pensada para la sobrevivencia del hombre, olvidándose del desarrollo humano como tal.

Para que un individuo pueda desarrollarse plenamente, necesita crecer desde pequeño en un ambiente propicio que lo dirija hacia un futuro prometedor y no hacia las orillas de la marginalidad humana.

En este sentido, *“La IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar) profundamente preocupada por todas estas tendencias alarmantes que comprometen el desarrollo saludable de los niños en América Latina y en especial con los niños Colombianos, tiene entre otras la misión de ratificar el artículo N° 7 “El niño tendrá plena*

¹ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación Vicepresidencia de la República. Coldeportes. FUNLIBRE. 2000. Bogotá, D.C. Colombia.

² *Ibíd.*

oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho” y el Artículo 31 de la convención sobre los derechos del Niño. En cumplimiento a estos, apoya iniciativas y propuestas como las Ludotecas que rescatan el tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad”³.

Además, “La Ludoteca privilegia el desarrollo de procesos sostenibles, la gradualidad en el desarrollo de capacidades para acceder a bienes, servicios y herramientas conceptuales y prácticas para generar procesos de autotransformación, permite al niño y al joven desarrollar procesos de socialización, de educación y de recreación desde la pedagogía, como por ejemplo la participación, la perspectiva de género y el ambiente... Un espacio donde al niño y al joven se les pueda satisfacer sus necesidades de subsistencia como protección, salud física y mental, conocimiento, identidad, recreación, afecto, libertad, creación, ciencia y tecnología, movilidad y participación, para que se vean inmersos en un mundo apropiado y justo para ellos”⁴.

Es por esto que las políticas deben apuntar a crear unos espacios cuya función social sea comprometer a los gobernantes y a todos los miembros de la sociedad a “adelantar acciones a favor de las nuevas generaciones; en este sentido, es importante que las Ludotecas como espacio por excelencia donde se concretan políticas para la infancia, se articulen al sistema nacional de bienestar familiar al cual de hecho pertenecen, para trabajar de manera articulada por el bienestar de los niños y jóvenes , como estamos seguros reza más de una misión, visión y objetivos de diversas instituciones y programas recreativos”⁵.

Por lo tanto, el objetivo principal se centra en presentar a la Universidad Tecnológica de Pereira, un trabajo de grado guiado bajo la modalidad de práctica universitaria, a través de un proyecto de intervención social, el cual se ejecutó bajo el nombre de LUDOEXPLORER “Disfruta Aprendiendo y explorando”, con la colaboración de la Coordinadora de Pedagogía Infantil, Miryam Ruiz T. y la docente Geoffrin Ninoska F. Gallego.

Las líneas rectoras de este proyecto van dirigidas en primer lugar, a la realización de un diagnóstico que permita demostrar la importancia de contar con un espacio lúdico-pedagógico extracurricular para el cuidado y la atención de los niños y niñas, donde se logre una reestructuración cognitiva, afectiva, psicológica, moral, social, comunicativa, de la población infantil, favoreciendo y estimulando su desarrollo humano integral; en segundo lugar, permitir a los estudiantes de las diferentes facultades, realizar sus prácticas universitarias, donde apliquen los conocimientos teóricos adquiridos en el transcurso de su carrera y finalmente, brindar un espacio a los niños y niñas dentro de la universidad, creado y pensado para ellos, que les permita familiarizarse desde temprana edad con el ambiente universitario.

Este proyecto de intervención pedagógica fue financiado por el Centro de Investigación y Extensión de la Universidad Tecnológica de Pereira, facilitando la adquisición del material

³ Ob.Cit

⁴ FUNLIBRE. La Ludoteca como satisfactor.

⁵ Sánchez, Néstor Daniel. Coordinador Regional de FUNLIBRE. Ludotecas y Desarrollo. Ponencia presentada en el primer seminario sobre lúdica y Ludotecas en la ciudad de Medellín - Colombia, 2002. Funlibreantioquia@yahoo.es

didáctico para desarrollar las diferentes actividades; y la Biblioteca Jorge Roa Martínez le facilitó la sala de grupos de sus instalaciones para la sede temporal de la ludoteca. Así, el Proyecto LUDOEXPLORER, se convierte en una excelente estrategia de atención y cuidado extracurricular con calidad y compromiso, donde los padres y madres de los niños y niñas no requieren de un aporte económico para acceder a la ludoteca.

Como objetivo general del proyecto tenemos: Demostrar la necesidad de contar con un espacio lúdico-pedagógico dentro del campus universitario como Ludoexplorer, para el cuidado y la atención de los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y personal administrativo de la Universidad Tecnológica de Pereira, donde se promueva el desarrollo humano integral y se fomente la recreación, el arte y la cultura, a través de diversas actividades extracurriculares, dirigidas por los estudiantes de las diferentes facultades que realizan su práctica universitaria dentro de la organización.

Los objetivos específicos fueron:

- Elaborar una encuesta dirigida a docentes, estudiantes y administrativos de la UTP que permita indagar sobre las actividades extracurriculares que realizan sus hijos.
- Analizar los datos obtenidos en la encuesta para determinar la necesidad de un espacio lúdico en la UTP, para el cuidado y la atención de los niños y niñas, desde una mirada pedagógica de intervención social.
- Demostrar la confiabilidad del proyecto Ludoexplorer, a través de los resultados obtenidos al finalizar el diagnóstico y la ejecución de la fase exploratoria del proyecto.

2. MARCO TEÓRICO

CAPITULO 1: LA LUDOTECA

1.1. DEFINICION DE LUDOTECA⁶

Desde la etimología:

La palabra Ludoteca viene del latín «ludos» que significa juego, fiesta, que unida a la palabra «theca» significa caja o local para guardar algo. No obstante, la Ludoteca no es simplemente un local donde se archivan juegos y juguetes, sino que es un espacio con juegos clasificados y ordenados y con ofertas de diversas actividades de entretenimiento y educativas atendido por personas (animadores, educadores, ludotecarios) que están preparadas para estas funciones.

1.2. LUDOTECA, UN ESPACIO COMUNITARIO DE RECREACIÓN ⁷

Experiencias:

Las primeras Ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Angeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

La UNESCO lanza en 1960 la idea de Crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Destaco el gran movimiento ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal. Al respecto María Guadalupe Rubio Enciso, en su artículo ¿Qué es una Ludoteca? menciona que fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

En Colombia en la década de los 80 ya contábamos con algunas experiencias apoyadas por la Flalu, en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Québec-Canada) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy podemos constatar diversos proyectos de ludotecas implementados tanto a nivel público como privadas (en Bogotá y en otras ciudades), atendiendo principalmente poblaciones en alto riesgo y

⁶ Autor@: asetil (---.58.24.42.proxycache.rima-tde.net). Recursos para la igualdad. Definición de Ludoteca.2004

⁷ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca, un espacio comunitario de recreación.

ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el plan Nacional de recreación.

Es con la FLALU (Federación latinoamericana de Ludotecas), IPA, ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar), organizaciones Latinas que el movimiento Ludotecario comienza a crecer. No importa donde las encontremos desde los fríos Andes en Bolivia, Perú o Ecuador, en el calor radiante de los chicos Cubanos que juegan sin parar, en el cantar de las rondas entonadas por los niños mestizos Brasileños, en las fronteras con Paraguay y Argentina donde el Guaraní el Español o el Portugués se mezclan para hablar y jugar, o en Centro América desde México con los juegos populares herencia de la cultura Maya y Azteca llegando hasta Panamá.

El mayor número de Ludotecas en Latino América esta concentrado en Brasil contando actualmente con una red aproximada de 350 "Brinquedotecas", muchas ya registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña de "Brinquedotecas". En un país como Brasil con una realidad social, cultural y económica, semejante a la de los otros países de Latinoamérica, las Ludotecas son una propuesta viable necesaria e importante, para permitir que los niños más pobres tengan acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de JUGAR, a ser felices con sus familias, a ser ciudadanos que vivencien la democracia, el respeto y los diferentes valores sociales, individuales y colectivos, a través del juego.

Sabemos que fueron muchas las semillas sembradas por estas organizaciones en América Latina para la creación de ludotecas y que a partir de estas surgen muchos proyectos en diferentes espacios, atendiendo gran diversidad de intereses y necesidades comunitarias.

Lo que se puede constatar con el trabajo de estas organizaciones y otras que apoyan y mantienen diversos proyectos de ludotecas, es una necesidad constante por intercambiar sus experiencias, encontrar espacios para discutir aspectos como: los objetivos, las acciones, los recursos, sus estatutos, la formación de los ludotecarios y principalmente el impacto comunitario.

A partir de visitas realizadas a ludotecas por diferentes países, durante estos últimos cinco años se puede verificar que muchos son los proyectos de ludotecas Latinos que surgen anualmente, infelizmente no logran mantenerse y han fracasado. Luego de un análisis y comparación de datos, se destacan, entre otras las siguientes razones:

- *Falta de conocimiento y conciencia de los verdaderos objetivos de las ludotecas*
- *Poca bibliografía y registro de experiencias en español.*
- *Falta de personal especializado para operación y funcionamiento de estas. (no registramos cursos técnicos oficiales de formación).*
- *Falta de inversiones y manutención en cuanto a los recursos financieros materiales y humanos.*
- *Falta de orientación, supervisión y estímulo de los organismos gubernamentales de educación o grupos de entidades privadas.*

De cualquier forma es importante destacar también que gracias a la iniciativa, creatividad y esfuerzo de muchos arte educadores, que ante todo creyeron en los resultados y

objetivos alcanzados en las ludotecas, han logrado a pesar de las dificultades financieras y de capacitación que sus proyectos continúen adelante proporcionando alegría y esperanza para millares de chicos, principalmente de los estratos menos favorecidos. ¡Son ludotecas comunitarias en Acción!...

Según Rubio Enciso, hoy en día, la mayoría de las Ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos. Los especialistas y responsables de ellas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre.

Las ludotecas constituyen una adecuada alternativa de educación no formal a través de la lúdica, a fin de asegurar el derecho al juego a los seres humanos en su diversidad de grupos etéreos, de género y ocupacionales, lo que en Cuba forma parte del propio derecho a una superior calidad de vida, sobre la base de la voluntad política que garantiza todos los proyectos de beneficio social⁸.

Como diversos son los tipos de ludotecas, diversas también son las definiciones partiremos del siguiente concepto: “Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” (Raimundo Dinello).

1.3. ¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?⁹

En contraposición al concepto de ludoteca de Bautista, para María Guadalupe Rubio el concepto de Ludoteca se limita al préstamo de juguetes como lo muestra en este artículo: La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro. Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños.

Éstas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales. En la mayoría de los casos, las ludotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura; a estructuras ya existentes como las casas del niño y las bibliotecas infantiles, aunque algunas funcionan en forma independiente de estructuras públicas y/o asociativas, constituidas como una entidad por sí mismas.

Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes y debe estar en condiciones de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado.

Igualmente como cita Rubio a “Borja Solé, define la ludoteca como un “lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil” y es por esto que

⁸ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de La República. Coldeportes. FUNLIBRE. Bogotá, D.C. Colombia. 2000.

⁹ RUBIO, Enciso María Guadalupe. ¿Qué es una ludoteca?

“en muchos países su éxito ha sido relativo pues existen algunas razones para que no se haya logrado en ellas un ambiente idóneo: problemas económicos, de espacio físico, falta de personal, etc. Debe tomarse en cuenta la idea fundamental de la ludoteca: facilitar el préstamo de juguetes proporcionados por un educador”.

Misión de la ludoteca: *Es desarrollar la personalidad de niños mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.*

Así entonces, la ludoteca debe ser un espacio creado y pensado para que el individuo fomente su desarrollo humano integral, es decir, no solo convertirse en un lugar donde el niño simplemente se divierta, sino que le proporcione además situaciones que le permitan explorar, aprender a través de la experiencia, normas, valores y competencias ciudadanas, entre otros aspectos importantes e indispensables para su desarrollo.

El principio de la ludoteca: *En una perspectiva etnológica, conduce a pensar históricamente sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en ‘prótesis’ suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.*

Beneficios de las ludotecas:

- *Satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos.*
- *Es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos.*
- *El niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.*
- *Constituye un intento de control del consumo irracional. Los precios de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesan de aumentar, razón por la cual la ludoteca se ha vuelto una excelente opción.*

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LAS LUDOTECAS¹⁰

Las ludotecas son espacios intencionalmente diseñados para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, la familia y la comunidad, que por lo tanto deben estructurarse previa especificación del marco ético y los objetivos desde las políticas y los programas y aprender a actuar con justicia y ecuanimidad respecto a otras personas, razas, sexos, etc., de forma concreta, sin dejarlo al azar.

1.4.1. LAS LUDOTECAS COMO INSTRUMENTO DE EVOLUCIÓN DEL ENTORNO LÚDICO INFANTIL¹¹

La ludoteca podría ser, y en nuestra opinión es necesario que sea, un centro infantil de tiempo libre donde se realice una oferta lúdica cualitativamente distinta (con actividades globalizadoras y una animación y pedagogía activa partiendo de los centros de interés del

¹⁰ FUNLIBRE. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.

¹¹ RUBIO, Enciso María Guadalupe. Las ludotecas como instrumento de evolución del entorno lúdico infantil.

niño), a la vez que se convierte en un elemento de dinamización de los cambios de mentalidad, del movimiento de opinión y de los cambios en el sistema urbanístico, educativo, familiar y del tiempo libre en que vive la población infantil donde se encuentre ubicada.

1.4.2. REALIDAD Y RECREACIÓN COMO DETERMINANTES EN LAS OFERTAS DE UNA LUDOTECA¹²

Ludotecas para el desarrollo: FUNLIBRE, ha considerado las ludotecas como espacios de educación para el tiempo libre y ello significa articular un plan de desarrollo, un plan operativo y la oferta de programas y servicios orientados a la formación de hábitos en la vida cotidiana que se integren a los ámbitos de socialización del niño: escuela, familia y comunidad.

Modelo de Ludotecas FUNLIBRE: Las ludotecas son espacios intencionalmente diseñados para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, la familia y la comunidad, que por la tanto deben estructurarse previa especificación del marco ético y los objetivos desde las políticas y los programas y aprender a actuar con justicia y ecuanimidad respecto a otras personas, razas, sexos, etc., de forma concreta, sin dejarlo al azar.

1.5. OBJETIVOS DE LAS LUDOTECAS

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Tienen entre otros los siguientes objetivos¹³:

- *Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.*
- *Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.*
- *Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.*
- *Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).*
- *Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.*
- *Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.*

1.6. FUNCIONES DE LAS LUDOTECAS

Las ludotecas además cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias, por lo tanto las principales acciones que deben desarrollar son las siguientes¹⁴:

- *Creación y funcionamiento de ludoclubes (estructuras organizativas que propician la autogestión de adolescentes, jóvenes y adultos vinculados al Programa a través de ludotecas escolares o públicas. Un ludoclub ha de tener no menos de 4 miembros y un*

¹² SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Coordinador Regional de FUNLIBRE. Ludotecas y Desarrollo. Funlibreantioquia@yahoo.es

¹³ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de La República. Coldeportes. FUNLIBRE. Bogotá, D.C. Colombia. 2000.

¹⁴ *Ibíd.*

número máximo indeterminado (aunque es conveniente que no sean demasiados; entre 8 ó 12 es adecuado), tanto de uno como de otro sexo, quienes se agrupan por afinidad (estudian o trabajan en el mismo centro, son vecinos del barrio, o muy buenos amigos que quieren pasarla bien reuniéndose frecuentemente para realizar actividades lúdicas), para el desarrollo de los diversos programas puntuales.

- Realización de talleres lúdicos para la creación de juegos y juguetes, y la investigación y rescate de juegos tradicionales.
- Celebración de festivales de ludotecas, con diversos eventos participativos: debate de ponencias, torneos de juegos, muestras de los talleres lúdicos, etc.

Para María Guadalupe Rubio las funciones de una ludoteca, son:

- Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.
- Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.
- Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres, en particular.
- .Orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.
- Proporcionar material lúdico adecuado para los niños con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.
- Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
- 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 juguetes que se hayan estropeado.

Funcionamiento de las ludotecas según referentes de FUNLIBRE: Si se define la ludoteca como un lugar destinado al disfrute creativo del tiempo a través de la actividad lúdica encontramos unas implicaciones básicas:

- Su carácter de lugar que solo es posible en la medida que en el espacio se tengan las vivencias evocadoras.
- No son para ocupar o usar el tiempo libre sino para “disfrutar” un tiempo que en virtud de tipo de actividad que se realiza en el, adquiere la dimensión de liberado.
- La creatividad que subyace al disfrute del tiempo supone la configuración en el espacio de unos ambientes lúdico-pedagógicos.
- Los juguetes con los que se dota el espacio son aquellos pertinentes para facilitar una vivencia lúdico pedagógica específica, o sea que deben ser unos medios lúdicos. No se trata de poner al usuario y el juego al servicio del juguete sino al contrario.
- El quehacer en la ludoteca debe pues corresponder a una programación definida con una intencionalidad que va más allá de simplemente llenar un espacio con un banco de juguetes.

1.7. TIPOS DE LUDOTECAS

Rosa Helena Bautista¹⁵, reconoce diferentes tipos de ludotecas en América Latina, las cuales existen para atender las necesidades lúdicas y afectivas de los niños, jóvenes y adultos. Estas son:

- **Ludoteca Hospitalaria:** Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.
- **Ludoteca Circulante o itinerante:** Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados.
La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.
- **Ludoteca Escolar:** Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa de la LBV "Un corazón abierto a la creatividad". Es el tipo de ludoteca más común implementadas a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos.
- **Ludoteca Terapéutica:** Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)
Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.
- **Ludoteca de Investigación:** Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

En este orden de ideas, Ludoexplorer como ludoteca de investigación, ha permitido la práctica estudiantil bajo la supervisión de docentes, profesionales de la educación y administrativos de la UTP. En ludoexplorer, los estudiantes han podido aplicar el conocimiento adquirido en un espacio extraescolar, enriqueciendo así, su competencia docente y profesional.

- **Ludotecas comunitarias:** Responde a dos aspectos:

¹⁵ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de La República. Coldeportes. FUNLIBRE. Bogotá, D.C. Colombia. 2000

- *Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.*
 - *Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.*
- **Ludotecas temporarias:** *Funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación.*

De igual forma, María Guadalupe Rubio Enciso¹⁶, clasifica las ludotecas de acuerdo a su forma de trabajo, su manera de funcionar y los propósitos que persiguen.

En esta clasificación reconoce, además de la ludoteca circulante, la ludoteca comunitaria y la ludoteca escolar, otro tipo de ludotecas tales como:

- **Ludoteca personal:** *Integrada por antologías de poemas, cuentos, cantos y juegos, seleccionados con el propósito de que el lector descubra, los disfrute y aprenda a encontrarse a sí mismo.*
- **Ludoteca local:** *Suele constar de una sala en la que los juguetes están colocados en estanterías y clasificados por edades y por clases (educativos, tácticos, deportivos). El niño puede mirarlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a la mesa donde le espera el animador. Este último le preguntará su nombre y buscará su ficha personal, a la que adjuntará la ficha del juguete, para cotejar ésta con el estado en que se proporciona el juguete al niño. Finalmente se lo entrega por un periodo máximo, que en general es de unos quince días. En esa misma sala o en otra cercana se suele encontrar un área de juegos, en la que el niño puede jugar libremente con los juguetes especialmente destinados a ser utilizados en ella.*
- **Ludotecas especializadas en el trabajo con discapacitados:** *Suelen funcionar exclusivamente para estos niños y están equipadas con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete. Consideramos conveniente integrarlas a las ludotecas locales para que los niños con alguna discapacidad jueguen y se relacionen con el resto de los niños.*

Por su parte, La Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación¹⁷ (FUNLIBRE), ha propuesto unas variables o categorías que permiten clasificar las ludotecas por su naturaleza, su público objetivo, su ubicación, su sector complementario y su servicio, así:

- **Por su naturaleza:** *Ludoteca Pública, Ludoteca Privada comercial y Ludoteca Privada Comunitaria*
- **Por su público objetivo:** *Ludoteca Infantil, Ludoteca Juvenil, Ludoteca para Adultos y Ludoteca Intergeneracional*

¹⁶ RUBIO, Enciso María Guadalupe. *Qué es una Ludoteca?*.

¹⁷ FUNLIBRE. *Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Las Ludotecas.*

- **Por su ubicación:** Ludoteca Fija, Ludoteca Itinerante y Ludoteca Móvil
- **Por el sector complementario:** Ludoteca Cultural, Ludoteca Escolar, Ludoteca Hospitalaria, Ludoteca Comunitaria, Ludoteca Laboral y Ludoteca Comercial
- **Por su servicio:** Animación sociocultural, Préstamo de juguetes, Laboratorio creativo y manual, Multimedia, Investigación y recuperación de tradiciones y Cuidado de niños.

1.8 EL LUDOTECARIO

En el proyecto NAVES el ludotecario debe velar por el cuidado y buen uso de los mismos, pero de manera principal tener una mirada crítica sobre el uso que los niños dan a los juegos, al tipo de interacciones que se generan, a la generación de dispositivos para potenciar su uso y su impacto sobre los procesos de los menores. La capacidad de atención de las ludotecas se establece en 25 niños de manera simultánea, aun cuando este valor puede aumentar en aquellos casos que las características del espacio físico asignado al funcionamiento de la ludoteca lo permitan.

Así para Bautista, algo fundamental es hablar de quien trabaja en la ludoteca, del papel del responsable o sea del Ludotecario (animador, facilitador del juego, recreacionista, brinquedista, entre otros), teniendo en cuenta definiciones de autores como:

Chiarotto (1991), refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida.

Borja (1992), en su ponencia “La figura del ludotecario, preparación y funciones” destaca: La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión Cultural y Educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones.

Dinello (1993), en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas de estudio, el cuál deberá incluir realización de actividades prácticas.

Cunha (1994), afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. “Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca”.

Nylse Cunha, ésta es una profesión a la cual no se llega simplemente a través de un diploma y sí por convicción, pues necesita de un sólido optimismo, “... ciertamente no se puede construir una Brinquedoteca sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros”.

Son esenciales grandes cualidades en los ludotecarios: gran amor, sensibilidad, y trabajo con entusiasmo, determinación y competencia.

Es el profesional serio que estudia, se prepara constantemente, piensa, investiga, experimenta, llora, ríe, canta y juega, juega sin parar. No podemos olvidar al voluntario que aprende y se forma junto al ludotecario para cumplir y desarrollar un papel fundamental de apoyo en la ludoteca.

Es necesario destacar que durante estas dos últimas décadas y gracias a este movimiento de ludotecas, la importancia del juego como derecho de todos, vital para el desenvolvimiento humano, ha tomado gran trascendencia y lugar en las discusiones, exposiciones, talleres y trabajos científicos dentro de los innumerables congresos y encuentros organizados, promovidos y apoyados por organizaciones internacionales¹⁸.

Ludoexplorer pretende que los ludotecarios tengan diferentes perfiles profesionales que no solo se dediquen a cuidar el espacio físico y los materiales didácticos, sino que aporten a la formación e información de los niños que asistan a la ludoteca.

Este ludotecario debe tener un perfil de liderazgo, amor por su que hacer, responsabilidad y paciencia, de lo contrario, la ludoteca perdería su verdadero sentido y los esfuerzos serían en vano.

Perfil y funciones del ludotecario para FUNLIBRE: *Aunque no existe la profesión de Ludotecario si es una figura polivalente y a su perfil ayuda que, proviniendo de disciplinas como la pedagogía, la psicología, la recreación, el trabajo social, reciba una preparación específica teórico-práctica que le permita desarrollar capacidades para crear atmósferas creativas y distendidas para poner en marcha las dimensiones afectiva y emotiva de los usuarios de los programas que diseña, facilitar el intercambio de experiencias y ante todo “jugar”. No es suficiente saber hacer jugar, sino que se requiere saber jugar y conocer los distintos tipos de juego de la edad evolutiva.*

El papel del Ludotecario es bastante complejo en la medida que no debe concentrarse exclusivamente a animar a jugar sino que debe ser un educador especializado con competencia pedagógica, psicológica y sociológica, lo que señala la importancia que su vinculación a la Ludoteca no sea esporádica sino permanente. Con tales características será factible que asuma las funciones de:

- *Planificador técnico del aprendizaje progresivo -de lo más conocido a lo más desconocido, de lo más fácil a lo más complejo, de lo más cercano a lo más lejano- que tiene en cuenta los conocimientos previos y los intereses de los usuarios de los programas viabilizando una real participación.*
- *Diseñador técnico de programas que alternan actividades de ritmo lento y rápido, dirigidas, no dirigidas y libres, intelectuales, de movimiento o manipulativas, todas las cuales las adecua a cada contexto específico.*
- *Planificador operativo, que conoce previamente la actuación y las características de las personas a las que van dirigidos los programas.*
- *Organizador de ambientes lúdico pedagógicos que ofrecen una diversidad de estímulos y plantean una realidad rica en matices, tornando la situación didáctica en algo sugerente.*
- *Organizador del trabajo de los usuarios mediante diferentes agrupaciones de los mismos -parejas, tríos, pequeño grupo, gran grupo- y con la habilidad para combinarlas de la manera más enriquecedora posible.*

¹⁸ BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de La República. Coldeportes. FUNLIBRE. Bogotá, D.C. Colombia. 2000.

- *Organizador y líder de una dinámica de autogestión del trabajo lúdico pedagógico en la Ludoteca, donde las responsabilidades y los compromisos son colectivos y compartidos, donde la autonomía y participación infantil predominan sobre la dependencia del adulto.*
- *Líder del aprendizaje como proceso para lo cual recurre a actividades de motivación, actividades de desarrollo y actividades de evaluación, coherentes entre sí.*
- *Creador de ambientes de comunicación, de espacios organizados y estructurados, estimulantes e incitadores a la participación.*
- *Motivador y movilizador a la participación en torno a actividades que si implican emulación desmitifican el error, el “perder” y las frustraciones, valorando el esfuerzo, el intento y la superación de dificultades.*
- *Generador de normas de funcionamiento claras, no contradictorias, que permiten al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto.*
- *Favorecedor de la expresión de opiniones y críticas desde un espíritu constructivo y positivo.*
- *Recopilador permanente de datos que incluye de forma posterior en el proceso de la evaluación.*

*En consecuencia, y siguiendo a Negrine (1997), el profesional involucrado en la ludoteca debe estar preparado no solo para actuar como animador, sino también como observador e investigador de las relaciones y acontecimientos que ocurren en el ámbito de la ludoteca. Para una tarea de esta dimensión social, el individuo necesita de una formación sólida, fundamentada en **tres pilares**¹⁹:*

- *La formación teórica debe poseer bases en las teorías que trabajan con el desarrollo, el aprendizaje, el juego, la recreación y el juguete.*
- *La formación pedagógica, debe proporcionar la vivencia al interior del ambiente lúdico, no apenas en el ámbito de la infancia, sino también en diferentes contextos, sea con niños y niñas, adolescentes, adultos o con la tercera edad, complementando de esta forma, la formación teórica, la cual se construye por la vivencia y no apenas por la consciencia.*
- *La formación personal aparece, según el, como una vertiente totalmente innovadora, pues debe propiciar al educador en formación la vivencia de lo lúdico, o sea, una práctica mas preocupada con la experiencia que con técnica puramente simples.*

Ello supone que el Ludotecario profundice en el estudio e investigación sobre programación, evaluación y animación socio cultural lo cual le facilita:

- *Dominar a profundidad la psicopedagogía infantil²⁰.*
- *Aprovechar la propia cultura lúdica mediante la investigación metodológica y sistemática sobre el juego y el juguete, con el objetivo de comprender su importancia y aplicación pedagógica y su eventual irrelevancia.*
- *Participar en pasantías teóricas prácticas fortalecedoras de la capacidad de animación y de realización de talleres (pintura, teatro, plastilina, manualidades, etc.)*
- *Conocer el computador y del Internet para orientar al niño en su uso lúdico-pedagógico.*

¹⁹ FUNLIBRE. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.

²⁰ *Ibíd.*

- *Investigar sobre las tradiciones populares y sobre el uso del juguete y los juegos tradicionales.*
- *Dominar conceptos de desarrollo territorial.*

La función del ludotecario no se debe limitar a un hacer por hacer, sino ser un observador sistemático del comportamiento individual y del grupo de niños, para poder tomar decisiones y buscar estrategias pedagógicas para potencializar capacidades o detectar barreras para el aprendizaje y la participación.

1.9. La ludoteca de la UTP.

El derecho del niño a la recreación, a la educación y su inclusión en la sociedad, son el motivo principal de acercar a los profesionales de la educación y a todas las personas involucradas en la formación de los niños y jóvenes, al reconocimiento de la Ludoteca, como una opción viable y pertinente para darle solución a las problemáticas sociales que afectan el desarrollo integral de los niños y jóvenes, brindándoles así un espacio lúdico y propicio para el aprendizaje.

Es por esto que algunas entidades como, La Fundación Colombiana de Tiempo libre y Recreación (FUNLIBRE), se han preocupado por abordar procesos que incidan en el mejoramiento de la calidad de vida de los niños y jóvenes, desarrollando trabajos enfocados en:

- *La **dinamización de procesos orientados al mejoramiento de las condiciones que están ocasionando un problema** o situación crítica para una población dada, en este sentido desde las ludotecas se abordan procesos orientados a incidir sobre la situación de derechos de los niños y las niñas en las variables que le son pertinentes, por ejemplo a través de procesos educativos, articulándose a los sistemas de referencia, contrareferencia y trabajo en red con las instituciones del (Sistema Nacional de Bienestar Familiar) SNBF, fortalecimiento del tejido social, ampliación de oportunidades de recreación de los niños, las niñas y los jóvenes que presentan problemáticas asociadas a uso inadecuado de su tiempo extraescolar o niños desescolarizados, trabajo alrededor de los referentes de identidad cultural, trabajo con padres de familia con problemas de maltrato intrafamiliar, entre otros.*

- *La **dinamización de procesos orientados a la prevención** particularmente buscando fortalecer los factores de protección y disminuir las posibilidades de entrar en condiciones de vulnerabilidad. La prevención se aborda principalmente a través de estrategias pedagógicas donde el juego, el juguete y la actividad recreativa se constituye en el elemento mediador de tales procesos. Los ejes temáticos y programáticos de la prevención se determinan con base en el diagnóstico participativo.*

- *Experiencias de **desarrollo personal**: La experiencia que se dinamiza desde la ludoteca, la cual potencia la dimensión lúdica de las personas para promover el desarrollo de capacidades humanas, es esencialmente individual y trasciende al colectivo a través del proceso. De ahí que el trabajo sobre el “sujeto mismo” es esencial en los procesos, particularmente orientado al desarrollo de la autonomía, la autodependencia, la creatividad, etc”²¹*

²¹ FUNLIBRE. Ejemplos de Líneas de Proyectos

Es por esto, que FUNLIBRE se ha puesto en la tarea de recopilar los escritos de diversos autores, en su mayoría Latinoamericanos, que han desarrollado trabajos relacionados con la implementación de ludotecas y su aporte a todas las dimensiones del desarrollo humano de los niños y jóvenes.

Por su parte, El Programa Nacional Ludotecas NAVES (Niños aprendiendo, viviendo, estudiando y socializando), una propuesta de la Corporación Día del Niño y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar que también trabaja en pro del desarrollo humano integral de los niños y jóvenes, esta *“orientada a hacer viable un proyecto de carácter social en beneficio de la población infantil, mediante el cual se aporte, no sólo a la solución de las problemáticas infantiles, sino además a la potenciación de las posibilidades de los menores, sus familias y la comunidad en la cual se encuentran inscritos. Se trata de un programa orientado al mejoramiento de la calidad de vida de los niños colombianos y sus familias, por medio de estrategias pedagógicas orientadas por la lúdica, la recreación, el juego y las artes”²²*.

“Quizá el sentido más relevante del Programa Nacional de Ludotecas NAVES, sea el que sus procesos vayan acompañados por la dinamización de una red social de gestores, operadores y facilitadores de la vivencia desde el espacio ludotecario.

En este sentido, la ludoteca ha de estar acompañada de un diseño programático, que oriente un desarrollo sostenido y el cumplimiento de sus objetivos por ludotecarios preparados con las competencias y especialmente actitudes, para que el programa se convierta en un proyecto de desarrollo²³”, teniendo en cuenta, que el desarrollo puede ser definido como un proceso destinado a crear condiciones de crecimiento para los individuos, grupos y comunidades a través de la participación que genere cambios en la actitud y en los hábitos, de manera que pueda verse este proceso como la consolidación de seres que, por ser sujetos sociales, tienen capacidades analíticas y creativas que favorecen la consecución de sus metas y la consolidación de procesos de crecimiento y desarrollo integral.

Es importante además señalar que en este concepto de desarrollo se asume que al ver al sujeto como activo de su desarrollo, se pone en juego potencializar todas las facultades, capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes del hombre y que es preciso mejorar todos los campos de la sociedad. Se trata de un proceso integral y dinámico mediante el cual una comunidad favorece para sus miembros oportunidades y recursos materiales que mejoren sus condiciones²⁴.

Se puede notar que la mayoría de experiencias referentes a las Ludotecas, tienen como objetivo principal el ofrecimiento de un espacio lúdico creativo que permita la dinamización de procesos para dar solución a las diversas problemáticas que afectan el buen desarrollo de los niños y jóvenes, así Ludoexplorer como un proyecto de intervención pedagógica permitió a través de las actividades lúdicas, recreativas, artísticas, culturales y deportivas, el desarrollo humano integral de los niños, hijos e hijas de los docentes, estudiantes y administrativos de La UTP que asistieron constatemente a la ludoteca.

²² OSORIO, Esperanza Correa. Directora Ejecutiva Nacional, y otros. FUNDACIÓN COLOMBIANA DE TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN (FUNLIBRE).

²³ *Ibid.*

²⁴ ZARATE, Mireya, Modelo de desarrollo humano Comunitario. Desarrollo Comunitario. Editorial Plaza y Vades, México, 2005, Pág. 196

Ludoexplorer, surgió en primer lugar como un proyecto de intervención social hace tres años como un proyecto de enfoque empresarial-educativo para la asignatura de Administración educativa. Al realizar el diagnóstico en el barrio donde se iba a ejecutar el proyecto, entre otras necesidades tales como cultura ciudadana, educación ambiental, educación sexual, capacitación para los adultos, se evidenció como problema relevante la necesidad de un lugar cercano, confiable y económico donde los niños pudieran ocupar constructivamente su tiempo libre.

Para ejecutar el proyecto se necesitaba de una gran inversión con la cual no se contaba, debido a esto y motivados por la docente que daba la asignatura de Administración educativa, el proyecto se modificó para presentarlo y ejecutarlo en La UTP, con el fin de lograr la financiación de este. El proyecto fue presentado y expuesto por la docente, pero no se tuvo respuesta alguna por varios semestres.

Finalmente en el último semestre del 2007, el proyecto Ludoexplorer fue aprobado en el Centro de Investigaciones y extensión con un presupuesto de tres millones de pesos para implementarlo en una primera fase experimental como un proyecto de extensión solidaria producto de un concurso de proyectos presentados por docentes de la universidad.

En esa primera fase se convocó a los niños, hijos e hijas de docentes, estudiantes y administrativos por medio de volantes, carteleras y anuncios en la emisora Universitaria Estéreo de La UTP, logrando una inscripción y participación total de veinticinco niños en promedio, en edades comprendidas entre los 5 y 12 años (Ver anexo 1).

Los horarios establecidos para el desarrollo de las actividades, se organizaron de la siguiente manera: todos los martes de 2:00 p.m a 6:00 p.m, desde el 21 de agosto hasta el 18 de diciembre de 2007. Las horas de trabajo se distribuyeron así:

- De 2 a 3 pm: Ambientación de la sala de grupos de la Biblioteca Jorge Roa Martínez. .
- De 3 a 5 pm: Realización de actividades.
- De 5 a 6 pm: Organización y entrega de la sala de grupos.

Las diferentes actividades fueron desarrolladas dentro de la instalación temporal de la ludoteca y aprovechando al máximo las instalaciones existentes dentro del campus universitario, así:

- Talleres de lectura y escritura (Dirigida y libre)
- Narración de cuentos.
- Actividades recreativas: Actividades al aire libre, carrera de obstáculos, competencias, obra de títeres.
- Actividades deportivas: Tae kwondo, fútbol, volleyball.
- Talleres de sensibilización
- Manualidades: Mural, plastilina, origami, dibujo, pintura, filigrana.
- Actividades libres y dirigidas.
- Juegos grupales e individuales con material didáctico.
- Visitas al Planetario y el Jardín Botánico de la UTP.
- Día de los niños: Fiesta de disfraces.
- Cierre del proyecto con novena de aguinaldos, y
- Visita del programa Zona Cero de Telecafé.

Las actividades fueron diseñadas pensando en los intereses de los niños y niñas, para que se motivaran a seguir asistiendo constantemente a Ludoexplorer, logrando así el objetivo del proyecto, un proceso continuo para el desarrollo humano integral de los niños que asistieron a la ludoteca.

CAPITULO 2: LA LÚDICA

2.1. EL CONCEPTO DE LUDICA A TRAVES DE LA HISTORIA²⁵

La Lúdica en sus orígenes involucraba tanto a niños como a adultos, cuando no existían diferencias significativas entre los implementos empleados por unos y otros en la tenaz lucha por la subsistencia, así como tampoco entre los fines del acto lúdico –ritual y utilitario- y los del trabajo. No eran aquellos aún los tiempos de la infancia, como tampoco del juego.

Al complejizarse los instrumentos de trabajo su empleo escapó de las posibilidades de los más pequeños, que solo pudieron acudir a representaciones de ellos para adiestrarse en su manejo como preparación para la vida adulta. Surge así el juego como dimensión simbólica de la realidad y campo de acción de la infancia, perdiéndose el inicial sentido de seriedad de la Lúdica en la medida en que sus resultados se distancian de la apropiación inmediata de resultados concretos. Sus manifestaciones no serias se acrecientan cuando los seres humanos, en asentamientos más estables y con una supervivencia más asegurada, pueden dedicar parte del tiempo a festejar los éxitos en las cosechas o en los combates, o a celebrar otras actividades sociales caracterizadas por el jolgorio y la fiesta. Por otro lado, el culto sacro, asumido con el rigor que impone el temor a lo desconocido, se consolida como vertiente seria de la Lúdica dedicada a rendir tributo a los dioses, conjurar desastres y enfermedades, o predecir el porvenir, entre otras funciones.

*En **Los tiempos clásicos**, la vertiente seria de la Lúdica se erigió, además de lo cultural, en "tiempo de aprendizaje" -la skole griega-, pues en ese instante liberado de las obligaciones impuestas por la subsistencia -de las cuales se encargaban principalmente los esclavos-, los hombres libres podían dedicarse a la contemplación filosófica de la realidad y al diálogo. Fue, de tal modo, el origen de la educación como método estructurado del conocimiento, cumpliendo una indiscutible función por el desarrollo, al menos para una parte de aquella sociedad.*

*Es en **la Edad media** cuando se inicia la gran crisis de la Lúdica, como parte del estancamiento que representó para la cultura en general la larga noche del oscurantismo feudal, donde -gracias a un absoluto funcionalismo religioso- nada que no resultase conveniente en función de la Iglesia podía prosperar. Así la pintura, la música, la literatura, la arquitectura, como formas principales del arte medieval, debieron limitarse a los intereses de la institución eclesiástica para continuar desarrollándose.*

*El ocio en **El feudalismo** fue un privilegio de la nobleza, y más que al aprendizaje -como ocurrió en la etapa clásica- se dedicó al entretenimiento y la diversión mediante festines, torneos y juegos de salón, convirtiéndose en el típico modo de vida de la aristocracia.*

También las clases bajas de la sociedad ocuparon con juegos su escaso tiempo de ocio. Junto a los juegos infantiles -con un fundamento semejante al actual, de representación de la vida adulta- se generalizaron las acciones lúdicas entre las personas mayores, sobre todo por parte de la soldadesca que ocupaba su tiempo libre en juergas y apuestas. El carnaval, en cuyos orígenes vinculados al culto pagano se identifican ritos y prácticas de hechicería, como las del sabat, aquelarres o festividades de las brujas, llevó la expresión no seria de la Lúdica - la fiesta y el jolgorio- a una dimensión masiva dentro de la cultura popular.

²⁵ FULLEDA, Bandera Pedro. Ludología: La indagación del juego por el juego.

Desde sus castillos y catedrales la clase dominante veía con temor tales acciones lúdicas del pueblo, a las que calificó de satánicas por su no subordinación al funcionalismo religioso. y en consecuencia las estigmatizó. La Lúdica quedó así dividida en "buena" -la practicada por la nobleza- y "mala" -la de las clases bajas, considerada peligrosa y pagana-.

A los tiempos modernos llega la Lúdica con el estigma heredado del feudalismo, lo cual aumenta la cada vez mayor separación entre sus manifestaciones serias y no serias, así como el marcado divorcio entre el juego y la educación. Se consolida la interpretación del juego como pérdida de tiempo, lo improductivo y banal, a lo cual contribuye extraordinariamente el funcionalismo existencial que caracteriza a la sociedad capitalista. Si para el funcionalismo religioso lo único valioso es el "creer", para el existencial todo estará en función del "estar" y del "tener", como consecuencia de un proceso que todo lo convierte en mercancía y que desata la enajenación por el consumo.

*¿Qué ha pasado con el ejercicio de la Lúdica hasta **nuestros días**? En su afán innato por el desarrollo el hombre busca constantemente lo divino -en su justa significación de "lo extraordinario, lo excelente"- . Apunta a lo más alto, como ente superior de la escala biológica. Tanto el funcionalismo religioso como el existencial han orientado tal búsqueda hacia lo externo: el primero, en la representación idealista de Dios; el segundo, en el pragmatismo de la riqueza material.*

En la época contemporánea, el hombre se ha dejado envolver por un mundo cada vez mas congestionado por los avances tecnológicos, la ambición por el dinero y el poder o simplemente por la densidad demográfica entre otras causas, llegando así a un estado de sedentarismo y de pasividad física y mental, es decir, sobrevive y no vive.

2.2. LA LÚDICA COMO FUNCIÓN ANTROPOLÓGICA²⁶

La significación de la Lúdica como función antropológica tiene igualmente que ver con el sentido de la espiritualidad, cual esfera de los sentimientos, concepciones, valores y fundamentos ético-morales, cualidades exclusivamente humanas. En las memorias al Primer Encuentro Nacional e Internacional de Lúdica (Bogotá, 1998), Manuel Guillermo Rodríguez apuntó: "...Podemos empezar a pensar en la existencia de una actividad que denominamos Lúdica, como expresión de la imaginación, del entretenimiento, unida a la actividad creativa del hombre. Porque es gozo y conciencia del gozo. En todas las culturas es un refinamiento de la vida humana, que incluso adopta formas heterodoxas, como la contemplación ociosa y la magia, allí donde no existe la Filosofía.

"La Lúdica se relaciona con el pasado y el presente de la Humanidad desde las perspectivas de su pasado animal, que se mantiene dentro de un presente que cada vez pasa por más civilizado. Dentro de él se dan diversas etapas o modelos diferenciales que permiten considerar, aunque no estrictamente, aquellas manifestaciones lúdicas infantiles y las más maduras. Una de estas es la que se ha denominado 'alta cultura', como un tipo de Lúdica propio de las épocas más recientes.

"Se trata de una construcción cultural sumamente sofisticada, en donde se encuentran aspectos profundos del conocimiento de alta tecnología, de consideración de las esferas profundas de la personalidad humana, de la consideración de la polifonía universal de las

²⁶ FULLEDA, Bandera Pedro. Ludología: La indagación del juego por el juego.

creaciones culturales de todo el mundo, las producciones africanas, orientales, sudamericanas y europeas. Donde se incluyen aspectos de todas las ciencias naturales y sociales. En ellas deberían reconocerse y comprenderse los derechos fundamentales de los seres humanos, plantearse alternativas de acción y transformación de la realidad natural y social".

La Lúdica es un satisfactor del desarrollo humano. En realidad, es el principal agente del desarrollo concebido con la óptica del PNUD, pues desde la dimensión individual se desencadenan los procesos sinérgicos que aseguran las proyecciones sociales. El Homo Faber ha de quedarse a la mitad del camino en el empeño por el desarrollo. Sólo el Homo Ludens puede llegar a ser verdaderamente Homo Sapiens, el hombre sabio que no solamente trabaja, sino que además -y sobre todo- es capaz de jugar, construyéndose desde el ejercicio de la Lúdica un destino superior para toda la Humanidad.

Por lo tanto la lúdica, es una dimensión exclusiva del ser humano, por ser intencional, diferente a los animales que "juguetean" y responden a los estímulos por instinto.

2.3. LA LÚDICA COMO SATISFACTOR DE NECESIDADES HUMANAS²⁷

El abordaje de la Lúdica de forma sustantiva requiere de otras herramientas del conocimiento, diferentes a las tradicionalmente empleadas por las disciplinas que han estudiado el juego de manera instrumental. Para penetrar en la esencia misma del acto lúdico y dar respuesta a las preguntas básicas ¿qué? y ¿por qué?, estamos proponiendo un enfoque desde los conceptos filosóficos que nos permitan superar las limitaciones de las ciencias específicas, más comprometidas con el ¿cómo? y el ¿para qué?.

En el ser humano, por las superiores facultades de su corteza cerebral la actividad en una u otra dirección será generalmente consciente, aun cuando presenta acciones absolutamente instintivas, particularmente vinculadas a la supervivencia, como las regidas por el instinto de conservación.

De tal modo, el hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de subsistencia con un tipo exclusivo y superior de actividad, que es el trabajo. Solo el hombre trabaja, pues los restantes animales resuelven dicha necesidad mediante acciones instintivas, biológicamente determinadas. Lo que diferencia, por ejemplo, el trabajo del peor arquitecto de la labor de la mejor abeja es que aquel antes de acometer la construcción de un edificio la realizó previamente en su mente, por lo que su actividad es muy superior al permitir la incorporación de soluciones creativas y novedosas, imposibles de lograr en el panal, instintivamente construido por las abejas, según un patrón transmitido genéticamente.

Y por igual causa, el hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de desarrollo con otro tipo exclusivo y superior de actividad, que es justamente el acto lúdico. En consecuencia, solo el hombre juega -así como igualmente solo él tiene acceso al arte, a la risa, a la liturgia religiosa y a la creatividad- tal como argumentamos anteriormente.

La civilización ha potenciado la primacía del trabajo sobre lo lúdico, como generador de medios de consumo -tanto materiales como espirituales-, lo cual es históricamente acertado, pues la subsistencia es la primera exigencia de la especie. Pero solo a través del desarrollo

²⁷ Ob. Cit.

podieron los hombres primitivos distanciarse de la condición animal, sin lo cual también la especie habría desaparecido bajo la acción de depredadores físicamente mejor dotados. El dominio del fuego no sólo contribuyó a la defensa y alimentación de los protohombres, sino que además les permitió iluminar y calentar las profundas cavernas donde establecieron las relaciones sociales del clan, practicaron sus ritos sagrados y dejaron el testimonio pictográfico de sus experiencias vitales, en una práctica de marcado contenido lúdico -como representación simbólica de la realidad- que fue la base del desarrollo indetenible del arte, la ciencia y la comunicación, en vías de conformación de la cultura humana.

Aquellas incipientes manifestaciones de la Lúdica poseían una profunda significación en las agrupaciones humanas, asumiéndose con todo el rigor de una necesidad vital. A lo largo de la historia de la Humanidad, el desarrollo de las fuerzas productivas y la consecuente división y especialización del trabajo establecieron una diferenciación entre las que pasaron a ser formas serias y no serias de lo lúdico.

En este sentido, el hombre por lo general siente placer en todas las actividades cotidianas que realiza porque de lo contrario carecerían de valor y sentido para él, trayéndole como consecuencia la realización de actividades mal hechas y con errores.

2.4. LOS CONCEPTOS DE LÚDICA Y LUDOPATÍA²⁸

La categoría de tiempo libre parece corresponder a un momento histórico del desarrollo de las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descanso o para la recuperación del trabajador.

Esta categoría nació como una consecuencia y dependencia de lo laboral pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe relativarse en el sentido de ser libre, únicamente, de la faena contractual-remunerativa y específica de la empresa o fábrica.

El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como de descanso, recuperación energética y atención de necesidades fisiológicas (sueño, alimento). Menos aún puede considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapen al capricho o interés lúdico, como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a un hijo en sus tareas escolares, cocinar, etc.

Tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máxime cuando se ha dicho que la lúdica está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre no lo es tanto, que no está dedicado a la lúdica y que mucho de lo que allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica, si por el primero se entiende descanso y recuperación para el trabajo. (No, como en la Grecia antigua, cultivo intelectual).

Dos sociólogos cubanos citan a Marx opinando sobre el tiempo libre: él (Marx) lo entendía

²⁸ BONILLA, B. Carlos. Los conceptos de Lúdica y Ludopatía. Universidad Surcolombiana USCO. Universidad de Caldas. FUNLIBRE. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes. Caldas Colombia. 1998.

como “Tiempo por encima del tiempo de trabajo” y lo dividía en dos partes fundamentales, “el tiempo de ocio” y “el tiempo de realización de una actividad más elevada, más sublime” que convierte a aquel que lo realiza en “otro sujeto”.

Ahora se podrá comprender que **lúdica, ocio y tiempo libre** no son conceptos idénticos pero si interactivos. Se podrá comprender, además, que la naturaleza de la emoción lúdica no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio. Por eso ella aflora en escenarios y momentos muy serios, por ejemplo en forma de “recocha” en el salón de clases o de chiste y broma en medio del funeral o la tragedia.

Es importante aclarar, que en cierta medida, las dimensiones del hombre deben estar equilibradas entre sí y no prevalecer una sobre otra por que podría traer consecuencias en el normal desarrollo psicológico del hombre. En este caso el autocontrol y la conciencia son muy importantes, ya que permiten tener un equilibrio y una vida armónica.

CAPITULO 3: EI JUEGO

3.1. DEFINICION DE JUEGO

Para Roger Caillois (1994), un juego es *“una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores. Este puede ser definido por: A) un objetivo que los jugadores tratan de alcanzar. B) un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretener y divertir, pero puede también representar un papel educativo. Un juego puede, o no, incluir un juguete. Los juegos implican generalmente el estímulo mental o físico, y a veces ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológica”*²⁹

Por su parte, Aldo Pérez Sánchez, considera el juego como *“un universo cerrado donde las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos se autoimponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante, de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego, es decir, en un universo cerrado. La diferencia, cuando se abandona el mundo cerrado del juego, pero se mantienen sus características, se ingresa en el mundo de la recreación”*³⁰.

Es importante aclarar que el jugador no solo debe tener en cuenta las reglas del juego en si, sino tambien conocer las reglas del contexto en el que se juega.

Desde una perspectiva Vygotskiana (1988) se entiende por juego aquella actividad que presente:

“- Un carácter imaginario... un mundo imaginario, el cual, según Vygotski (1988) se desarrolla por la necesidad del niño de satisfacer determinados deseos de inmediato. El niño en edad preescolar monta un escenario imaginario que le permite que esos deseos sean realizables. Transformando los objetos reales en aquellos que necesita para montar la escena. Es así que una caja podrá transformarse en barco y luego en torta según la ficción lo requiera.

*- Reglas, no son desarrolladas con anterioridad (de antemano) sino que se desarrollan en la escena, son necesarias para que ese mundo imaginario sea posible. Las mismas están vinculadas al mundo social, al contexto en el que los niños, que desarrollan el juego, se encuentran inmersos (el asumir un determinado rol implica conocer las reglas para desempeñar ese papel: ser madre, ser doctor, ser maestro etc, en ese contexto histórico y social particular). El conocerlas y actuarlas en ese mundo de ficción le estaría ofreciendo al niño la posibilidad de “representar” y “comprender” aquellas escenas reales de las que forma parte en la vida cotidiana. Según Vygostki, el acomodarse y atenerse a determinadas reglas, también le darían al niño placer”*³¹.

²⁹ CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, Fondo de Cultura Económica, México, 1994.

³⁰ PEREZ, Sánchez Aldo. Tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual. Instituto Superior Manuel Fajardo. CUBA.

³¹ FERNANDEZ, Andrea. Juego y grupos heterogéneos. Implicancias pedagógicas en el nivel inicial. moroni@sinetis.com.ar

Para que el niño se divierta, la norma no debe ser necesariamente inexistente, ya que el juego podría convertirse en una actividad desaforada, descontrolada y hasta peligrosa para su salud física, moral y psicológica.

3.2. CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

En el mundo, los juegos durante su proceso de evolución han presentado diferentes clasificaciones dependiendo del contexto, ambiental, cultural y económico, lo que se presta para establecer diferentes clasificaciones, entre las cuales existen las de Roger Caillois (1994):

Según Roger Caillois (1994)³², los juegos pueden clasificarse en 4 tipos:

AGON: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)

ALEA: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (Juegos de azar)

MIMICRY: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

ILINUX: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Los juegos se pueden también clasificar así³³:

LOS JUEGOS ABSTRACTOS: Son aquellos que tienen poco o nada de tema o, si lo tienen, aquellos que podrían seguir siendo jugados sin tenerlo. Con tema se refiere a que simulen algún aspecto de la realidad (economía, guerra, etc.) En consecuencia, pueden jugarse empleando como material de juego elementos muy sencillos: un tablero, fichas, dados, etcétera.

Una definición más estricta, no empleada aquí, considera que los juegos abstractos son aquellos que tienen información perfecta (se conocen todos los movimientos y cómo comenzó la partida), no hay azar y los movimientos se hacen por turnos.

JUEGO DE AZAR: Son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar. De ahí que la mayoría de ellos sean también juegos de apuestas cuyos premios están determinados por la

³² CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, Fondo de Cultura Económica, México, 1994.

³³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

probabilidad estadística de acertar la combinación elegida. Mientras menores sean las probabilidades de obtener la combinación correcta, mayor es el premio.

El azar es también un elemento importante en numerosos juegos que combina

JUEGO DE ESTRATEGIA: Son aquellos entretenimientos o entrenamientos en los que, el factor de inteligencia, planificando y desplegando técnicas habitualmente, suele predominar o impulsar a alguno de sus jugadores a la victoria de este. Actualmente se pueden encontrar popularmente en los juegos de mesa o en videojuegos, aunque otros como el paintball también podrían incluirse en este tipo de juegos.

Los jugadores pueden representar el papel de un empresario, un jefe de estado, un general, u otro personaje. Algunos juegos representan batallas reales o ficticias; en otros el objetivo es controlar un país o un negocio. Se pueden dividir en infinidad de subgéneros, como: juegos de miniaturas, juegos de cartas o videojuegos de estrategia o juego de mesa.

JUEGO DE GUERRA: Un juego de guerra -expresión que proviene del inglés 'wargame'- es aquel que recrea un enfrentamiento armado de cualquier nivel -táctico, operacional, estratégico o global- con reglas que implementan cierta simulación de la tecnología, estrategia y organización militar usada en cualquier entorno histórico, hipotético o fantástico (y que no implica en ningún momento el uso de violencia física).

JUEGOS DE MESA: Son todos aquellos juegos que requieren una mesa para jugarse o soporte similar y que son jugados generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar es una parte muy importante en este tipo de juegos, son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar activamente.

Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no de forma estricta.

JUEGO DE MINIATURAS: Se refieren típicamente a juegos de mesa de estrategia, en los que se utilizan modelos en miniatura de plástico o metal, que forman los elementos activos del juego, colocados sobre un tablero que recrea un escenario donde se desarrollará la partida.

Otros elementos típicos de estos juegos suelen ser naipes que muestren los objetivos a conseguir, pistas o pruebas a superar y los dados, con los que cada jugador realiza las tiradas para avanzar por el tablero.

JUEGOS DE NAIPES: Son aquellos en los que el único elemento de juego son unas estampas de cartón (llamadas naipes o cartas) que forman una baraja y que deben mezclarse (barajarse) antes de jugar. Los juegos de naipes estarían incluidos en la familia de juegos de mesa.

JUEGO DE ROL: Consiste, tal como dice su nombre, en desempeñar un determinado rol o personalidad concreta. Cuando una persona "hace el rol de X" significa que está realizando un papel que normalmente no hace.

Descrito de manera breve, los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de imaginación que juegan los niños, como "Policías y ladrones", "Mamá y papá" e "Indios y vaqueros".

JUEGO TEMÁTICO: Es aquel juego basado en un aspecto de la realidad humana, es decir que tienen un tema: guerra, economía, simulación. Etc.

Los juegos también se clasifican de acuerdo a su función u objetivo, en juego simbólico, juego de ejercicios y juego funcional.

Pedro Fullea Bandera³⁴, citando a Piaget, define el **juego simbólico** como el “correspondiente a la segunda etapa en la evolución de la personalidad del niño, manifestándose generalmente a partir de los 2 años de edad, y más exactamente cuando surge la capacidad del lenguaje, en la que el pequeño puede comenzar a representar con palabras (símbolos mentales regidos por el idioma que hereda de sus mayores) los objetos y procesos de su realidad”.

Pero antes de su aparición está presente, también según Piaget, otra manifestación lúdica, que es el **juego de ejercicios**, “el cual surge ya en las primeras semanas de vida, e incluso hay investigaciones que extienden esta capacidad a la etapa fetal. La Psicología evolutiva reconoce en el recién nacido dos tipos principales de acciones físicas: las que tienen que ver con la satisfacción de su necesidad de subsistencia -como el llanto para expresar hambre e incomodidad, o el reflejo de succión ante la presencia de cualquier objeto entre los labios, imprescindible para el acto de alimentación en los mamíferos-, y otras no directamente vinculadas con la subsistencia del pequeño ser humano.

Incorporando la experiencia -que descubrió de manera casual- a su memoria en formación, el recién nacido va perfeccionando sus acciones corporales mediante su repetición de modo intencional, lo cual le causa un estado de satisfacción personal. Simplemente, disfruta del placer de sentirse "moviente". El psicólogo austríaco **Karl Bühler** denominó esta etapa como del "**juego funcional**", por estar relacionada con el desarrollo de las funciones primarias en el ser humano -aquellas que condicionan sus acciones corporales y la coordinación psicofísica de su comportamiento-, y es para Piaget el inicio de lo que denomina **juego de ejercicios**, punto de partida en la evolución de la actividad lúdica a través de las diferentes etapas de desarrollo en las estructuras mentales en el niño”.

³⁴ FULLEDA, Bandera Pedro. Ludología: La indagación del juego por el juego.

CAPITULO 4: LA RECREACION

4.1. REALIDAD Y RECREACIÓN COMO DETERMINANTES EN LAS OFERTAS DE UNA LUDOTECA³⁵

Las reflexiones que hoy vienen haciéndose de la recreación, la ubican como un satisfactor sinérgico de necesidades humanas (no de todas). En este sentido vamos superando la limitación que nos agobia en el sector causado por la soledad y la falta de reconocer la necesidad de fundamentar y conceptualizar sobre las practicas recreativas; actividades estas, importantes en otras practicas y reflexiones, que en recreación han venido siendo relegadas por el desconocimiento del impacto social y por considerar lo recreativo como una experiencia aislada de cada individuo que poco o nada tiene que ver con su desarrollo como persona.

En el sector de la recreación ha hecho carrera, al punto de parecer una práctica validada: por un lado que los egresados de dicha carrera se dediquen a actividades puntuales que poco o ningún impacto tiene sobre la existencia humana; y como una degeneración de esta misma práctica, patrocinada por diversas instituciones, consiste en encargar a un joven con la más mínima experiencia y capacitación o ninguna experiencia o capacitación, la dinamización de trabajos recreativos con algún segmento poblacional porque lo que ellos necesitan es “jugar simplemente.”

Esta mirada precisa y miope de lo recreativo, ha desdibujado sus prácticas y ha hecho entender que debe vivirse lo recreativo como escapismo social. De esta manera, la recreación, definida como: “un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la practica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento” va mucho más allá de una actividad aislada de cada hombre o mujer y se convierte, como se plantea en la definición, en un proceso participativo en el que el individuo asume el que, el cómo y el cuándo de una actividad recreativa, lo que significa una formación amplia en su autonomía y criterio para tal condición.

Igualmente presentada como una forma de entender la vida y como medio para el mejoramiento de la calidad de vida; la recreación deja de ser una práctica individualizada en individualizante que abarca todos los aspectos de la vida de los hombres e incide en ella desde la utilización del tiempo libre.

Hoy por hoy existe un marco legal que intenta soportar estos propósitos, ya que desde esta perspectiva, la recreación empieza a ser un asunto que no solo abarca la vida privada de la gente si no un asunto de política publica, que debe ser garantizada a todos los segmentos de la población para realizar aportes que ayuden a garantizar su pleno desarrollo:

- *Necesidad básica: ONU 1980*
- *Necesidad fundamental: conferencia de la ONU para asentamientos humanos hábitat y medio ambiente.*

³⁵ SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Coordinador Regional de FUNLIBRE. Ludotecas y Desarrollo. Realidad y recreación como determinantes en las ofertas de una ludoteca. funlibreantioquia@yahoo.es

- *Necesidad insatisfecha: Artículo 3 ley 136.*
- *Derecho individual inalienable: declaración universal de los de los derechos humanos. Artículo 24.*
- *Derecho individual: declaración americana de los derechos y deberes del hombre. Artículo 15*
- *Derecho social: ley 181. Artículo 4*

Todo esto como se ha dicho, en aras al mejoramiento de la calidad de vida. Se requiere entonces, el posicionamiento de la recreación con políticas claras y acordes a la realidad del país, con el concurso de las instituciones publicas y privadas del sector que resignifiquen las prácticas recreativas; ya que ésta como una estrategia de intervención, orientada al desarrollo humano, tiene que dejar de ser una practica improvisada y convertirse en ofertas planeadas, con fundamentación teórica, conceptual y metodológica como cualquier otra propuesta, sin perder de vista dos elementos estructurales de la misma: uno como medio, lo lúdico y el otro como horizonte, la calidad de vida de los usuarios de programas recreativos

Aunque todas las actividades cotidianas del hombre deben causarle placer, se deben dar momentos específicos en el que el ser humano dedique tiempo a la recreación, así como a la educación y a la salud. Estos momentos deben cumplir ciertas características para que logren su objetivo, como por ejemplo, pasar vacaciones fuera de la ciudad, realizar paseos a diferentes lugares, entre otras. En conclusión, para que sea recreativa debe salirse de la cotidianidad.

4.2. PROGRAMA GENERAL DE ACCIONES RECREATIVAS PARA ADOLESCENTES, JÓVENES Y ADULTOS³⁶

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. La recreación es participación... el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido. Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

El reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas es concebir actividades que se inscriban dentro de un ocio asumido como verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda "vender un producto recreativo" sin tener en cuenta las reales y fundamentales motivaciones personales de los participantes, esas que les harían involucrarse autónomamente -y por tanto con pleno ejercicio de su libertad de elección y de disfrute- en las propuestas organizadas por y para ellos con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

³⁶ FULLEDA, Bandera Pedro. Programa General de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. INDER Cuba. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República. Coldeportes. FUNLIBRE. 2003. Bogotá Colombia.

Estas tienen que ser invariablemente, y por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial positiva que asegure el desarrollo personal y el placer, por haber alcanzado un real estado de re-creación.

Para que la recreación -electiva y participativa- resulte alternativa lúdica es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes. El error más común que cometen los animadores es la tendencia a convertir todo acto recreativo en competición deportiva, para lo cual se elaboran reglamentaciones complejas y se concibe un sistema de participación que deja finalmente algunos ganadores a quienes premiar y muchos supuestos perdedores a quienes eliminar.

5. METODOLOGÍA

5.1. MARCO GEOGRAFICO

La investigación se realizó dentro del campus de La Universidad Tecnológica de Pereira que está ubicada en los Álamos, sector la Julita.

La universidad cuenta con una gran estructura física comprendida por las diferentes facultades: Eléctrica, Química, Industrial, Mecánica, Educación, Ambiental, Bellas Artes y Medicina. Además, tiene una cafetería principal donde se ofrece servicio de restaurante a todos los estudiantes y docentes de la universidad; tiene bloques donde se prestan servicios tales como: registro y control académico, bienestar universitario, sistemas, Internet, biblioteca, hemeroteca, administración, información, centros de documentación virtual, entre otros; tiene un bloque (bloque L) ubicado en la antigua sede de la Universidad Cooperativa, que hoy en día ya hace parte de la estructura física de la universidad Tecnológica y presta sus aulas, restaurante, cafetería y parqueadero para servicio de la universidad, lo cual hace aun más extensa su planta física e igualmente amplía más sus servicios.

El ambiente dentro de la universidad es muy calmado, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran estudiando fuera de los salones o se encuentran en clase, algunos de ellos disfrutan su estadía en la cafetería principal, donde comparten juegos con sus compañeros o simplemente conversan.

La universidad también ofrece lugares de esparcimiento para los estudiantes y docentes, como las canchas múltiples y la cancha de racketball, ubicadas en la avenida de acceso principal a la universidad; las canchas de fútbol y tenis, ubicadas en la parte interna de la universidad; las salas de pimpón, ajedrez, taekwondo, gimnasio ubicadas en Bienestar Universitario; y un planetario que ofrece sus servicios a los estudiantes de la universidad y de otras universidades y colegios de la región.

5.2. POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO:

El tamaño de la población original estaba constituido por todos los docentes, estudiantes y administrativos de la UTP, padres de niños entre 4 y 12 años. Siendo este un tamaño de población muy grande para la realización de la encuesta, se optó por tomar solamente la categoría del personal administrativo, por la facilidad de accesibilidad a su puesto de trabajo y el número de personas que era mucho menor que la de estudiantes y la de docentes. El listado se obtuvo de la división de personal, con un total de 204 administrativos en la UTP.

Se utilizó el simulador Raosoft de la página de internet <http://www.raosoft.com/samplesize.html>, para obtener la muestra correspondiente al número de personas que se debían encuestar con una confiabilidad del 95 % y una posibilidad de error del 5% (Ver gráfico 1).

Grafico 1: Muestra Poblacional inicial.

Raosoft® Sample size calculator		
What margin of error can you accept? <small>5% is a common choice</small>	5 %	The margin of error is the amount of error that you can tolerate. If 90% of respondents answer yes, while 10% answer no, you may be able to tolerate a larger amount of error than if the respondents are split 50-50 or 45-55. Lower margin of error requires a larger sample size.
What confidence level do you need? <small>Typical choices are 90%, 95%, or 99%</small>	95%	The confidence level is the amount of uncertainty you can tolerate. Suppose that you have 20 yes-no questions in your survey. With a confidence level of 95%, you would expect that for one of the questions (1 in 20), the percentage of people who answer yes would be more than the margin of error away from the true answer. The true answer is the percentage you would get if you exhaustively interviewed everyone. Higher confidence level requires a larger sample size.
What is the population size? <small>If you don't know, use 20000</small>	204	How many people are there to choose your random sample from? The sample size doesn't change much for populations larger than 20,000.
What is the response distribution? <small>The most conservative choice is 50%</small>	50%	For each question, what do you expect the results will be? If the sample is skewed highly to one end, the population probably is, too. If you don't know, use 50%. This gives you the largest sample size.
Your recommended sample size is	134	This is the minimum recommended size of your survey. If you create a sample of this many people and get responses from everyone, you're more likely to get a correct answer than you would from a large sample where only a small percentage of the

Sin embargo, por dificultades en el proceso de la realización de la encuesta, sólo se tuvo una muestra de 108 personas, con una confiabilidad del 93.8% y un margen de error del 6.2% (Ver gráfico 2).

Gráfico 2: Muestra Poblacional final

Raosoft® Sample size calculator		
What margin of error can you accept? <small>5% is a common choice</small>	6.2 %	The margin of error is the amount of error that you can tolerate. If 90% of respondents answer yes, while 10% answer no, you may be able to tolerate a larger amount of error than if the respondents are split 50-50 or 45-55. Lower margin of error requires a larger sample size.
What confidence level do you need? <small>Typical choices are 90%, 95%, or 99%</small>	93.8 %	The confidence level is the amount of uncertainty you can tolerate. Suppose that you have 20 yes-no questions in your survey. With a confidence level of 95%, you would expect that for one of the questions (1 in 20), the percentage of people who answer yes would be more than the margin of error away from the true answer. The true answer is the percentage you would get if you exhaustively interviewed everyone. Higher confidence level requires a larger sample size.
What is the population size? <small>If you don't know, use 20000</small>	204	How many people are there to choose your random sample from? The sample size doesn't change much for populations larger than 20,000.
What is the response distribution? <small>The most conservative choice is 50%</small>	50 %	For each question, what do you expect the results will be? If the sample is skewed highly to one end, the population probably is, too. If you don't know, use 50%. This gives you the largest sample size.
Your recommended sample size is	108	This is the minimum recommended size of your survey. If you create a sample of this many people and get responses from everyone, you're more likely to get a correct answer than you would from a large sample where only a small percentage of the sample responds to your survey.

5.3. TIPO DE INVESTIGACION:

El presente proyecto de grado se trata de una Investigación Descriptiva, cuyo objetivo consiste en *“llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la*

*información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento*³⁷.

En este caso, se investigará por las actividades extracurriculares que realizan los niños, hijos e hijas de docentes, estudiantes y administrativos de la UTP, a través de la descripción exacta de las actividades y las personas e instituciones a cargo de los niños. La meta entonces, no solo se limita a la recolección de datos, sino a la identificación de las relaciones que existen entre la variable dependiente (Desarrollo Humano Integral) y la variable independiente (Atención y cuidado).

Esta investigación descriptiva está basada en las siguientes hipótesis y en el marco teórico expuesto en el presente trabajo:

* Los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes de la UTP, no cuentan con un espacio extracurricular donde se les brinde atención y cuidado pertinente que fomente su desarrollo humano integral.

* Es necesario desarrollar un proyecto de intervención social, bajo una estrategia psicopedagógica pertinente para el cuidado y la atención de los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes, que permita fomentar su desarrollo humano integral.

Dentro de la investigación descriptiva, ubicamos nuestra investigación en el Estudio Tipo Encuesta, que se lleva a cabo *“cuando se desea encontrar la solución de los problemas que surgen en organizaciones educacionales, gubernamentales, industriales o políticas. Se efectúan minuciosas descripciones de los fenómenos a estudiar, a fin de justificar las disposiciones y prácticas vigentes o elaborar planes más inteligentes que permitan mejorarlas. Su objetivo no es sólo determinar el estado de los fenómenos o problemas analizados, sino también en comparar la situación existente con las pautas aceptadas. El alcance de estos estudios varía considerablemente; pueden circunscribirse a una nación, región, Estado, sistema escolar de una ciudad o alguna otra unidad. Los datos pueden extraerse a partir de toda la población o de una muestra cuidadosamente seleccionada. La información recogida puede referirse a un gran número de factores relacionados con el fenómeno o sólo a unos pocos aspectos recogidos. Su alcance y profundidad dependen de la naturaleza del problema*³⁸.

Al describir las actividades extracurriculares que realizan los niños, se cree que una posible solución para lograr el desarrollo humano integral de los niños, es la creación de una adecuada estrategia de intervención para su atención y cuidado, así como se propone en Ludoexplorer.

5.3.1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION

El instrumento utilizado para la recolección de la información, será la encuesta, la cual, es una *“Técnica destinada a obtener información primaria, a partir de un número representativo de individuos de una población, para proyectar sus resultados sobre la*

³⁷ VAN DALEN, Deobold B. y J. MEYER William. Síntesis de *“Estrategia de la investigación descriptiva”* en *Manual de técnica de la investigación educacional* www.noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php - 89k -

³⁸ Ob. Cit

población total”, y una definición más precisa sería que “La encuesta es un instrumento que revela, a partir de cierto número de individuos, las relaciones generales entre las características de un gran número de variables, mediante un procedimiento estímulo-respuesta homogéneo”³⁹.

Desde el punto de vista técnico una encuesta es un conjunto de estímulos sistemáticos aplicados a determinadas unidades de análisis, sobre la base de un conjunto de respuestas predeterminadas⁴⁰.

En la encuesta, el número de unidades de análisis (Padres y madres de la UTP) y el número de dimensiones o variables (Atención y cuidado, actividades extracurriculares, agentes socializadores primarios y secundarios, factor económico y desarrollo humano integral) es mucho mayor y a veces considerablemente grande, debido a la utilización de técnicas de muestreo y a la inferencia estadística, en comparación con la entrevista y la observación donde la unidad de análisis y el número de las variables son limitadas⁴¹.

La encuesta busca establecer, de manera confiable, una relación entre ciertos fenómenos o características (variable dependiente) y una o más causas (variables independientes): el Desarrollo humano integral (variable dependiente) de los niños y niñas entre los 4 y 12 años de edad, está determinada por la atención y el cuidado (variable independiente), por parte de padres o agentes socializadores primarios o secundarios. Esta relación se procuró establecer para una población restringida (Universidad Tecnológica de Pereira) y no para una población grande y heterogénea⁴² (docentes, administrativos y estudiantes de todas las universidades de Colombia).

La encuesta se va a realizar en un momento determinado: Un mes, y no en distintos espacios de tiempo⁴³.

Para la construcción de la encuesta, se tomó como base el Diseño Explicativo que busca verificar una o varias hipótesis, asegura una relación significativa entre causa y efecto procurando excluir factores extraños distintos de los tomados en la hipótesis y restringe la población o universo estudiado para excluir otras fuentes de variación en una población muy homogénea⁴⁴. Se va a utilizar un diseño explicativo de encuesta, porque:

a. Se busca probar una o más hipótesis:

* Los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes de la UTP, no cuentan con un espacio extracurricular donde se les brinde atención y cuidado pertinente que fomente su desarrollo humano integral.

* Es necesario continuar desarrollando el proyecto de intervención social, bajo una estrategia lúdico-pedagógica pertinente para el cuidado y la atención de los niños y niñas

³⁹ GALLARDO, De parada Yolanda, MORENO, Garzón Adonay. Serie APRENDER A INVESTIGAR. Módulo 3. Recolección de la información. ICFES. 3ª Edición: 1987. Santa Fé de Bogotá, D.C. 1999. Técnicas para la recolección de información primaria. Procedimiento para construir un instrumento de medición. Instrumentos para la recolección de la información primaria. Pág. 59

⁴⁰ Ibid. Pág. 88

⁴¹ Ibid. Pág. 83

⁴² Ibid. Pág. 83

⁴³ Ibid. Pág. 86

⁴⁴ Ibid. Pág. 86

entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes de la UTP, que permita fomentar su desarrollo humano integral.

b. Se estableció una población restringida: Docentes, administrativos estudiantes de la U.T.P.

c. Se investigará una población homogénea: Padres de niños y niñas entre los 4 y 12 años de edad.

La encuesta tiene como característica una localización temporal limitada, por lo tanto, aunque la duración del trabajo de campo pueda extenderse de una a varias semanas e incluso a varios meses, el período relevante es aquel en el cual se reunieron los datos⁴⁵. En este caso los datos empezarán a recogerse en el transcurso de un mes.

Existen diversos tipos de encuesta que se utilizan en situaciones con propósitos explicativos diferentes. Teniendo en cuenta, que El Diseño Explicativo de encuesta, es aquel que tiene como tarea fundamental verificar una hipótesis, es decir, una relación entre una o más variables independientes y una variable dependiente⁴⁶, se ha escogido:

- **Encuesta de diagnóstico:** Es aquella que se preocupa en averiguar cómo contribuye una serie de factores a la determinación de algún fenómeno, factores o causas posibles, dadas en un ámbito desconocido⁴⁷.

“ Encuesta a docentes, administrativos y estudiantes de la U.T.P para identificar qué actividades extracurriculares han realizado o realizan su(s) hijo(s) e hija(s) entre los 4 y 12 años, bajo el cuidado y la atención de qué instituciones o personas, que fomenten su desarrollo humano integral”.

Para elaborar el cuestionario se debe tener en cuenta⁴⁸:

- **El propósito de la prueba:** Identificar qué actividades extracurriculares han realizado o realizan los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes de la UTP, bajo el cuidado y la atención de qué instituciones o personas, que fomenten su desarrollo humano integral.
- **El tiempo:** La duración de la prueba o del proceso de diagnóstico es de un mes.
- **El número de personas examinadas:** 108
- **Las instalaciones:** Campus universitario de la U.T.P.
- **La población:** Docentes, administrativos y estudiantes de la U.T.P, padre(s) de hijo(s) e hija(s) entre los 4 y 12 años.

⁴⁵ GALLARDO, De parada Yolanda, MORENO, Garzón Adonay. Serie APRENDER A INVESTIGAR. Módulo 3. Recolección de la información. ICFES. 3ª Edición: 1987. Santa Fé de Bogotá, D.C. 1999. Técnicas para la recolección de información primaria. Procedimiento para construir un instrumento de medición. Tipos de diseño de encuestas que obedecen a fines explicativos. Pág. 86

⁴⁶ Ibid. Pág. 86

⁴⁷ Ibid. Pág. 87

⁴⁸ Ibid. Pág. 87

Dentro de los principios metodológicos básicos, hay que tener en cuenta tres etapas para la preparación del cuestionario⁴⁹:

Definir la naturaleza de las preguntas:

Contenido de las preguntas: Se preguntará acerca de lo que los docentes, administrativos y estudiantes de la U.T.P, padres de niños y niñas entre los 4 y 12 años, conocen sobre lo que sus hijos e hijas hacen, o han hecho en los espacios extracurriculares.

- **Preguntas de hecho:** *Proporcionan una información básica del conocimiento que el individuo tiene acerca de las características de sí mismo y de su medio*⁵⁰.
Por ejemplo: Mientras su(s) hijo(s) permanece(n) a cargo de estas personas, qué hace(n)?
- **Preguntas de control:** *Hay dos tipos diferentes:*
 - *Preguntas en las que la respuesta en sí es menos importante que su significación profunda, considerada como un indicio de un hecho u opción que el individuo interrogado no quiere revelar directamente.*
 - *Preguntas que se emplean para comparar una respuesta con otra en el mismo cuestionario*⁵¹.Por ejemplo: Qué actividades realiza(n) su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?

Grado de libertad de las preguntas:

- **Preguntas de alternativa fija de respuesta:** *Aquellas en las cuales las respuestas de los interesados están limitadas a un número determinado de opciones*⁵².
Por ejemplo: Qué formación tiene la persona que cuida de su(s) hijo(s)?
 - a. Primaria b. Secundaria c. Técnica d. Universitaria e. Ninguna

*Este tipo de preguntas, al igual que las preguntas cerradas, tienen la ventaja de ser fáciles de examinar, de interpretar y de codificar. Se caracterizan porque: El individuo elige la respuesta entre varias alternativas; las preguntas son más largas, objetivas, válidas y confiables; el individuo invierte la mayor parte del tiempo leyendo y pensando; la calidad de la pregunta depende de la competencia de quien la elaboró; son preguntas más difíciles de elaborar pero más fáciles de tabular; la tabulación de las respuestas es más precisa e independiente del corrector; pero estas preguntas están más expuestas a la adivinación*⁵³.

5.3.2 Instrumento utilizado: La encuesta de diagnóstico (ver anexo 2), será aplicada a una muestra de administrativos de la UTP, la cual servirá para recolectar la información necesaria con el fin de identificar qué actividades extracurriculares han realizado o realizan

⁴⁹ GALLARDO, De parada Yolanda, MORENO, Garzón Adonay. Serie APRENDER A INVESTIGAR. Módulo 3. Recolección de la información. ICFES. 3ª Edición: 1987. Santa Fé de Bogotá, D.C. 1999. Técnicas para la recolección de información primaria. Procedimiento para construir un instrumento de medición. Tipos de diseño de encuestas que obedecen a fines explicativos. La construcción de una encuesta. Pág. 87

⁵⁰ Ibid. Pág. 87

⁵¹ Ibid. Pág. 87

⁵² Ibid. Pág. 87

⁵³ Ibid. Pag. 87

su(s) hijo(s) e hija(s) entre los 4 y 12 años, bajo el cuidado y la atención de qué instituciones o personas, que fomenten su desarrollo humano integral.

La población a intervenir fue escogida entre los 4 y 12 años porque *en la segunda infancia*⁵⁴ (de 3 a 7 años) se debe resaltar el carácter y personalidad de los niños y las niñas. Ya que en esta etapa, los niños van formando su personalidad y entran en el estadio denominado personalismo. Es importante que consoliden todo lo que han aprendido hasta el momento, así como su autonomía, autoestima y sentido moral. Ha llegado la hora de relacionarse fuera de casa y hacer nuevos amigos.

En estos años la dependencia del niño es menor que en su primera infancia. Aún así, necesita de adultos que le escuchen, le den conversación y respondan a un sinnúmero de dudas y cuestiones relacionadas con su nuevo entorno y su nuevo círculo social. Los amigos son un pilar fundamental durante la segunda infancia. Los niños necesitan de compañeros de juegos que compartan sus mismas vivencias. Es el momento de afrontar nuevos retos, como son compartir y establecer relaciones sociales con otros niños y adultos.

La educación dentro de unos valores morales es fundamental para que vuestro hijo forme su personalidad y se relacione positivamente con su entorno social. De este modo, aprenderá a ser justo, autónomo, libre, tolerante y comprensivo con otras formas de pensar o con personas diferentes, de otras razas, culturas, etcétera. Pues, los niños aprenden sobre todo por imitación y por comparación. Copian los roles, actitudes y comportamientos de los adultos de su entorno.

En esta etapa los niños aprenden jugando a diferenciar colores, números, vocales y algunas letras. Los juegos manuales y los de asociación estimulan su desarrollo intelectual.

*Ya en la tercera infancia*⁵⁵ (de 7 a 12 años), los amigos y la formación intelectual, tienen una gran influencia en estas edades. Hasta entonces, el peso de la familia y de los amigos de su misma edad había sido predominante pero a partir de este momento, sus relaciones sociales se amplían y diversifican.

En cuanto a su capacidad de adaptación y de aprendizaje, son dos de los principales rasgos que definen esta etapa vital de la tercera infancia. Por un lado, los niños están dotados de una importante capacidad para adaptarse a nuevos entornos sociales –cada curso escolar amplía considerablemente su círculo de amistades–. Y por otro lado, a estas edades logran aprender y absorber una gran cantidad de información. De ahí que esta etapa formativa sea fundamental en su desarrollo intelectual y en su madurez como ser adulto.

Para que el niño desarrolle su verdadera personalidad necesita un entorno positivo y un clima de confianza. Impulsar ese crecimiento personal depende de que sus formadores tengan una actitud tolerante, evitando prohibiciones o castigos innecesarios. Lo más importante es tener en cuenta sus criterios, escucharles y animarles. Su autoestima subirá a un nivel más alto.

⁵⁴ Idea sana. Eroski. La infancia. <http://ideasana.fundacioneroski.es/web/es/05/>

⁵⁵ Ibid.

Entre los 7 y los 12 años, los niños son capaces de aprender y absorber una gran cantidad de información; su formación es fundamental.

Los juegos cooperativos promueven valores como la solidaridad, cooperación, pacifismo, comunicación, empatía, igualdad, respeto por la Naturaleza... Son una alternativa a otra clase de juegos que inculcan un modelo de conducta basado en la competitividad y el individualismo. Estos juegos, cada vez más en boga entre los educadores, disminuyen las manifestaciones de agresividad de los juegos competitivos y facilitan el encuentro con los demás en un clima distendido, sin la presión que implica la competencia. En este tipo de juegos lo importante es participar, no promueven la eliminación de los participantes, sino que buscan incluir, no excluir.

Son juegos sencillos, baratos –muchos de ellos pueden llevarse a cabo con materiales reciclados, elementos de juegos antiguos o diseñados para la ocasión por los participantes– y pueden practicarse tanto en espacios abiertos –promueven el contacto con la Naturaleza– como cerrados. Sus reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se adaptan al grupo, a los recursos y al objetivo de la actividad.

Pueden practicarse desde edades muy tempranas –a partir de los 4 años– y, según los expertos, ayudan a los niños no sólo a tener más confianza en sus capacidades y en los demás, sino también a aprender a desarrollar, aceptar y expresar los sentimientos; superar miedos y las diferencias y conflictos. Los juegos cooperativos son una experiencia novedosa que demuestra que los niños educados en la cooperación y el éxito compartido tienen muchas posibilidades de desarrollar una personalidad saludable.

El entretenimiento de los niños puede enfocarse como una actividad social o individual, sobre todo en estas edades. Ya han desarrollado el sentido de pertenencia a un grupo y han asentado su individualidad. Juegos lógicos, de memoria y de cultura general intervienen en su crecimiento.

5.3.2.1. OBJETIVOS DE LA ENCUESTA:

- Recolectar información que permita identificar qué actividades extracurriculares realizan los hijos e hijas entre los 4 y 12 años, de docentes estudiantes y administrativos de la UTP.
- Conocer que instituciones o personas están a cargo de los niños y niñas en sus espacios extracurriculares.
- Identificar cuales son las posibilidades económicas de los padres para ingresar a sus hijos a diferentes actividades extracurriculares.
- Identificar las actividades lúdico-recreativas, académicas, deportivas, culturales o artísticas por las que se inclinan los padres e hijos para fomentar su desarrollo humano integral.

Para definir las preguntas se deben cumplir los objetivos antes planteados para la encuesta (Ver gráfico 3):

Gráfico 3: Preguntas derivadas de objetivos

OBJETIVOS	PREGUNTA(S)
Recolectar información que permita identificar qué actividades extracurriculares realizan los hijos e hijas entre los 4 y 12 años, de docentes estudiantes y administrativos de la UTP.	<p>* Qué actividades realiza(n) su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?</p> <p>* Mientras su(s) hijo(s) permanece a cargo de estas personas, qué hace?</p> <p>* Su(s) hijo(s) asiste o ha asistido a talleres, actividades artísticas o deportivas fuera del colegio, cuáles?</p>
Conocer que instituciones o personas están a cargo de los niños y niñas en sus espacios extracurriculares.	<p>* Cuando su(s) hijo(s) termina(n) su jornada escolar, en qué lugar permanecen?</p> <p>* Quién cuida de su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?</p> <p>* Que formación tiene la persona que cuida de su(s) hijo(s)?</p>
Identificar cuales son las posibilidades económicas de los padres para ingresar a sus hijos a diferentes actividades extracurriculares.	<p>* Qué dificultades ha encontrado para que su(s) hijo(s) asistan a talleres, actividades artísticas o deportivas cuando no esta(n) en el colegio?</p> <p>* Cuánto estaría dispuesto a pagar mensualmente por algún taller o actividad que su(s) hijo(s) quisiera realizar?</p>
Identificar las actividades lúdico-recreativas, académicas, deportivas, culturales o artísticas por las que se inclinan los padres e hijos para fomentar su desarrollo humano integral.	<p>* Le gustaría encontrar un lugar en la U.T.P, creado y pensado para fomentar el desarrollo humano de su(s) hijo(s), a través de talleres o actividades?</p>

5.4. METODO O ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE ANALISIS, CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Existen componentes básicos que guían una investigación en ciencias sociales, como es nuestro caso:

La unidad de análisis. Es el elemento mínimo de estudio, observable o medible en relación con un conjunto de otros elementos que son de su mismo tipo. Las unidades de

análisis son naturales, en el sentido de que no son creaciones libres del investigador⁵⁶. En la presente investigación, la unidad de análisis es artificial: Padres y madres de la UTP de niños y niñas entre 4 y 12 años.

La variable. Es una dimensión o una característica de una unidad de análisis, dimensión que adopta la forma de una clasificación. Se clasifica según diversos criterios⁵⁷:

Según el criterio de Causalidad: en este caso se habla de (Ver gráfico 4):

♦ **Variable independiente:** Explica el fenómeno. Los valores de esta variable no dependen de otra variable sino de la voluntad y el propósito del investigador.

♦ **Variable dependiente:** Corresponde al fenómeno explicado. Los valores de esta variable están sujetos a los valores que se hayan elegido para la variable independiente.

♦ **Variable interviniente:** Son las que aparecen entre una variable independiente y su correspondiente variable dependiente.

Gráfico 4: Interrelación de variables del proyecto

VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLES INTERVINIENTES	VARIABLE DEPENDIENTE
ATENCIÓN Y CUIDADO	Actividades extracurriculares	DESARROLLO HUMANO INTEGRAL
	Agentes socializadores primarios y secundarios	
	Factor económico	

La forma más corriente o más común de realizar la operacionalización de variables es a través del siguiente esquema, en donde se definen las dimensiones, indicadores e índices⁵⁸ (Ver gráfico 5).

Gráfico 5: Esquema de Operacionalización.

VARIABLE	DIMENSION ⁵⁹	INDICADOR	PREGUNTAS
ATENCIÓN Y CUIDADO	Actividades extracurriculares	Estrategias psicopedagógicas: <ul style="list-style-type: none"> • Lúdicas • Recreativas • Culturales • Artísticas • académicas 	* Qué actividades realiza(n) su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar? * Mientras su(s) hijo(s) permanece a cargo de estas personas, qué hace? * Su(s) hijo(s) asiste o ha asistido a talleres, actividades artísticas o deportivas fuera del colegio, cuáles?
AGENTES	Socio-afectiva	Estamentos educativos: <ul style="list-style-type: none"> • Familia 	* Cuando su(s) hijo(s) termina(n) su jornada escolar, en qué lugar permanecen?

⁵⁶ GALLARDO, De parada Yolanda, MORENO, Garzón Adonay. Serie APRENDER A INVESTIGAR. Módulo 3. Recolección de la información. ICFES. 3ª Edición: 1987. Santa Fé de Bogotá, D.C. 1999

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Ob. Cit.

⁵⁹ Ministerio de Educación Nacional. Serie Lineamientos Curriculares Preescolar. La visión del niño desde sus dimensiones de desarrollo, Pág. 17.

SOCIALIZADORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS	Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Escuela • Grupo de pares • Comunidad • Cultura • Iglesia • Medios de comunicación • Estado 	<p>* Quién cuida de su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?</p> <p>* Que formación tiene la persona que cuida de su(s) hijo(s)?</p>
FACTOR ECONÓMICO	Elemento relevante del medio social para la adquisición de bienes y servicios	<ul style="list-style-type: none"> • Estrato económico, social y cultural. 	<p>* Qué dificultades ha encontrado para que su(s) hijo(s) asistan a talleres, actividades artísticas o deportivas cuando sale(n) del colegio?</p> <p>* Cuánto estaría dispuesto a pagar mensualmente por algún taller o actividad que su(s) hijo(s) quisiera realizar?</p>
DESARROLLO HUMANO INTEGRAL	Corporal Cognitiva Estética Espiritual Ética	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de ser o hacer como ser humano. • Calidad de vida. • Oportunidad de participar en el entorno social⁶⁰. 	<p>* Le gustaría encontrar un lugar en la U.T.P, creado y pensado para fomentar el desarrollo humano de su(s) hijo(s), donde pueda(n) desarrollar diferentes talleres o actividades?</p>

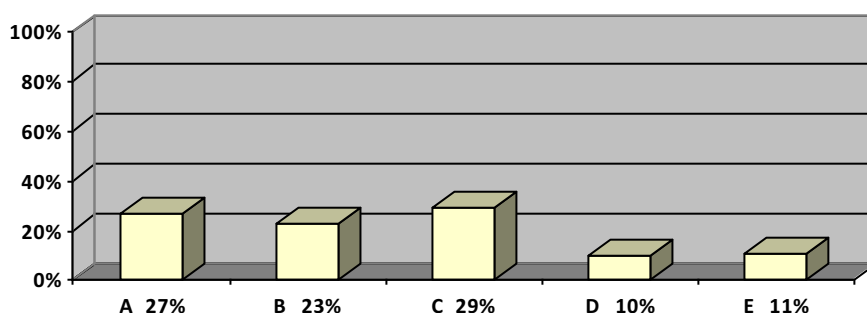
⁶⁰ PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO. Informe sobre Desarrollo Humano México 2002. Grupo Mundi-Prensa. México 2003.

6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se presentan los siguientes resultados de la realización de la encuesta (Ver gráfico 6).

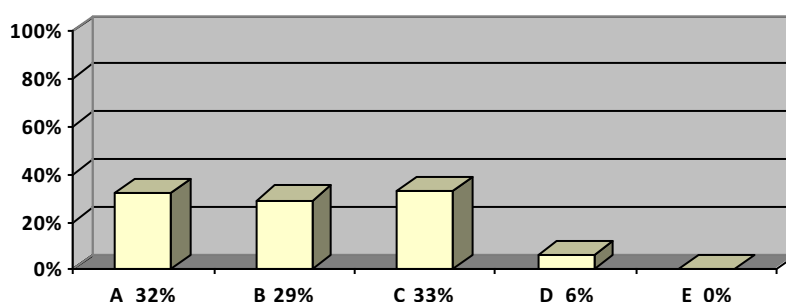
Gráfico 6: Representación de los resultados en Diagrama de Barras

Gráfico 6.1: Resultado de las actividades que realizan los niños cuando terminan la jornada escolar (Pregunta 1).



Las actividades que más realizan los niños después de clase de acuerdo al gráfico 6.1 son ver televisión (29%), hacer tareas (27%), jugar (23%); y en menor proporción compartir con amigos (11%) y practicar deporte (10%).

Gráfico 6.2: Resultado de las actividades que realizan los niños mientras están a cargo de: hermano(a) mayor, familiar, servicio domestico, vecino(a), otras personas. (Pregunta 4).

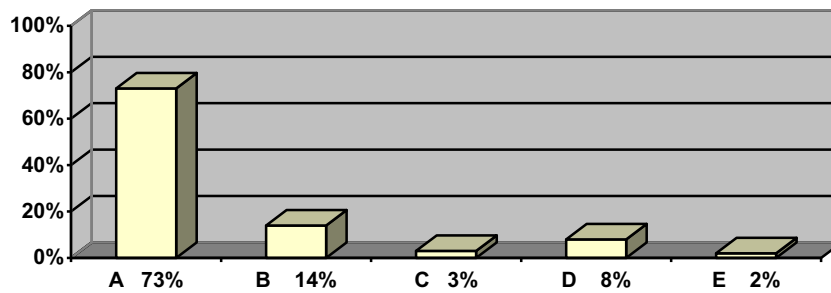


Según el gráfico 6.2, las actividades que realizan los niños cuando están a cargo de las personas antes mencionadas son muy equitativas, ya que entre las opciones A (hacer tareas), B (jugar) y C (ver televisión), se encuentra el mayor porcentaje de las respuestas, mientras que el porcentaje de la opción D (ayudar en oficios domesticos) es mínimo y el de E (trabajar) es nulo.

Gráfico 6.3: Resultado de los talleres y/o actividades extracurriculares a las que han asistido o han realizado los niños (Pregunta 6). Ver anexo 5.

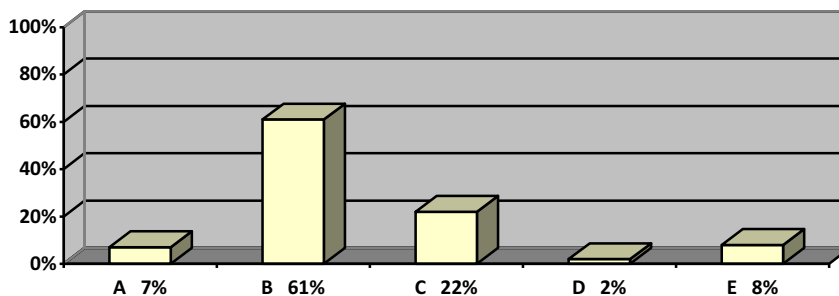
Dentro de las actividades extracurriculares realizadas fuera de casa (gráfico 6.3), predominan en su orden las actividades deportivas (42%), artísticas (18%), académicas (11%) y en un alto porcentaje ninguna actividad (29%). Según los resultados de los porcentajes, se puede notar que los padres y los niños prefieren en gran medida potenciar el desarrollo físico, dejando de lado el aspecto intelectual o artístico. Esto no quiere decir que el deporte no fortalezca de una u otra manera el desarrollo intelectual, como las competencias ciudadanas o la psicomotricidad, pero se da poca importancia al desarrollo cognitivo y cognoscitivo en cuanto a competencias lingüísticas o lógico-matemáticas por ejemplo.

Gráfico 6.4: Resultado del lugar donde permanecen los niños cuando terminan la jornada escolar (Pregunta 2).



De acuerdo al gráfico 6.4, el lugar predominante donde permanecen los niños después de la jornada escolar es en la casa acompañado (73%), y en menores porcentajes en la casa solo (14%), donde un familiar (8%), en la calle (3%) y donde un vecino (2%).

Gráfico 6.5: Resultados de las personas que atienden y cuidan a los niños cuando terminan su jornada escolar (Pregunta 3).

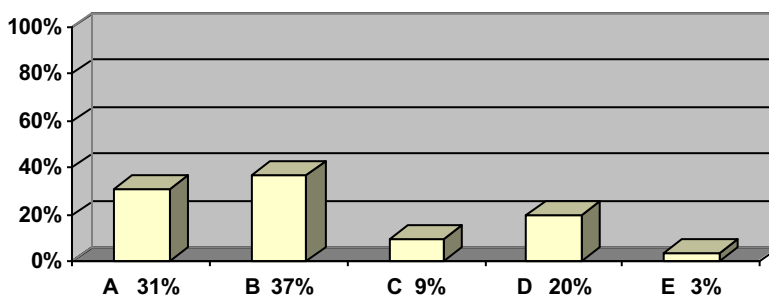


El gráfico 6.5 muestra que los niños en su gran mayoría, son atendidos y cuidados por familiares (61%): la mamá y/o familiares en segundo grado. Le sigue en su orden el servicio doméstico (22%), en menores proporciones el hermano(a) mayor (7%) y otras personas (8%) entre los cuales se encuentran los vecinos (2%).

Según los resultados, se puede notar que un porcentaje moderado de los padres, deja en manos del servicio doméstico la atención y cuidado de sus hijos. Es necesario aclarar que el cuidado no se refiere unicamente a estar alerta o pendiente de las acciones que realiza el niño para protegerlo del peligro o atenderlo para satisfacer sus necesidades básicas, sino que *se ha venido elaborando un concepto de cuidado que se orienta al cambio del sujeto, a crear una singularidad. Este concepto de cuidado apunta a la creación de sí mismo y responde a los criterios de una decisión sobre el estilo de vida. El cuidado de sí articula múltiples técnicas, cuyo propósito es permitir al sujeto hacer de la vida su obra más importante. Al asumir el cuidado de esta forma, se busca una manera de articular la creación y las articulaciones individuales con la creación y la conducción del colectivo*⁶¹.

Es necesario conscientizar a los padres de familia, sobre la importancia de recurrir a profesionales o personas capacitadas en diferentes áreas, para responder no solo a la protección o necesidades básicas del niño, sino también para fomentar el desarrollo humano.

Gráfico 6.6: Resultado de la formación que tienen las personas que atienden y cuidan a los niños (Pregunta 5).

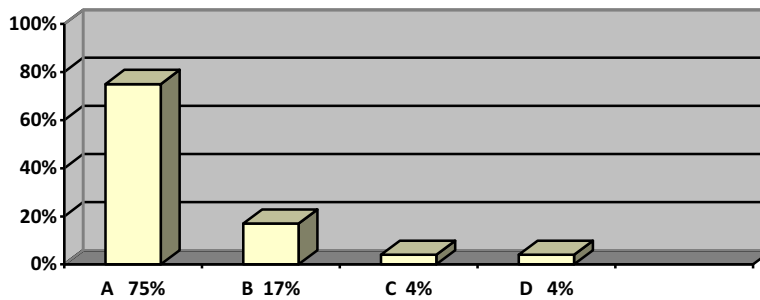


La formación de las personas que atienden y cuidan a los niños ha mejorado en los últimos años en el país, como se puede observar en los resultados del gráfico 6.6, donde gran parte de los cuidadores tienen formación básica secundaria (37%) y educación universitaria (20%); sin embargo es todavía considerable el porcentaje de cuidadores con una formación solamente en básica primaria (31%), muy pocos con formación técnica (9%) y sin ninguna formación (3%), que para las exigencias del mundo científico y tecnológico de hoy, es una cifra demasiado alta.

A pesar de que los padres recurren a cuidadores en la casa, muchos también acuden sobretodo a instituciones educativas privadas, las cuales desarrollan más proyectos, actividades o talleres de diferente tipo y costo, y a instituciones de carácter público cuyas actividades son gratuitas o a un bajo costo en su gran mayoría.

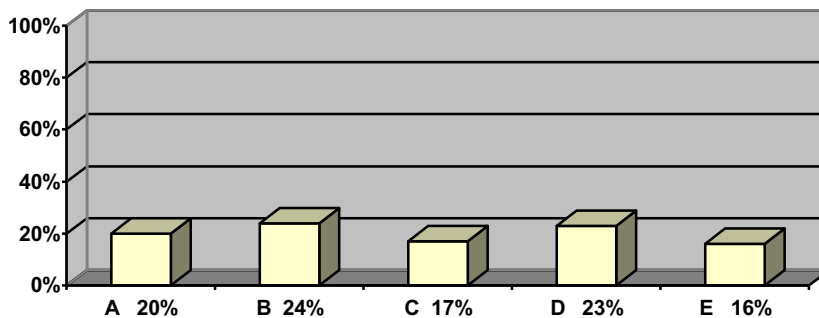
⁶¹ Agencia Presidencial para la Acción Social y la Cooperación Internacional. Aprendizaje Colectivo, Programa Familias en Acción. IMPRELIBROS, Santiago de Cali, 2005. Pag. 18.

Gráfico 6.7 Resultado de los motivos por los que los niños asisten o han asistido a las actividades o talleres extracurriculares (Pregunta 7).



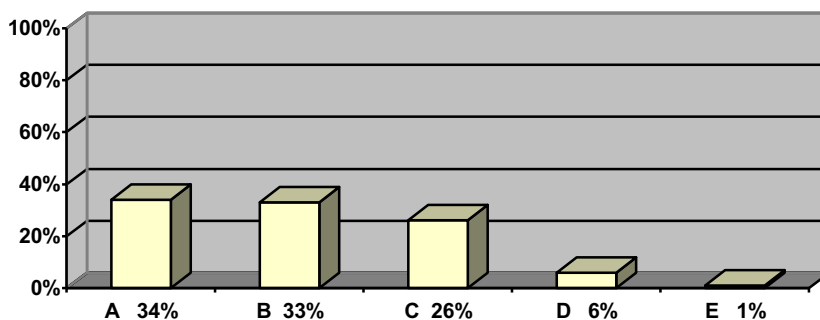
Según el gráfico 6.7, un gran porcentaje de niños asiste por gusto (75%) a las diferentes actividades académicas, deportivas, artísticas y culturales; los que asisten a estas actividades por complementar su formación académica (17%) son muy pocos y de forma equitativa con un 4% asisten por presión familiar e invitación de amigos.

Gráfico 6.8 Resultado de los talleres o actividades que a los padres de familia les gustaría encontrar en la U.T.P para fomentar el desarrollo humano integral de los niños (Pregunta 9).



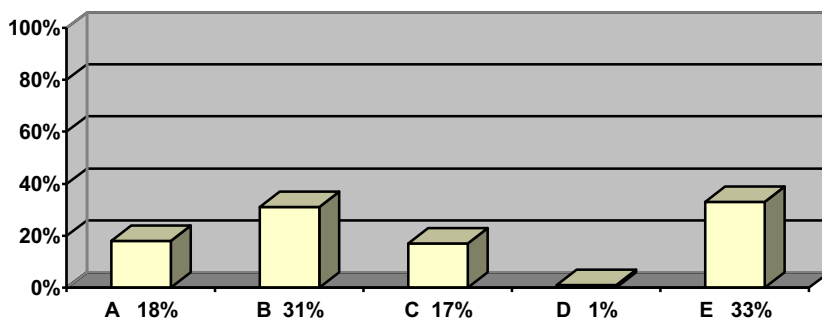
Atendiendo a los resultados del gráfico 6.8, se puede notar que a los padres les gustaría incluir a sus hijos en actividades o talleres de tipo recreativo (20%), deportivo (24%), académico (17%), artístico (23%) y/o cultural (16%), notándose la necesidad de encontrar un lugar confiable y cercano a su sitio de trabajo o estudio donde atiendan y cuiden a sus hijos mientras cumplen con sus obligaciones laborales o académicas.

Gráfico 6.9 Resultado de las dificultades que tienen los padres de familia para permitir asistir a los niños a los talleres o actividades extracurriculares (Pregunta 8).



Las dificultades más predominantes que tienen los padres para que sus niños asistan a las diferentes actividades tienen que ver con la falta de tiempo para llevar a los niños (34%), el costo de los talleres o actividades (33%) y no cuentan con una persona que acompañe al niño (26%). En bajas proporciones poseen dificultades como el poco interés de los niños por las actividades (6%) y el no creer que sea importante la asistencia a estos talleres y actividades (1%) que sería algo muy preocupante pero que de acuerdo a la gráfica 6.9, afortunadamente solo un padre lo considera como pérdida de tiempo.

Gráfico 6.10 Resultado de lo que estarían dispuestos a pagar mensualmente los padres de familia por algún taller o actividad que los niños quieran realizar (Pregunta 10).



En el gráfico 6.10, se nota la preferencia por actividades o talleres gratuitos (33%) o a un bajo costo que oscila entre los veinte y treinta mil pesos (31%). Son pocos los padres que prefieren pagar entre diez y veinte mil pesos (18%) o entre treinta y cuarenta mil pesos (17%), y más de cuarenta mil (1%) es casi nula la posibilidad. Realmente, estos valores dependen de la actividad desarrollada, pero respondiendo al gráfico es más viable que los niños asistan a las actividades si se ofrecen de forma gratuita o solicitando un aporte muy bajo.

7. Conclusiones

Por medio de la encuesta realizada a la muestra de 107 administrativos, pudimos hacer un diagnóstico de las diferentes actividades extracurriculares que realizan sus hijos, bajo el cuidado y atención de qué personas o entidades se encuentran, el factor económico de los padres que permite o no la asistencia de los niños a diferentes actividades, el gusto o motivación por el que asisten a ellas y/o la preferencia de los padres, además de las posibilidades que existen en las instituciones públicas y privadas para el aprovechamiento constructivo del tiempo libre.

Teniendo en cuenta el análisis que se hizo de los resultados de la encuesta, se puede concluir que existen diversos factores que reducen el índice del fomento del desarrollo humano, entre los cuales se encuentran la calidad de las actividades extracurriculares que realizan los niños, entendiéndose por actividad extracurricular, *actividades que se llevan a cabo después del horario de clases y tienen como uno de sus objetivos fundamentales "Dar respuesta a las diferentes inquietudes de carácter artístico, deportivo y recreativo de sus estudiantes. Y a través de estas contribuir al desarrollo intelectual, espiritual, físico y formativo de sus educandos"*⁶². Es necesario aclarar que no todas las actividades extracurriculares deben ser dirigidas por profesionales en educación o deportes por ejemplo. Ver televisión es una actividad que educa al niño en diferentes aspectos, ya sean positivos o negativos, pero el niño necesita que su "tiempo libre" este organizado de manera tal que las actividades que realice lo hagan competente en todas las dimensiones del ser humano: Corporal, Cognitiva, Estética, Espiritual y Ética, como reza en Los Lineamientos Curriculares del MEN.

Otro factor que hay que tener en cuenta, como se pudo ver en los resultados de la encuesta, es que a pesar que los padres se preocupan por que sus hijos estén cuidados y atendidos, descuidan la calidad de la formación de los agentes socializadores primarios (familia) y secundarios (comunidad, instituciones públicas o privadas). Lo importante en este caso sería satisfacer las necesidades básicas del niño: alimentación, vestido, protección, afecto, aseo, cumplimiento con sus deberes escolares, entre otras, dejando de lado la importancia de seguir desarrollando el proceso de formación que trae el niño desde la escuela, que no se limita solo a lo académico, sino también a lo deportivo, artístico, cultural, socialización, entre otros aspectos importantes que son fundamentales para fomentar el desarrollo humano.

El desarrollo humano según el PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) es definido *"como el proceso de ampliación de las posibilidades de elegir de los individuos que tiene como objetivo expandir la gama de oportunidades abiertas a las personas para vivir una vida saludable, creativa y con los medios adecuados para desenvolverse en su entorno social"*⁶³. De igual forma, El Consejo Nacional de Población (Conapo, México 2001) define el desarrollo humano como *"un proceso continuo de ampliación de las capacidades y de las opciones de las personas para que puedan llevar a cabo el proyecto de vida que, por distintas razones, valoran"*⁶⁴.

⁶² FERNÁNDEZ, Fonseca, Roberto. El taekwondo como actividad extracurricular. 4° Dan de la Federación Cubana de Taekwondo. Cuba. www.efdeportes.com/efd85/taekw.htm - 21k

⁶³ LOPEZ, Calva Luis F. y Roberto Vélez Grajales. El concepto de desarrollo humano, su importancia y aplicación en México. Octubre, 2003. Pág. 8

⁶⁴ *Ibíd.* Pág. 8

Según del PNUD, *el objetivo central del desarrollo humano sería el ser humano, ya que dicho desarrollo sería un proceso por el cual se ampliarían las oportunidades de éste. Dichas oportunidades, en principio podrían ser infinitas y cambiar con el tiempo; sin embargo, las tres oportunidades más esenciales serían disfrutar de una vida prolongada y saludable, adquirir conocimientos y tener acceso a los recursos necesarios para poder lograr un nivel de vida decente. Si no se poseen estas oportunidades esenciales, otras resultarían inaccesibles*⁶⁵.

*Pero el desarrollo humano comprendería otras muchas dimensiones tales como la libertad política, económica y social, la posibilidad de ser creativo y productivo, respetarse a sí mismo y disfrutar de la garantía de los derechos humanos*⁶⁶.

*El desarrollo humano tendría además dos aspectos distintos, la formación de las capacidades humanas (mejor estado de salud, conocimiento y destreza) y el uso que la población hace de las capacidades adquiridas (descanso, producción y actividades culturales, sociales y políticas). Si el desarrollo humano no consiguiese equilibrar los dos aspectos podría generar una gran frustración humana*⁶⁷.

Esto significa que el ser humano debe estar en un proceso de formación continuo y sistemático, que lo lleve a obtener una mejor calidad de vida en los ámbitos personal, familiar, social, económico, productivo. Esto solo se puede lograr potencializando sus capacidades, incluyéndolo en contextos enriquecedores y pertinentes para su desarrollo.

Con lo anterior es claro entender, que el desarrollo humano no se limita solo a lo económico, pero este es un factor importante para los índices de desarrollo humano, ya que la pobreza trae como consecuencia bajos niveles de educación, desnutrición, violencia social e intrafamiliar, entre otros factores que impiden romper los ciclos de fenómenos sociales adversos. En este sentido, un padre de familia que se preocupe por complementar la formación integral de su hijo, a pesar de las adversidades económicas o laborales, le esta permitiendo aumentar el índice de desarrollo humano personal, que por ende, beneficiaría a su familia y a la sociedad.

Aunque la base de la sociedad es la familia, el estado debe velar por garantizar los derechos humanos a través de proyectos encaminados a mejorar la calidad de vida de la población. Sin embargo, la educación formal no es un aspecto privilegiado en países subdesarrollados como en Colombia, ni mucho menos la implementación de programas educativos complementarios para los niños y niñas. Son pocas las entidades u organizaciones públicas que se preocupan por brindar educación artística, deportiva, cultural, recreativa, lúdica o pedagógica, ya que los recursos que presta el estado son insuficientes para una total cobertura y servicio educativo de calidad.

En últimas, si la familia posee bajos recursos económicos y el estado no es consciente que para subir los índices de desarrollo humano es necesario mejorar el nivel de la calidad de la educación, y además su fisco va dirigido a cubrir rubros con diferencias tan abismales como un 50% para deuda externa y un 5% para educación por ejemplo, los niños entonces de la gran mayoría de la población, no tendrían oportunidades o posibilidades de incluirse

⁶⁵ HIDALGO, Capitán Antonio Luis. Tesis doctoral El cambio estructural del sistema socioeconómico costarricense desde una perspectiva compleja y evolutiva (1980-1998). <http://www.eumed.net/tesis/alhc/26.htm>

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid.*

en un mundo donde pueda hacerse valer y hacer validos sus derechos. A pesar de esto, un número considerable de padres que pertenecen a un estrato socioeconómico que va desde bajo, medio bajo, y gran parte de población que pertenece a estratos medio, medio alto y alto, son conscientes de la complementación de la formación de sus hijos, vinculándolos a entidades educativas, artísticas y deportivas privadas.

Contrastando la situación detectada con las hipótesis del proyecto, se comprueba la primera hipótesis donde se plantea que los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes de la UTP, no cuentan con un espacio extracurricular donde se les brinde atención y cuidado pertinente que fomente su desarrollo humano integral; al igual que la segunda hipótesis donde se afirma que es necesario desarrollar un proyecto de intervención social, bajo una estrategia psicopedagógica pertinente para el cuidado y la atención de los niños y niñas entre los 4 y 12 años, hijos de docentes, administrativos y estudiantes, que permita fomentar su desarrollo humano integral.

Ludoexplorer surge entonces, como un espacio lúdico pedagógico, para fomentar el desarrollo humano de los niños, mediante el cuidado y la atención de profesionales en educación y otras áreas complementarias, como artística y deportes, con el fin de satisfacer algunas necesidades determinadas en la encuesta realizada a los padres de familia de la UTP.

Los resultados obtenidos durante la creación y ejecución de la ludoteca Ludoexplorer “Disfruta Aprendiendo y Explorando” fueron positivos, demostrando así la confiabilidad del proyecto, dada la necesidad de continuar con el mismo, según requerimientos de los padres y de los niños participantes y asistentes al proyecto en forma continua, como se pudo constatar en las encuestas realizadas al finalizar la fase exploratoria del proyecto (ver anexo 3 y 4), donde los padres manifestaron una gran satisfacción por la creación de la ludoteca, y que en efecto, las actividades allí realizadas permitían aprender nuevos conocimientos, socializar y desarrollar destrezas y capacidades.

Con respecto a la socialización, los niños y niñas asistentes al proyecto lograron establecer y mantener las relaciones con sus compañeros, que aunque eran de diferentes edades, consolidaron un grupo de amigos de juego y aprendizaje. Las situaciones presentadas durante el desarrollo de las actividades, permitieron a los niños reflexionar sobre normas, valores y cómo llevar una sana convivencia dentro de la ludoteca.

Un aspecto fundamental para el desarrollo efectivo del proyecto Ludoexplorer, fue el compromiso de las ludotecarias, al no dejar perder el rumbo del objetivo de la ludoteca, el cual se centró en tener en cuenta los intereses de los niños y las posibilidades existentes de ejecución (material didáctico e infraestructura de la universidad), para lograr que ellos aprendieran jugando de una manera espontánea y divertida, libre o guiada.

Uno de los mejores resultados obtenidos, fue la asistencia continua de los niños, la alegría y emoción que mostraban al asistir a Ludoexplorer, el gusto por realizar las actividades dentro de la ludoteca y en el campus universitario, la constancia y acompañamiento de los padres; y saber que los padres finalmente encontraron el lugar que necesitaban, que llenara sus expectativas y cumpliera con sus posibilidades económicas, temporales y espaciales.

Al iniciar la fase exploratoria, el compromiso para desarrollar el proyecto de extensión solidaria, era que en cada sesión se debía realizar una actividad de lectura y escritura, pero en el transcurso de la presentación de las actividades, se pudo constatar que aunque los niños esperaban aprender muchas cosas en la ludoteca, entre ellas conocer nuevos mundos a través de los libros o dejar volar su imaginación y expresar sus sueños, ideas y sentimientos por medio de la escritura, no esperaban realizar actividades similares a las que hacen diariamente en la escuela, es decir, que a pesar que los talleres de lectura y escritura eran planeados desde la lúdica y acudiendo a diferentes estrategias didácticas, los niños preferían realizar actividades libres, de competencia, juegos individuales y grupales dentro de la ludoteca, visitar las diferentes sedes de la universidad como el planetario o el jardín botánico, actividades deportivas, manualidades, asistencia a actos culturales, entre otras muy diferentes a las realizadas en el aula escolar.

Durante la realización de las actividades y talleres se pudo detectar en los niños habilidades y barreras para el aprendizaje y la participación que fueron comentadas a los padres, pero que lamentablemente por el corto horario de la intervención lúdico-pedagógica era difícil planear actividades personalizadas que ayudaran a los niños a potencializar sus capacidades y/o superar sus dificultades y falencias.

Es tanta la necesidad del Proyecto Ludoexplorer, que los padres solicitan ampliar el horario (en horas y días), por diferentes razones, entre ellas, la jornada escolar de los niños, horario laboral de los padres y sobre todo, el aprovechamiento constructivo del tiempo libre de sus hijos

BIBLIOGRAFIA

Agencia Presidencial para la Acción Social y la Cooperación Internacional. Aprendizaje Colectivo, Programa Familias en Acción. IMPRELIBROS, Santiago de Cali, 2005.

Autor@: asetil (---.58.24.42.proxycache.rima-tde.net). Recursos para la igualdad. Definición de Ludoteca. 2004<http://singenerodedudas.com/foro/read.php>

BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. VI Congreso Nacional de Recreación Vicepresidencia de la República. Coldeportes. FUNLIBRE. 2000. Bogotá, D.C. Colombia.

BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca, un espacio comunitario de recreación.

BONILLA, B. Carlos. Los conceptos de Lúdica y Ludopatía. Universidad Surcolombiana USCO. Universidad de Caldas. FUNLIBRE. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes. Caldas Colombia. 1998.

CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, Fondo de Cultura Económica, México, 1994.

FERNANDEZ, Andrea. JUEGO Y GRUPOS HETEROGÉNEOS. IMPLICANCIAS PEDAGÓGICAS EN EL NIVEL INICIAL. moroni@sinectis.com.ar

FERNÁNDEZ, Fonseca, Roberto. El taekwondo como actividad extracurricular. 4° Dan de la Federación Cubana de Taekwondo. Cuba. www.efdeportes.com/efd85/taekw.htm - 21k

FULLEDA, Bandera Pedro. Ludología: La indagación del juego por el juego.

FULLEDA, Bandera Pedro. Programa General de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. INDER Cuba. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República. Coldeportes. FUNLIBRE. 2003. Bogotá Colombia.

FUNLIBRE. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.

FUNLIBRE. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Las Ludotecas.

FUNLIBRE. La Ludoteca como satisfactor.

FUNLIBRE. Ejemplos de Líneas de Proyectos

GALLARDO, De parada Yolanda, MORENO, Garzón Adonay. Serie APRENDER A INVESTIGAR. Módulo 3. Recolección de la información. ICFES. 3ª Edición: 1987. Santa Fé de Bogotá, D.C. 1999

HIDALGO, Capitán Antonio Luis. Tesis doctoral El cambio estructural del sistema socioeconómico costarricense desde una perspectiva compleja y evolutiva (1980-1998). <http://www.eumed.net/tesis/alhc/26.htm>

Idea sana. Eroski. La infancia. <http://ideasana.fundacioneroski.es/web/es/05/>

LOPEZ, Calva Luis F. y Roberto Vélez Grajales. El concepto de desarrollo humano, su importancia y aplicación en México. Octubre, 2003.

Ministerio de Educación Nacional. Serie Lineamientos Curriculares Preescolar. La visión del niño desde sus dimensiones de desarrollo.

OSORIO, Esperanza Correa. Directora Ejecutiva Nacional, y otros. FUNDACIÓN COLOMBIANA DE TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN (FUNLIBRE).

PEREZ, Sánchez Aldo. Tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual. Instituto Superior Manuel Fajardo. CUBA.

PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO. Informe sobre Desarrollo Humano México 2002. Grupo Mundi-Prensa. México 2003.

RUBIO, Enciso María Guadalupe. ¿Qué es una ludoteca?

RUBIO, Enciso María Guadalupe. Las ludotecas como instrumento de evolución del entorno lúdico infantil.

Sociedad Argentina de Cardiología. Centro de Educación Permanente. Área de Docencia. ¿Que es y como se elabora una Monografía?. <http://www.sac.org.ar/cep/monografia.pdf>

Sánchez, Néstor Daniel. Coordinador Regional de FUNLIBRE. Ludotecas y Desarrollo. Ponencia presentada en el primer seminario sobre lúdica y Ludotecas en la ciudad de Medellín - Colombia, 2002. Funlibreantioquia@yahoo.es

SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Coordinador Regional de FUNLIBRE. Ludotecas y Desarrollo. Realidad y recreación como determinantes en las ofertas de una ludoteca. funlibreantioquia@yahoo.es

VAN DALEN, Deobold B. y J. MEYER William. Síntesis de "Estrategia de la investigación descriptiva" en Manual de técnica de la investigación educacional www.noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php - 89k -

ZARATE, Mireya, Modelo de desarrollo humano Comunitario. Desarrollo Comunitario. Editorial Plaza y Vades, México, 2005, Pág.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

ANEXOS

Anexo 1

Listado de niños y niñas que asistieron a Ludoexplorer

NOMBRE	EDAD	CARGO DE LOS PADRES
Miguel Ángel Tamayo	5 años	Docente
Jacobo Rosso	3 años	Administrativo
Juan Sebastián Ossa	9 años	Administrativo
Mateo valencia	8 años	Administrativo
David Rojas	8 años	Administrativo
Santiago Lengua	7 años	Administrativo (Aseo)
Mauricio Lengua	9 años	Administrativo (Aseo)
Laura Sofía León	6 años	Administrativo
Isabella Rosso López	6 años	Administrativo
Miguel Ángel Carvajal	7 años	Tutor y estudiante
Laura Carolina Ramírez	9 años	Administrativo
Carlos Alberto Ramírez	8 años	Administrativo
Santiago Gil	4 años	Estudiante
Elisa Tangoa	7 años	Docente
Thomas Enrique Trujillo	8 años	Estudiante
Luisa Catalina Quimbaya	9 años	Docente
Daniela Mejía	7 años	Estudiante
Julián David Zapata	6 años	Estudiante
Valeria Mosquera Marín	6 años	Estudiante
Angie Daniela Machado	11 años	Estudiante
	TOTAL	20 NIÑOS Y NIÑAS

Anexo 2

ENCUESTA A PADRES

1. Qué actividades realiza(n) su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?
 - a. Hace tareas
 - b. Juega
 - c. Ve televisión
 - d. Practica un deporte
 - e. Comparte con amigos
2. Cuando su(s) hijo(s) termina(n) su jornada escolar, en qué lugar permanece(n)?
 - a. En la casa acompañado
 - b. En la casa solo
 - c. En la calle
 - d. Donde un familiar
 - e. Donde un vecino
3. Quién cuida de su(s) hijo(s) cuando termina(n) su jornada escolar?
 - a. El hermano(a) mayor
 - b. Un familiar
 - c. Servicio domestico
 - d. Un vecino(a)
 - e. Otra, cuál? _____
4. Mientras su(s) hijo(s) permanece(n) a cargo de estas personas, qué hace?
 - a. Hace las tareas
 - b. Juega
 - c. Ve televisión
 - d. Ayuda en los oficios domésticos
 - e. Trabaja
5. Qué formación tiene la persona que cuida de su(s) hijo(s)?
 - a. Primaria
 - b. Secundaria
 - c. Técnica
 - d. Universitaria
 - e. Ninguna
6. Su(s) hijo(s) asiste(n) o ha(n) asistido a talleres, actividades artísticas o deportivas fuera del colegio, cuáles?

TALLER/ACTIVIDAD	LUGAR	HORARIO
7. Su(s) hijo(s) ha(n) asistido a estos talleres o actividades por:
 - a. Gusto
 - b. Complementación académica
 - c. Presión familiar
 - d. Invitación de amigos
8. Qué dificultades ha encontrado para que su(s) hijo(s) asista(n) a talleres, actividades artísticas o deportivas cuando no esta(n) en el colegio?
 - c. Falta de tiempo para llevar a su(s) hijo(s)
 - d. Costo de talleres o actividades
 - e. No cuenta con una persona que acompañe a su hijo
 - f. Talleres o actividades de poco interés para usted o para su(s) hijo(s)
 - g. Cree que no es importante la asistencia a estos talleres o actividades
9. Le gustaría encontrar un lugar en la U.T.P, creado y pensado para fomentar el desarrollo humano integral de su(s) hijo(s), a través de talleres o actividades de tipo:
 - h. Recreativo
 - i. Deportivo
 - j. Académico
 - k. Artístico
 - l. Cultural
10. Cuánto estaría dispuesto a pagar mensualmente por algún taller o actividad que su(s) hijo(s) quisiera(n) realizar?
 - m. Entre diez y veinte mil pesos
 - n. Entre veinte y treinta mil pesos
 - o. Entre treinta y cuarenta mil pesos
 - p. Más de cuarenta mil pesos
 - q. Le gustaría que fueran gratuitas

Anexo 3

ENCUESTA A NIÑOS Y NIÑAS MIEMBROS DE LUDOEXPLORER

NOMBRE _____ EDAD _____

1. Encontraste en Ludoexplorer lo que esperabas ver y hacer, para aprender jugando y disfrutando? Si ___ No ___ Por qué? _____
2. Cómo te ha parecido la idea de crear un espacio como Ludoexplorer para los niños en la UTP? _____
3. Asistías a Ludoexplorer por que te gustaba o porque tus padres te obligaban a asistir? _____
4. Cuáles fueron las actividades que más te gustaron de Ludoexplorer? _____
5. Qué actividades no te gustaba realizar en Ludoexplorer? _____
6. Qué actividades te gustaría realizar próximamente en Ludoexplorer? _____
7. Qué aprendiste en Ludoexplorer? _____
8. Escribe tres normas para estar en una ludoteca como Ludoexplorer
 1. _____
 2. _____
 3. _____
9. Como te pareció el trato de las Ludotecarias contigo y tus compañeros de Ludoexplorer? _____
10. Asistirías nuevamente a Ludoexplorer el próximo año? Si ___ No ___ Por qué? _____
En qué horarios? _____

Anexo 4

ENCUESTA A PADRES USUARIOS DE LUDOEXPLORER

NOMBRE _____

CARGO _____ DEPENDENCIA _____

1. Ludoexplorer llenó sus expectativas para la complementación de la formación y desarrollo humano integral de su(s) hijo(s)? Si ___ No ___ Por qué? _____
2. Cómo le ha parecido la idea de crear un espacio como Ludoexplorer en la UTP, para el aprovechamiento del tiempo libre de su(s) hijo(s)? _____
3. Su hijo(s) asistía a Ludoexplorer por que le gustaba o porque se sentía obligado a asistir? _____
4. Según la información que le brindó su(s) hijo(s), cuáles fueron las actividades que más le gustaron de Ludoexplorer? _____
5. Según la información que le brindó su(s) hijo(s), qué actividades no le gustaba realizar a su(s) hijo(s) en Ludoexplorer? _____
6. Qué actividades le gustaría que su(s) hijo(s) realizara próximamente en Ludoexplorer? _____
7. Qué cambios ha notado en su(s) hijo(s) en cuanto a comportamiento, nivel académico, desarrollo psicomotor y sociabilidad, después de asistir a Ludoexplorer? _____
8. Permitiría a su(s) hijo(s) asistir nuevamente a Ludoexplorer el próximo año? Si ___ No ___ Por qué? _____
En qué horarios? _____
9. Qué sugerencias tiene para Ludoexplorer? _____
10. Describa en breves palabras el desempeño de las Ludotecarias, con respecto al manejo de la ludoteca y al trato con ustedes y su(s) hijo(s) _____

Anexo 5

Resultado de los talleres y/o actividades extracurriculares a las que han asistido o han realizado los niños (Pregunta 6) .

ACTIVIDAD	LUGAR	HORARIO	CANTIDAD		
ACADEMICAS	Inglés	Colombo Americano Colegio	Sábados 8:00am-12:00m 2:00pm-5:00pm Viernes 4:00pm – 6:30pm 10:30am- 1:00pm	9	11%
	Literatura Infantil	Biblioteca Banco de la Republica	sábado en la tarde	1	
	Taller de Lectura	Lucy Tejada	Viernes 3:00pm-5:00pm	1	
	Clases asistidas	Finca UTP	Miércoles 2:00- 4:00pm	2	
	Sistemas	SantaRosa ASA CRIE Alcaldía	Viernes 4:00pm- 6:00pm Mañana Tarde	3	
ARTISTICAS	Pintura	Bellas Artes UTP	Viernes 2:00pm-5:00pm 5:00pm-8:00pm	2	18%
	Dibujo y Pintura	Biblioteca Jorge Roa - UTP	Vacaciones Sabado 9:00am- 12:00m	2	
	Ballet	Maria Auxiliadora	Sábado mañana	1	
	Taller plastilina	Tienda del arte	Sábado 10:00am- 12:00m	1	
	Taller de artes	UTP Barrio Comfamiliar	Sabado 9:00am-12:00m Tarde	3	
	Danzas	UTP Academia Forma y figura Colsalud	Sábado mañana Viernes tarde Jueves	4	
	Percusión	UTP	Sábado mañana	1	
	Noche Cultural	UTP		1	
	Actividades y Talleres Lúdicos	Colegio Show Play Bogotá	Sábados	2	
	Piano	UTP	Un día a la semana	1	
	Banda Marcial	Colegio	Sabado mañana	1	
	Guitarra	Profesor Particular Escuela Musical de Risaralda	Domingo de 4:00am- 6:00pm Sabado de 3:00pm- 4:30pm	2	
	Ludoteca	Comfamiliar UAO	Sabado 2:00pm- 5:00pm	2	
	Música	Comfamiliar Danzarte Profesor particular	Jueves y martes en la tarde Viernes tarde Miércoles noche	3	
	Baloncesto	Club Matecañas Colegio SENA	Tardes	4	42%
	Fútbol	Barrio Escuela Deportivo Pereira Parque del Café Villa Comfamiliar Salesiano Cerritos Expofuturo	Tardes Mañana Miércoles, jueves Sábado mañana 4:00pm- 6:00pm Fin de semana	12	
		Liga Risaraldense de	Martes, jueves y sábado 1:00pm-3:00pm	3	

DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	Porristas	Gimnasia Colegio Coliseo Mayor Coliseo Menor	Tardes 6:00pm- 8:00pm		
	Karate	UTP	Sábado 9:00am-1:00pm	1	
	Deportes	UTP Armenia Country Club Acunarte UTP	Sábado y domingo 9:00am-11:00am Mañana Viernes 2:00- 4:00pm	4	
	Tae Kwondo	Fernando's centr	Semana 5:00pm-6:00pm	2	
	Tennis	Prosocial Villa Olímpica	3:00pm-4:30pm Sábado mañana	2	
	Ajedrez	Colegio	Martes y Jueves 3:00pm- 5:00pm	1	
	Equitación	Cerritos	Sábados 10:00am- 11:00am	1	
	Volleyball	Franciscanas	Tarde	1	
	Patinaje	Polideportivo Villa	Sábados-domingos 5:00pm-7:00pm 8:30am-10:30am	3	
	Vacaciones recreativas	Jardín Botánico UTP Universidad Libre Semillitas UCPR Comfamiliar	Mañana-tarde Todo el día Vacaciones Sábado de 9:00 a 12:00m	12	
	Artes Marciales	Parque de Cuba	10:00 am-12:00m	1	
	Natación	Villa Olímpica Comfamiliar Cartago Salesiano	Sábados 10:00am-12:00m Domingo 9:00am- 10:30am Martes y Jueves	12	
	Gimnasia	Liga Risaraldense de Gimnasia	Martes-Jueves 3:00pm- 5:00pm 6:00am- 8:30pm	2	
NINGUNA ACTIVIDAD			41	29%	
		TOTAL	144	100%	