



**PROYECTO/GUÍA EDUCATIVA PARA DESARROLLAR
ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE Y
EDUCACIÓN NO FORMAL EN EL MARCO DEL PLAN
CORRESPONSABLES EXTREMADURA:**

RED DE LUDOTECAS RURALES

**Guía elaborada por la Asociación Taller de Educación
en Valores Alternativos. Junio 2021**



CORRESPONSABLES



SECRETARÍA DE ESTADO
DE IGUALDAD
Y CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Igualdad y Portavocía



Asociación Taller de Educación
en Valores Alternativos



Nuestro personaje: Duendi Jampón.

*“Eres como el Duendi Jampón:
lo mismo te da tocino que jamón.”*

Tener un personaje de referencia nos ayuda a crear una identidad colectiva, es un hilo conductor que entreteje todas las historias que vamos a vivir juntas y juntos en las próximas semanas. En la cultura popular extremeña encontramos muchos personajes, algunos propios de algunas zonas y otros que podemos encontrarlos (o podíamos) con algunas variantes en toda la geografía de la región.

La chanclaera, las encantás, el machu lanú, la Serrana de la Vera, el lagarto de las peñas... quienes habitaron estas tierras crearon un universo mágico con todos estos personajes y sus historias que todavía resuenan en muchos de nuestros pueblos.

Rescatando toda esa historia común, traemos como personaje de nuestra ludoteca al Duendi Jampón. Un personaje de la mitología hurdana que se caracteriza por su pequeño tamaño y su voraz apetito.

El Duendi Jampón es tan pequeño que no levanta dos palmos del suelo, tiene unos pies enormes, más grandes que todo su cuerpo, por eso, duerme de pie. Duerme durante el día, esperando que caiga el sol, cuando despierta y se cuela en las despensas para saciar durante la noche su hambre voraz.

Cuando cae la noche y nadie lo ve, se mete en las casas y va directo a la cocina o la despensa para comerse todo lo que pillar. El Tío Goyo, vecino de Nuñomoral contaba que el duende se come siete arrobas de comida (seis kilos), aunque él no pese ni media.

Cuando aparecen alimentos como las cebollas, las patatas o el jamón roídos, debemos sospechar que Jampón está cerca. Pero ¿cómo sabemos si el Duendi se ha metido en nuestra casa o si el estropicio es obra de las ratas?

Existe un método para asegurarnos. Antes de irnos a dormir podemos espolvorear ceniza por el suelo de la cocina y despensa, si a la mañana siguiente al despertarnos encontramos unas grandes huellas marcadas en la ceniza, no hay duda, por ahí ha pasado Jampón y seguro habrá hecho de las suyas.

Contar con un personaje que identifique nuestra ludoteca ayudará a las niñas y niños a vincularse más fácilmente. El Duendi Jampón será ese elemento que nos acompañe a diario, un ser familiar que podemos utilizar como pretexto en cualquier actividad. Nos contará historias, enseñará canciones o propondrá actividades. En cualquier caso, nos acompañará siempre y será ese elemento que nos ayude a imprimir un poco de magia en la ludoteca.

Nos gusta pensar que nuestra ludoteca, igual que el Duendi, dejará huellas en las vidas de nuestras niñas y niños.

Nuestro personaje: Duendi Jampón

01.	Presentación, justificación y contexto.	4
02.	Una ludoteca con valores.	8
	- Educar en la autonomía, la autoestima y el empoderamiento	9
	- Educar en la cooperación, la igualdad y la empatía	13
	- Educar en la creatividad, la plasticidad y la apertura	18
	- Educar en la implicación, la responsabilidad y la motivación	21
03.	Ser y estar en una ludoteca.	27
	- Algunas ideas y apuntes sobre las fases del desarrollo de niñas y niños de 2 a 5 años	28
	- Algunas ideas y apuntes sobre el rol de las personas monitoras de ludotecas	38
04.	Funcionamiento.	41
4.1	El espacio	41
4.2	Tiempos y rutinas diarias.	45
	Un momento especial, la acogida	50
4.3	Actividades	53
	Convivencia	56
	Ecología	60
	Igualdad	65
	Diversidad	69
	Emociones	72
	Interculturalidad	75
05.	Evaluación.	79
06.	Documentación pedagógica	85
07.	Listado de anexos.	86

ÍNDICE

01. PRESENTACIÓN, JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO

Ante la crisis mundial ocasionada por la COVID-19, las distintas administraciones públicas han adoptado numerosas medidas para hacer frente a la situación. En este contexto, el Gobierno de la Junta de Extremadura diseñó una hoja de ruta, siguiendo las directrices marcadas por la autoridad sanitaria, para facilitar la recuperación, lo más rápido posible, de la actividad social y económica a través de una agenda para la reactivación económica de Extremadura.

Entre las medidas prioritarias adoptadas en el año 2020 destacan la de dedicar una parte de los recursos económicos al desarrollo de actuaciones concretas de conciliación y corresponsabilidad de la vida familiar y laboral, en apoyo a las familias y a los padres y madres trabajadoras de Extremadura.

Las ayudas que tienen como objeto financiar la realización de proyectos de educación no formal, ocio y tiempo libre elaborados y llevados a cabo por los Municipios del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que contengan actividades lúdicas, socioeducativas, culturales e inclusivas, colaborando al desarrollo integral de las niñas y niños de 2 a 5 años, empadronados en dichos Municipios, como medida de fomento de la conciliación de la vida personal familiar y laboral en el mundo rural, para responder al impacto provocado en nuestra sociedad por la pandemia de COVID-19, en el marco del desarrollo del Plan Corresponsables: Proyecto Ludotecas Rurales de Extremadura.

La presente Guía-Proyecto Ludotecas Rurales de Extremadura, pretende servir de base educativa metodológica para que los ayuntamientos y el personal contratado pongan en marcha las Ludotecas con una visión pedagógica que potencie la educación en valores y el desarrollo integral de las niñas y niños de 2 a 5 años.

El objetivo principal de las ludotecas es:

Estimular y potenciar el juego libre así como educar a través del juego y juguetes seleccionados previamente. El personal de dichas instituciones tendrá como objetivo orientar y asesorar a las niñas y los niños sobre sus actividades en este tiempo de ocio, así como estimularles y proponerles diversas opciones de juego.

Como objetivos específicos, señalamos:

1. Garantizar el derecho de la infancia al juego, mediante la oferta de espacios lúdicos y didácticos, juguetes y de materiales no estructurados para jugar y experimentar.
2. Favorecer la conciliación y la corresponsabilidad de la vida familiar y laboral.
3. Compensar la carencia de espacios seguros para el juego libre, cada vez más escasa en nuestros pueblos.
4. Compensar la carencia de espacios para el cuidado existente en la mayoría de las sociedades de la actualidad.
5. Educar en el tiempo libre, ofreciéndoles a las niñas y niños la oportunidad de aprovechar ese tiempo lúdico adquiriendo nuevos conocimientos y actitudes mientras se desarrollan integralmente divirtiéndose.
6. Ofrecer un espacio de socialización donde poder comunicarse y tener oportunidades de relación con iguales y con personas adultas, oportunidad de formar parte de un grupo, de ser tenido en cuenta... facilitando de esta manera su integración.
7. Ofrecer un espacio público de ocio y ocupación constructiva del tiempo libre abierto a la participación de la comunidad.

La importancia del juego en el desarrollo infantil.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”

Tonucci:

“Jugar es una posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo solo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar...”

Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Los estados partes reconocen:

“el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”

El juego es la actividad principal en la vida de los niños y las niñas. Tan grave es que niñas o niños no duerman como que no jueguen, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

Jugar es, como apunta Inma Marín, un derecho, fundamentalmente, porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar... Es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y querer el mundo que nos rodea, posibilitando un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje.

Aunque es pronto para saber las secuelas a largo plazo en las niñas y niños de la pandemia de Covid-19, tenemos que mirar con especial atención la realidad emocional y psicológica de la infancia. Después de una situación tan compleja, que en muchos casos ha causado estrés, regresión a etapas anteriores, dificultades de sueño, ansiedad o tristeza, creemos que proporcionarles un espacio lúdico, de cuidados, de experimentación y socialización es una gran oportunidad.

Jugar nos remite al deseo, la curiosidad, la pasión, la alegría, la libertad, la espontaneidad, el placer, el sentido del humor...; en definitiva, fomenta en la persona que juega «las ganas de... saber, sentir, crear, descubrir, disfrutar, esforzarse, aceptar retos». Porque el «juego», ni más ni menos, es puras ganas de vivir, la vida tal como viene, nuestra vida (Marín, Inma).

Para poder jugar se necesita una serie de condiciones que nos permita llevar a cabo esta actividad, el espacio es una de ellas puesto que es fundamental disponer de un lugar donde poder jugar sin peligro, donde poder gozar de objetos que proporcionen juego y donde poder tener compañeras y compañeros para llevarlo a cabo.

Las ludotecas buscan ofrecer ese espacio, disponiendo de unos servicios en los que niñas y niños se seguirán desarrollando mientras se divierten, compartiendo juegos y por tanto aprendiendo a relacionarse con libertad y naturalidad.

El presente documento pretende ofrecer un asesoramiento pedagógico práctico para poder crear unas ludotecas donde el espacio, las educadoras y educadores y las actividades que se propongan favorezcan un desarrollo integral de niñas y niños de 2 a 5 años. Esperamos que os sea de utilidad.

02. UNA LUDOTECA CON VALORES

Como hemos apuntado con anterioridad, a través de las Ludotecas Rurales de Extremadura se pretende promover el desarrollo integral de las niñas y niños de 2 a 5 años.

En el marco de la educación en valores, nos gustaría señalar cuatro grandes aspiraciones, que vemos básicas para tenerlas presente durante todo el proyecto y que se verán reflejadas en el funcionamiento de la ludoteca.

Educación en la autonomía, la autoestima y el empoderamiento.

Educación en la cooperación, la igualdad y la empatía.

Educación en la creatividad, la plasticidad y la apertura.

Educación en la implicación, la responsabilidad y la motivación.

Educar en la autonomía, la autoestima y el empoderamiento.

Al hablar de autonomía estamos refiriéndonos a una construcción progresiva, que avanza desde la dependencia a la autonomía, es decir donde se favorece el crecimiento y el desarrollo de hábitos y capacidades a nivel físico, afectivo, de pensamiento y de lo ético y valorativo.

Ares González Hueso define la autonomía infantil como la actitud que tienen los niños y las niñas para actuar y desarrollarse en función de sus propias capacidades con el objetivo de conquistar nuevos estadios evolutivos desde su propia libertad de acción y pensamiento.

Amor, autoestima y autonomía están estrechamente vinculados. Lo más importante para el ser humano, que es un ser social, es el vínculo social positivo. Si la niña o el niño siente que se le juzga, que no se le ama, se bloquea el aprendizaje y el desarrollo de todas las competencias que tenemos de forma embrionaria en el cerebro.

¿Cómo podemos apoyar la autonomía de niñas y niños de 2 a 5 años?

Sobreprotección-autonomía-supervivencia

Vamos a utilizar el gráfico y las reflexiones elaboradas por Ares González Hueso para pensar sobre un esquema común:



Al nacer, todos los seres humanos estamos en el margen izquierdo del gráfico, en una etapa de dependencia natural y necesaria en los primeros estadios, que avanza progresivamente con el tiempo.

El primer pasito son las primeras conquistas de la autonomía psicomotriz: levantar el cuello, mirar, hacer medios volteos... Después avanzan en sus necesidades básicas: alimentación, sueño, higiene... Continúan o simultanean con la autonomía de rutinas y hábitos para progresar hacia la autonomía de tareas, aprendizaje y pensamiento. Un proceso que lleva toda una vida.

En función de cómo sean estos pasos se desarrollan los aspectos más importantes de una persona: autoconcepto, autoestima, autopercepción, autocontrol, expresión emocional, empatía, perseverancia, respeto, autoconocimiento, iniciativa, toma de decisiones y responsabilidad personal.

En el gráfico también podemos identificar dos extremos:

La sobreprotección, una actitud, normalmente bienintencionada, donde por amor o comodidad evitamos que los niños y niñas se hagan cargo de su propia libertad, desarrollo y responsabilidad en su momento evolutivo.

La supervivencia. Sobrevivir en condiciones poco favorables o donde el adulto no acompaña la conquista de la autonomía, sino que la exige antes del tiempo necesario.

Algunas situaciones que pensamos que NO ayudan a la mayor adquisición de autonomía:

- Centrarnos en la adquisición de habilidades, muchas veces poco significativas y restándole tiempo y energía a otras situaciones más tranquilas y propicias para que cada niña y cada niño pueda expresarse y relacionarse en base a sus posibilidades, necesidades y deseos.
- Imponer el objetivo de finalizar ciertas tareas, transmitiendo prisa o urgencia. En ciertos casos sustituir a niñas y niños resolviendo nosotras y nosotros las cosas que pueden hacer autónomamente.
- Situaciones en las que nos adueñamos del saber, intentando que los niños y las niñas tomen nuestras ideas como verdades y evitando que hagan el camino de llegar a sus propias conclusiones.
- Chantajear emocionalmente mediante falsos refuerzos positivos. Acostumbrando a la infancia a la aprobación externa por parte de un adulto de un resultado, sin tener en cuenta todo el proceso y responsabilizándoles en ciertos casos de nuestros estados emocionales.

Algunas ideas que pueden ayudar a la mayor adquisición de autonomía:

- Importancia de los vínculos con educadoras y educadores: La mirada, el vínculo afectivo generado, el amor, la alegría, la paciencia y, sobretodo, la creencia que tenga la persona sobre las posibilidades de acción de la infancia.

- Organizar el espacio y las actividades de manera que niñas y niños puedan preguntarse con quién quieren jugar y a qué, y cambiar de actividad si ya no están a gusto. Ayudarles a que sean conscientes de lo que les pasa y desean, para que puedan tomar sus decisiones. Respetarles y valorarles, creando una base de seguridad y autoconfianza.

- Para aprender a formarse criterios propios hace falta detenerse a observar los acontecimientos y, a medida que la edad lo posibilita, reflexionar sobre las situaciones, sobre lo que piensa cada cual. También hablar del porqué de los conflictos, de las cosas que nos gustan y de las que no, de las reacciones propias, de las situaciones inesperadas, contando con la opinión de quienes se expresan con gestos, miradas, cambios de tono y postura o palabras (Alicia Halperin).

- Crear ambientes seguros y cuidados con estímulos para que puedan moverse, explorar y controlar su cuerpo y el espacio, sin temor a que se hagan daño, sin que tengan que recurrir a las educadoras permanentemente. También que los materiales y todo lo que necesiten esté a su alcance para obtenerlos y para guardarlos.

- Permitir la observación e investigación, sin interrumpir, respetando pausas y silencios y haciendo propuestas que puedan realizar en función de sus posibilidades.

- Dedicar tiempo a escuchar a cada niña y niño de la ludoteca y a incentivar que se expresen en todos los sentidos, valorándoles individualmente, así lograremos que sientan seguridad, y aportaremos a que construyan su autonomía.

Educar en la cooperación, la igualdad y la empatía.

Todas las personas, en nuestras diversas edades, somos seres interdependientes, nos necesitamos unas a otras, en la infancia o en momentos de mayor dependencia necesitamos la ayuda y el cuidado de otras personas, y durante toda la vida, necesitamos de un apoyo entre iguales.

Los valores de cooperación, de igualdad, se relacionan con sentimientos como la empatía, la compasión, el altruismo, los cuidados, afectos, la simpatía...

Las niñas y niños son seres sociales, cooperativos y con generosidad, es decir comparten porque la naturaleza innata es esa. El juego descubre a las otras y otros, que hay más personas con las que se puede y debe contar, que el mundo no acaba en una misma o en uno mismo. Les enseña a ponerse en el lugar de otra persona y a coordinarse los intereses de todas las partes.

Educar en la cooperación es completamente diferente a educar en la obligatoriedad de compartir todo lo que los adultos queremos que compartan.

Las niñas y niños de 2 a 5 años están desarrollando su capacidad de empatía, están estructurando su concepto del yo diferenciado del otro y del objeto, están adquiriendo el concepto de pertenencia, tienen muy poca comprensión sobre el tiempo, su habilidad lingüística está limitada y su concepto de reversibilidad de las acciones no está asentado (si lo dejas, todavía no entiendo que luego vuelve).

Todos estos elementos hacen que en estas edades compartir, tal como lo entendemos en el mundo adulto, sea algo realmente imposible para ellos y ellas. Por ello, es importante ponerse en el momento evolutivo donde se encuentran y no pedirles una comprensión de la situación y un comportamiento que según su momento evolutivo no es posible.

Para educar en la cooperación:

- Debemos hacerlo desde el respeto a las elecciones de niñas y niños y desde lugares que evitan juzgarlos, presionarlos y que se centran en el acompañamiento.
- Por ejemplo educaremos en la cooperación, a través de la observación de la actitud de la persona educadora y mediante los juegos grupales y el acompañamiento a momentos conflictivos entre iguales.
- Permitiendo que niñas y niños se comuniquen y resuelvan la situación entre ellos si es posible (y si no existe un abuso de poder - por edad, por ejemplo), con paciencia y sin “carga adulta” de cómo deben resolverse estas situaciones.
- Acompañando sin juicio cuando el o la niño/a no quiere prestar algo suyo personal.
- Acompañando con calma la frustración de no poder obtener lo que quiere a quien no le han prestado algo deseado.

En el caso de objetos comunes proponemos:

- Respetar el tiempo del que está utilizando el objeto en primer lugar. Si se le recuerda que es un juego de uso comunitario.
- Permitir que la niña o niño que lo desee exprese su deseo al que está jugando, sin arrebatárselo de las manos.
- Esperar. Muy importante dar tiempo a la situación.
- Observar si quien tiene el objeto pierde interés o si quien lo anhela se reorienta hacia otro juego. Podemos ofrecer alternativas para las dos partes.
- Si el conflicto persiste, podemos abrir un espacio de comunicación para que lleguen a un acuerdo sobre el uso del objeto donde ambos sientan justa la situación.

Educar en la empatía requiere no obviar los sentimientos de niñas y niños, ni ocultar los conflictos que son imprescindibles para un desarrollo saludable. Educaremos en la empatía en la medida que escuchemos los sentimientos de las personas con las que trabajamos, que les ayudemos a nombrarlos e identificarlos en sí mismos y que aprendan poco a poco a identificarlos en las personas de su alrededor, en muchos casos a través del lenguaje corporal. En las actividades relacionadas con las emociones profundizaremos en estos aspectos.

Educar en igualdad.

Por otro lado, y en un sentido muy cercano, hablamos de igualdad de género, de coeducación y de cuidados en las ludotecas, como todas las actividades que se hacen para sostener la vida. Para potenciar una educación que ponga en el centro los cuidados y la igualdad, necesitamos hacer visible lo invisible, y en este caso lo invisible sería todo lo que implica a los cuidados en la vida cotidiana de las ludotecas.

Algunas ideas que pueden ayudar a una educación en igualdad:

- La actitud de las personas monitoras concienciadas ante la necesidad de generar un modelo real de coeducación dentro de las ludotecas. La forma de actuar y la forma de expresarse servirá de modelo para niñas y niños. No se puede transmitir un valor al que no se le da importancia y por el que no se lucha diariamente, dentro y fuera de la ludoteca.
- Reflexionar sobre el espacio educativo que diseñamos desde una perspectiva coeducativa e inclusiva, planteándonos qué espacios son centrales y cuáles periféricos. En el apartado Funcionamiento de los espacios ahondamos en estas cuestiones.
- Podemos hacernos preguntas sobre nuestros micromachismos heredados, inconscientes, que nos hacen decir cosas como “le decimos a mamá que lo cosa”, “¿de qué color es el coche de papá?”, “mamá va a hacer la comida”, “mamá lo lava”, “no te preocupes, papá te lo arregla”, ...

- La importancia del lenguaje que utilizamos. Tratar de utilizar un lenguaje inclusivo, para que todas las personas se sientan nombradas. Intentar no usar un lenguaje que encasille según el sexo. No tenemos princesas, ni machotes, ni campeones, ni niñas preciosas y niños fuertes...

- La equidad en el reparto de tareas. Intentar repartir equitativamente o sirviéndonos de criterios de edad y no de sexo las tareas de cuidados: consolar, recoger vasos, juguetes, cantar canciones o contar cuentos, barrer...

- Trabajar el respeto y las “sanciones de género”. Se denomina sanciones de género a aquello que es juzgado de manera negativa por no seguir los roles marcados (por ejemplo, niños a los que les gusta disfrazarse de princesa o niñas a las que les gusta jugar al fútbol). Se trata de trabajar fundamentalmente el respeto hacia los gustos y las decisiones de nuestros iguales y de dar referentes alternativos que muestren que hay otras realidades.

En las actividades específicas sobre igualdad aterrizaremos muchas de estas ideas.

Educar en la creatividad, la plasticidad y la apertura.

Se trata de jugarlo todo, no de juzgarlo

Carles Porrini

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Las niñas y niños son creativos por naturaleza, es la sociedad la que en muchos casos va coartando esa creatividad.

La creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad, la plasticidad, la apertura y por sus posibilidades de realización concreta.

En la infancia no se teme correr riesgo ni equivocarse, es a través de la socialización con el mundo adulto como incorporan diferentes juicios externos y van aprendiendo qué está mejor y peor valorado estéticamente.

Aunque en la infancia el poder imaginativo se desarrolla rápidamente, tiende a disminuir a medida que la razón asciende. Por ello, el desarrollo de la imaginación requiere ejercicio. El problema es que por lo general, desde el mundo adulto nos centramos más en el desarrollo del pensamiento lógico secuencial y racional en perjuicio del pensamiento intuitivo, imaginativo, fantasioso o soñador.

Menchen (2002), afirma que el desarrollo de la imaginación requiere del fomento de tres capacidades:

- **La fantasía:** implica salir de las percepciones cotidianas y alejarse del mundo real. Para fomentar la fantasía es necesario plantear situaciones inverosímiles, especular con los deseos y ensoñaciones.
- **La intuición:** implica la visión de algo de una manera nueva y peculiar.
- **La asociación:** implica la capacidad de unir y combinar ideas, palabras e imágenes que en apariencia no guardan relación alguna.

Así mismo, para facilitar el uso de esta facultad mental se hacen necesarias una serie de condiciones:

- **Una motivación inicial**, a modo de juego para a través de este carácter lúdico, crear la motivación necesaria para que emerja la imaginación creativa.
- **Legitimidad del pensamiento divergente:** niñas y niños deben tener claro que existe libertad para pensar sobre lo poco probable e incluso lo absurdo, que se espera que sea capaz de romper con lo común y lo obvio. No reprimir su fantasía y espontaneidad.
- **Necesidad de dar tiempo para la imaginación**, no tener prisa ni meter presión.

Algunas ideas que pueden ayudar a una educación en la creatividad:

- Espacios y tiempos de juego Existe una profunda y extensa relación entre el juego infantil y los procesos de creación humana. Nos parecen especialmente importante aquellas situaciones, desafíos y problemas en las que las niñas y los niños puedan disponer de la posibilidad de generar múltiples soluciones o interpretaciones de la realidad. Son ocasiones que posibilitan la expresión de perspectivas y formas de pensamiento, de acción y sentimiento, creativas e imaginativas.

De los 2 a 5 años son especialmente interesantes los juegos de carácter manipulativo y sin una finalidad o resultado concreto y los juegos simbólicos. (<https://www.alaya.es/2020/03/10/el-juego-simbolico-es-realmente-simbolico/>).

- Dejarles que experimenten y se equivoquen. Que usen su propia creatividad para resolver los problemas. Intentar, si no existe un peligro real, no adelantarnos a sus "errores". Por ejemplo, con frases: "cuidado, te vas a manchar, te puedes hacer daño, así no te va a salir bien...".

- Fomentar su curiosidad. La infancia es curiosa por naturaleza, no dejemos que pierdan esas cualidades. Los ojos de niñas y niños ven las cosas por primera vez, observando y preguntándose todo.

- Expresión libre. La pintura, el dibujo, el baile, pueden ser sus formas de expresión. Para plasmar sus emociones, preocupaciones, alegrías y miedos. Dejarles tiempos y espacios sin dirigir ni que importe el resultado.

- No juzgar las creaciones infantiles. Que esté "bien o mal" "bonito o feo" es totalmente subjetivo y no le ayuda a sentirse libre para seguir creando y disfrutando de los procesos sin la presión de un resultado.

- Intentar no encasillar ("la bruta", "el sensible", "el simpático"...). Un adjetivo, dos o diez, nunca puede representar la gran diversidad y potencialidad que tenemos todas las personas. Al encasillar a las personas con las que trabajamos les estamos dirigiendo a actuar en base a nuestra expectativa. Hay que estar abiertas a la sorpresa, a la diversidad.

Educar en la implicación, la responsabilidad y la motivación.

Los niños aprenden a tomar decisiones tomando decisiones

Alfie Kohni

Educar es ayudar a la persona a alcanzar la capacidad de ser independiente, de valerse por sí misma, de tomar decisiones, de hacer uso de la libertad desde el conocimiento de sus posibilidades, y esto no se improvisa: es un proceso largo y costoso, que se inicia en la familia y tiene su continuidad en la escuela y otros ambientes sociales, entre ellos, los espacios de educación no formal como las ludotecas rurales extremeñas.

Enseñar a niñas y niños a ser responsables no quiere decir enseñarles a sentirse culpables. Tiene una estrecha relación con la educación para la autonomía y con las posibilidades evolutivas.

La responsabilidad es la capacidad de asumir las consecuencias de las acciones y decisiones buscando el bien propio junto al de las y los demás.

Lo ideal es ir intentando equilibrar la firmeza con el cariño de cara a que haya una buena relación y un vínculo fuerte afectivo y a la vez estén claros los límites, es decir, hay que definir bien el marco donde nos vamos a mover y hasta dónde podemos funcionar.

No podemos pedir ni esperar cambios y respuestas de forma inmediata y es aconsejable trabajarnos nuestra propia frustración para no caer en relaciones más autoritarias y rígidas, que aunque en un inicio parezca que funcionan mejor y es lo que hemos aprendido en casi todos los

casos, no nos ayudan en una educación real hacia la responsabilidad, sino que desembocan en un aprendizaje de la violencia, la obediencia y la sumisión como forma de socialización.

Para educar en la implicación, en la motivación y en la responsabilidad, nos parece necesario el trabajo de base en convertir las ludotecas en espacios de seguridad emocional, donde se provocan emociones positivas y aprendemos a gestionar las emociones negativas y las frustraciones, aspectos fundamentales para el desarrollo integral.

Como monitoras debemos tener claras algunas situaciones, pero ser muy flexibles en nuestras relaciones con niñas y niños.

Poner límites no es nada fácil y sobre todo, que se respeten. Por tanto a partir de este primer paso cuando se establecen, se inicia un constante proceso de reflexión en el que debemos pensar y repensar su planteamiento y posibles consecuencias o búsqueda de soluciones cuando no están funcionando o ha cambiado la situación de cuando se plantearon.

Un límite es una barrera, que comunica “por aquí no puedes pasar, y si pasas habrá consecuencias”.

Es muy importante para poner los límites que estemos convencidas y convencidos de que forman parte de la vida y de que niñas y niños los necesitan para moverse en un terreno seguro. Debemos tener pocos límites pero muy claros. El secreto para poner límites es la claridad, la constancia, coherencia y firmeza. Los límites claros son más respetuosos con los niños y niñas, que otras estrategias que llenan de palabras, justificaciones, pretextos... lo que en definitiva es “por aquí no puedes pasar”.

Crecer es aprender a tomar decisiones y el tipo de decisiones depende de su madurez. Los niños y niñas de estas edades pueden tomar decisiones sencillas, en las que las opciones sean pocas, claras y relacionadas con su vida cotidiana, sus acciones, su mundo cercano, y de este modo, irán construyéndose como una persona con capacidad crítica y con libertad. Para las y los más pequeños, en lugar de caer en castigos o reprobaciones emocionales, apostamos por tres aspectos fundamentales: Supervisión – Reorientación – Distracción.

- Supervisión: Observamos desde la cercanía, sin intervenir ni aconsejar.
- Reorientación: Plantear alternativas dentro de la misma actividad que está realizando y que de esta forma dejen de suponer un daño para sí mismas, para las demás o para el espacio.
- Distracción: “A otra cosa, mariposa”. Cambiar de actividad completamente.

Educar en la motivación.

Detrás de cualquier aprendizaje, tenemos la motivación. Si estamos desmotivados, sabemos que no tenemos curiosidad, no encontramos ganas de estar en situaciones nuevas, y limitamos nuestras experiencias.

Niñas y niños hacen cosas simplemente porque tienen ganas de hacerlas. Elegir un juguete o iniciar un juego porque les nace de adentro, es lo que se llama "motivación intrínseca", y es el resultado de las cualidades innatas que ya mencionamos. En la infancia hacen su propia elección, y dado que la motivación viene desde adentro, seguirá jugando mientras quiera continuar en la actividad.

Por otro lado, a medida que van creciendo los niños empiezan a hacer cosas porque los adultos les dicen, o en un esfuerzo por agradar. En este caso, la motivación es extrínseca, y la recompensa, por lo tanto, viene de afuera. Tiene que ser otorgada por alguien más y debe mantenerse de forma continua para mantener la motivación. Por esta razón, el aprendizaje que viene de la motivación extrínseca es más difícil de mantener.

Cuando aprenden algo por su propia motivación y curiosidad de cosas nuevas, tienen una sensación de logro y autosuficiencia mayor, y por lo tanto este aprendizaje se retiene de mejor manera, además de ser más significativo.

Algunas ideas que pueden ayudar a una educación en la motivación:

- Propuestas de juego con materiales no estructurado, partes sueltas y **minimundos** aportan infinitas posibilidades para asombrarse y construir nuevos significados. Entornos estimulantes, juguetes adecuados para la edad y espacios especialmente pensados para el juego, dejar que seleccionen con qué quiere jugar y/o interactuar.
- Cuando esté aprendiendo una habilidad nueva, darle tiempo suficiente para que puedan persistir, e intentar una y otra vez. Intenta no interrumpir.
- Cuando no puedan hacer algo, resistir la urgente necesidad de "ayudar". Darles espacio para pedir ayuda manteniéndonos atentas y acompañando activamente.
- Responde a las necesidades de forma consistente y predecible, pero permitirles ser lo más independiente posible. Deja que el juego sea sin estructuras ni muchas reglas.
- Crear situaciones dentro del juego que sean un desafío aceptable. Si algo es levemente difícil se sentirán motivadas y motivados a lograrlo y la sensación de éxito será más grande que si la tarea es muy simple. Si es muy difícil, por el otro lado, impacta de forma negativa en la motivación.

Minimundos

Expresión del juego simbólico libre no estructurado, en la que los niños y las niñas representan de forma real escenarios y contextos que tienen en su cabeza y que son de su interés. Es una forma de hacer real aquello que pasa por sus mentes, lo que les interesa y les ronda por ahí dentro.

Los minimundos son muy atractivos porque mediante ellos, recrean momentos de su vida cotidiana o escenarios reales pero a pequeña escala. Además, en ellos los niños y las niñas dejan de ser los protagonistas directos para trasladar la acción a pequeños muñecos o animales que viven dentro de esos minimundos que han creado y que ellos y ellas mismas dirigen a su antojo.

Para que el juego con minimundos se despierte plenamente, es necesario que haya aparecido en el niño o la niña la inquietud por el juego simbólico. Llegado ese momento, veréis que empieza a coger cualquier elemento que consideren atractivo por la casa o la calle para crear con ellos ese escenario fantástico (o no) que ronda por su mente. Si deseáis acompañar ese despertar, tenemos en esta sección un montón de materiales no estructurados, figuras de madera o de animales, contenedores... que podéis proponerles.

03. SER Y ESTAR EN UNA LUDOTECA

Las niñas y niños de 2 a 5 años se encuentran en un proceso de construcción de sí misma y las bases de su personalidad se construyen a partir de las experiencias que vive en el ambiente (social, educativo y cultural). Se desarrolla como sujeto a partir de otros, con otros y en oposición a otros (Chokler, M. 1998).

Entendiendo lo anterior, podemos afirmar que la persona monitora y educadora en una ludoteca favorece e influye en esta construcción y lo hace por dos caminos:

1. Niñas y niños tienen gran admiración por la persona que le acompaña y será su modelo de referencia y de imitación.
2. La confianza y la seguridad que deposita en los niños y niñas y en sus capacidades sirven de empuje para su aprendizaje.

Por tanto, sus actitudes, directas o indirectas, sentimientos e integridad son determinantes y significativos para un sano desarrollo de la personalidad del niño y de la niña.

Si la infancia crece en un ambiente con adultos que la acompañan de manera amable y responsable, donde se tenga comprensión plena de las fases de su desarrollo y sus verdaderas necesidades (de moverse en libertad y de juego, de afecto y de establecer un vínculo afectivo de calidad, necesidad de un ambiente seguro que potencie el desarrollo de sus capacidades y de respeto y aceptación de su individualidad), podremos, entonces, apoyar al infante, cultivar su bienestar, favorecer su autonomía, motivar su aprendizaje activo y fortalecer su autoconfianza.

Necesitamos apoyar a los niños y niñas a empoderarse, a ser libres, a ser protagonistas y actores de su propio aprendizaje.

Nuestra costumbre es visualizar a un niño o una niña que aún no ha llegado (“personas del futuro”), olvidando que a quien tenemos en frente, que puede tener dos o cuatro años, no es un proyecto futuro, que construir o destruir por el adulto o por el sistema socio-educativo, sino que es un ser presente, que vive y que siente “en el aquí y en el ahora”. Un ser completo, con necesidades e intereses, que es capaz de construirse a sí mismo en interacción con el entorno y con las personas que le rodean.

ALGUNAS IDEAS Y APUNTES SOBRE LAS FASES DEL DESARROLLO DE NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 5 AÑOS.

DESARROLLO PSICOMOTOR

Aunque una parte importante del desarrollo del cerebro ya se ha dado en la etapa prenatal y en la etapa anterior a los dos años, siguen produciéndose cambios que repercuten en la psicomotricidad en otras funciones.

La maduración del sistema nervioso en estas edades no supone solamente ir pasando por una serie de etapa prefijadas biológicamente sino que a través del acompañamiento se posibilitará que se desarrollen sus habilidades motrices corporales y manuales de gran importancia.

Aprender en los primeros años requiere espontaneidad, placer y juego entre lo motor y lo sensorial.

Un acercamiento a algunas destrezas motrices en el período 2-6 años

**2 - 3
años**

- Correr en contraposición con el andar rápido del segundo año.
- Mantenerse durante un par de segundos sobre un solo pie.
- Tirar una pelota con la mano sin mover los pies del sitio.
- Utilizar la cuchara para comer
- Garabatear

DESARROLLO PSICOMOTOR

**3 - 4
años**

- Mejor coordinación de los movimientos en actividades de saltar, correr, bailar...
- Mejor realización de movimientos para manejar objetos con los brazos y manos como lanzar y botar balones.
- Sus habilidades manuales han avanzado consiguiendo mayor precisión en sus movimientos: pintar, garabatear...

**4 - 5
años**

- En esta edad niñas y niños perfeccionan sus movimientos, se cae menos veces.
- Mejora mucho su habilidad manual y puede realizar actividades escolares como: recortar, puntear y colorear con cierta precisión de movimientos.

**5 - 6
años**

- El dominio del cuerpo se consigue casi totalmente: salta, sube rampas, trepa, corre por las escaleras y se cansa muy poco porque sus movimientos son más ajustados.
- Aquellas actividades que exigen habilidad manual son cada vez más precisas (dibujar, puntear, recortar...).

DESARROLLO INTELECTUAL

El período comprendido entre los 2 años y los 7 años es llamado preoperacional o de la inteligencia verbal o intuitiva. Se caracteriza por un mundo lleno de objetos físicos con los que interactúa, de personas con las que también se relaciona y un mundo interior de representaciones.

La formación de símbolos mentales es una característica importante de este período. Esta función simbólica supone no tomar al objeto por lo que es sino por lo que representa. El dibujo (dibujar un animal que no están viendo), la imitación (imitar con una silla que conduce un coche), el juego (hacer que come con un plato vacío) y el lenguaje son modos de expresión simbólica.

Con esta capacidad representativa, su pensamiento no se limita como en etapas anteriores al aquí y al ahora sino que puede dirigirse al pasado e imaginar el futuro.

Todas las rutinas diarias ayudan a las niñas y niños en los aprendizajes, pero sin duda es muy importante la ayuda prestada por adultos. Si las educadoras en la Ludoteca proporcionan atención, son flexibles con las necesidades de desarrollo, accesibles, proporcionan ayuda cuando la necesitan, les hablan en un lenguaje adecuado, ofrecen un entorno físico seguro, de libertad y bien organizado, apoyarán a las niñas y niños de 2 a 5 años a construir el mundo.

Es muy importante NO SUBESTIMAR el potencial de aprendizaje y favorecer el despliegue de sus capacidades.

Un acercamiento al desarrollo intelectual desde los 2 a los 5 años.

DESARROLLO INTELECTUAL

**2 - 4
años**

Debido a los avances antes comentados, aprenden a través de la imitación de situaciones reales, ve lo que hacen otras personas a su alrededor y las imita jugando. A través del juego va conociendo lo que le rodea y las formas de comportamiento de adultos y otras personas.

**4 - 5
años**

Todavía tiene dificultad para dar explicaciones sobre las cosas que pasan, desde la causalidad. Explica la realidad desde la unión de acontecimientos.

Su realidad se basa más en sus percepciones.

**5 - 6
años**

- Progresivamente van descubriendo las causas de lo que sucede a su alrededor. A esto le ayuda el hecho de estar en contacto con otras niñas y niños de su edad y con los adultos.
- Se apoya mucho en el lenguaje y gracias a él busca explicaciones a las cosas.
- No obstante, le cuesta comprender las cosas que pasan y cómo se suceden en el tiempo.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

La capacidad de percibir el habla es anterior a la capacidad para producir las primeras palabras, ya desde las primeras semanas de vida, los bebés prefieren la voz humana.

Las primeras palabras hacen su aparición a los 12 meses, aunque existe una gran variación ya que hay niños que comienzan a los 24 meses sin que ello signifique nada con respecto al desarrollo posterior.

Después de los 2 años la adquisición de palabras adquiere un ritmo vertiginoso. Cada vez adquieren conceptos semánticos más complejos. Después de los nombres vienen los adjetivos de uso general (grande-pequeño) para después especializarlos (largo-corto, pesado-ligero, etc).



**3 - 4
años**

- Las niñas y niños de tres a cuatro años están fijando definitivamente los sonidos elementales de la lengua. Domina casi todos los sonidos, otros los va adquiriendo, pero no debe alarmarnos el hecho de que algunas veces se equivoque o los altere.
- En su manera de hablar, las frases que utiliza son más largas que antes y con términos más complicados. Aparecen artículos (el, la, unos, unas) pronombres personales (yo, tú, él...), aunque puede cometer errores a la hora de usarlos. Adquiere primero aquellos que se refieren a primera y segunda persona (nosotros, vosotros...).
- Aparecen también adverbios y algunas preposiciones expresando situación.
- Empieza a abandonar el estilo tan característico que tenía en las etapas anteriores ("a dormir", "a comer"), e intenta adaptarse a una conjugación más compleja.
- Entre los tres y cuatro años puede usar el lenguaje de forma que le permita entender y realizar preguntas, comprender y producir frases que expresen negación, aunque la perfección diste del modelo correcto y se conforme con poner un "no" ante aquello que rechaza.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

**4 - 5
años**

- Empieza a dominar la pronunciación aunque a veces cometa errores.
- La utilización de aquellas partes de la oración que aparecieron en el año anterior y que daban nuevas posibilidades a su forma de hablar (artículos, pronombres, preposiciones y adverbios), se van consolidando.
- Generalmente además de utilizar bastantes verbos, los usa en el tiempo correcto, y no comete fallos en la conjugación. Alarga las frases y expresa en alguna de ellas relaciones de causa y consecuencia.
- Su lenguaje le permite las mismas funciones que anteriormente (afirmar, exclamar, negar] pero con una mayor precisión. Es capaz de incluir ya la negación dentro del enunciado de la frase.
- Su vocabulario puede ser muy amplio y le gusta explorar el lenguaje de los demás aprendiendo palabras nuevas y tontos o palabras que, por su peculiar sonido y reacción del adulto, le hacen gracia y le resultan divertidas. Disfruta con su repertorio y quiere enriquecerlo más.

**5 - 6
años**

- En esta edad podría poder pronunciar correctamente todos los sonidos de la lengua y sus errores habrán ido o irán desapareciendo. El ritmo de cada persona no es el mismo y habrá quien le cueste más pronunciar ciertos sonidos y necesiten más tiempo para poder hacerlo.
- En la utilización de artículos, pronombres, preposiciones y adverbios, así como en los verbos y su conjugación, podría no existir ningún tipo de problemas.
- En el tipo de frases que utiliza aparecen ya construcciones que expresan tiempo.
- El aumento de vocabulario se sigue produciendo, pero no de forma tan vertiginosa como en los años anteriores.

DESARROLLO AFECTIVO SOCIAL

Antes de los dos años las relaciones sociales giran en torno a la familia, a partir de los 2 años y si desde el núcleo familiar se potencian las relaciones extrafamiliares, comienzan a relacionarse con sus iguales.

A los 2 años empiezan a desarrollar vínculos preferentemente con niñas y niños que prefieran actividades o juegos similares. Aunque hasta los cuatro años permanecen muy integradas e integrados en el entorno familiar más cercano.

**3 - 4
años**

- Ya no les cuesta tanto separarse de su familia más cercana.
- Entienden el concepto "mío".
- Dan muestras de cariño a sus familiares, amistades, mascotas y hasta sus juguetes.
- Se considera en muchos momentos autosuficiente. Desea hacer cosas por sí misma/o. Aprenderá a comer sin mucha ayuda, a desnudarse, a vestirse...
- Les gustan los juegos simbólicos.

**4 - 5
años**

- Entienden que deben ir con cuidado o podrían lastimarse, por ejemplo bajando muy rápido unas escaleras.
- Se convierten en grandes exploradoras y exploradores.
- Se visten con autonomía, aunque muchas veces necesitan ayuda.
- Es capaz de mantener por breves instantes un juego de reglas sencillas.
- Les encanta jugar a disfrazarse de sus personajes favoritos.
- Les gustan los juegos simbólicos.

DESARROLLO AFECTIVO SOCIAL

**5 - 6
años**

- Con sus hermanas o hermanos pequeños adopta una actitud proteccionista.
- Juega con su grupo de iguales y empieza a aceptar las normas y reglas de los juegos.
- Les gusta tener amistades y compartir tiempo con ellas.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE 2 A 5 AÑOS

En esta etapa, el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento niñas y niños, cuando juegan, están imitando a las personas adultas y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el interés por promover el juego simbólico ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas.

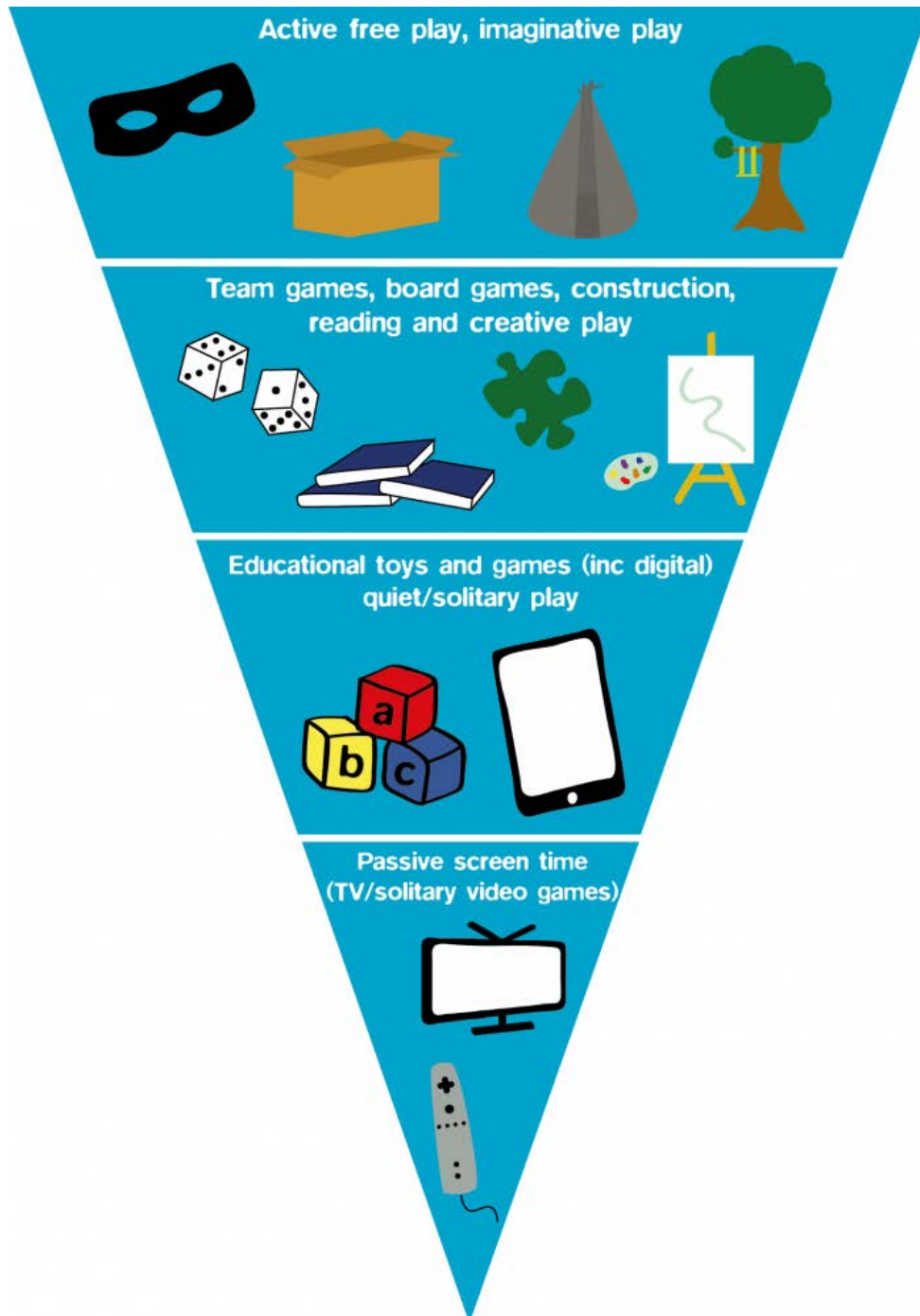
Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre el juego motor y el juego simbólico hay un “inegable parentesco” pues entre ellos hay una gran relación.

Sin embargo, aunque estos son los juegos que caracterizan a cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juego que son también muy comunes, que son el juego de construcción y el juego de experimentación.

Romero y Gómez (2008) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad– donde los materiales utilizados cobran especial relevancia”. Estos además afirman que cuando un niño o una niña construye un elemento de la realidad no la está representando sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella.

El otro tipo de juego que se da durante toda la etapa de 2 a 5 años es el juego de experimentación. Este juego les gusta desde sus primeros meses de vida que ya intentan descubrir el mundo que les rodea. Thió y otros (2007) afirman que “cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación”.

LA "DIETA" DEL JUEGO



ALGUNAS IDEAS Y APUNTES SOBRE EL ROL DE LAS PERSONAS MONITORAS DE LUDOTECAS.

Como apunta Alicia Vallejo Salinas, niñas y niños aprenden y se desarrollan poniendo en marcha los siguientes procedimientos, entre otros: manipulación, observación multisensorial, descubrimiento, exploración, experimentación, interacción con iguales y adultos cercanos, juego.

Es difícil el desarrollo y el aprendizaje sin: motivación intrínseca, propósito, compromiso, libertad, espontaneidad, entrega, esfuerzo. La acción facilita los procesos de asimilación propios del aprendizaje. El juego y la acción libre superan la contradicción esfuerzo-placer que tanto dificulta la participación infantil. La interacción con los iguales, la mediación de las personas monitoras-educadoras y el juego, son situaciones que permiten anticipar y ensayar comportamientos más avanzados.

La función de las monitoras-educadoras de ludotecas es crear un clima de seguridad y confianza, manteniendo relaciones personales positivas con niñas y niños y familias, con el objetivo de conseguir que sea eficaz el “ambiente de aprendizaje” que les ofrece.

Seleccionando y organizando materiales, distribuyéndolos en el espacio, organizando el tiempo, con claros propósitos lúdicos y educativos, permitiendo la mayor implicación de las niñas y niños.

La tarea se realiza siguiendo el dictado de un conjunto de principios psicopedagógicos y criterios didácticos y de peligrosidad, reflexionando sobre la dotación y sus posibilidades pedagógicas. La persona adulta planea con niñas y niños para que hagan cosas lo más autónomamente posible. La autosuficiencia debe formar parte de todas las actividades en las que están involucradas las criaturas menores de seis años que, a la vez, necesitan, mientras actúan, cercanía y contacto corporal con la persona que les cuida, consuela y protege.

El modo de actuar la persona adulta convierte la situación en didáctica: estimula la exploración preguntando, verbalizando, planteando retos y problemas, favoreciendo el descubrimiento de las relaciones y asociaciones existentes entre características y propiedades de objetos, materiales, acciones, efectos y transformaciones.

Habla con quienes forman parte de la ludoteca acerca de “lo que haremos”, “lo que hacemos” o “lo que hicimos” evocando lo vivido y sabido. Les ayuda a actuar imaginativamente, tomar conciencia de sus elecciones, decisiones, acciones y del efecto conseguido.

Es fundamental su intervención de apoyo para que resuelvan los conflictos pacíficamente, se observen, se apoyen, vayan surgiendo vínculos. Respetándoles como lo que son, personas dotadas de conciencia, voluntad e inventiva.

El trabajo como monitoras de ludoteca es apasionante y a la vez requiere de grandes dosis de energía, paciencia, observación y creatividad. Algunas de las funciones son:

- Comunicarse e informarse con las familias para un cuidado más integral de quienes van a compartir la ludoteca durante todo el verano.
- Cuidar los procesos, para cuidar a las niñas y niños que habitan la ludoteca.
- Respetar los ritmos de cada niño y de cada niña. Percibir el tipo de apoyo que cada niño y cada niña necesita. Entender la relación como de ayuda, no de sustitución.
- Introducir propuestas, atribuir intensidad a lo que se hace y se rehace. Escuchar propuestas y valorar lo que niñas y niños traen consigo.
- Interconectar, cambiar para mejorar nuestras relaciones. Plantar afectividad y cosechar afecto.
- Potenciar las pequeñas cosas de la vida cotidiana, prestar atención a los detalles y cuidarlos.
- Introducir gestos de delicadeza, sutilezas y desarrollar la empatía. Mejorar la convivencia colectiva.
- Organizar ambientes, estructurar espacios, elegir materialidades...
- Crear interacciones. Invitar e innovar.
- Disfrutar al recordar lo que se ha llevado a cabo. Felicitar, no culpabilizarse, no perder la esperanza.
- Respetar a quienes quieren realizar actividades guiadas y a quienes prefieren el juego libre.
- Deleitarse con las cosas simples, sin simplificar la vida cotidiana.

Un aspecto muy importante en la figura de la educadora-monitoras y monitores de ludotecas es la comunicación que se mantenga con las niñas y niños y con sus familias. Queremos señalar algunos aspectos importantes para tener en cuenta tanto en la escucha como en la expresión que creemos que pueden ayudar a mejorar la comunicación entre las partes.

Es de suma importancia escucharles con nuestra actitud corporal, hacer saber que lo estamos haciendo. Es importante hacer las preguntas adecuadas, sin atosigar, y atender a sus demandas. Esto no significa que siempre tengamos que hacer lo que la niña o el niño quieran, simplemente significa que tenemos que dar una respuesta acorde, por ejemplo, explicar por qué en ese momento no se puede hacer lo que nos está pidiendo.

Escuchando y comunicándonos podremos ayudar a reconocer y expresar sus emociones, a nombrarlas.

Evitar rebajar la importancia de sus ideas y sentimientos, tener en cuenta lo que es significativo desde su realidad y abstenernos de realizar afirmaciones que lo que comunican es que sus pensamientos, sus emociones o sus problemas no tienen valor.

Mostrar confianza, desde la sinceridad, en su capacidad para encontrar salidas, para hacer propuestas, para mejorar...

04.

FUNCIONAMIENTO

4.1. ESPACIOS

Independientemente del lugar donde cada ludoteca pueda realizarse, el espacio debe motivar y apelar a todos los sentidos.

Animamos a aprovechar la oportunidad de involucrar a las familias y a las entidades e instituciones de la localidad en el diseño del espacio de la ludoteca. Tendría que ser un espacio acogedor, y no sobrecogedor, ni sobrecargado, ya que el espacio o entorno en el que nos encontramos afecta emocionalmente.

Por lo general, creemos que lo deseable, y más teniendo en cuenta la etapa estival en la que se desarrollarán las ludotecas, es contar con un espacio exterior y un espacio interior. Seguiremos los aprendizajes de Ana Ruiz Ortega para proponer el diseño del espacio.

EL ESPACIO EXTERIOR

Son espacios de aprendizaje natural con múltiples posibilidades. Es un medio para que tengan lugar diferentes tipos de experiencias:

- Actividad motriz. El espacio exterior ofrece la posibilidad de correr, trepar, rodar, arrastrar,... etc. Conviene que el suelo tenga zonas blandas (arena) que permitan caídas, y zona pavimentada para poder hacer rodar objetos, botar,...
- Juegos simbólicos. Se pueden favorecer estos juegos con la construcción de pequeñas estructuras, tubos, ruedas,... Mención aparte merecen los areneros y los juegos de agua, de enorme trascendencia en las actividades con materiales que realizan en esta etapa.
- Experiencias con la naturaleza. Los niños/as tienen la posibilidad de observar fenómenos naturales y el crecimiento de los seres vivos. Para ello debe existir un medio natural o creado artificialmente que ofrezca estas posibilidades.

De forma general, el espacio exterior convendría que tendiera a conformarse atendiendo a los siguientes criterios:

- **Diversidad.** Ofrecer elementos y espacios diversos, que posibilitará un desarrollo competencial enriquecedor en el que todas las destrezas y habilidades tengan el mismo valor. Niñas y niños pueden tener diversidad funcional, motora o de otros tipos y será necesario garantizar opciones de juegos y espacios para todas las personas.
- **Flexibilidad.** Como la disponibilidad de espacio exterior será limitada, conviene pensar en la versatilidad de los diferentes espacios e infraestructuras.
- **Interrelación entre espacios.** Es muy importante pensar en este aspecto desde el punto de vista coeducativo. Si ponemos una zona central de juegos con pelotas, esto puede impedir el paso a otras zonas por parte de niñas y niños que no quieran jugar o que tengan miedo a lastimarse.
- **Confort.** Espacios y zonas seguras y cómodas para todas y todos, que cualquier persona pueda disfrutarlo lo más autónomamente posible, sin impedimentos o grandes peligros.

Una **distribución sencilla** podría ser: espacios destinados al **juego tranquilo**, al **juego activo** y espacios de **contacto con la naturaleza**.

Algunas ideas para tener presentes:

- Amplio y con fácil acceso desde el espacio interior.
- Suelo variado: arena, pavimentado, cultivable...
- Espacios sombreados para momentos de calor.
- Drenaje para evitar encharcamientos cuando se utilicen juegos de agua.
- Lugar para almacenar objetos y juegos de exterior.
- Área natural. Árboles, arbustos, flores, plantas...

EL ESPACIO INTERIOR

El espacio interior puede organizarse a través de diversas experiencias. Vamos a ver dos opciones de organización del espacio: los rincones y los talleres.

- **Los talleres o espacios de dinámicas o juegos guiados.** Se necesitará para desarrollarlo un espacio amplio, que comprenda dentro de sí, en algunas de las propuestas diferentes rincones relacionados con la actividad propuesta.

El espacio interior se debería poder transformar en un “taller” cuando la actividad o tarea lo requiera.

- **Rincones:** Su pretensión es concebir globalmente el trabajo intentando pasar del rincón estático a la actividad globalizada.

Tipos de rincones son:

- **De juego simbólico:** dispone de juguetes de simulación apropiados o en otros casos, materiales menos identificables pero con muchas posibilidades....
- **De juego dramático:** éste cuenta con materiales que permiten la representación con el propio cuerpo, la transformación y autoobservación. Puede contar con telas, ropas, pelucas, espejos...
- **De construcciones:** se disponen los medios precisos para construir, inventar y reparar objetos diversos. Para ello incluye materiales de desecho, herramientas, o juguetes específicamente diseñados para la construcción.
- **De expresión plástica:** está destinado a actividades de pintura, modelado, collage, etc. Contando con los materiales precisos.
- **De actividades tranquilas:** puzzles, cominos, construcciones, mecanos. Determinado tipo de actividades requieren de condiciones de comodidad y silencio apropiadas para las mismas. La observación de libros, juegos de mesa, juegos relacionados con el lenguaje, se desarrollan en este rincón.

En cualquiera de los rincones, no se trata de tener muchas cosas, sino de contar con aquellas que niñas y niños puedan encontrar y utilizar con motivación. En muchos casos, al hacer llamamientos a la comunidad educativa para aportar materiales podemos caer en el error de acumular mucha cantidad de objetos y juguetes que no ayuden a crear un ambiente acogedor y manejable.

Cada objeto debería tener un lugar claro dentro de la ludoteca para que niñas y niños puedan cogerlo y recogerlo.

MATERIALES Y "ESQUEMAS DE ACCIÓN"

Resumidamente, compartimos los diversos esquemas de acción, siguiendo a Marta Fernández Alsina, que utilizan niñas y niños para jugar en la etapa infantil para ayudar a pensar también en materiales que puedan estar presentes en nuestros espacios, tanto en el interior como en el exterior.

1. Esquema de envoltura: Son "lugares" utilizados por niñas y niños como un refugio acogedor, un escondite, una cabaña. Telas diversas (retales), barreños, cajas vacías de cartón, cojines... son objetos ideales para ello.

2. Esquema de trayectoria: Poder empujar, desplazar y trasladar objetos o a sí mismas/os. Este tipo de juegos es muy común en las primeras edades, en donde predomina la etapa sensoriomotora, y el movimiento es lo principal.

Para evitar peligros y daños en estos movimientos proponemos:

- Para su propio movimiento. Hacer torres de cojines, pufs para lanzarse, colchonetas, correr.

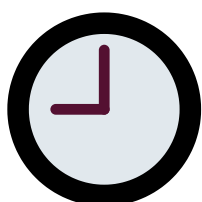
- Para el movimiento de objetos: Una cesta con pelotas blandas para poder lanzar, objetos que puedan rodar, rollos de papel higiénico que sirvan de embudo para ver la trayectoria de la arena, tapas... Botes vacíos (antes de gel por ejemplo), esponjas u otras ideas sencillas para juegos de agua...

3. Esquema de traslado: Vaciar, llenar, trasladar... llevar objetos de un lugar a otro vaciando y llenando. Movimientos muchas veces minuciosos y de mucha concentración. Podemos cubrir esa necesidad con cualquier recipiente: caja, cuenco, botes con tapas, hueveras, carritos... y objetos para ir llenándolos: piedras, fichas grandes, nueces, muñecos...

4. Esquema de rotación: Intentar quitar y poner tapones, dar vueltas sin parar girando sobre sí o tocar las ruedas de los carros son acciones propias de los esquemas de rotación. Existen algunos juguetes como son las tuercas para enroscar o las casas de madera con cerraduras, candados y llaves que son muy acertadas para este esquema, ya que hacen ese movimiento de giro continuo. Pero lo más sencillo también sirve: las botellas con tapones, los molinillos de viento o cualquier vehículo con ruedas como coches, motos, triciclos, etc.

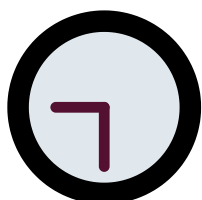
4.2. TIEMPOS Y RUTINAS DIARIAS

El siguiente esquema, con tiempos muy flexibles, nos servirá para organizar una jornada en nuestra ludoteca. Sería conveniente que estuviera visible en la ludoteca.



9:00 A 9:30

Bienvenida. Individual y colectiva.



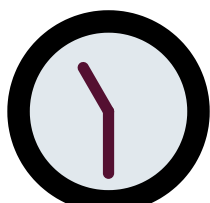
9:30 A 11:00

Juego libre en el exterior.



11:00 A 11:30

Rutinas y hábitos de limpieza.



11:30 A 12:00

Merienda. Colectiva, tranquila, para disfrutar.



12:00 A 14:00

**Cuentos y narraciones.
Propuesta de actividades combinadas con juego libre en el interior.**



9:00 A 9:30

Bienvenida. Individual y colectiva.

Ya hemos visto más arriba la importancia de las rutinas, y más allá de las rutinas, la de los rituales. Los rituales nos sirven para organizar el tiempo y contribuyen a calmar la incertidumbre. Basándonos en la experiencia de Ares González os proponemos un ritual de bienvenida para aplicar a diario. Se trata del ritual: Mirada, nombre y buenos días.

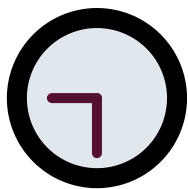
- La Mirada. Para una persona ser vista supone la primera forma de reconocimiento de su existencia. Cuando lleguen las niñas y los niños a la ludoteca míralos, y asegúrate de que vean que les estás mirando. La mejor forma de hacerlo es agachándote y poniéndote a su altura. También invitamos a mirar a las personas que les traen. A lo largo de la jornada, con nuestra mirada podemos transmitir tranquilidad, seguridad, alivio, aprobación.

- El nombre. Cuando decimos el nombre de alguien le estamos diciendo que es importante. Por tanto cuando saludamos a las niñas y los niños al llegar, saludamos diciendo su nombre. Y a lo largo de la jornada no dudemos en nombrar a nuestras criaturas en diferentes momentos del día.

Así vamos entrando, calmadamente. Las niñas y niños dejan sus enseres en el lugar que tengamos habilitado y cuando estamos todas y todos juntos podemos saludarnos de forma colectiva, por ejemplo en círculo saludar a cada persona mirándola, diciendo su nombre y buenos días (incluidas nosotras las monitoras). Podemos ver si falta alguien y comentar si sabemos por qué, o cualquier cosa sencilla que queramos hablar, también es un buen momento para cantar una canción de buenos días.

Cuando ya nos hemos saludado, comentado y cantado, siempre sin presiones y respetando el ritmo, el estado y la voluntad de cada niña y niño, podemos salir al exterior a jugar.

Puedes encontrar ejemplos de canciones en el pdf adjunto “Juegos cooperativos y sin competición” o solicitar la guía gratis en <https://www.tamarachubarovsky.com/>



9:30 A 11:00 **Juego libre en el exterior.**

Este espacio de tiempo es para disfrutar del exterior preparado para el juego libre. Aunque también podemos proponer juegos cooperativos de exterior adaptados a las edades de las niñas y niños. Los primeros días, proponer juegos al inicio puede contribuir a que las niñas y niños se vayan conociendo y predisponiendo para el juego libre en común. Pero más adelante, un rato antes de entrar al espacio interior podemos proponer uno o dos juegos para que jueguen quienes quieran. Con el paso de los días, será el propio grupo el que conozca una batería de juegos que nos podrán pedir. Sugerimos dos juegos para que pueda repetirse uno y ofrecer uno nuevo, o que hace tiempo que no jugamos.



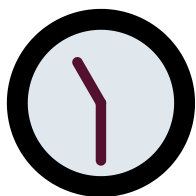
11:00 A 11:30 **Rutinas y hábitos de limpieza.**

Para fomentar la autonomía, pero también para fomentar el autocuidado y el cuidado de los espacios y del grupo, proponemos crear una rutina de limpieza. Si tenemos la suerte de contar con arenero o espacios similares, es muy probable que durante el juego en el exterior las niñas y niños acumulen arena en los zapatos o piedrecitas en las sandalias. Antes de entrar dentro y ensuciarlo todo, es mejor que nos descalcemos y limpiemos zapatos y sacudamos calcetines.

Esto debe hacerse con el tiempo necesario para que cada niña y niño pueda hacerlo autónomamente. Una vez dentro vamos al baño donde recordamos hacer pipí y nos lavamos las manos (muy bien lavadas), también otras partes como la cara si es necesario.

Es interesante transmitir confianza, tranquilidad y alegría a la hora de emprender todas estas tareas, por eso recomendamos poder acompañarlas con canciones como esta:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q3w2tLAKItE> de Tamara Chubarovsky O incluso mejor canciones que nos inventemos en la ludoteca con las niñas y los niños e introduzcamos al Duendi Jampón.



11:30 A 12:00

Merienda. Colectiva, tranquila, para disfrutar.

*“Eres como el Duendi Jampón:
lo mismo te da tocino que jamón.”*

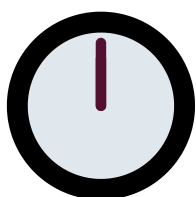
Cultura popular extremeña

Tras los hábitos de higiene, cada niña y niño, se dirige hacia el lugar donde tiene sus enseres. Coge su merienda y nos sentamos en círculo para comer juntas y juntos. Es difícil estar quietas y quietos, pero podemos estar simplemente en tranquilidad. Es un buen momento para ver lo que cada persona trae y comentarlo, permitiendo conocernos más a través de los gustos personales.

Este es un momento muy importante, para transmitir hábitos de alimentación saludable. Por eso proponemos ofrecer a las familias una merienda diaria unificada que consista en un pequeño bocadillo (con queso, embutido, fiambre...) y una ración de fruta o verdura diaria (más o menos del tamaño del puño del niño o la niña). Frutas y verduras del tiempo. Las verduras pueden ser trozos de zanahoria, pepino o unos tomates cherry. Todo ello acompañado de su propia botella de agua.

También es un momento importante para fomentar la autonomía a la hora de comer, pelar con las propias manos la fruta, si es una fruta que lo permite, o si es fruta ecológica poderla comer con la piel bien lavada.

Tras la merienda, también es necesario hacer una rutina de limpieza, de cada persona y del espacio, recoger las fiambreras de los bocadillos y la fruta, meterlos en las mochilas, recoger las migas... y lavarnos cara y manos.



12:00 A 14:00

Cuentos Propuesta de actividades combinadas con juego libre en el interior.

Cuentos y literatura

Los cuentos, las rimas y poesías no pueden faltar en una ludoteca. Podemos contar con un pequeño fondo de libros a disposición de las niñas y niños, pero también es interesante que contemos con los recursos del pueblo. Seguro que tenemos una guardería municipal o biblioteca que nos puede prestar libros que podemos ir renovando.

Es interesante contar con cuentos físicos, que se puedan tocar y ver por las niñas y los niños, que los puedan utilizar para contárselos entre ellas y ellos. Por supuesto, es interesante que las monitoras y monitores cuenten cuentos, leídos o simplemente de forma oral. Está muy bien si contamos nuestras propias historias adaptadas a nuestro pueblo o nos imaginamos historias que le pueden pasar al Duendi Jampón.

Apostamos por la **narración con soporte** (cuentos, dibujos, marionetas...) o sin él entre las personas, **sin pantallas mediante**, para que se pueda dar una comunicación realmente genuina y la estimulación de la creatividad y las múltiples inteligencias.

Propuesta de actividades combinadas con juego libre en el interior.

Se trata siempre de que las actividades que planteemos sean propuestas, no obligaciones. Es probable que cuando propongamos un determinado taller haya niñas y niños a quienes no les interese porque están haciendo otras cosas. Simplemente podemos empezar con quienes quieran, o preparar el espacio y los materiales para que los tengan a disposición y que poco a poco se vayan acercando. Pero sabiendo siempre que pueden dejar el taller cuando quieran y retomarlo o no.

Por eso decimos que en esta parte de la mañana podemos hacer propuestas de actividades combinadas con juego libre.

Addenda para una ludoteca de verano (extremeño).

Teniendo en cuenta las altas temperaturas estivales extremeñas, es interesante que una o dos veces por semana podamos organizar **actividades con agua en el exterior**. Juegos de pasarse globos de agua, botellas vacías con "bocas" de distintos tamaños, jeringuillas, espacios con recipientes, tubos, barreños con agua y otros vacíos para trasvasar con vasos de uno a otro, jugar a hacer pompas de jabón o "serpientes espumosas".

Para estos días es interesante que tengamos a las familias avisadas (por ejemplo estipular los martes y los jueves) y que esos días en las mochilas se incluya sandalias de goma, bañador, toalla o incluso crema protectora solar si el espacio exterior no cuenta con mucha sombra.

Estos juegos podrían hacerse en la última parte de la mañana, pues son las horas de más calor. Debemos evitar las propuestas de juego desde la competición y la violencia, como son las tradicionales guerras de globos o incluso peor con pistolas.

Serpientes espumosas

Se trata de juntar agua con jabón, así de simple. Necesitas los siguientes materiales para hacer tu propia serpiente de espuma:

- Una botella vacía cortada por la mitad, conservando la parte de la boquilla.
- Un calcetín para tapar la parte cortada de la botella.
- Agua mezclada con jabón.

Solo tienes que impregnar la parte del calcetín con el agua jabonosa y soplar por el otro lado. Poco a poco, veréis cómo se van formando las serpientes espumosas que encantarán a niños y niñas (cuidado con no tragar jabón).

UN MOMENTO ESPECIAL, LA ACOGIDA

Para empezar vamos a ver una serie de cuestiones a la hora de plantear el periodo de acogida. Puede ser que para algunas de las criaturas que se acerquen a la ludoteca sea la primera vez que se separan de sus familias, o que para otras suponga un esfuerzo volver a “salir de casa” tras las breves vacaciones después del curso escolar, por eso y porque el **bienestar de las niñas y niños es nuestra prioridad**, esta es una etapa que debemos cuidar mucho. Sabemos la limitación temporal de nuestro proyecto.

Puesto que va a durar poco tiempo, el periodo de acogida no puede ser muy largo, además algunas familias no van a tener muchas opciones a la hora de poderse quedar el tiempo necesario con sus hijas e hijos en la ludoteca hasta que vayan creando el nuevo vínculo con su educadora de referencia, el espacio y sus iguales.

Por todo lo anterior queremos dar algunas **pautas para cuidar este periodo**:

En relación a las familias:

- Preparar una **carta** con información previa a las familias y pasarles un **cuestionario** para ir conociendo a las niñas y los niños. (Anexo con modelo de carta y cuestionario)
- Si fuera posible, estaría muy bien organizar una **jornada de puertas abiertas**, siempre teniendo en cuenta los protocolos Covid, en la cual las familias con sus criaturas puedan conocer los espacios y al equipo educativo. Si podemos hacerlo antes de abrir la ludoteca, mejor. De lo contrario, podemos buscar un hueco a lo largo de la primera semana.
- Mejor si antes de abrir, pero si no, durante los primeros días es recomendable organizar una **reunión informativa** para las familias. El objetivo es que las familias conozcan al equipo educativo y que el equipo conozca a las familias. Una ronda de presentación con información básica, sería una buena forma de empezar. En segundo lugar deberíamos explicar el funcionamiento de la ludoteca (grupos, monitorado responsable de cada grupo, espacios y su funcionalidad, las rutinas diarias, etc), las cosas que las niñas y niños deben traer a diario en sus mochilas y toda aquella información que consideremos necesaria para las familias. Por último, debemos dejar un tiempo para que las familias hagan sus preguntas, expresen sus opiniones y podamos resolver sus dudas. Es importante que a pesar de que podamos tener muchas cosas claras y ya cerradas, escuchemos a las familias para poder ir haciendo un seguimiento del proyecto e incluso, ir mejorándolo con sus aportaciones. Debemos tener siempre presente que las familias son nuestras aliadas para la educación integral de las criaturas y la buena marcha de nuestro proyecto educativo.

En relación a la **organización de los tiempos** durante la acogida.

Sería interesante plantearse, aunque fuera por unos días, un periodo en el que las criaturas que lo necesiten, hagan una incorporación progresiva. Sugerimos dos posibles formas de hacerlo, y animamos a aplicar estas sugerencias de forma flexible, valorando lo que es mejor para la niña o el niño, para el grupo y para la familia.

a) Incorporación progresiva con paradas.

Se trata de que las niñas y los niños puedan tener días de "descanso". Es decir, vienen un día, prueban y al otro no vienen. Y así van alternando hasta que conseguimos tener a todo el grupo junto durante toda la jornada. Esto no funciona para las niñas y niños que tienen muchas ganas de venir, pero puede tranquilizar a quienes lo están pasando muy mal.

b) Incorporación por tiempos cortos que van aumentando progresivamente.

Esta es una forma de tomar contacto con el espacio y el grupo muy habitual en la Educación Infantil reglada. Consiste en iniciar el primer día con un tiempo corto, 30 minutos, 45 minutos o una hora, en la que coincide una parte del grupo. Así como pasan los días aumentan los tiempos y aumenta el número de niñas y niños que coinciden. Cada ludoteca puede estructurar estos tiempos según su realidad.

Lo más importante de este periodo, escojamos la opción que escojamos, es que lo apliquemos con flexibilidad, y siempre atendiendo en primer lugar a las necesidades emocionales de las niñas y niños. Tengamos en cuenta que puede haber niñas y niños que estén deseando quedarse más tiempo desde el primer día, o que haya algunos que necesiten no venir algún día de la semana, pues el descanso les sienta bien. Si para sus familias son opciones factibles, nuestra ludoteca no debería tener ningún problema en satisfacer esas necesidades.

Para facilitar la **vinculación** de las niñas y niños con la ludoteca, es interesante que nos planteemos siempre que sea posible, contar con la presencia de las personas adultas de referencia de las niñas y los niños (madre, padre, abuelas, abuelos, tías, tíos, hermanas o hermanos mayores) en el espacio. Una recomendación es que se queden en un espacio cercano y a la vista y que las niñas y los niños puedan decidir cuándo ir con ellas y cuándo ir a jugar sin presiones.

El lenguaje importa.

Preferimos llamar a este periodo "de acogida" y no "de adaptación". La segunda forma de nombrarlo nos hace pensar que son las criaturas quienes tienen que hacer ese esfuerzo de adaptarse a un lugar, mientras que la primera "acogida", es relacional, es hospitalaria y pone el énfasis en el respeto, en la escucha y en el abrazo simbólico que representa que el lugar y las personas adultas se interesan por crear un vínculo con las niñas y niños .

En relación al **equipo educativo**.

- Estos periodos iniciales nos exigen mucho a nivel emocional, y podemos caer en la impaciencia y querer que este periodo pase rápido. Pero esto sólo va a empeorar la situación, debemos permanecer en calma y transmitir tranquilidad, paciencia y comprensión a cada niña y niño. Atendiéndoles, escuchándoles y estando ahí para ellas y ellos.
- También tenemos que tener en cuenta que la progresión no tiene por qué ser lineal. Puede ocurrir que una niña puede estar bien un día, y pensemos que ya se ha creado el vínculo y al día siguiente la niña no esté bien, se muestre intranquila, triste y necesite de nuevo una atención especial.
- Otra recomendación es que la educadora o el educador tengan un lugar “estable”, evitando desplazamientos en el espacio. Sentada o sentado a baja altura, relajada o relajado y mostrando disponibilidad con su actitud corporal.
- También es mejor dejar que las niñas y niños sean quienes controlen los ritmos, los espacios, los movimientos y las iniciativas. Eso les da seguridad. Mejor sugerir, invitar, pero no presionar.

4.3. ACTIVIDADES

El espacio, los tiempos, el grupo y las actividades son cuatro de los 5 pilares sobre los que se sustenta nuestro proyecto de ludoteca. Son, junto con nuestra forma de educar, los canales a través de los cuales vamos a transmitir nuestros valores; cooperación, autonomía, creatividad e implicación.

No queremos plantear una programación, sino unas sugerencias de trabajo que cada ludoteca puede ir haciendo según vaya viendo qué funciona mejor y las preferencias de las niñas y niños y el equipo educativo.

A las niñas y los niños les encanta la repetición, les da seguridad, así que no tengamos reparos en repetir juegos, cuentos y actividades, pues es una necesidad de las niñas y los niños para aprender.

Las hemos estructurado en las siguientes líneas temáticas:

1. Convivencia: Se trata de actividades que fomenten el conocimiento, la estima y la confianza del grupo.

2. Ecología: A través del contacto con la naturaleza cercana o sus elementos intentaremos comprender el funcionamiento de la vida en nuestro planeta e interiorizaremos algunas pautas para cuidarla.

3. Igualdad: Actividades con las que rompemos roles y estereotipos y caminamos de forma consciente hacia la igualdad de géneros.

4. Diversidad: Son actividades que permiten reconocer la diversidad de capacidades en los grupos y abordarla como algo positivo y con valor.

5. Emociones: Con estas actividades aprenderemos a reconocer y gestionar nuestras emociones.

6. Interculturalidad: Actividades para construir una identidad propia abierta y en construcción en relación a otras identidades a través del respeto y su puesta en valor.

Cada línea temática viene desarrollada de la siguiente forma. Una introducción que contextualiza el tema, da pautas generales para abordarlo y también algunas pistas de cómo transversalizar la temática en cualquiera de las otras actividades que hagamos en la ludoteca.

Después presentamos unas actividades o talleres específicos organizados en las siguientes disciplinas:

1. Artes: En este apartado englobamos propuestas de actividades basándonos en las artes plásticas, el “land-art” y el arte contemporáneo.

2. Literatura y narración: En este apartado recomendamos cuentos, poesías, rimas y adivinanzas para ser narrados, compartidos, representados, vistos, tocados y oídos.

3. Música: Proponemos talleres para cantar, tocar, bailar... y disfrutar de la música.

Sobre los materiales...

Los materiales que utilicemos y los criterios que tengamos para adquirirlos también son una forma de educar y de hacer que nuestra ludoteca tenga vínculos con la comunidad a la que pertenece.

En primer lugar es interesante que hagamos el ejercicio de pensar qué recursos existen ya en nuestro pueblo o en nuestra zona.

Préstamo de materiales: Es muy recomendable tener la biblioteca municipal presente para el préstamo de libros infantiles. Incluso puede ser una actividad ir con las niñas y niños a conocerla y poder sacar cuentos, devolverlos o incluso que se acerque el personal de la biblioteca a la ludoteca. Así las niñas y niños conocen este recurso de su pueblo y biblioteca y ludoteca se dan valor de forma recíproca. Recuerda además que las bibliotecas tienen préstamo entre ellas y te pueden conseguir libros que no tienen en ese momento pero otras bibliotecas les envían por un tiempo.

Si en nuestro pueblo hay Escuela de Música, es probable que tengan algunos instrumentos sencillos de percusión que podamos pedir mientras no se estén usando. Podemos también tirar de recursos del propio ayuntamiento como ciertos materiales y mobiliario del colegio... Si es posible, es muy recomendable darse un paseo por los almacenes del ayuntamiento y ver si pueden haber cosas que nos sirvan (un banco...)

Materiales que nos ofrece el entorno: Pueden ser materiales que recojamos en el campo (piedras, palos, piñas...) incluso si tenemos una zona cercana a la ludoteca donde coger este tipo de cosas podemos ir con nuestras criaturas e integramos la recogida del material en la actividad. Podemos pensar en deshechos de nuestra zona que nos puedan ser útiles, por ejemplo los restos de madera de una carpintería o los trozos de tela de una tapicería, los cartones de una tienda, los folios usados de una oficina o las pegatinas de una fábrica. Por supuesto también los deshechos de nuestras casas (botellas de plástico, envases de yogur, tapones...)

Compra local: Es interesante priorizar la compra en los establecimientos de nuestra localidad. Puede ser que en ocasiones nos sintamos limitadas, pero siempre se pueden encargar las cosas. En caso de no ser posible y si tenemos que recurrir a las compras por internet también podemos escoger comercios electrónicos más o menos cercanos.

Por ejemplo os recomendamos esta web que aglutina a pequeñas librerías, incluidas las más interesantes de Extremadura: <https://www.todostuslibros.com/>



Convivencia

“Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera de juego”.

Emilio Arranz Beltrán

Crear un “clima de grupo” en el que las niñas y los niños se sientan en seguridad para poder “ser” es el principal objetivo de este bloque. El desarrollo personal no puede darse sin desarrollo grupal y viceversa. Por eso en este bloque planteamos una serie de actividades que no pueden ser pasadas en alto, pues este trabajo de grupo es la base de la estructura que sostendrá todo lo que el grupo pueda hacer.

Iniciaremos con Juegos de presentación para conocer bien todos los nombres, seguiremos con los juegos de conocimiento, que pueden ir aumentando en el nivel de conocimiento gradualmente, avanzaremos en el desarrollo del grupo con los de estima y continuaremos avanzando en el tiempo con los de confianza.

Uno de los valores que pretendemos fomentar en nuestras ludotecas es la cooperación. Por eso es muy importante que planteemos todos los juegos que hagamos desde un enfoque cooperativo, y no competitivo. La razón es que los juegos competitivos no contribuyen a crear un buen ambiente de grupo, siempre hay personas que se sienten mal (y suelen ser las mismas), son excluyentes (por ejemplo cuando hay eliminaciones) e incluso agresivos, y en cualquier caso fomentan la competitividad, que es justamente el valor contrario que queremos reproducir.

En este enlace:

(www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf) puedes encontrar el libro en pdf. "Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil". Donde además los encuentras ordenados por categorías (presentación, conocimiento, estima, confianza y muchas otras que te servirán mucho).



Siempre podemos tirar de los juegos tradicionales que siendo competitivos, con un poco de creatividad los podemos convertir a cooperativos. Simplemente tenemos que hacer el ejercicio de cambiar el objetivo individual por uno común.

Veamos algunos ejemplos, y creemos otros nuevos:

“El escondite del revés”. Una persona se esconde, todo el grupo empieza a buscar, cuando alguien la encuentra se esconde con ella. Y así hasta que está todo el grupo junto.

“Coger la cola”. Todo el mundo se coloca un pañuelo, cinta o globo detrás, enganchado en el pantalón. El objetivo es coger las “colas” de los demás y meterlas en un cesto o caja. El juego termina cuando están todas las “colas” en el cesto.

“La cadena”. Es la versión cooperativa del “pilla-pilla”. Una persona “se la pica / la paga” y sale corriendo a por las demás. Cuando coge a otra, se dan la mano y pillan las dos juntas y así sucesivamente con todos los miembros del grupo hasta que todas forman parte de la cadena.

Artes

Taller: Yo soy...

- **Necesitamos:** Fotos de primer plano de toda la gente del grupo (incluidas las personas adultas) impresas en tamaño folio. Ceras de colores. Si no tenemos mesas donde las niñas y niños puedan trabajar cómodamente sin necesidad de estar sentadas o sentados, podemos utilizar el suelo como soporte.

- **Desarrollo:** Extendemos sobre una superficie (suelo o mesas) los retratos. Dejamos que las personas del grupo se acerquen a verlos con atención, se identifiquen y cojan el suyo. Les invitamos a llevarse el retrato al lugar que tenemos preparado con las ceras de colores para que puedan pintar su propia imagen como ellos y ellas quieran.

Cuando todo el mundo ha terminado pegamos los autoretratos en un lugar visible, cómodo a su altura y apreciamos lo que cada persona ha hecho. Vemos las líneas, los colores que ha utilizado y valoramos su esfuerzo y creatividad.

Literatura y narración

Narración: ¿Quién es el Duendi Jampón?

Buscamos un momento en el que estemos todo el mundo en círculo y en disposición de hablar y escuchar. La monitora narrará de forma oral la historia del Duendi Jampón. Es recomendable introducir preguntas en el relato que provoquen a las niñas y niños a participar de la historia.

¿Sabéis quién es el Duendi Jampón? ¿Queréis que os lo cuente?

Tras la historia podemos hacer más preguntas, y entre todas y todos pensar cómo es el Duendi. Imaginándolo en común. Después podemos tender un papel kraft en el suelo y dibujar lo que queramos del Duendi. Su casa, su aspecto físico, los elementos que imaginamos que lleva...

Esta es una actividad que tenemos que adaptar a cada grupo de edad en cuanto al detalle de lo que puedan dibujar, y siempre recordar no buscar un resultado finalista. Con los grupos más mayores si que nos podemos plantear tras esta primera parte de acercamiento general al duendi, un segundo taller en el que dibujamos un duende único común a partir de las ideas de todos y todas. Así podremos tener presente su figura en el espacio de la ludoteca y que nos de juego para las actividades diarias.

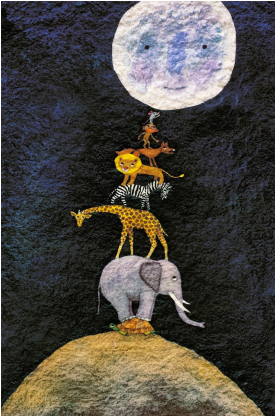
Recomendaciones de cuentos para trabajar la cohesión de grupo y la convivencia.

La mejor sopa del mundo. Autora: Susanna Isern. OQO editora



En una tormenta de nieve, distintos animales van a ir llamando a la puerta de la cabaña donde vive Tortuga. Todos irán buscando refugio mientras y Tortuga acogerá amablemente a cada uno de sus amigos del bosque y los invitará a preparar una sopa. Cada uno irá echando un ingrediente. Mientras la sopa se va haciendo todos los animales lo pasan fenomenal en la cabaña: contando historias, cantando canciones, bailando...

Cuando la sopa está lista Tortuga la sirve a sus amigos y todos se quedan sorprendidos por su sabor, tanto que todos piensan que, sin duda, esa es la sopa más buena que jamás hayan probado. Están tan intrigados que preguntan a Tortuga cuál es el secreto. Cada uno de ellos es el secreto.



¿A qué sabe la luna? Autor: Michael Grejniec. Editorial: Kalandraka.

Es una historia, sobre todo, de trabajo en equipo, de esforzarse juntos para conseguir algo que en principio parece inalcanzable.

En este enlace descubrirás más recomendaciones de literatura para fomentar la convivencia, amistad y cooperación.

<http://www.clubpequeslectores.com/2018/03/cuentos-fomentar-trabajo-equipo-cooperacion.html>



Música

Cantar canciones juntos y juntas, hacer un baile en corro o incluso tocar instrumentos y tratar de ir al compás son algunas ideas para fomentar el conocimiento integral, la estima y la confianza del grupo.

Los tradicionales “corro de la patata” o “El patio de mi casa”, son un buen ejemplo, pero es probable que conozcas alguna canción tradicional del folcklore de tu zona que pueda servir del mismo ejemplo. Quizás el grupo de coros y danzas te pueda ayudar en la búsqueda.

El patio de mi casa: Nos colocamos en círculo, una persona en el centro. Al comenzar la canción avanzamos hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” nos paramos y tocamos palmas al ritmo de la canción mientras que quien está en el centro se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada persona hasta que se termina la canción, parándose en ese momento delante de una persona en concreto. Entonces, esta persona pasa al centro y se repite la canción. Es importante que tengamos clara la consigna de que no se puede repetir la persona del centro hasta que no ha salido al centro todo el mundo.

Por último: Un ejemplo de danza en grupo para que puedas inspirarte y adaptar al nivel evolutivo de tu grupo: <https://www.youtube.com/watch?v=qWYrml7qUE0>



Ecología

“Más arañas y menos pantallas”

Sagrario Roger

Aunque seamos de un entorno rural, cada día vivimos en mayor desconexión con los procesos y dinámicas que rigen la vida. Comprender que la vida humana, nuestra vidas, es completamente dependiente de la vida de otras especies y del planeta en general es la base para tener un comportamiento respetuoso con la naturaleza de forma individual y en grupo y en todos los ámbitos.

Nuestro ejemplo de conducta y el planteamiento de fondo de las actividades que proponemos son fundamentales para trabajar de forma transversal la importancia del cuidado de la vida a distintos niveles.

Si reutilizamos los envases que traemos para la merienda, si consumimos frutas y verduras del tiempo la merienda se convierte en oportunidad educativa para crear conciencia y establecer hábitos respetuosos con la vida.

Recomendamos aplicar la regla de las “5 R” como criterios sobre los que orientar nuestra ludoteca. Rechazar, Reducir, Reparar, Reutilizar y Reciclar.

Puedes profundizar más en

<http://www.ecoescuelas.org/sites/default/files/2019->

[2020/LLC/Lesson%20Plans_esp/12_Las%205%20R/12.0_Las5R-Antes%20de%20empezar.pdf](http://www.ecoescuelas.org/sites/default/files/2019-2020/LLC/Lesson%20Plans_esp/12_Las%205%20R/12.0_Las5R-Antes%20de%20empezar.pdf)



Tener plantas en la ludoteca que las propias criaturas hayan traído de sus casas y cuidarlas, o hacer germinar legumbres en botes de cristal. Son actividades muy sencillas y que contribuyen a entender la vida y la importancia de su cuidado.

Por otro lado, la naturaleza es una fuente de estímulos inagotables. Richard Louv fijándose en la desvinculación cada vez más acuciada de la infancia con el entorno natural ha acuñado el término “déficit de naturaleza”, diversas investigaciones relacionan esta carencia con consecuencias nefastas para el desarrollo de la infancia. Y al contrario, el contacto con la naturaleza (mejor cuanto menos intervenida por las personas) contribuye positivamente al desarrollo motor, psicológico, intelectual y sensitivo de la infancia. Aparte ¿cómo vamos a cuidar algo que no conocemos?

Artes

“La cosas del Duendi Jampón” Taller de pintura de elementos naturales.

Materiales: Hojas secas, pintura y pinceles.

Colocar un mantel en la mesa y dejar que las niñas y niños decoren libremente las hojas, utilizando pinceles o también elementos pequeños de estampación (bastoncillos de algodón) o sus propios dedos.

Nuestro taller será mucho más completo, si ha sido el propio grupo quien ha recogido las hojas que va a pintar. Con el resultado podemos hacer un gran mural pegando las hojas o incluso rellenando una gran figura del Duendi.

Este taller también lo podemos repetir con otros elementos, piedras, cortezas, piñas...

“La casa del Duendi Jampón”

Material: Palos caídos, pinceles, pintura, lana, cuerda de liza fina, abalorios para bisutería, plumas.

Recoger palos y decorarlos con pintura, una vez seca la pintura, ponerle decoraciones con lana, plumas o bolitas.

Podemos complejizar el taller formando estructuras con los palos como si fueran la casa del Duendi Jampón, o incluso hacer móviles para colgar que se muevan con la corriente del aire.

Mandala colectivo

Materiales: Una tela (o papel kraft) grande cuadrada de un color liso, sin estampar (aunque también puede hacerse sin tela). Elementos naturales variados y con formas repetidas. Muchas hojas secas del mismo árbol, flores, piedras de distintos tipos, muchas piñas similares... Muchos palos más o menos similares. Y tenerlo todo organizado por cestos o cajas. **Desarrollo:** Tendemos la tela en el suelo en el centro del espacio, en otro lugar ponemos las cajas con los distintos materiales y los mostramos cuidadosamente para que todo el mundo sea consciente de lo que hay disponible (mejor incluso si hemos ido a recogerlos con los niños y las niñas o nos han ayudado a recopilarlos las familias).

Cuando sabemos todo lo que hay, podemos empezar a construir el mandala. En el centro de la tela colocamos un elemento grande, redondo que sirva de foco sobre el cual seguir. Por ejemplo una piña grande, o la sección de un tronco de árbol o un círculo de piedrecitas...

A partir de ahí, las niñas y niños pueden ir añadiendo materiales con cuidado de no arrugar la tela y mover los elementos que ya hay puestos. Es importante que el grupo trabaje coordinado, que haya escucha y observación para ir creando juntas y juntos una forma armoniosa. Por eso también es recomendable hacer esta actividad varias veces e incluso de forma seccionada, es decir, un día hacemos mandalas por parejas, otro día los hacemos en grupos de 3 o 4... hasta que un día hacemos uno muy grande con todo el grupo y dependiendo de sus edades.

“Comerse una zanahoria y plantarla.

Material: Uno o varios cuencos con un poco de agua, 1 zanahoria por persona.

Tan fácil como comerse una zanahoria y utilizar la parte de arriba para ponerla en agua. Después, ir observando los cambios a lo largo de los días e incluso pasarla a tierra.

La zanahoria no vuelve a agrandar, pero sigue manteniéndose viva.



Literatura y narración

¿Dónde vive el Duendi Jampón?

Juntas y juntos podemos recrear oralmente el espacio donde vive el Duendi Jampón. Buscar un paraje natural de nuestro entorno, una dehesa, un bosque cercano a nuestro pueblo... Describirlo, imaginar al Duendi viviendo allí, con otros animales que sepamos que hay...

Recomendaciones de cuentos para trabajar la importancia del cuidado de la naturaleza.



Las Aventuras de Doña Bellota. Autora: Victoria González Editorial: Fundación FIRE

Un día el viento arranca a Doña Bellota de los plácidos brazos de su madre la encina, y en ese momento comienza un viaje lleno de aventuras en el que la protagonista conocerá a otros habitantes del bosque mediterráneo.

Olivia y las plumas. Susanna Isern
Ed. Kireei (+4 años)

Olivia es una niña que vive en un pueblo pequeño, en un entorno muy rural, y tiene el don de poder hablar con los animales. Un día recibe una misión importantísima, la de ayudar a los peces que viven agonizando en el estanque, porque la sequía es muy fuerte y no saben si serán capaces de sobrevivir. Olivia decide ayudarles en esta misión, que será muy especial para ella.

El Jardín Curioso. Peter Brown
Ed. Takatuka (+3 años)

Un día, mientras explora su ciudad monótona y gris, un niño curioso llamado Liam descubre un jardín en apuros. Decide ayudar a crecer a las plantas, sin ni siquiera imaginarse lo que está a punto de provocar. Con el paso del tiempo, el jardín cobra vida...

Peter Brown convierte las flores y las plantas en símbolo de generosidad y belleza, lo cual no tiene nada de inesperado, pues el narrador guarda en la memoria los bosques de Hopewell, Nueva Jersey, escenario de su infancia.

El ratón y la montaña. Laia Domenech

Ed. Milrazones (+4 años)

Desde la cárcel, Antonio Gramsci escribió muchas cartas a su mujer. En una de ellas le cuenta un cuento para que se lo lea a sus hijos: el de un ratón que se bebe la leche del desayuno de un niño. Cuando el niño despierta y llora de hambre, el ratón pide leche a la cabra, que no puede dársela si no paca antes. Pero el prado no tiene hierba, ni la fuente agua todo está destrozado por la guerra y la especulación. El ratón promete en nombre del niño que plantará árboles cuando sea mayor, y todo el mundo se pone a trabajar para que el niño pueda desayunar y el pueblo recupera su vitalidad anterior.

Recuerda que las edades son orientativas y que siempre se pueden hacer adaptaciones para simplificar. Además puede ser interesante contar con otros libros como guías de campo, aves y animales que no necesariamente tienen que ser infantiles, con que sean ilustradas es suficiente. De todas formas os recomendamos una "Guía de campo", de Terry Jennings, editorial SM(+3 años), para que las niñas y niños puedan ver animales y plantas y podamos consultar cómo son.

Música

3 canciones para bailar disponibles en Spotify y que guardan relación con todo lo que hemos hablado y trabajado en esta línea temática:

- No queremos ir al Zoo de Petit Pop.
- El Aguacero de Magdalena Fleitas.
- La cumbia de los materiales no estructurados. La banda del cante pirata. Ana M. Santamaría.

Igualdad

La educación que transmitimos, aunque no queramos, contiene valores, actitudes y comportamientos machistas. Transformar eso y realmente educar en la igualdad supone una revisión a nivel personal y un planteamiento de espacios y contenidos que contribuyan a que las niñas y los niños se críen en un entorno lo más libre de roles, estereotipos y prejuicios marcados por el género.

Hay una serie de pilares básicos para educar en igualdad:

1. Uso no sexista del lenguaje.

Hay dos grandes afirmaciones que justifican la importancia del uso no sexista del lenguaje: “Lo que no se nombra no existe”, por tanto imagina las consecuencias para el autoconcepto y la autoestima de las niñas al no ser nombradas cuando usamos el masculino genérico y “el lenguaje construye el pensamiento”, utilizando un lenguaje inclusivo contribuimos a crear una sociedad inclusiva. No solamente tenemos que estar pendientes del lenguaje oral, sino también del escrito (cartelería, materiales...).

2. Reconocimiento y visibilización del saber y de la labor de las mujeres en el plano cultural e histórico.

Es importante poner en valor la contribución histórica de las mujeres a la vida y en el desarrollo de nuestros pueblos. Conocer las tareas y trabajos que han realizado y realizamos y cómo sin ellos no podríamos vivir. Además es necesario que las niñas tengan referentes mujeres que rompan con sus vidas los estereotipos de género en cuanto a capacidades y formas de vida, por ejemplo conocer a mujeres de su pueblo que ejerzan profesiones masculinizadas o simplemente mostrar imágenes de mujeres que rompan con ese rol (bomberas, agricultoras, camioneras...) o mujeres famosas en sus profesiones reconocidas internacionalmente (científicas, astronautas...).

3. Educación afectiva y sexual en igualdad y que apoye al alumnado LGTB.

La LGTBfobia se manifiesta de forma evidente cuando hay hostigamiento, insultos o agresiones físicas, que por supuesto serían conductas que no se pueden permitir en nuestra ludoteca. Pero la LGTBfobia se suele manifestar de maneras más sutiles y que por tanto son más difíciles de identificar y por tanto, de prevenir y evitar, estas pueden ser las “sanciones de género” o en hacer sentir a estas personas que su manera de sentir, ser, vivir... no es la correcta. O incluso discriminar si los niños y las niñas proceden de familias no normativas.

Para prevenir estas conductas es necesaria una educación afectivo-sexual desde edades tempranas. Esto implica; conocer los nombres de todas las partes del cuerpo; conocer y respetar los límites del propio cuerpo y el del resto de personas (algo que además ayudará a prevenir el abuso sexual infantil); también es conocer, reflexionar, hablar y asumir los cambios que van a acontecer en los cuerpos según la edad y otros aspectos de vital importancia en el desarrollo evolutivo de niñas y niños. Por último, mostrar familias diversas, abordar la homosexualidad y la diversidad de género desde el respeto y visibilizar esa realidad.

4. Desarrollo de la autonomía personal, la ética del cuidado y la corresponsabilidad.

Aunque haya cambiado un poco, los cuidados siguen recayendo en las mujeres, esto genera un desequilibrio que repercute en sus vidas, pero también en la sociedad (imaginemos todo lo que nos hemos perdido y lo que nos estamos perdiendo). Dignificar las tareas domésticas y de cuidados es el camino a seguir para conseguir una sociedad más justa y equitativa. El reto de educar en y para la igualdad es que seamos personas con autonomía personal, capaces de cuidar y cuidarse y ser partícipes de la corresponsabilidad (adaptándonos a cada edad).

5. Masculinidades igualitarias.

Es importante que las niñas y niños tengan la posibilidad de ver con sus propios ojos ejemplos de niños y de hombres que pongan en valor los cuidados, desempeñen tareas de cuidados, tengan una expresión estética diferente o expresen sentimientos sancionados por el machismo.

Estos cinco pilares los hemos extraído de la Guía “Coeducación en Infantil”, si quieres profundizar o encontrar indicaciones más precisas de cómo materializar estos cinco principios en la ludoteca te invitamos a leerla, especialmente las páginas 34 y 35.

Artes

“Los disfraces”

Materiales: Pelucas, collares, gorros, telas de colores distintos, prendas, gafas, antifaces... en general todo lo que nos pueda servir para disfrazarnos.

Desarrollo:

Paso 1. Ponemos a disposición de las personas del grupo todo el material de disfraces y durante un rato dejamos que se pueda ver todo bien.

Paso 2. Dejamos que cada persona escoja lo que más le guste y se lo pueda poner libremente. Cuando todo el mundo ha terminado de disfrazarse, podemos ponernos en círculo para ver el resultado final.

Paso 3. Vamos a hablar de lo que ha pasado. Con nuestros disfraces puestos y todo el mundo colocado en el centro de la sala, pedimos qué se pongan a un lado quien ha elegido collares, después quienes han elegido faldas, o se han puesto una tela para hacer de capa... (distintas consignas en función de los elementos que tengamos). Esto nos va a permitir en un sólo vistazo ver si las niñas eligen unos elementos y los niños otros. Hablamos de por qué hemos elegido esos elementos y si podríamos haber cogido otros o qué pasaría si hubiéramos cogido los de una persona de género distinto al nuestro.

Literatura y narración

“Cuentos del revés”

Los cuentos tradicionales han sido la forma de decirnos a las chicas y los chicos cómo se suponía que debíamos comportarnos y cuál era nuestro papel. Ahora pueden convertirse en un recurso para educar en igualdad si los interpretamos, cuestionamos, les damos la vuelta y planteamos alternativas a las mismas historias ¿qué pasa si la cenicienta no quiere casarse con el príncipe? ¿o si al príncipe no le gustan las chicas?

Nos sentamos en círculo, y empezamos a contar un cuento tradicional, por ejemplo “la cenicienta” o “la blancanieves”, si es un grupo de 4 o 5 años podemos incluso pedir que alguien inicie la historia e invite al siguiente a continuar la narración, eso sí todo tiene que estar del revés, tenemos que hacer que los personajes sean igualitarios. Cuando alguien incluya algún comportamiento sexista en la narración, la monitora debe parar el cuento de forma respetuosa, preguntar al resto del grupo cómo debe continuar o plantear alternativas si no se tiene una respuesta clara.

Recomendaciones de cuentos para trabajar la Igualdad.

¡Vivan las uñas de colores! ¡VIVAN LAS UÑAS DE COLORES!

Autora y autor: Alicia Acosta y Luis Amavisca.

Editorial: Nubeocho

A Juan le gusta pintarse las uñas y cuando se ríen de él en el colegio, su padre decide apoyarle y pintárselas él también.

Nuestra casa.

Autor: Peter Knorr.

Lóguez Ediciones.

Un cuento para mostrar la diversidad familiar. A partir de 2 años.

Más bibliografía sobre género y educación https://www.alaya.es/wp-content/uploads/2017/10/Bibliografi%CC%81a_genero_coeducacion_FUHEM.pdf



Os recomendamos una guía muy completa de Educación Afectivo-Sexual en la infancia elaborada por ASEXOvi. Muchos son descargables, así que razón de más para descargarla y tenerla de referencia.

Música

Para bailar “Soy yo” de Bomba Estéreo. Disponible en Spotify.

Canciones acompañadas de bailes de las partes del cuerpo. Las hay tradicionales que todo el mundo se sabe como “A mi burro”, nos gusta mucho “La cumbia del monstruo” de Canticuénticos a la que fácilmente le podemos añadir una coreografía de mover las distintas partes del cuerpo. Pero también facilitamos el enlace de este vídeo donde se ve al grupo representando la canción en un concierto.

https://www.youtube.com/watch?v=_5Zd_Mfvm_g. La canción también está disponible en Spotify y youtube (pero preferimos que no se vean los vídeos con las niñas y los niños para que puedan moverse libremente y estar pendientes de su cuerpo y no de una pantalla).



Diversidad

Cada persona, tenga la edad que tenga, tiene características, intereses y capacidades distintas. Visto de esta forma todo el mundo tiene cosas que aportar y todo el mundo tiene ciertas necesidades diferentes.

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestra ludoteca debe ser un **espacio inclusivo**, esto significa que su propia estructura y funcionamiento tiene que facilitar la presencia y la participación de todo el mundo tenga las características que tenga. Este es pues, un trabajo que nunca es en vano.

Los grupos heterogéneos implican determinadas adaptaciones para que todo el mundo pueda tener su lugar, todo lo que hemos venido hablando hasta ahora ya contribuye en si mismo a una educación inclusiva. El fomento de la autonomía, las habilidades para la cooperación...

Para esto es determinante el trabajo del clima de grupo, cuanto más nos conozcamos y nos estimemos más fácil será que el grupo se cuide y se atiendan las distintas necesidades a la vez que se potencien las capacidades.

Por último, la convivencia con personas con discapacidad es una oportunidad para aprender a cerca de ella, empatizar con las personas que las tienen y desarrollar el respeto hacia las personas diferentes.

“El objetivo final sería llegar a convivir, entendiendo que cada persona debe ser reconocida como es y no por lo que nos gustaría que fuese.” FAVES

El mundo de la discapacidad es muy diverso, las hay intelectuales, físicas o personas que las tengan de las dos. Hay además muchos grados dentro de cada discapacidad. Lo que ofrecemos aquí es una batería de actividades que hemos intentado que sean diversas, pero lo interesante es que si tenemos en el grupo personas con alguna discapacidad o las niñas y niños tienen personas cercanas con una una discapacidad determinada, intentemos abordarla específicamente.

Un juego tan conocido como “la gallinita ciega” es muy adecuado para empatizar con las personas que no ven y contribuye al conocimiento del grupo. Existen otras versión que llamamos “La tribu india”. Este juego también ayuda a agudizar la atención, especialmente la auditiva. Nos colocamos en círculo y en el centro una persona voluntaria con los ojos tapados y un objeto delante (puede ser un palo). Todo el grupo debe permanecer en silencio absoluto, una persona se levanta muy sigilosamente y si la del centro no la señala antes de que la que se ha levantado coja el objeto, la que coge el objeto se queda en el centro del círculo.

“La tribu india fácil” una alternativas más sencilla es la siguiente: Una persona se pone en el centro del círculo con los ojos vendados. La monitora señala a una de las personas del círculo para que diga el nombre de la del medio, si la del medio adivina quién la llama es la que ha llamado la que va al centro y así sucesivamente.

Artes

Se trata de experimentar con el propio cuerpo cómo se pueden transformar las limitaciones que pueden tener nuestros cuerpos en habilidades de superación para conseguir nuestros objetivos. Por ejemplo:

- **Contar una historia sin hablar.** Una persona del grupo nos cuenta una historia breve y vemos si la entendemos. Por ejemplo lo que hace antes de acostarse... O una parte de un cuento que todas y todos conozcamos.

- **Bailar sin mover las piernas** (para facilitar podemos hacerlo sentadas o sentados). Ponemos música y bailamos sin mover las piernas. Después hablamos de cómo ha sido. Si nos ha parecido difícil, si ha sido igualmente divertido, si se puede o no se puede...

- **Modelar con los ojos tapados.** Tener los ojos tapados hace que la percepción del tacto aumente. Podemos facilitar un material como plastilina, arena kinésica, barro o masa (mezcla de harina y agua) para que las niñas y los niños lo manipulen todo lo que quieran mientras tienen los ojos tapados.

Literatura y narración

¿Cómo es el Duendi Jampón?

En uno de estos momentos en los que estamos disfrutando de la charla en grupo, podemos plantear la siguiente cuestión ¿Cómo es el Duendi Jampón? S

i nos fijamos bien, el Duendi es un personaje diferente, y que sepamos, tiene una característica física muy especial, sus enormes pies. Podemos imaginarnos cómo debe andar un personaje tan pequeño con pies tan grandes, si eso supone una dificultad o no... si conocemos a personas que anden con alguna dificultad y qué tipo de objetos tienen para ayudarse...

¿Y en nuestro grupo? ¿Cómo somos? ¿Tenemos cosas que nos hacen diferentes?

Recomendaciones de cuentos para trabajar la inclusión.

“Elmer.”

Autor: David McKee.

La historia de Elmer es la de un elefante que es distinto al resto porque en vez de ser de color gris, su pelaje es de multicolor: verde, azul, blanco, rosa, amarillo...

“Topito terremoto”.

Autora: Ana Llenas

Editorial Beascoa.

Una historia sobre la hiperactividad y cómo aprender a canalizar esta desbordante y luminosa energía sin prejuicios y desde el amor, para que los más pequeños empiecen a sentirse bien con ellos mismos.

FEVAS tiene publicada esta guía https://fevas.org/?wpfb_dl=33 en la cual encontrarás más información sobre educación inclusiva y muchos más cuentos y recursos para trabajar la integración. Es interesante las pautas que dan para trabajar el cuento de Elmer, que te pueden servir de inspiración para abordar otras historias. Así como otros cuentos bien interesantes.



Música

Podemos intentar aprendernos algunas canciones en lengua de signos, esta es muy sencilla y nos puede servir también para saludarnos: <https://www.youtube.com/watch?v=K25IBCDbhDg>



O la primera parte de sol solito: <https://www.youtube.com/watch?v=oOvBiyv6B24>



Emociones

Las emociones están presentes en todos los momentos de nuestra vida. Algunas nos hacen sentir bien y otras no. Todas son necesarias, pues nos indican cuando las cosas nos gustan y cuándo pueden ser peligrosas. Lo que ocurre es que a veces pueden resultarnos problemáticas si no las gestionamos bien.

La educación emocional contribuye a la autoestima, y la autoaceptación, a aprender a identificar las emociones y gestionarlas de la forma más adecuada posible a cada situación. Además también nos da habilidades para expresarlas de forma asertiva y no violenta, esto es, que expreso cómo me siento y pido lo que necesito sin herir a las otras personas. Y tener estrategias para gestionar conflictos.

Es fundamental desde los primeros años de vida tener un vocabulario emocional, pues si sabemos nombrar las emociones será muchísimo más fácil su identificación, expresión y modelaje.

Existen 5 emociones básicas: la alegría, el miedo, la tristeza, el amor y la ira. Todas ellas tienen mayor o menor intensidad (por ejemplo: temor/miedo/terror) y pueden aparecer combinadas entre sí (por ejemplo cuando la alegría se combina con la tristeza encontramos la melancolía, o cuando el temor se combina con la ira, encontramos el odio).

La gestión emocional está directamente relacionada con la seguridad, la confianza, la capacidad de aprender y conseguir las metas y los objetivos que nos pongamos individualmente o en grupo. Por todo ello es importante que sea tenida en cuenta en un contexto educativo como es nuestra ludoteca.

Las actividades físicas contribuyen al bienestar emocional. Aprender a respirar ayuda a calmarse. Una práctica muy recomendada para niñas y niños es el yoga. En internet encontramos muchos recursos para hacer ejercicios sencillos con niñas y niños que contribuyen a la gestión emocional.

Aquí un pdf descargable con posturas:
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/posturas-yoga-ninos-pdf>



También pueden ser útiles los vídeos porque se ven claramente las posturas, pero no es recomendable utilizarlos con el grupo pues al final, la imagen del vídeo cobra más importancia que los movimientos del cuerpo y no contribuye a la concentración en el propio cuerpo. Lo recomendable es que los veamos para inspirarnos y coger ideas para explicar las posturas y darle un hilo conductor al ejercicio, hilando posturas:
<https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY>



Artes

Juego de dramatización ¿Cómo me siento?

No son necesarios materiales específicos.

Se trata de un juego para identificar emociones a través de la dramatización y la expresión corporal. La monitora dice una de las 5 emociones básicas y las niñas y los niños la tienen que representar. Vemos cómo lo hace cada persona, si hay diferencias o las expresiones añaden matices a la emoción. A partir de ahí podemos hablar de cuándo nos ponemos así, y de esa forma aprendemos no sólo a identificar emociones sino a relacionarlas con nuestra vida cotidiana.

La cara del Duendi Jampón

Materiales: En folios siluetas sencillas de la cara del duende sin ojos ni boca. En otros papeles recortados bocas con mueca triste, sonrisas... Lo mismo con los ojos, ojos abiertos, ceño fruncido, ojos caídos...

Desarrollo: Repartimos a cada persona un folio con la silueta de la cara del Duendi. Dejamos en el centro de la mesa o en un lugar accesible por un lado las bocas, por otro los ojos, todo bien extendido para que se pueda apreciar. Pensamos en situaciones cotidianas que puedan provocar al duende una emoción, por ejemplo:

- El Duendi llega a una despensa y no encuentra nada ¿Cómo se siente?
- El Duendi están en el bosque jugando con sus amistades ¿Cómo se siente?
- El Duendi oye ruidos en la casa y piensa que le van a pillar comiendo ¿Cómo se siente?
- El Duendi está con su mamá leyendo un cuento ¿Cómo se siente?

Cada vez que decimos al grupo una de estas situaciones, pedimos que elijan las bocas y los ojos que describan la emoción del duende y las coloquen en su silueta. Vamos montando y desmontando cada vez y hablamos de las emociones. Buscamos en nuestras vidas similitudes. También podemos dejar que sean las personas del grupo quienes continúen preguntando cómo se siente el duende en distintas situaciones.

Literatura y narración

Recomendaciones de cuentos para trabajar las emociones

El monstruo de Colores.

Autora: Ana Llenas

Editorial: Flamboyant.

El Monstruo de Colores no sabe qué le pasa. Se ha hecho un lío con las emociones y ahora le toca deshacer el embrollo. Deberá aprender a poner en orden la alegría, la tristeza, la rabia, el miedo y la calma.

A partir del monstruo de colores se pueden hacer millones de actividades. Por ejemplo hacer los botes de colores como si un experimento de ciencias se tratase, o convertir al monstruo en el Duendi Jampón.

Emocionario. Di lo que sientes.

Autora y autor: Cristina Núñez Pereira y Rafael Romero.

Editorial: Palabras Aladas

Un diccionario de emociones encadenadas, ideal para ir a buscarlo cada vez que lo necesitemos para explicar o comentar una emoción. Además en su web hay un montón de recursos educativos gratuitos para descargar.

Aquí una selección de 50 cuentos para seguir trabajando las emociones:
<https://rejuega.com/reflexiones-y-recursos/literatura-infantil/50-cuentos-para-trabajar-las-emociones-con-los-ninos/>



Música

La música es sin duda un transmisor de emociones, dependiendo de la música que suena podemos tener un estado emocional u otro. Al mismo tiempo ante determinado estado emocional nos apetece una música u otra.

Ponemos una selección de canciones donde se combinan algunas muy divertidas y alegres (como Happy de Pharrell Williams) con otras tristes (como “Música triste de violín” de la B.S.O de “La lista de Schindler”) otras calmadas (como “Don’t worry be happy” de Bobby McFerrin). Bailamos y nos expresamos al ritmo de cada canción, después hablamos de cómo la música transmite emociones y cómo dependiendo de nuestras emociones nos apetece una música u otra. También podemos ver cómo la música contribuye a cambiar nuestro estado de ánimo.

Interculturalidad

Nuestra forma de comer, de hablar, nuestros hábitos y costumbres, la música... todo ello forma parte de nuestra cultura, nuestra forma de relacionarnos entre las personas y con nuestro medio. Las distintas realidades que existen han configurado muchas relaciones distintas. Así no es lo mismo la cultura compartida que tienen las personas que viven en pueblos, con la cultura de quienes viven en ciudades. O quienes viven en un país cálido que en uno frío...

Existe pues una gran diversidad de culturas, en muchas ocasiones esta diversidad se entiende como un problema y como forma de evitarlo se trata de restringir el contacto entre dos o más culturas. Pero lo cierto es que los contactos entre culturas se dan continuamente y suelen ser beneficiosos, así las personas mayores de nuestros pueblos que tienen una cultura (forma de hablar, vestir, costumbres, comidas y gustos musicales diferentes) bastante distinta a las de las generaciones jóvenes, tienen contactos muy positivos basados en los cuidados y el aprecio.

Ser conscientes de las experiencias interculturales positivas de nuestro alrededor nos predispone de otra forma hacia el contacto con las personas de culturas más desconocidas y alejadas a las nuestras. La educación intercultural consiste en eso, en promover la comunicación y diálogo entre las diferentes culturas que coexisten. Su objetivo es la interculturalidad que hace referencia al enriquecimiento social que se produce cuando hay interacción positiva entre los distintos grupos de una comunidad.

Si bien no podemos olvidar una perspectiva global, nos gusta aterrizar todo esto en lo cercano. Es interesante por tanto contemplar si en la ludoteca hay niñas y niños o sus familias que proceden de otros sitios, otros lugares de nuestra región, otras Comunidades Autónomas, otros países... También si en nuestro pueblo puede haber asociaciones o grupos que representen a otras culturas como la Asociación del Pueblo Gitano, e invitarles a hacer alguna actividad con la ludoteca.

Artes

Taller: Puzzles

Materiales: Imágenes impresas en color (retratos de primer plano) de niñas y niños de diferentes países y étnias (tenemos que saber una información mínima, dónde vive, a qué juega...). Imágenes impresas en color de los retratos en primer plano de las niñas y niños de la ludoteca.

Indicaciones:

Si las niñas y niños tienen destreza para recortar, les marcamos dos líneas que crucen los retratos de izquierda a derecha, una por debajo de los ojos, otra por encima de la boca. De tal manera que cuando se recorte por esas líneas nos quede el retrato dividido en tres secciones.

Si disponemos de punzones, también pueden recortar punteando. Si no, podemos dar las caras recortadas. Pero deberemos presentarlas “completas” para que veamos la cara de cada niña y niño.

Vemos bien todas las caras y hablamos de cada niña y niño, damos información sobre su procedencia, etc. Y vemos en qué cosas nos diferenciamos y en qué cosas nos parecemos.

Después hacemos puzzles con nuestras caras y las del resto de niñas y niños, sean de nuestra ludoteca o no.

Literatura y narración

El pueblo del Duendi Jampón.

Podemos imaginar entre todas y todos cómo es la vida en el “pueblo” o lugar donde vive el Duendi Jampón, qué comen y cómo lo hacen, qué fiestas tienen, cómo hablan... es decir que vayamos desgranando cómo es esa cultura. Cuando tengamos más o menos un panorama claro nos podemos preguntar qué dificultades podríamos tener si vamos a visitar el pueblo del Duendi Jampón. Si la conversación lo permite podemos terminar preguntando si alguna vez hemos tenido dificultades para “integrarnos” en algún grupo o pueblo o si conocemos a alguien que las haya tenido o las tenga.

Recomendaciones de cuentos para trabajar la interculturalidad

Por cuatro esquinitas de nada.

Autor: Jerome Rouiller.

Editorial Juventud.

Una historia contada a base de formas geométricas. Una forma original de acercarnos a la diversidad humana y la igualdad de oportunidades.

“El color de la arena”

Autora: Elena O' Callaghan I Duch

Editorial:Edelvives

Abdulá de forma inocente, tierna y esperanzadora narra la vida en un campo de refugiados del desierto del Sáhara. El niño ama dibujar y por falta de hojas y de lápices, lo hace en la arena sabiendo que el viento luego borrará sus ilustraciones. Sin embargo, no deja de hacerlo porque es lo que realmente lo hace feliz y, además, dibujar lo ayuda a encontrar a Nadjma cuando se pierde. Ella es una de las cabras de su rebaño, con quien él mantiene una relación especial.

Un listado con más cuentos recomendados, muy adecuados a la etapa de 0 a 5 años: <https://www.lamadrigueradevera.com/2020/09/cuentos-para-educar-en-diversidad-y.html>



Música

Escuchar melodías distintas a las habituales hará que las niñas y los niños puedan conocer otro tipo de manifestaciones culturales. Así a través del conocimiento y proporcionando una experiencia positiva y de bienestar entorno a músicas diversas, idiomas distintos... permitimos que se valore y respete otras formas de expresión. Incentivando curiosidad por lo diferente y mostrando una actitud de interés y aprecio hacia la propia cultura y las demás.

Nos encanta esta canción del grupo extremeño Acetre, nos transporta a las casas extremeñas, en concreto a las de los pueblos con juderías. Tiene una melodía repetitiva y melódica a la que fácilmente le podemos añadir una coreografía sencilla bailando en corro. <https://www.youtube.com/watch?v=1jnzN15wyes>



Acetre tiene muchas canciones basadas en el folclore de distintos pueblos de Extremadura os animamos a buscarlas y escucharlas con las niñas y niños en la ludoteca.

Igualmente interesante es esta versión de "Los niños de los ojos rojos" de la jota "El candil". https://www.youtube.com/watch?v=17Um-v_nUgE



Una canción en portugués de Brasil, es sencilla y pegadiza. Fácil de aprenderse y bailar en grupo, como siempre, mejor sólo con sonido. "A formiguinha" <https://www.youtube.com/watch?v=78xEaW5GJ0g>



Una actividad muy bien desarrollada para tocar todo el grupo al ritmo de música africana. La canción habla de cómo se muele el trigo, marcando el ritmo de cómo hacerlo. Podemos aprovechar para hablar de cómo se recoge y muele el trigo en nuestro pueblo, ver las diferencias y las similitudes con lo que cuenta la canción.

<https://aulaintercultural.org/2009/10/29/canciones-de-todo-el-mundo-para-la-escuela-infantil/>



Todo un material con danzas del mundo organizadas por edades desde los 2 años, incluye links a vídeos de youtube donde se representan las danzas.

http://danzasdelmundo.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/30_danzas_de_grupo.pdf



La evaluación es la herramienta que tenemos para aprender y mejorar. Nos permite detectar posibles errores, cosas que no funcionan y así plantear cambios que contribuyan a mejorar o solucionar posibles problemas. En ocasiones podremos haber planteado los espacios o las actividades para conseguir un objetivo, la evaluación nos permitirá saber si estamos consiguiendo ese objetivo o no, o incluso detectar si se están consiguiendo otros que no preveíamos.

Es una constante en el trabajo educativo, debe darse en cada actividad, cada día, cada semana e incluso deben concederse momentos especiales planificados de evaluación más general. Vamos a ver aquí algunas pautas que podemos aplicar para evaluar la marcha de la ludoteca.

1. LA OBSERVACIÓN

La observación es prácticamente una actitud. Para observar cómo se relacionan niñas y niños, cómo estamos funcionando el equipo educativo, cómo están funcionando los espacios, las actividades, las dinámicas en general que se dan en la ludoteca se requiere de cierta “separación” y momentos de silencio.

La observación no debería ser espontánea, sino tenerla planificada, saber en qué cosas debo fijarme cotidianamente y que me den pistas para actuar si es necesario modificarlas.

¿Qué observar?

El funcionamiento del juego libre. Las actividades que proponemos (talleres, cuentos, pero también las rutinas diarias, de entrada, de higiene, de despedida...). Los espacios.

¿Qué podemos preguntarnos?

¿Cómo se relacionan las niñas y los niños? ¿Qué preferencias tienen? ¿Está contribuyendo el juego libre a los objetivos propuestos por nuestra ludoteca? ¿transmite nuestros valores? ¿Necesitamos incluir algunos cambios para que pueda ser así?

2. LA ESCUCHA

La evaluación implica también escuchar a las niñas y los niños y a sus familias. Es importante introducir el hábito de comentar tras cada actividad (más o menos dirigida) y al final del día, antes de despedirnos:

- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Qué nos ha parecido la actividad?
- ¿Qué nos ha gustado más o menos?

En el contacto diario que tengamos con las familias está bien que comentemos cómo ha ido el día, las niñas y niños pueden contarlo también, y es importante que aprovechemos para escuchar lo que las familias tengan que decirnos, comentarios de las niñas y los niños, cuestiones de tiempos y horarios o materiales...

3. LA REFLEXIÓN Y EL DIÁLOGO ENTRE EL EQUIPO.

Con toda la información que vamos recabando a través de la observación y la escucha, reflexionamos de forma individual y colectiva con nuestro equipo de trabajo. Pensar individualmente y en común en cómo cambiar o dar soluciones a las cuestiones que no estén funcionando pero también comentar y celebrar las cosas que funcionen, los aciertos y los logros.

Es incluso recomendable que busquemos momentos formales de evaluación, puede ser algo informal, buscar un ratito cada día al inicio o al final de la jornada es muy recomendable y buscar un espacio más formal una vez por semana contribuirá a que podamos acometer los cambios necesarios para el buen funcionamiento.

4. TIEMPOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN.

- La evaluación inicial.

Un tiempo inicial en el equipo educativo, incluso del equipo con representantes del ayuntamiento para plantearnos las expectativas y temores que tenemos con respecto al proyecto, a la hora de enfrentar nuestro trabajo, nuestra relación con las criaturas, a la relación con el equipo, con las familias, con el pueblo.

Con las familias, vamos a integrar en el formulario que les pasamos al inicio del proyecto una pregunta que nos permita saber sus expectativas y temores. Además en la reunión inicial podemos hacer una recogida de todas esas expectativas y temores (en general, sin personalizar ni dar nombres) y dar una respuesta de cómo se van a trabajar o un ejercicio de ajustarlas. Es decir, si por ejemplo, alguien espera que la ludoteca sea un sitio donde se cambie la ropa o los pañales de las niñas y niños debemos dejar claro que eso no va a ser así.

Con las criaturas podemos incluir esta pregunta (adaptada, eso sí) en las primeras “asambleas” que hagamos. Por ejemplo les podemos preguntar:

- ¿Sabéis a qué venimos aquí?
- ¿Qué os gustaría hacer aquí?
- ¿Qué no os gustaría que pasara en la ludoteca?

Sabemos que puede ser difícil para algunas niñas y niños responder, pero nos parece importante que se encuentren con la pregunta, que noten que su opinión nos importa.

- La evaluación intermedia.

Más o menos en la mitad del periodo de las ludotecas debemos planificar un momento formal de evaluación intermedia. En esta reuniríamos al equipo educativo (también está muy bien que incluyamos al personal auxiliar de la ludoteca).

Ayuda tener una plantilla que permita que el equipo reflexione primero individualmente, os ponemos una a modo de ejemplo pero se pueden añadir y quitar ítems en función de vuestras necesidades y realidad. La forma de completar esta plantilla es muy sencilla, consiste en que pensamos por cada uno de los ítems las cosas que felicitamos, criticamos y proponemos al respecto. Sería ver qué ha funcionado, qué no y qué proponemos para mejorar. De esta forma realizamos críticas constructivas y desde el respeto y el cariño.

Tras la reflexión individual, ponemos en común lo que hemos escrito en una plantilla de todo el equipo.

Evaluación intermedia	Felicito	Critico	Propongo
Relación y bienestar de las niñas y niños.			
Espacios			
Actividades			
Trabajo en equipo			
Relación con las familias			
Grado de consecución de los objetivos de la ludoteca.			
Se ajusta el funcionamiento de la ludoteca a los valores que queremos transmitir (cooperación, creatividad, implicación y autonomía).			

Es importante la escucha de todo el equipo, y sobretodo tener claras las propuestas para poder tomar acuerdos e implementarlas. Esta evaluación marcará el rumbo de la ludoteca hasta el final del periodo.

También es fundamental que recojamos y archivemos los documentos generados para que podamos hacer un contraste con la evaluación final y tenerlos de referencia para sucesivas ediciones de la ludoteca.

- La evaluación final.

De las niñas y niños. “La evaluación del Duendi Jampón”

Materiales: 3 Figuras del Duendi por persona, una con cara alegre, otra de disgusto y otra “neutra”. También podemos hacerlo con trozos de cartulina de colores, una roja, una amarilla y otra verde.

Desarrollo de la actividad:

Se trata de que las niñas y niños expresen qué es lo que más les ha gustado y lo que menos de los espacios y actividades, también que puedan expresar cosas positivas al resto de sus compañeras y compañeros después de haber compartido tanto tiempo juntas y juntos.

Como puede hacerse pesado es recomendable que dividamos la actividad de evaluación en varios días.

Repartimos 3 figuras a cada persona, y les explicamos lo que vamos a hacer, queremos saber cuáles son las cosas que más les han gustado y menos de la ludoteca. Pero como siempre lo vamos a hacer de forma diferente y divertida.

Debemos transmitir que es importante que cada persona piense primero por sí misma dónde va a poner sus figuras, y que aunque las demás las pongan en un sitio diferente si nosotras tenemos otro gusto podemos ponerla donde nosotras queramos.

Vamos a un espacio, por ejemplo, el exterior y pedimos que las niñas y niños observen todo bien y vayan a poner la figura contenta (o verde) en el lugar que más les guste o donde esté la cosa que más les guste, después la neutra (o la tarjeta amarilla) en el lugar que ni fú ni fá, y la de disgusto (o roja) en algo que no le guste. Esta última no es “obligatorio” ponerla, si nos resulta difícil y no queremos ponerla no la ponemos.

Después podemos comentar dónde cada persona ha puesto su figura y escuchar lo que las niñas y niños tengan que decir.

El mismo ejercicio lo podemos repetir con el espacio interior. Y con el “horario de rutinas del día”, para esto último debemos bien hacer un gran cartel donde pongamos las rutinas (mejor con dibujos o pictogramas).

Os dejamos el enlace a <https://aulaabierta.arasaac.org/> donde se encuentran indicaciones y recursos para hacer los materiales con pictogramas y además se pueden descargar.

- Del equipo educativo.



Será necesario que como equipo podemos hacer una evaluación profunda, es interesante que podamos contar con al menos una persona representante del ayuntamiento, nos basaremos en el funcionamiento propuesto para la evaluación intermedia, pero esta vez contaremos con una plantilla rígida, pues posteriormente tendremos que completar y enviar a la Consejería de Igualdad y Presidencia el siguiente formulario.

<https://forms.gle/kDca31B2qdr7ouEh7>



- De las familias.

Será necesario pasar un cuestionario final a las familias, haciendo un formulario online o imprimiendo las siguientes preguntas, donde puedan responder a los siguientes ítems. Decimos que es necesario porque en el formulario para enviar a la consejería se solicita la información aportada por las familias.

1. Nivel de satisfacción de las niñas y niños de la familia con la ludoteca. Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

2. Nivel de satisfacción de las personas adultas de la familia con la ludoteca. Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

3. ¿Ha contribuido la ludoteca a facilitar la conciliación con la vida personal, familiar y laboral?
Sí/No

4. ¿Ha contribuido la ludoteca a facilitar la conciliación con la vida personal, familiar y laboral?
Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

5. Destaca las cuestiones que valoras más positivamente de la ludoteca. (Espacios, actividades, trabajo educativo del personal, satisfacción y bienestar de las niñas y niños...)
Respuesta de párrafo.

6. Destaca las cuestiones que valoras más negativamente de la ludoteca. (Espacios, actividades, trabajo educativo del personal, satisfacción y bienestar de las niñas y niños...)
Respuesta de párrafo.

7. Agradecemos leer tus propuestas de mejora para futuras ediciones. Respuesta de párrafo.

Gracias por darnos tu opinión y contribuir a mejorar la Red de Ludotecas Rurales de Extremadura.

06. LA DOCUMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Desde el primer día, es importante que vayamos recogiendo el trabajo que hacemos, bien sea mediante los trabajos de las niñas y niños que se exponen en las paredes o en distintos espacios de la ludoteca, etc.

Pero esto requiere de un trabajo planificado de lo que llamamos "documentación pedagógica". Es el proceso mediante el cual las educadoras y educadores reflejamos la vida en la ludoteca y el trabajo que ahí dentro se hace. Es una forma de sistematizar nuestras prácticas (una forma de recoger, investigar y aprender sobre nuestro propio trabajo), pero también es una forma de mostrar y poner en valor. Mostrar a las niñas y niños el proceso desde una mirada externa y mostrar a las familias y nuestra comunidad lo que hacemos, la oportunidad de explicarlo y por tanto, estamos dando la oportunidad de que se ponga en valor.

No se trata tanto de hacer muchas fotos, sino de contar el trabajo pedagógico. La idea es que durante las últimas semanas de ludoteca se prepare una muestra para presentar a las familias y la comunidad el trabajo de la ludoteca.

Para profundizar más sobre la importancia de este trabajo os dejamos este artículo de Silvia Soria. <https://www.alaya.es/2020/11/03/la-documentacion-pedagogica-el-arte-de-contar-historias/>

¡Mucha suerte!

07.

LISTADO DE ANEXOS

A.1. GUIA COVID PARA ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE.

A.2. DOE COVID 6 MAYO.

A.3. CORRECCIÓN ERRORES COVID 8 MAYO.

A.4. MODELO DE CARTA Y FORMULARIO PARA LAS FAMILIAS.

A.5. JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICIÓN

A.6. COEDUCACIÓN PARA INFANTIL

A.7. PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIARIA PARA LUDOTECA

GRACIAS

Esperamos que te haya resultado de interés y sirva en la gran tarea de acompañar una ludoteca dejando huellas positivas

Guía elaborada por la Asociación Taller de Educación en Valores Alternativos. Colectivo CALA. Junio 2021

www.colectivocala.org

info@colectivocala.org

Tlf: 684 45 12 27

