



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

“Proyecto Final para optar al Curso de Especialización de Postítulo Gestión y
Administración Cultural en Artes Visuales”

RUEDAS ITINERANTES

Nombre alumno: Andrea Berger
Mariana Ovalle
Profesor Guía: Francisco Torres

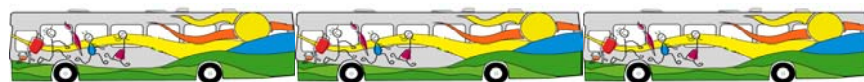
AÑO

2007



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

“Proyecto Final para optar al Curso de Especialización de Postítulo Gestión y
Administración Cultural en Artes Visuales”



RUEDAS ITINERANTES



Nombre alumno: Andrea Berger
Mariana Ovalle

Profesor Guía: Francisco Torres

Título Anterior y año: Licenciada en Letras, 1999

Licenciada en Artes Visuales, 2004

AÑO
2007



INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
I. DESCRIPCIÓN.....	5
1. ¿Qué es una ludoteca?	5
1.1. Funciones de una ludoteca.....	6
2. Historia.....	7
3. Organización de la ludoteca.....	9
4. Beneficiarios	11
5. Comunas.....	11
5.1. Recoleta.....	12
5.2. Conchalí.....	14
6. Análisis FODA.	18
II. OBJETIVOS	
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos.....	22
III. MARCO TEÓRICO	
1. Clasificación de las ludotecas	23
2. El juego	24
2.1. Clasificación del juego	27
3. Lo lúdico	28
4. Los ludotecarios	30
4.1 Funciones y tareas	30
IV. FUNDAMENTACIÓN Y APOORTE CULTURAL	
1. La itinerancia	33
2. Políticas para la protección de la infancia	33
3. La educación para el ocio y la recreación	35
3.1. Ocio casual y ocio serio	36
4. Participación	37
5. Experiencias similares	39
V. ETAPAS DEL PROYECTO.....	47
1. Concurso de pintura del bus.....	47
2. Reacondicionamiento del bus según propuesta de diseño	48
3. Equipamiento general	50

VI. PLAN DE TRABAJO	51
1. Carta Gantt	52
2. Página WEB	53
3. Recursos humanos	54
4. Rincones de Juego	55
4.1. Implementación de los rincones	58
5. Actividades	59
6. Talleres para padres	60
VII. FINANCIAMIENTO	
Para equipamiento del bus y puesta en marcha	61
Patrocinio	62
Presupuesto.....	63
Flujo de caja.....	65
Notas al presupuesto.....	67
CONCLUSIONES	72
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	79



INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto consiste en realizar una ludoteca móvil para que recorra las comunas de Conchalí, Independencia y Recoleta y de San Bernardo, El Bosque, y La Pintana, en un período de nueve meses. Se escogieron seis comunas para optimizar el alcance del proyecto ya que no se justifica permanecer por un tiempo tan prolongado en un mismo lugar. Produce más impacto y reconocimiento una ludoteca que recorre distintas comunas vecinas pudiéndose además generar o dinamizar planes intercomunales existentes o generar nuevos.

Las ludotecas se definen como espacios destinados al disfrute creativo del tiempo libre a través de la actividad lúdica – pedagógica, donde los niños y niñas realizan de manera espontánea actividades mediante las que experimentan nuevos modelos de relación y comunicación entre ellos y con el entorno.

Para la itinerancia lúdica de nueve meses se reacondicionará un bus con rincones de juego en su interior, e infraestructura y materiales para realizar talleres y juegos en el lugar del emplazamiento, orientados a los padres y familiares, para dar continuidad en el hogar a la experiencia tenida en la ludoteca. El bus permanecerá durante seis fines de semana en lugares estratégicos de distintos barrios de cada comuna. Durante la semana se instalará en distintas guarderías, consultorios o jardines infantiles, para complementar la gestión de éstos.

Se han realizado reuniones con los distintos organismos municipales sobre la posible instalación de Ruedas Itinerantes, y se cuenta el total apoyo para la realización del proyecto, lo que significa difusión dentro de los programas del municipio y facilitar la infraestructura requerida. Además los estudios realizados al interior de cada municipio sobre la participación en las distintas actividades comunitarias organizadas han sido hasta ahora muy comprometida, más aun cuando es la actividad la que se acerca a la comunidad.

La instancia lúdica que presenta Ruedas Itinerantes constituye una iniciativa de impacto social que revitalizará el espacio cotidiano de cada localidad visitada, en comunión con las familias, lo que significa darle una nueva connotación y revaloración por parte de los residentes a su entorno cotidiano, y mejorar la calidad de vida de familias de escasos recursos.

El programa de Ruedas Itinerantes no presenta relación alguna con el transantiago porque de ser así su comunicación externa se podría ver dañada por la mala imagen que aqueja actualmente al servicio de transporte público. Es por esto que el servicio que ofrece Ruedas Itinerantes funcionará de manera independiente.

Para el financiamiento se recurrirá a fuentes mixtas, por un lado gubernamentales y por otro a empresas que desarrollan programas de responsabilidad social empresarial y a fundaciones y ONGs relacionadas con el tema de la preocupación y protección de la infancia en condiciones de vulnerabilidad, riesgo y desigualdad social.



DESCRIPCIÓN

Ruedas Itinerantes nace por la motivación de contribuir con un tema prioritario a nivel nacional, lo que se manifiesta en el Informe de la Comisión de la Infancia entregado a la Presidenta de la República el 29 de junio del 2006. Además de experiencias similares en Chile y en el extranjero que avalan y sustentan su realización.

Esta experiencia aspira, en primera instancia, a trabajar con la niñez de escasos recursos y enseñar jugando, ya que la cantidad y la calidad de tiempo que dedican los niños y niñas al juego son factores fundamentales para construir una sociedad sana. Un proyecto orientado a defender uno de los derechos fundamentales de los niños: el del juego, reflejado en la calidad y la cantidad el tiempo que les dedican junto a sus padres, por lo que en una segunda instancia también es la comunidad entera con quienes se espera trabajar.

1. ¿Qué es una ludoteca?

La palabra LUDOTECA se deriva de las raíces griegas:

LUDOS = JUEGO y TECA = ESPACIO

Es decir un espacio o lugar para el juego, el encuentro, la creación, la recreación, el placer y el goce. ¹

Las Ludotecas son un espacio de expresión lúdica creativa; de niños, jóvenes y adultos. Tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimula el proceso de estructuración afectivo-cognitiva del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización en el adulto.

¹ Corporación Día del Niño - © 2003/ <http://www.corporaciondiadelnino.org/quees.html>

En centros de barrios, es una actividad que aglutina familias y vecinos que se re-encuentran en una alegría de vivir, de expresarse, y de sentirse con ánimos para emprender tareas solidariamente: desde inventar juegos, hacer juguetes hasta proyectar mejoras en las condiciones de vida, personal y afectiva.²

Las ludotecas son instituciones educativas no formales que trabajan a través de la educación social en valores que colaboran con el desarrollo comunitario, ya que sensibilizan a las familias y a la comunidad en general en torno a la importancia de velar por el cumplimiento de los derechos de la infancia, y el juego es uno de ellos.

Lo que caracteriza a la educación social es que se trata de una educación no formal, que tiene como sujetos prioritariamente a personas y colectivos en situación de conflicto social (lo que puede estar motivado por una gran diversidad de causas) y a colectivos con riesgo de encontrarse en esta situación. Es una educación no formal porque reúne las características de ésta (aunque no se asimila a ella): intencionalidad educativa, procesos sistemáticos de enseñanza-aprendizaje y ubicación fuera del sistema educativo reglado.

La educación social se ubica actualmente en una sociedad en crisis en la que prima la transitoriedad y en la cual se requiere una formación polivalente que permite responder a las situaciones cambiantes provocadas por el paso de la sociedad industrial a la sociedad de la información.

La intervención educativa se produce en el campo de la cultura. Este componente cultural es inherente a cualquier acción de la educadora o del educador, por lo que en las decisiones que adoptan se contienen determinadas concepciones (generalmente implícitas) sobre la noción de identidad cultural, el concepto de subcultura, el desarrollo cultural, etc.³

1.1 Funciones de una ludoteca

1. Función Recreativa: debe ser un espacio de juego, un lugar atractivo que ofrezca diversión y disfrute para los usuarios.

2. Función Educativa: la misión de la ludoteca es aprovechar el aprendizaje innato que genera el juego orientándolo a un desarrollo integral y positivo de los niños y niñas y de la comunidad en general.

3. Función socio-económica: entregar a aquellas personas que no pueden permitirse el uso de las posibilidades de juego, tanto a nivel material, de

² DINELLO, Raimundo/Las ludotecas tienen una tonalidad de participación, de alegría e integración social/ www.recreacionnet.com.ar /Publicación N° 31.

³ PARCERISA, Artur/ Didáctica en la educación social/ P. 34-35

espacios, tiempo y también a nivel social (compañeros de juego), que ofrece una ludoteca.

4. Función Comunitaria: es de gran importancia que las ludotecas se encuentren ubicadas en lugares estratégicos para de esa manera formar parte del entorno cotidiano, generando en ellos un impacto, tanto a nivel educacional, como fenómeno para motivar a otros colectivos de la comunidad.

5. Función de Investigación: al ser las ludotecas el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella, se debe estar al tanto del análisis de los materiales de juego y velar por la calidad de éstos.

En lo que respecta a la organización de una ludoteca:

No se deberá confundir la organización de una ludoteca con la instalación de una suma de talleres de expresión", aunque ambos compartan el principio de abrir espacios para la expresión creativa de cada participante. Las ludotecas tienen una tonalidad de participación, de alegría e integración social que va transformando su ciclo de funcionamiento -entre 3 y 5 horas- a través de la interacción con la heterogeneidad de Sujetos y las diversidades de los objetos.⁴

2. La historia

Las Ludotecas se originaron a mediados del siglo XX en Europa (Dinamarca - Suecia - Suiza), aunque los primeros ensayos se realizaron en Estados Unidos, en la ciudad de Los Ángeles, en 1934. Se concibieron como un símil de las bibliotecas: un lugar para prestar juguetes a los niños, iniciativa que durante el periodo de modernización industrial fue de gran ayuda para los niños más desposeídos.

⁴ Ibíd., Dinello, Publicación N° 31

Ya en la segunda mitad del siglo XX, las ludotecas se establecen como un nuevo tipo de institución sociocultural, como espacios destinados a propiciar el juego infantil mediante la concertación de juguetes y demás material lúdico. En un primer momento, cumplieron exclusivamente una función compensatoria en el plano social, la que progresivamente fue tomando su lugar en el proceso de la formación integral de la infancia, con lo que adquirió su verdadera misión educativa.

En mayo de 1982 se realizó en Bruselas el III Congreso Mundial de Ludotecas, donde se presentó una nueva concepción de las ludotecas según el lugar del emplazamiento, lo que significó considerar experiencias pedagógicas de Latinoamérica.

Resolución que culminó durante el Primer Seminario Latinoamericano de Ludotecas realizado en febrero de 1986 en el Circo del Povo de Uberaba, Brasil, con la fundación la FLALU, Federación Latinoamericana de Ludotecas, con docentes representantes de Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay. Un trabajo que confirmó la nueva concepción de ludoteca que resalta el protagonismo de los niños que juegan, desplazando el ordenamiento y préstamo de juguetes según las edades infantiles a un plano secundario. Una propuesta hoy día conocida y validada en todos los continentes.

Esta Federación trabaja con propuestas pedagógica alternativas, realizando jornadas de expresión lúdico creativas en las comunidades o barrios. Con lo que se responde a una necesidad de integración sociocultural intergeneracional y a la necesidad de desenvolver las potencialidades personales en el plano emocional, cognitivo y espiritual.

3. Organización de la ludoteca

Generalmente, el plan aplicado mundialmente en la organización de ludotecas se estructura en base a rincones de juego destinados a potenciar diferentes habilidades, capacidades y destrezas en el niño, dependiendo de su edad. El modelo más común y que puede adaptarse fácilmente según las necesidades de cada programa en particular, cuenta con cuatro espacios de trabajo resumidas en la sigla ESAR.

ESAR es un sistema de organización y clasificación de los juegos y juguetes, que los dispone según las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. Un régimen cohesionado que da la posibilidad de comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes disponibles en cada espacio

Cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en el área de trabajo, los que se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares de la siguiente manera:

- **E:** juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia sensorio-motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso. Se manifiestan en las primeras etapas del desarrollo, cuando los niños repiten toda clase de gestos y de acciones por el solo placer de repetirlos. Le permiten al niño ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas.
- **S:** juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños descubran las relaciones que se dan en la sociedad y la historia y las emociones de su familia y su comunidad. Cuenta con disfraces, teatrino y

títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles e invención de historias. Aquí la imaginación ya juega un rol importante, por ejemplo el que un cubo de madera puede representar un camión, una cama.

- **A:** juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma y colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.
- **R:** juegos de reglas simples y complejas que promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas.
Una serie de manifestaciones lúdicas que contribuyen a fomentar actitudes y valores que ayudan a los niños a desarrollar tolerancia, respeto por el otro y formas alternativas de comunicación no violenta. Aportes que avalan que es en el juego mismo donde el niño aprende a identificar las pautas de la conducta social.

El programa de Ruedas Itinerantes se elaboró en base a un diagnóstico de las carencias de los niños en el país, abordadas en las Políticas de la Infancias para el período 2001 - 2010, donde es la preocupación por el respeto y cumplimiento de los derechos de la infancia, el foco de atención que se repite en las comunas más pobres de Arica a Punta Arenas. Así sucede también en las tres comunas que se escogieron para poner en marcha el plan de Ruedas Itinerantes, siempre en paralelo a los indicadores a nivel nacional en lugares propensos a vulnerabilidad social, para orientar de manera positiva y pro

activa el plan de desarrollo de esta ludoteca, y poder replicar la iniciativa en otras comunas.

4. Beneficiarios

Los beneficiarios de este proyecto es la comunidad donde se instalará Ruedas Itinerantes, que durante la primera etapa recorrerá distintos barrios de las comunas de Recoleta, Conchalí e Independencia. El foco de atención es la comunidad en general, porque se pretende llevar a cabo un proyecto cooperativo y participativo con los residentes del lugar, pero el mayor énfasis se centra en los niños de 4 a 12 años, acotando así los rincones de juego.

5. Comunas

Escogimos las comunas de Conchalí, Recoleta e Independencia para trabajar durante los primeros meses del piloto de Ruedas por su cercanía geográfica (zona norte de la capital) y cultural, ya que la mayoría de sus habitantes pertenecen a un mismo segmento social, alrededor del 75% de grupos familiares no tienen un ingreso superior a \$300.000 y gran parte de sus niños se encuentra en situación de riesgo social. Familias en las que el juego con los menores no es prioritario ya sea por desconocimiento del aporte de la recreación en los niños y en quienes la comparten con ellos, como por la falta de posibilidades de recrearse en su entorno inmediato, a menos que sea frente a la pantalla del televisor.

Los desplazamientos serán de acuerdo a criterios de pertinencia en puntos estratégicos, muy concurridos y conocidos por los residentes como plazas,

anfiteatros, multicanchas, parques, etc., para dinamizar procesos con las distintas comunidades locales. La estadía del bus durante un mes y medio en cada comuna permite acceder a distintos barrios y a los alrededores de jardines infantiles, escuelas de enseñanza básica y consultorios, acercándose así a la gente para que puedan llegar caminando o con recorridos de locomoción colectiva breves, los que se indicarán en la programación publicada en los distintos centros comunales.

A continuación se realiza una breve presentación de las dos primeras comunas donde se instalará Ruedas Itinerantes:

5.1 Recoleta ⁵

Comuna perteneciente al sector norte de la capital cuya población total asciende a 148.220, según el CENSO 2002, de la que 15.982 son niños. Se divide en 36 unidades vecinales.

En el ámbito socioeconómico, según la Encuesta CASEN, en sus distintas versiones se indica que a lo largo de casi una década la Comuna de Recoleta marcó una tendencia general de reducción de su población en situación de pobreza, desde un 24,2% y un 25% en los años 1992 y 1994, respectivamente, a un 15,3% en el año 2000. Asimismo, la población en situación de indigencia disminuyó durante el periodo desde un 8,3% a un 5,2%.

En una línea complementaria de análisis conviene precisar que mientras la estructura demográfica comunal marca una tendencia al envejecimiento, la estructura demográfica de la pobreza se conforma básicamente por población joven. Se aprecia que más de la mitad de la población que vive en situación

⁵ Municipalidad de recoleta / Secretaria de Planificación Comunal/ Perfil Comunal

de pobreza, un 68% tiene entre 0 y 34 años, destacando el 13% que por si sólo representa el grupo de 0 a 4 años, que ante el juego de las variables que configuran la actual coyuntura económica la hacen más vulnerable.

Grupos Vulnerables	Total	%
Niños	33.827	22,8
Jóvenes	36.931	24,9
Adulto Mayor	20.567	13,9
Minorías étnicas	4.880	3,3
Jefas de hogar	15.143	37,9
Discapacitados	4.302	2,9

6

La población comunal en edad escolar se compone de 18.806 niños con edades entre 6 y 13 años, y de 9.305 jóvenes con edades entre 14 y 17 años. Dichos segmentos conforman la demanda potencial por educación básica y media común, totalizando una demanda de 28.111 personas. La red educativa comunal esta compuesta por un total de 62 establecimientos de los cuales 19 son de dependencia municipal, 32 particulares subvencionados, 6 particulares no subvencionados y 5 corporativizados.

El sistema de salud bajo administración Municipal se compone de cuatro consultorios de atención de primaria, Recoleta, Valdivieso, Quinta Bella, Scroggie, y un Servicio de Atención Primaria de Urgencia (SAPU), todos ellos dependientes del Departamento de Salud de la comuna. Como complemento la comuna dispone bajo la administración del Municipio, de un Centro de

⁶ Tabla Grupos Vulnerables/Censo 2002/

Atención Integral Infanto Juvenil, localizado en dependencias de la antigua Escuela Perú donde se entrega atención dental y psicopedagógica.

Esta comuna presenta características bastante similares a Conchalí y por lo tanto será la segunda parada de Ruedas Itinerantes.

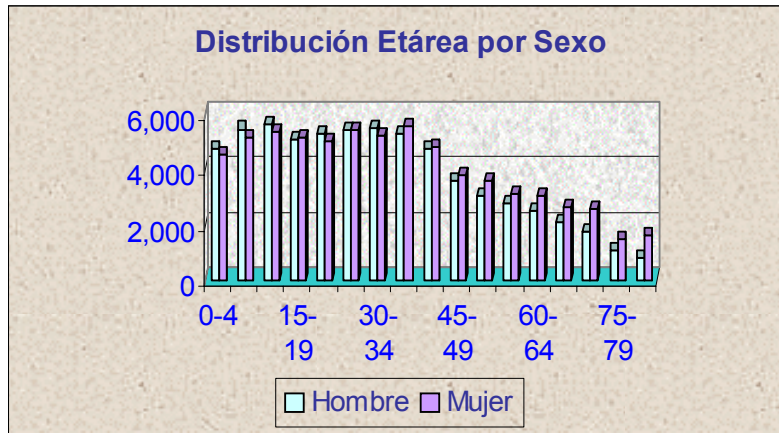
Lugares donde se instalará Ruedas:

1. Plaza La Paz
2. Paseo de Las Artes
3. Plaza El Salto
4. Estadio Municipal

5.2 Conchalí

Esta comuna también se encuentra en la zona norte de Santiago y cuenta con 11 barrios y 40 unidades vecinales. Su superficie es de 1060 habitantes. y su población asciende 133.256 habitantes. Cuenta con 54 Agrupaciones de Adultos Mayores, 81 Centros de Madres, 55 Juntas de Vecinos, 44 Clubes Deportivos y 19 Centros de Padres.

En términos generales, se puede decir que el 51% de la población comunal es femenina (68.283) y el 49% masculina (64.973), de esto el 62,87% son menores de 39 años (83.772) y el 37,13% son de entre 40 y más años (49.484). El quintil poblacional de mayor importancia en cantidad, es el de 10 a 14 años para los hombres que cuenta con de 5.627 personas y entre las mujeres, es el que va de los 35 a 39 años, con 5.570 personas.



En cuanto a la educación, la comuna cuenta con un 10,59% de la población que, según el censo 2002, declara no saber leer ni escribir – analfabetos – de los que una gran proporción se ubica entre los quintiles de 5 a 9 años y de 10 a 14 años (77,62%). El 21% de la población de la comuna ha cursado 12 años de estudio, sólo un 8,36% han estudiado en una institución técnico – profesional y un 6,36% han cursado una carrera profesional universitaria (7.889 personas).

La conformación familiar de la comuna está compuesta de 31.585 hogares, los que habitan en 32.609 Viviendas. En su mayoría – 95,64% - están compuestas por un grupo familiar de 0 a 4 hijos, los que suman en total 117.409 personas, es decir, el número de integrantes de una familia gira en torno a 2 – núcleo familiar – y 6 – sumándoles a estos los 4 hijos promedio-. De acuerdo a ello, el porcentaje de hacinamiento de la población en la comuna es del 2,2% (1,0% a nivel Regional)

Los niveles de pobreza de la comuna son importantes, ya que casi alcanza a un quinto de la población (el 15,70%), siendo 23.308 personas las que se encuentran en dicha situación, en cuanto a indigencia llega a 4.219 personas (el 2.80%), lo que en la región llega a 258.760 personas (4,30%). Estos índices

muestran una gran carencia en cuanto a la calidad de vida de las personas, quedando el 29% de los habitantes de la comuna signados como pobres.

Por lo anterior es que para Conchalí el caso de los jóvenes – estudiantes – es un foco objetivo de reforzamiento, al que se preocupan de enfocar diferentes clases de programas que apuntan a la disminución de la deserción escolar, y a la promoción de las actividades culturales, deportivas, como también de participación social. Para así integrarlos de manera activa al quehacer comunal, evitando su incorporación a grupos relacionados con la droga y su comercialización, o la delincuencia en cualquiera de sus formas.

La comuna cuenta con 20 servicios de Educación Municipalizados, de los que 16 son Escuelas de Educación Básica y 4 son Liceos de Educación Media, a los que se agrega la Escuela D 109 Agustín Edwards que extiende su jornada al horario nocturno atendiendo las necesidades de educación Media para adultos.

En los últimos años el municipio ha generado diversas actividades culturales que han estado orientadas a acercar manifestaciones del arte a los vecinos de la comuna, en este marco se han desarrollado muestras de teatro, música, la Primera Feria del Libro; asimismo, nos hemos preocupado de rescatar nuestra historia, ritos colectivos, las manifestaciones de la cultura local; en suma, se ha revalorizado nuestra cotidianeidad. Durante los próximos 4 años, se habrá diversificado la oferta cultural actividades como teatro pintura y cine serán un eje que permite acercar la cultura a los vecinos de Conchalí, las actividades descritas; adicionalmente se reforzará la identidad comunal a partir de las historias locales que dieron origen a la Comuna⁷.

Por todo lo mencionado anteriormente, contenido en el Diagnóstico Municipal de la Ilustre Municipalidad de Conchalí⁸, es que esta comuna es un escenario propicio para instalar a Ruedas, ya que presenta necesidades objetivas que proyectos como éste ayudan a mejorar, además de la preocupación por el nivel de la calidad de vida en términos culturales presente en los planes de desarrollo comunal

⁷ PLADECO 2004 – 2007. Pág. 28, Punto 2.8 Cultura

⁸ Diagnóstico municipal de la Ilustre Municipalidad de Conchalí /Municipalidad de Conchalí SECPLA

Lugares donde se instalará Ruedas:

1. Plaza de la Palmilla
2. Anfiteatro El Cortijo (ciudad empresarial)
3. Parque de los Poetas
4. CIJ (Centro Infanto Juvenil)

La itinerancia continuará en las siguientes comunas:

- **Independencia**
- **San Bernardo**
- **El Bosque**
- **La Pintana**

Estos meses de itinerancia por estas seis comunas significan el piloto de esta experiencia pedagógica, innovadora y alternativa, que contribuye con el desarrollo integral de los niños y quienes comparten su entorno. En cuya estructura está pensada para que finalizada esta marcha inicial pueda crecer en lo que se refiere a la cantidad de buses y mayor necesidad de recursos humanos, y nuevos recorridos dentro y fuera de Santiago.

Análisis FODA

Fortalezas

- El alcance del proyecto, ya que la condición de itinerancia permite llegar hasta las personas, llevando el evento hasta su barrio.
- Ubicación: lugar estratégico de la comuna donde concurra y se acerque la comunidad. Es la ludoteca la que viaja y se instala en lugares visitados y transitados a diario por la comunidad, pero en los que no “pasa nada”. Esta fortaleza permite mayor participación.
- Bus: diseñado e implementado especialmente como ludoteca para acoger a niños de distintas edades y ser capaz de motivarlos en su quehacer creativo.
- Tener pedagogos y monitores instruidos para el trabajo en equipo y el aprendizaje lúdico-creativo que recibirán a los niños y niñas.
- Ofrecer diversos rincones de juego que apuntan a determinadas etapas del desarrollo de los niños y que estimulan diferentes potencialidades.
- Integración de la comunidad con los talleres para padres.
- Mejora la calidad de vida y optimiza el uso del tiempo libre de los niños y niñas.

Oportunidades

- Ofrecer un método de educación no formal como es una ludoteca.
- Posibilidades de replicar Ruedas Itinerantes en otras comunas.
- Fusión del programa a alguna Fundación o Institución educacional para acceder a recursos humanos y respaldo económico e institucional.
- Inserción de este proyecto en las iniciativas de mejoramiento de calidad de la infancia a nivel nacional, lo que significa un impulso que colabora, complementa y se complementa con las experiencias que se están realizando o se han realizado.

- Apoyar la labor de los municipios en lo que se refiere a sus planes para mejorar la calidad de vida de los residentes y en especial la de los niños.
- Motivar iniciativas pro niños en las comunidades a nivel local y potenciar las que ya existan.
- Replicar el proyecto en más comunas que las seis de los nueve primeros meses.
- Generar subproductos como una campaña solidaria y una página Web.

Debilidades

- Que los pedagogos o monitores a cargo no presenten la calidad necesaria en el desarrollo del proyecto.
- Que el presupuesto final supere el estimado al inicio.
- Falta de infraestructura adecuada para la instalación del bus o falta de organización interna en lo que se refiere a definición de cargos y horarios.
- Que el bus no de abasto para albergar a la cantidad de niños que concurran al programa.

Amenazas

- Restricciones municipales.
- Que el impacto de Ruedas Itinerantes no sea el esperado, dificultándose así la continuidad del proyecto en más comunas de la región metropolitana y a nivel nacional.
- Mal trato del bus por parte de la comunidad, que lo apedreen en las poblaciones, que lo dañen durante las noches o que se roben los materiales. Además del posible daño del bus en lo que se refiere a su funcionamiento.

- Que la comunidad no se interese en participar y colaborar, lo que significa que los monitores haya que conseguirlos externamente y no el interior de la comunidad, como sería lo ideal.
- El contexto en que nace Ruedas Itinerantes, porque como país pasamos por un momento de valoración negativa respecto del transporte público, lo que puede generar rechazo al pensar que esta iniciativa es parte del programa Transantiago. Por esto es de vital importancia dejar claro que Ruedas Itinerantes no está ligado con el Transantiago.
- Posible manifestación externa y no programada por Ruedas en el lugar del emplazamiento del bus.



OBJETIVOS

Objetivo General

Promover espacios y servicios por medio de los cuales los niños y niñas de cada comunidad puedan acceder junto a sus familias a programas lúdico recreativos que potencien el desarrollo de sus competencias físicas, sociales, psicológicas y afectivas, mediados por procesos sociales lúdicos pedagógico.

Contribuir con el plan de Ruedas Itinerantes al cumplimiento de las resoluciones contenidas en las políticas de mejoramiento de la infancia a nivel nacional, según las reformas presentadas al Gobierno en julio de 2006 sobre la propuesta para el período 2001 - 2010.

Generar una instancia de socialización recreativa para aquellos segmentos de la población más carentes de recursos, optimizando así el uso de su tiempo libre facilitando la apertura de espacios que contribuyen con el desarrollo integral de las comunidades, especialmente de los niños entre 4 y 12 años. Para de esta manera fortalecer la relación con sus padres.

Objetivos Específicos

- Realizar la gestión necesaria para garantizar la funcionalidad de Ruedas Itinerantes y el compromiso activo de la comunidad, para facilitar la extensión del programa a otras comunas.
- Promover la consolidación de valores sociales que apunten a la generación de una vida más justa y equitativa, siendo un centro y motor de desarrollo comunitario a partir de lo lúdico.
- Potenciar los alcances del juego y la recreación en relación a sus beneficios físicos, sociales, culturales, ambientales y económicos, para restituir el espacio de juego a niños y niñas de 4 a 12 años, privilegiando la educación para el ocio y la recreación.
- Guiar a los infantes en el aprendizaje de la elaboración de juguetes simples para desarrollar su creatividad y capacitar a los adultos para que continúen estimulándolos en su entorno cotidiano por medio del juego. Lo que destacará la importancia de su participación en el proceso lúdico formativo de los más pequeños.
- Desarrollar la equidad, participación y autonomía en los niños mediada por el juego, el juguete y el arte, para reforzar sus capacidades y habilidades cognitivas, afectivas y emocionales.
- Generar un proceso dinámico, constructivo y creativo de ocupación sana y provechosa del tiempo libre con la recreación en una vivencia grupal con infantes de ambos sexos.



1. Clasificación de las ludotecas

De acuerdo al contexto donde funcionen las ludotecas pueden ser de diferentes tipos, la clasificación más aceptada se fundamenta en dos aspectos: su ubicación y el universo poblacional al cual se dirige.

- **Ludotecas escolares:**
Funcionan al interior de los recintos escolares según los horarios del establecimiento y participan los alumnos de la misma escuela, lo que contribuye con el desarrollo de la comunidad escolar local.
- **Ludotecas públicas:**
Funcionan en espacios de acceso libre para todos, como son las casas de la cultura, los museos, las bibliotecas, los centros recreativos o los círculos sociales. Brindan un servicio más especializado y no presentan limitaciones de horario.
- **Ludotecas hospitalarias:**
Aquellas que están incorporadas a la práctica médica, por lo que se conocen como ludo terapias. Espacios habilitados para el juego libre de jóvenes y niños al interior de los recintos hospitalarios con una intencionalidad educativa a la vez que médica.
- **Ludotecas laboratorios:**
Se trata de centros anexos a otras instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica por diferentes razones, que la emplean para la

experimentación o la formación de especialistas, como universidades e institutos pedagógicos o empresas productoras de juguetes. Corren el riesgo que se corre al despojar a la actividad lúdica de su carácter libre y espontáneo.

- **Ludotecas móviles:**

Tienen la particularidad del desplazamiento, de llevar los servicios lúdicos hasta la comunidad. Es necesario mencionar que esta variante puede contener todos los tipos vistos antes, extendiendo su alcance dentro de la comunidad, según una programación temporal o permanente y con ofertas para diversas edades.

Concebidas de este modo las ludotecas son un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos, destinan sus acciones hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

2. El Juego

“Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potencialidades sico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre”. (Funlibre)⁹

Los etólogos (estudio científico del carácter y modos de comportamiento del hombre) han identificado el juego con un posible patrón fijo de comportamiento presente en la ontogénesis humana (desarrollo embrionario), que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie

⁹ FUNLIBRE/ Juegos y Rondas/ Módulo 7/Formación de líderes comunitarios en Recreación/ 2004/ <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>

(filigénesis), y que continúa manifestándose a lo largo de toda la vida del ser humano, incluso en la ancianidad, lo que le otorga carácter de universalidad a lo largo del ciclo vital de cada individuo.

El juego es una actividad libre y voluntaria, que realizada dentro de unos marcos de tiempo y espacio sujeto a ciertas reglas, genera placer a quien la vivencia. Si bien el acto de jugar puede ser un fin en si mismo, igualmente sirve como medio en los procesos de aprendizaje, integración grupal y social a la vez que como espacio de encuentro cultural.

Lo anterior sustenta que diversos autores consideren el juego como un importante factor que potencia el desarrollo humano, tanto físico como psíquico, especialmente en su etapa infantil. En la que el niño despliega su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. Incluso pensadores tan clásicos como Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. En tiempos más recientes, el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en la Psicología.

Según algunas teorías sobre el juego de Spencer (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901), entre otros; el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. A pesar de reconocer que el fin mismo del juego sea realizar una actividad que produce placer.

Jean Piaget (1896-1980), psicólogo experimental suizo interesado en la epistemología genética y famoso por sus estudios sobre la infancia relaciona en sus planteamientos el desarrollo de los estados cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Expone que las diversas formas de juego

que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Los psicólogos Jerome Bruner y Catherine Garvey apuntan en algunas investigaciones de la década del setenta, que el entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego.

Un esquema elaborado por Michelet, A. (1988), y que resulta útil para la elección de los juegos a usar en una ludoteca, explica que mediante el juego y el empleo de juguetes es posible explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento - la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Si se analizan todas estas teorías y esquemas en conjunto se puede afirmar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana, sino a todos en conjunto, por lo que es ésta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo humano.

A finalizar esta revisión de las teorías que se han desarrollado sobre el juego, encontramos planteamientos realizados desde diferentes campos del conocimiento, hay quienes lo han interpretado desde una teoría fisiológica: el juego como respuesta a un estímulo permitiendo la descarga agradable y voluntaria de energía; desde una teoría biológica: como desarrollo de las potencialidades congénitas preparando al niño para su vida de adulto; desde una teoría psicológica: el juego como actividad libre de exigencias y actividades, haciendo contraparte con el significado del trabajo como actividad seria y obligatoria; y desde una teoría educativa: el niño juega por curiosidad, lo que le da experiencia.

2.1 Clasificación del juego

Según el proceso evolutivo del niño los juegos se pueden clasificar según las sus etapas de desarrollo:

- Juegos Funcionales: la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo y sus funciones., el juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas y los colores, desarrolla sus sentidos.

¹⁰ MICHELET, A. (1988)/ Juego, juguetes y desarrollo infantil.
<http://www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc>

- Juegos de Imaginación: a través del juego imita situaciones que ha visto buscando desenvolverlas, este tipo de juegos son importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.
- Juegos de Construcción: son aquellos que plantean problemas cuya resolución involucra una diversidad de factores, como motores, intelectuales y afectivos. Posibilita la formación de hábitos de orden, ayuda a mantener la actividad y otorga un mejor manejo de formar colores, texturas y soluciones.
- Juegos de Normas: son aquellos que para funcionar implican reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores; los que significa una previa organización, por lo que son un medio de convivencia y socialización. El jugador aprende a decir y manejar sus derechos y a respetar los de los demás.

3. Lo Lúdico

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar), emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual o la comunicativa. Se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar. La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco tiempo espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.¹¹

La actividad lúdica manifiesta parte de una cultura en un determinado tiempo y espacio; los sociólogos piensan que el juguete es significativo no solamente de una época sino también de un medio ambiente que varía según

¹¹ BOLIVAR, Carlos. Conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE/ 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

la edad, el sexo, las generaciones y las clases sociales. Da a los niños y niñas la posibilidad de expresar su mundo interior, sus miedos, sus angustias, sus deseos, fantasías e ilusiones con el juguete como soporte.

Un juguete es un instrumento que se ocupa para el juego, pero totalmente flexible en su provecho; y depende de la creatividad del jugador el cómo se utilizará o para qué tipo de juego servirá, son los elementos que se utilizan en el juego pero no son el juego en sí mismos.

Dentro del universo de los objetos que llamamos juguetes, María Borja Solé¹² (1994) considera tres niveles:

- ***Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos:*** el verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.
- ***Juguete-instrumento:*** juguete como medio al servicio de una actividad lúdica originada. Por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión. La mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel. (Ej. la pelota)
- ***Juguete-producto industrial terminado:*** la estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.

Jugar es experimentar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio por sus resultados.¹³

¹² Borja Solé es Doctora en Pedagogía y Catedrática de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de la Universitat de Barcelona, ha sido precursora y promotora del movimiento ludotecario de la península ibérica.

¹³ FULLEDA Bandera, Pedro. Lúdica por el desarrollo Humano. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación- FUNLIBRE

<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

4. Los Ludotecarios

El ludotecario es el especialista en dinamizar y organizar un espacio totalmente dedicado al juego: es el responsable del funcionamiento óptimo de una ludoteca, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Debe manejar la clasificación de los juegos según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan

4.1 Funciones y tareas

Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas y actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar. Requiere también de formación vinculada a la pedagogía y respetar las vivencias de los menores teniendo como objetivo el desarrollo de todos sus sentidos, emociones, afectos y sentimientos.

Se establece el perfil de un ludotecario como un educador que proviniendo idealmente de disciplinas como la pedagogía, la psicología y el trabajo social, debe ser capaz de crear atmósferas creativas y distendidas en donde la afectividad y emotividad estén presentes para facilitar el intercambio de experiencias y ante todo “jugar” con los usuarios.

Para esto se requieren ludotecarios que sean personas dinámicas, afectivas, creativas, organizadas, tolerantes, con habilidades comunicativas, dispuestos al trabajo en equipo, con actitud positiva frente al cambio, además de estar dispuesto a asesorarse e investigar sobre diferentes alternativas para ejecutar las actividades, diseñar juegos y juguetes, e implementar metodologías activas, acordes a las características específicas de cada región y de la población beneficiada.¹⁴

¹⁴ FUNLIBRE/ Lineamientos Técnicos y Operativos de las Ludotecas Naves/Cap.1 Componente Estratégico y de Gestión/ 2000
http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Compestra1_1.html

Con tales características será factible que asuma las funciones de:

- Tener en cuenta los conocimientos previos y los intereses de los niños y niñas como elemento generador de socialización y aprendizaje, viabilizando una participación real en la que los niños y niñas sean los verdaderos protagonistas.
- Realizar las gestiones necesarias para propiciar el desarrollo de Ruedas Itinerantes en cuatro áreas de efectividad:

Formación: capacitar a los residentes para desarrollar la creatividad de sus niños, lo que implica compromiso y responsabilidad ciudadana.

Vivencias: se refiere a las ofertas recreativas de la ludoteca que posibilitan el acceso a espacios de socialización, pedagógicos y de aprendizaje por parte de los niños y de la comunidad.

Investigación: para que la experiencia sea acorde a las necesidades de cada comuna en particular, constituyéndose la ludoteca como un motor para la generación de conocimientos y trabajos a nivel local y nacional.

Gestión: espacio de articulación y unión de fuerzas con diferentes instituciones o municipios para trabajar con fines comunes y replicar así esta actividad.

- Organizar el trabajo de los usuarios mediante diferentes agrupaciones de los mismos, creando ambientes de comunicación en espacios organizados y estructurados que estimulen e inciten a la participación.
- Ser líder del aprendizaje y organizador de ambientes lúdico pedagógicos la ludoteca.

- Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios, para establecer normas de funcionamiento con el fin de otorgar una convivencia agradable centrada en el respeto.
- Durante el desarrollo de la actividad recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.
- Impulsar acciones que permitan la apertura del programa Ruedas Itinerantes hacia nuevas ofertas de programas y servicios que involucren diferentes segmentos poblacionales, para el aporte desde éstos a las problemáticas más relevantes de cada municipio visitado.

Ruedas Itinerantes aspira a concentrar la mayor cantidad de las condiciones señaladas en la persona que asuma el rol de ludotecario, porque sólo así se asegura una óptima calidad en la formación lúdico-pedagógica, que bien implementada favorece no sólo la recreación de los niños y niñas sino también la de los adultos. Porque a veces parece sencillo jugar con los menores, pero hacerlo de una manera que potencie su desarrollo psicomotriz, psicológico y sociológico, requiere de conocimientos específicos. Los que estos profesionales, en colaboración con sus monitores, expondrán de manera sencilla a los adultos participantes, para dar continuidad a este proceso en el hogar y motivar experiencias similares al interior del municipio, para de igual modo motivar la continuidad de la itinerancia de Ruedas Itinerantes hacia otras comunas de escasos recursos.



1. La Itinerancia

Se escogió esta manera de funcionamiento porque las ludotecas móviles llevan la actividad lúdica, con sus recursos humanos y materiales, hasta aquellos lugares alejados o que carecen de espacios recreativos, así como de animación cultural a nivel de barrio. Lo que extiende el alcance a la comunidad a estos espacios lúdico-recreativos y promueve la participación ciudadana mediante el asombro y la expectación, porque la itinerancia permite que la gente vea aparecer y desaparecer el bus en el tiempo y en el espacio, con posibilidades de ser parte de este hecho. Además que la condición de desplazamiento abre el alcance geográfico y por ende el de participación, ya sea en distintas zonas de la región Metropolitana o hacia otras regiones.

2. Políticas para la protección de la infancia

El 30 de marzo de 2006 se conformó el Consejo Asesor Presidencial para la Reforma de las Políticas de Infancia promulgadas para el período 2001-2010. Integraron el Consejo 14 profesionales de diversas áreas con el objetivo de entregar un informe que contendría un diagnóstico y una propuesta de las políticas a favor de la infancia, para asegurar que las niñas y niños de nuestro país tengan un proceso de desarrollo pleno y equilibrado durante sus primeros años de vida. Esta instancia apunta, en palabras de la propia Presidenta a “implementar un sistema de protección a la infancia, destinado a igualar las posibilidades de desarrollo del los niños y niñas chilenos desde su gestación y hasta el fin del primer ciclo de enseñanza básica, independiente de su origen social, género, la conformación de su hogar o cualquier otro factor potencial de inquietud”. Con lo que se mantiene el compromiso planteado en 1990 en la Convención sobre los Derechos del niño, el que asegura a todos los que habitan en el país los mismos derechos y

principios. Políticas que van a complementar los recursos de desarrollo de que dispone la comunidad y que a grandes rasgos, y para la pertinencia de Ruedas Itinerantes en particular, se refieren los siguientes planteamientos.¹⁵

-La comunidad y el barrio son parte fundamental del contexto en el cual los niños y niñas se desenvuelven, y sus características pueden tanto favorecer como limitar el desarrollo de ellos.

-La presencia de sociedad civil que promueve los derechos de la infancia es un elemento protector del desarrollo infantil, así como lo son las campañas de difusión de derechos y las actividades de participación infantil, por lo que todas las iniciativas locales por la protección de la infancia contribuyen a avanzar.

-Es fundamental una visión integral del desarrollo de las niñas y niños, un principio que se refleja en metas de desarrollo infantil integrales y mecanismos de coordinación y control específicos destinados a integrar los servicios y prestaciones en función de los requerimientos del niño y la niña.

- Importancia del entorno social y comunitario en el desarrollo infantil, lo que asegura un reconocimiento explícito del rol municipal en la gestión de la red local de infancia y la incorporación en la misma de la comunidad organizada, tanto en lo que se refiere a la provisión de servicios y prestaciones para los infantes como en su fiscalización y control.

-Generar programas de apoyo a las familias y de estimulación del desarrollo infantil, acceso de todos los niños, niñas y sus familias a actividades educativas presenciales y a campañas educativas masivas.

¹⁵ Informe Final 2006 /Consejo Asesor Presidencial para la Reforma de las Políticas de la Infancia/ <http://www.consejoinfancia.cl/view/portada.htm/>

-Las políticas públicas son parte del entorno en el cual se desarrollan los niños y se constituyen como contexto a través del cual se puede generar recursos y acciones que incidan en la comunidad y en el entorno familiar del niño, generando mejores condiciones de vida y mayores oportunidades de desarrollo.

Luego de realizar un análisis y una evaluación de la temática infantil a nivel nacional y extraer los puntos pertinentes para el presente proyecto, es que Ruedas Itinerantes se plantea como un aporte. Porque es clara la prioridad que se le está dando a la organización de actividades a nivel municipal y comunitario en que los niños sean los protagonistas. Motivo por el que las actividades lúdicas que contiene este móvil se enfocan claramente a suplir carencias recurrentes en las comunas más pobres, aquellas que pueden mejorarse a través de la recreación orientada a los niños y a quienes comparten su entorno inmediato. Es por esto que luego de los nueve meses de funcionamiento la itinerancia de Ruedas podrá replicarse en otras comunas, porque la ludoteca se constituye como un satisfactor cultural que entrega bienes, servicios y capacidades que ofrecen un mejor entorno para los infantes.

3. La educación para el ocio y la recreación

El aburrimiento alude a la inactividad, ganas de no hacer nada, inmovilidad o depresión, molestia de los niños para los padres por mala calidad de vivienda y falta de actividades recreativas que se resumen en el uso inadecuado del tiempo libre. Situaciones por las que hoy la recreación ya no es un asunto que abarca solo la vida privada de la gente, sino un tema de

política pública que debe ser garantizado en todos los segmentos de la población, por que solo así se pueden realizar aportes consecuentes al desarrollo integral de los niños.

La recreación abre espacios de participación infantil y crea ambientes de socialización y aprendizaje que brindan un protagonismo real y no competitivo, que ayuda a lograr un mejor manejo de conflictos y habilidades para la solución de problemas por medios no violentos. Es un fenómeno complejo y multidimensional que requiere de un diseño organizado e intencionalizado para asegurar resultados productivos. La recreación puede caracterizarse de la siguiente manera:

- Pasarlo bien
- Uso placentero de la actividad
- Actividades que sean gozosas para el individuo que se dispone a realizarlas

3.1 Ocio casual y ocio serio:

Ruedas itinerantes pretende promover un uso inteligente del ocio, donde se de armonía entre aquellas actividades que realizamos sólo para divertirnos y en momentos esporádicos de la vida -ocio casual- y aquellas que realizamos para fortalecernos en habilidades, conocimientos y valores -ocio serio-.

El motor metodológico de Ruedas Itinerantes es su condición recreativa, por lo que está en el foco de todas las actividades que ofrece, ya que es a través de esta clase de vivencias que se contribuye a revertir las situaciones de carencia emocional y afectiva que tocan a muchos niños de nuestro país.

Situaciones que se desprenden del maltrato infantil o la violencia intrafamiliar, del desplazamiento por el conflicto armado en comunas víctimas de asaltos y tiroteos constantes a raíz del narcotráfico, a la falta de atención a la población discapacitada, a la corrupción y al nivel de desempleo. Situaciones que provocan que los más pobres tengan cada vez menores oportunidades para la recreación y ofertas para su tiempo libre, porque la inversión social por lo general disminuye para los sectores más vulnerables.

El reconocimiento de esta realidad implica considerar las ventajas que existen en la construcción de espacios recreativos comunes para el desarrollo humano. Es aquí donde se inserta la labor de las ludotecas, cuya metodología se centra en mejorar problemas que son comunes en los municipios de Conchalí, Independencia y Recoleta, como es la delincuencia, el consumo de estupefacientes, la mala calidad de vida y los espacios habitacionales reducidos, la explotación infantil y el difícil acceso a la educación.

Porque, finalmente, un desarrollo humano integral no solamente genera crecimiento económico sino que distribuye sus beneficios equitativamente: regenera el ambiente en lugar de destruirlo y potencia a las personas en lugar de marginarlas. El desarrollo humano adecuado debe otorgar prioridad a los pobres, ampliando sus opciones y oportunidades y creando condiciones para su participación en las decisiones que les afectan. Es un desarrollo en pro del pobre, en pro de la naturaleza, en pro del trabajo, de las mujeres y de los niños. ¹⁶(PNUD, 1997).

4. Participación

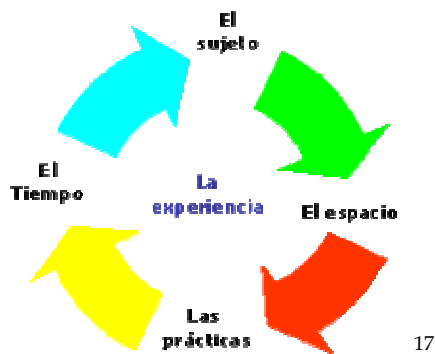
Las ludotecas se sustentan en una propuesta participativa que funciona por medio del juego, el juguete, el arte y el cuerpo. Son espacios que promueven

¹⁶ Importancia del Desarrollo Humano: Una base conceptual. Capítulo I/P.49
<http://www.undp.org.pa/pdf/doc01.pdf>

la equidad y la educación para toda la familia en una convivencia cooperativa y pro-activa, que reafirma los derechos del juego para todos.

En Ruedas Itinerantes es prioritario el trabajo con la comunidad local ya que sólo de esta manera se crea sentido de pertenencia al programa, se valoran los aportes y nacen las ganas de cuidarlo y proyectarlo hacia sus hogares. Porque una buena experiencia comunitaria genera en los participantes la necesidad por comenzar a llenar y optimizar sus espacios libres con juegos y actividades que los hagan protagonistas. Lo que transforma esta ludoteca móvil en un escenario donde se generan satisfactores culturales pertinentes para la recreación de niños y niñas, sembrando expectativas e interés en la población a nivel local, e idealmente nacional.

Elementos que entran en juego en la vivencia de la recreación:



En la vivencia recreativa de Ruedas Itinerantes entran en juego e interactúan el sujeto con su historia, lo que ella es, ha sido y significa, en su relación con

¹⁷ SÁNCHEZ, Néstor Daniel / Coordinador General de FUNLIBRE / Ejes conceptuales/ 2.3.Ocio y Recreación/2005/ <http://www.funlibre.org/documentos/ludotecas/juego.htm>

otros, considerando múltiples valores y comportamientos que dentro de un mismo espacio se flexibilizan haciendo que los niños y niñas sean más auténticos, propiciando el autoconocimiento y el conocimiento de los otros, el aprendizaje y el logro de metas.

Jugar con los niños y niñas, exige una actitud de aprendizaje, de reconocimiento del mundo infantil y de que el mundo no solo gira desde la óptica de los adultos, y que si bien la experiencia de los niños y niñas es distinta es tan válida como la de los mayores.

5. Experiencias similares

En Chile existen experiencias que se asemejan al proyecto de Ruedas Itinerantes en regiones y en Santiago. Distintas iniciativas que apuntan hacia un fin común: llegar con la cultura hasta espacios y personas que no cuentan con los medios, la cercanía de los centros culturales urbanos o el interés suficiente.



Centro Cultural Móvil

En Curicó existe un vehículo acondicionado con los elementos propios de un centro cultural, cuenta con computador con conexión a Internet, scanner, impresora, data show, pantalla gigante, video, radio CD, videoteca, ludoteca, material bibliotecario, etc. El proyecto de un "Móvil Cultural" para la comuna de Curicó se inauguró el 2 de mayo de 2001, y se financió gracias al aporte del Consejo Nacional del Fomento del Libro y la Lectura y del Banco Santiago que entregó su patrocinio a través de la Ley de Donaciones Culturales.

Este moderno móvil cultural desarrolla distintos programas y uno de ellos se llama “La Cultura Sobre Ruedas”, el que considera visitas a diferentes barrios y poblaciones de la ciudad y sectores rurales. En el que fue fundamental el ciclo denominado “Cine algo más que ver”, cuando durante todos los viernes entre mayo y junio de 2006 distintas escuelas y liceos de la comuna recibieron la visita del “Centro Cultural Móvil”, en esa ocasión la propuesta fue una función de cine acompañada con un foro panel sobre la temática de la película.

La Otra Micro¹⁸



En Santiago existe el Centro Cultural “La otra micro”, que se instala todos los sábados de 11:00 a 14:30 hrs. en la Casona de los Jóvenes, Villa O’Higgins, en la comuna de La Florida. Este Centro Cultural ofrece talleres gratuitos para personas con discapacidad, ya sea niños (as), jóvenes, adultos con discapacidad o algún grado de discapacidad que los hace sentirse excluidos de esta sociedad, por lo que estos talleres se transforman en espacios de integración a través de distintas expresiones como son las artes, la música, la expresión corporal y la jardinería.

¹⁸ CENTRO CULTURAL LA OTRA MICRO / <http://www.laotramicro.cl/index.htm/>



Otro de los proyectos de este Centro Cultural, y uno de los más atractivos, es “Ludobus Chile”, el que fue creado con la ayuda de una asociación francesa dedicada a los juegos del mundo, “Kaloumba”, que llegó el año 2005 con un proyecto de conformar una estructura lúdica itinerante para Chile, lo que se conformó en este Ludobus.

Se trata de un vehículo cargado con juegos y juguetes de diferentes continentes contruidos principalmente con madera de segunda mano. Esta estructura lúdica itinerante cumple con los ejes fundamentales del proyecto del centro cultural “La Otra Micro”, que son poder crear encuentros intergeneracionales, en donde puedan encontrarse y reencontrarse abuelos, hijos y nietos, en algo tan simple como jugar. Con la principal finalidad de brindar espacios interculturales, donde a través de los juegos se conozcan otras culturas y se entreguen espacios concretos de integración social, recuperando así espacios públicos.

Para el 2007, gracias a una subvención Presidencial de 8.000.000 millones, podrán realizar una gira por el sur de Chile partiendo por Talca y terminando en Concepción, recorriendo sectores como Titua, Cañete, Curanilahue y Arauco.



Yo descubro mi ciudad¹⁹

Este programa fue inaugurado por la Fundación Futuro en 1999, en el marco de sus Proyectos Educativos. Es un bus que lleva gratuitamente a escolares

¹⁹ FUNDACIÓN FUTURO / Yo descubro mi ciudad / <http://www.fundacionfuturo.cl/index.php/>

(preferentemente de 5º Básico a II Medio) y grupos especiales a recorrer y descubrir su ciudad.

Con guías especializadas, el objetivo es que Santiago se transforme en una sala de clases y durante tres horas los niños observen desde la ventana los lugares más emblemáticos y significativos de la capital como son el Barrio Cívico, la Quinta Normal, el Barrio El Golf y el Santuario Padre Hurtado, entre otros.

El proyecto contempla dos recorridos diarios: «Cultura y Naturaleza en torno al Mapocho» y «El Patrimonio en torno a la Alameda de las Delicias» y cada uno incluye tres bajadas donde las calles, edificios, monumentos, plazas y la gente de la ciudad enseñan sobre nuestra historia, arte, sociedad, economía y cultura. Margarita Álvarez, directora del Colegio Manantial de La Florida, señaló: «se les insta a los estudiantes a observar detalles, a establecer relaciones, a reflexionar y a vincular el pasado con el presente. Acciones como estas hacen acrecentar la cultura de nuestros jóvenes, reencantándolos con su ciudad y fortaleciendo sus valores patrios».



Bibliobús También es necesario mencionar la labor de los Bibliomóvil, que si bien se acotan a la literatura, avalan la funcionalidad del desplazamiento de la cultura hasta las personas. Existen en distintos lugares a lo largo de Chile, como en la comuna de La Pintana en la región Metropolitana, en la Provincia de Aruco o en establecimientos educacionales de Antofagasta y Mejillones, entre otros. Funcionan de manera independiente según cada municipio, o administrados por Fundaciones u organizaciones independientes, como es el caso de la Fundación La Fuente,²⁰ que cuenta con el apoyo del Banco Citibank. Aunque en reiteradas oportunidades este tipo de iniciativas acceden a fondos del Consejo Nacional del Libro y la lectura.

²⁰ FUNDACIÓN LA FUENTE / <http://www.fundacionlafuente.cl/> /

Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU)²¹



La Federación latinoamericana de Ludotecas fue fundada por docentes, en Uberaba (Brasil) en Febrero de 1986, en el 1er Seminario Latinoamericano de Ludotecas realizado en el Circo do Povo; centro de cultura popular itinerante. Esta Federación se creó para responder a la necesidad de reiniciar un proceso de aprendizaje con todos aquellos niños y jóvenes que por una causa u otra se van quedando sin cobertura educativa en Latinoamérica.

La Flalu apoya los proyectos de ludotecas, promueve la formación permanente de todo docente, desarrolla programas de especialización metodológica conjuntamente con institutos y universidades, brinda apoyo pedagógico a todos aquellos que tienen proyectos educativos innovadores.

Circo do Povo



En Brasil desde 1983 existe un Centro de Cultura Popular que se inauguró con una muestra colectiva de pintores de Uberaba, ciudad donde se ubica.

²¹ <http://www.fortunecity.com/victorian/daddio/658/> Federación Latinoamericana de Ludotecas

Desde entonces ha servido de escenario para las más diversas actividades culturales, como festivales de cine, música, actividades pedagógicas, biblioteca itinerante o conferencias. Ofrecen principalmente talleres educativos grupales, de maquillaje artístico, cuenta cuentos, magia, canciones, tienen también un castillo inflable, un parque infantil, un escenario con karaoke, pelotas, puzzles, una piscina con pelotas, toboganes, túneles, plasticinas, pinturas, entre otra gran diversidad de juegos.

En Colombia comenzó a hablarse de Ludoteca hacia 1977, en una propuesta conocida como “Ludoteca circulante” para padres y madres de familia impulsada por el CINDE (Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano) en el departamento de Antioquia. Más adelante, en 1985, se conoce con mayor amplitud la propuesta, cuando el ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) empezó a implementarlas en el país y la FLALU, (Federación Latinoamericana de Ludotecas), bajo la presidencia (aún vigente) del pedagogo Uruguayo Raimundo Dinello, planteó reunir las ludotecas de Latinoamérica en el “Circo do Povo”, a principios de 1986, siendo Colombia uno de sus participantes.

Desde entonces ha sido satisfactorio el número de ludotecas que se han constituido en Colombia, en su mayoría impulsadas por ONG, pues hace unos siete años el Estado colombiano las priorizó dentro de su plan de gobierno como una alternativa para el derecho a la recreación de los niños y las niñas, instituyendo el día de la niñez y la recreación en abril, hecho que favoreció notoriamente el conocimiento generalizado de las ludotecas y la implementación de las mismas, en los diferentes contextos de la nación.

Bayer Ludoteca Naves



22

Dentro del Responsabilidad Social Corporativa de la empresa Bayer desarrollan en Colombia entre otros programas la primera “Bayer Ludoteca NAVES”, este es un programa para niños, en donde el ejercicio de sus derechos y el mejoramiento de su calidad de vida son la prioridad. Eligieron este programa porque al igual que otros programas que ya están en marcha en Bayer Región Andina, la “Bayer Ludoteca Naves” sigue la línea de aportar a la educación y formación de la población juvenil e infantil y este es uno de los pilares de Responsabilidad Social Corporativa de Bayer. Este programa también permite a los niños, a sus familias y a la comunidad en general acercarse a proyectos lúdicos artísticos, ambientales, al igual que al juego, al juguete y a la tradición oral.

Este espacio se plantea como un lugar para trabajar, reforzar o recuperar los valores, para desarrollar habilidades y lograr así que la población infantil crezca en un entorno más amable.

Los ejemplos mencionados son sólo algunos de los tantos a nivel mundial que afirman que las ludotecas, desde su aparición, han ganado reconocimiento en las comunidades principalmente de escasos recursos económicos. Si bien con lo que significa este tipo de proyecto se trató de

²²<http://www.bayerandina.com/bayerand.nsf/RegionRSLudoteca?OpenForm> / Región Andina / Nuestra Región / Responsabilidad Social/ Bayer Ludoteca Naves

intervenir la carencia o la sub-utilización de los lugares destinados para el juego infantil, ha sido una intención que no se agotó ahí, ya que gracias a ella se comprendió que las necesidades comunitarias son amplias y las posibilidades que brinda el juego y la recreación para educarlas muy significativa.

Lo que nos lleva a concluir que ésta práctica nos permite desarrollar una temática que complementa y se complementa con las experiencias similares a nivel nacional, apoyando así, además, el interés del gobierno por promover y respetar los derechos de la infancia.



ETAPAS DEL PROYECTO

Este proyecto se divide en dos partes:

- Preproducción: formulación global del proyecto Ruedas Itinerantes.
- Producción:
 - Diseño: propuesta e implementación.
 - Puesta en marcha de Ruedas Itinerantes durante nueve meses.

La preproducción se refiere a la organización general de Ruedas que incluye también el diseño comunicacional para la difusión del concurso de pintura del bus.

1. Concurso de pintura del bus

Se decidió pintar el bus a través de un concurso de tema lúdico, que será lanzado en prensa, para difundir el proyecto y resaltar la importancia del juego y la recreación en la vida. Este concurso congregará a participantes conocidos y emergentes a crear con intenciones lúdicas, para motivar a los pintores locales y a la población en general a valorar y desarrollar la lúdica como medio de entretenimiento a la vez que potenciar aspectos del desarrollo integral de las personas. Por otro lado, la identidad del bus será mayor al tener una imagen representativa que distinga su labor desde el exterior, para de esta manera evidenciar a primera vista su función y objetivos ante la población.

- Selección de 10 artistas destacados a nivel nacional para que entreguen propuestas de pintura para el bus en base a la temática lúdico - infantil. Ganará sólo un artista quien recibirá un premio de \$1.000.000 de

pesos, más los materiales para pintar el bus, con dos ayudantes bajo su supervisión.

- Difundir el concurso cuando los participantes ya estén convocados a través de prensa escrita y radial, donde se muestren las distintas propuestas de los artistas. El jurado serán los integrantes de Ruedas Itinerantes más personajes del ambiente artístico nacional.
- Se mostrará luego en prensa al artista con su propuesta ganadora para de esa manera posicionar el proyecto a nivel nacional.

Luego comienza la producción propiamente tal con la etapa del diseño a cargo de un equipo de profesionales, al que se le compra una propuesta de diseño que incluye el de los rincones de juego con sus respectivos juguetes e implementos y el modulable para realizar los talleres al exterior del bus. El presupuesto de este equipo incluye los materiales necesarios y la mano de obra.

2. Reacondicionamiento del bus según propuesta de diseño:

- Acondicionar accesos con rampas desmontables, esto aparte de las escaleras, ya que una ludoteca tiene que estar preparada para acoger a personas con algún tipo de discapacidad física.
- Desocupar interior del bus; sacar asientos, barras, etc. Dejarlo despejado.
- Delimitación de espacios y rincones de juego según instalación de paneles desmontables.
- Construcción de mobiliario para interior y estructuras modulares para exterior.

- Construir espacio para dejar las estructuras modulares, baúles y gavetas, donde se guardarán los juguetes y materiales varios.
- Instalación de mobiliario interior.

Paralelamente al trabajo de reacondicionar el bus se realizará una campaña para recolectar juguetes, “Solidariza con un juguete”; en la que se hará un llamado, a través de la prensa, a todos los niños de Santiago a sensibilizarse y aportar con sus pares de escasos recursos, mediante la donación de juguetes y juegos que estén en buen estado y puedan ser útiles en otras manos. La campaña será clara en expresar la necesidad de juguetes que potencien diversas habilidades motrices y cognitivas de los menores, porque es fundamental para Ruedas Itinerantes retomar el valor de los juegos tradicionales y de aquellos que requieren de la imaginación y la creatividad, en pro de la armonía de los niños y niñas y no de la violencia.

Para que la campaña funcione las estrategias a usar serán:

- Invitación a niños y niñas de buenas condiciones económicas que les permitan compartir juguetes que ya no utilizan, o aunque los usen quieran donarlos para ser utilizados por niños de menores recursos.
- Recurrir a instituciones educativas, especialmente con estudiantes de educación básica secundaria e invitarlos a que compartan sus juguetes con los niños de primaria.
- Motivar a grupos de artesanos que estén en posibilidad de elaborar y donar juguetes tradicionales para la ludoteca.
 - Convocar al sector comercial de los tres municipios que serán parte de los primeros cuatro meses y medio de itinerancia y luego a las tres comunas restantes de los siguientes cuatro meses y medio.
- Estimular a niños y niñas de escasos

recursos que estén en escuelas u hogares comunitarios, para que con el apoyo de sus maestras construyan juguetes con material desechable que quieran compartir con otros niños.

3. Equipamiento general:

El diseño de los distintos rincones lúdicos incluirá también el de los juegos y juguetes que se usarán en cada uno de ellos, principalmente utilizando madera, y material reciclado o de bajo costo. Se incluirán, además, aquellos juguetes donados por los niños de distintas comunas de Santiago a través de “Solidariza con un juguete”, los cuales, luego de finalizada la itinerancia de nueve meses, se donarán a los municipios que participaron para motivarlos así a la implementación de salones de juego en sus espacios públicos, como consultorios y/o escuelas.

Cuando finalizan los nueve meses del piloto de Ruedas se procederá a hacer un trabajo de evaluación para reconocer la posibilidad de continuar con la itinerancia, o en su defecto desocupar el bus y devolverlo.



PLAN DE TRABAJO

Para llevar a cabo Ruedas Itinerantes se consideran dos etapas, una de tres meses para la elaboración del proyecto, definición del programa y de las necesidades, el concurso de pintura del bus y la campaña para recolectar juguetes, que denominamos etapa de preproducción. Y otra de producción de nueve meses para la puesta en marcha del programa, lo que significa el funcionamiento del bus por un mes y medio en cada comuna, en distintos barrios los fines de semana y en las dependencias de jardines infantiles, guarderías o colegios el resto de la semana.

La etapa de preproducción considera también una reunión explicativa con los ludotecarios (pedagogo, psicopedagogo y monitores), coordinada y dirigida por la gestión cultural, para exponer la motivación y finalidad del proyecto y la importancia y el rol específico éstos al interior de Ruedas. Ya que son ellos el motor principal, porque la calidad del proceso formativo de Ruedas Itinerantes dependerá no sólo de la actitud o de las funciones asumidas por el ludotecario, sino más bien de cómo las desempeña en terreno, idealmente de manera creativa y pro activa y en continuo feed back con el equipo.

1. Carta Gantt

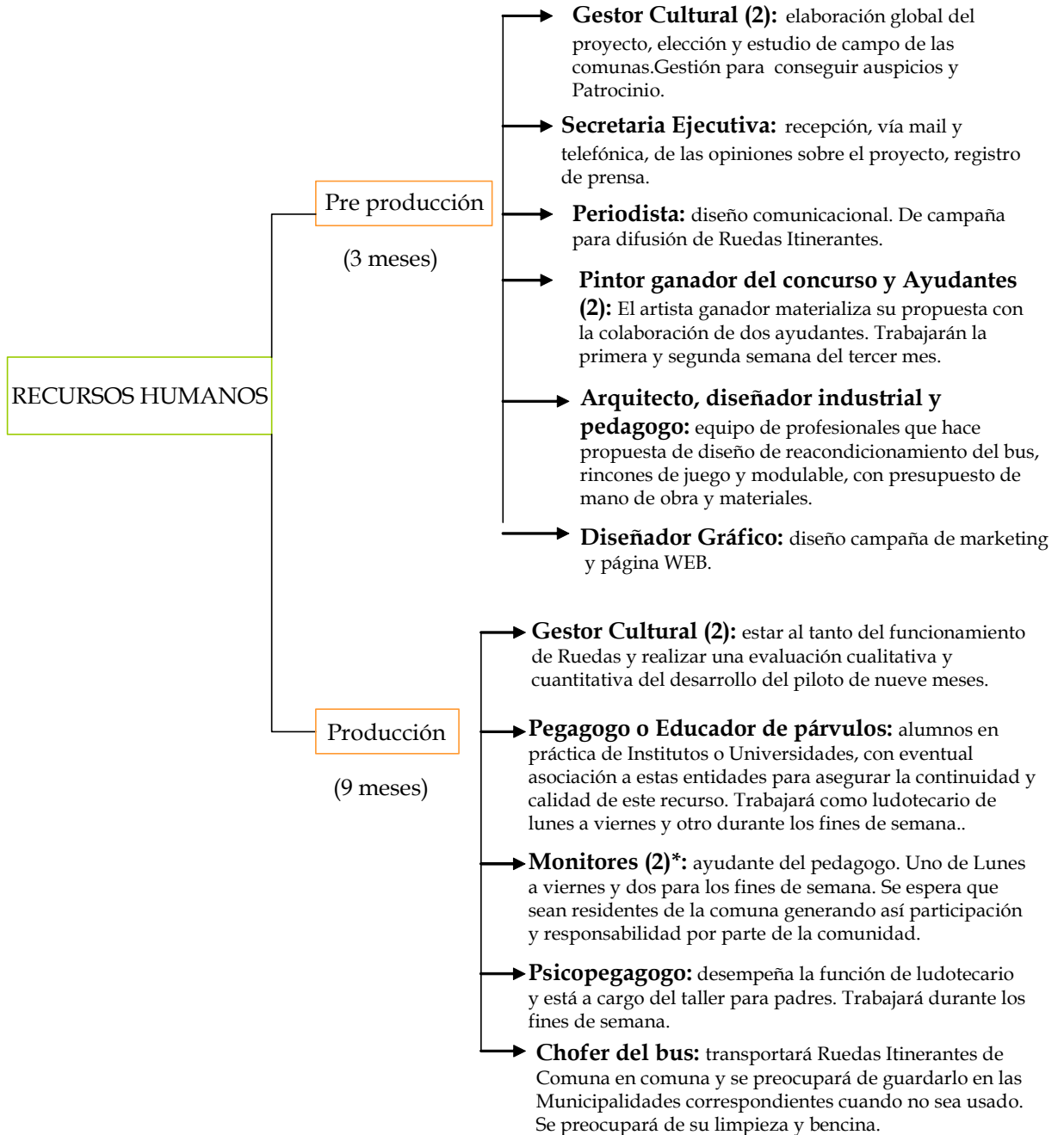
Nombre de la actividad	May-08	Jun-08	Jul-08	Ago-08	Sep-08	Oct-08	Nov-08	Dic-08	Ene-09	Feb-09	Mar-09	Abr-08
Pre Producción												
Formulación Global del proyecto	X											
Conseguir Bus	X											
Estudio de campo en la comuna de Conchalí, Recoleta e Independencia y diagnóstico de carencias de recreación en los niños de 6 a 12 años.	X	X										
Conseguir auspicios y patrocinios	X	X	X									
Diseño Comunicacional y página WEB	X	X										
Concurso para pintar el bus		X	X									
Propuesta de Diseño de rincones de juego, implementos y modulado del bus	X	X										
Reacondicionamiento del bus			X									
Campaña "Solidariza con un juguete"		X										
Equipamiento general de los rincones de juego			X									
Contrato Equipo de Profesionales			X	X								
Producción												
Jornadas de promoción de Ruedas Itinerantes con las comunas respectivas			X	X								
Puesta en marcha de Ruedas Itinerantes				X	X	X	X	X	X	X	X	X
Evaluación general y autoevaluación de Ruedas Itinerantes a nivel comunal y personal								X				X

2. Página Web

Para que un proyecto funcione es necesaria una buena estrategia de comunicación al igual que un plan de marketing acorde a su tipo, que en este caso requiere de sencillez para llegar a las comunidades escogidas. Por este motivo se considera desde el inicio la elaboración de una página Web para publicar el proyecto, explicar sus directrices, difundir sus contenidos y programas y acoger las dudas y opiniones de la gente, para realizar así una evaluación más pertinente del piloto de Ruedas Itinerantes y proyectar su continuidad.

La página Web contará con información general y detallada del proyecto, con una breve reseña sobre la comuna donde esté Ruedas y links a los sitios de cada municipalidad, con la programación mensual, imágenes del desarrollo del proyecto y con un espacio de opinión y sugerencias.

3. Recursos humanos



* Se hará pública a nivel municipal la instalación de Ruedas tres semanas antes para que se inscriban monitores. Luego se realizará una reunión en conjunto con los pedagogos, para exponer las necesidades y lo que se espera de ellos como monitores. Si la cuota de inscritos es alta se harán turnos entre los ocho fines de semana y los días hábiles.

4. Rincones de Juego

A través de los rincones es posible organizar el espacio del bus en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente.

Según el tipo de actividad, en algunos rincones los niños necesitarán la dirección del ludotecario o monitor y en otros podrán funcionar de forma autónoma.

El sentido de esta distribución, es que los niños y niñas tengan la libertad de elegir qué actividad hacer, según sus propios intereses y edades. Para que aprendan a compartir y a trabajar en equipo.

Rincones al interior:



Rincón motriz: preferentemente de 4 a 6 años.



Incorpora juegos y encaje de cubos, armar puzzles y rompecabezas, legos y el juego del yenga. Noción del todo y sus partes, y trabajo de seriación y clasificación: ordenar figuras o elementos, colores, tamaños y medidas. Relación de colores y formas.



Rincón plástico-creativo: el cual se divide en dos sub rincones:

- Grafismo: para niños de 4 a 6 años; en donde se trabajará el grafismo (coordinación visión- motora y el trazo) haciéndolos imaginar montañas, torres de un castillo, los saltos de un conejo que corre, las olas del



mar, el humo que sale por una chimenea, la casa del caracol, etc., para que ellos logren simbolizarlos por medio de garabatos y dibujos en el aire, con tiza en el pizarrón, con tempera, con pinceles o el dedo, con plasticina, acuarelas, etc., desarrollando así su potencial creativo y su relación con el entorno.



- Creación y Modelado: de formas y composiciones. Para niños desde 6 años. En él tendrán a su disponibilidad una diversidad de materiales para dejar volar su creatividad; lápices, témpera, hojas, tijeras, goma de pegar, papeles varios para hacer collage, material reciclado, etc. También se va a trabajar el volumen modelando figuras con greda y/o plasticina, haciendo dibujos, etc. Se elaborarán títeres durante la semana para usar de ellos en un teatro de títeres el fin de semana. Se jugará en base a distintas técnicas para realizar composiciones.



Rincón literario: para niños de todas las edades, ya que por momentos se enfocará en el interés de cada segmento en particular, a través de la lectura de diferentes tipologías textuales; poemas, cuentos, fábulas, adivinanzas, libros sobre animales, informativos (escoger una noticia del periódico). También habrá libros para quienes no quiera participar en grupo y tengan la opción de leer libros de su interés.

Habr  sesiones de Cuenta cuentos, momentos para dejar volar la imaginaci n escribiendo una historia, y tambi n la elecci n de alguna historia de gusto com n durante la semana para representarla el fin de semana por medio de t teres fabricados en el rinc n pl stico.

Se trabajar  el lenguaje verbal; procurando que hallan situaciones de di logo luego de la lectura de un cuento en voz alta por parte del ludotecario a cargo, lo cual los ense a a escuchar, respetar y mostrar inter s por la lengua escrita.




Rinc n juegos de mesa: damas, metr poli, juegos de ingenio, domin , sopa de letras. Memoria y ajedrez; ejercicios para el pensamiento t ctico, la toma de decisiones, estrategia y el respeto de las reglas.

Rincones al Exterior

 *Nuestros Trabajos:*

Este ser  un espacio para exponer lo que han hecho los ni os durante su estad a, se colgar n los dibujos y pinturas de los ni os y ni as en un diario mural, adem s de fotograf as. Esto como un medio de reconocer el trabajo de ellos y usarlo como material de incentivo a las pr ximas actividades. En esta actividad se requerir  la colaboraci n de todos los ni os.

 *Construcci n:* para ni os de 7 a 12 a os.

“Inventa tu juego de uso cotidiano”; que construyan un juego que lo puedan seguir ocupando en su tiempo libre y que se lo puedan llevar a sus casas. Construcci n de cajas para guardar sus juguetes y materiales En este rinc n se les guiar  en la construcci n, de manera que el resultado sea  til y les aporte en su pr ximo juego.

4.1 Implementación de los rincones

Al interior:

- *Rincón motriz:* figuras geométricas de distintas formas, tamaños y colores. Juego del yenga, puzzles y rompecabezas con figuras de animales o personajes.

- *Rincón plástico-creativo:* Grafismo y Creación y modelado. Tijeras, lápices de color y de mina, sacapuntas, pinceles, vasos, acuarela, tempera, plasticina, greda, goma de pegar, goma de borrar, cola fría, paños, géneros, papel lustre, blocks, palos de helado, lana, revistas, resmas de papel, cuadernos.

- *Rincón literario:* libros para niños, ilustrados y de lectura, ejemplares en braille, revistas para padres, lápices, cuadernos.

- *Rincón juegos de mesa:* los juegos anteriormente mencionados.

Al exterior:

- ④ *Nuestros Trabajos:* un atril con marco que tenga en su interior un trozo de corcho de 2 metros de ancho por 1 metro y medio de alto de manera que sea más fácil de transportar y modificar. Para este Diario Mural necesitaremos cartulinas de todos colores y chinchas para pegar las fotos y trabajos de los niños.

🌀 *Construcción:* trapanes cuadrados de distintos portes, cartulina, goma de pegar y cola fría, vasos, géneros, pintura, pinceles, material reciclado como cajas de pasta de diente o envases varios.

5. Actividades

Se refiere al trabajo en particular y en conjunto entre los rincones, al aprovechamiento de lo que se haga en un rincón para mejorar o complementar el trabajo del otro.

1. En el **rincón literario** se elegirá alguna historia de gusto común durante la semana, o creada por los mismos niños, la cual será representada el fin de semana por medio de títeres elaborados en el **rincón plástico- creativo**, con papel maché y géneros. Esta representación se hará en un Teatrino (propiedad de Ruedas Itinerantes) al exterior del bus, y se convocará a las familias de los niños y a la comunidad en general.

2. Cuenta cuentos- esta función la hará el ludotecario o monitor a cargo del **rincón literario**. La forma de narrar la historia y de simular las distintas circunstancias de ella o él harán volar la imaginación y atraerá de sobremanera el interés de los niños y niñas.

3. “Inventa tu juego de uso cotidiano”; dicha actividad será llevada a cabo en el **rincón de construcción**, en ella se utilizarán elementos creativos para dar forma a estas expresiones.

4. Diario Mural- actividad del espacio para “**nuestros trabajos**” en el cual se requerirá la cooperación de todos los niños para hacerlos aún más partícipes de su desarrollo lúdico. Se espera exhibir la mayor cantidad posible, por lo que se establecerán tiempos de exposición.

6. Talleres para padres

El objetivo secundario de este proyecto, pero igual de importante que la preocupación por la protección de la infancia, es motivar y capacitar a los padres y adultos que acompañan a los menores a continuar estimulando la recreación en sus hogares de la mejor manera posible. Es por esto que durante la estadía de los fines de semana se convocará a los padres a participar de talleres que además de otorgarles un momento de recreación en su tiempo libre, les transmitirán una mejor manera de acercamiento con sus hijos y de aprovechamiento positivo del tiempo libre que comparten.

Se instalarán mesones de reunión para que los padres trabajen en forma paralela a los niños. Se les entregará material para que se lo puedan llevar a sus casas: boletines con descripciones conceptuales simples y con sugerencias de trabajo con sus niños, un resumen y guía de ayuda de lo expuesto por el ludotecario encargado, quien además estará a cargo de acoger todas las dudas.

La finalidad de estos talleres es contribuir al mejoramiento de la calidad de la relación de padres e hijos en sus relaciones interpersonales y familiar, para que puedan así ser mejores guías para con sus hijos en la manera de ocupar sus horas de ocio de una forma creativa, que para ellos sea entretenida y útil a nivel cotidiano, y en relación a su formación como personas.



FINANCIAMIENTO

Se escogieron estas empresas e instituciones como posibles financistas porque los relaciona el mismo mercado meta, lo que significa que apuntan a un mismo público consumidor y usuario. Son empresas que dentro de su gestión consideran recursos para cumplir con la Responsabilidad Social Empresarial (RSE) y cuentan con un área destinada a la asignación de estos recursos.

Para equipamiento del bus:

- Homecenter-Sodimac con materiales y herramientas
- Masisa con madera para el mobiliario y el modulable
- Banco del Estado
- Librería Nacional o Lápiz López con materiales
- Librería Antártica y Feria Chilena del Libro para los ejemplares de literatura infantil

Para la puesta en marcha:

- Copec con bencina
- Fundación Futuro con difusión, asesoría y/o fondos.
- Fundación Prohumana con difusión, asesoría y/o fondos.

Para la difusión:

- El Mercurio
- Canal 13

Los auspiciadores participan con publicidad externa e interna en el bus y en la campaña de difusión del proyecto, en los flyers, afiches y posibles publicaciones posteriores, además de la página Web.

Patrocinio y/o auspicio

- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes
- Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura
- Ministerio de Educación
- Fundación Pro humana
- Fundación Futuro
- Fosis (Fondo de Solidaridad e Inversión Social)

Presupuesto

A continuación se presenta un resumen del presupuesto total del proyecto Ruedas Itinerantes, \$ 44.063.041 (incluye 10°/° imprevistos), lo que significa en costos su elaboración inicial y su funcionamiento durante nueve meses en seis comunas del gran Santiago. Se expone solo el saldo final de cada uno de los ítems necesarios para la implementación del programa de esta ludoteca móvil, igual para el flujo de caja, el que también se expone resumido con los totales. Ambos detalles se encuentran en los anexos más algunas notas al presupuesto a continuación de los resúmenes para aclarar posibles dudas, necesidades y gastos que implica el presupuesto total.

PRESUPUESTO TOTAL	
Total Gastos no operacionales	\$ 1.746.600,00
Arriendo Oficina x 3 meses de pre producción	
Gastos Comunes	
Electricidad	
Computador	
Impresora	
Tintas impresora	
Secretaria Ejecutiva (x 3 meses)	
Fax	
Teléfono	
Internet	
Cámara de foto digital	
Total Gastos operacionales (x 1 bus)	\$ 38.310.710,00
BUS	
Arriendo (12 meses)	
Pintura exterior del bus	
Concurso para propuesta de pintura (1 bus)	
Difusión; Prensa diarios y radial	
Premio	
Materialización	
Kit pintura acrílica para pintado automotriz	
Diluyente	
Pistola pintar HVLP gravedad + pistola aerógrafo	
Compresor de aire	
Paños	

Lijas	
Pasta de pulir y guaipes	
Piroxilina	
Mano de obra x 15 días	
PRE- PRODUCCION (3 meses)	
Gestión Cultural	
PRODUCCION-PROGRAMA (9 meses)	
Diseño e Instalación	
Desocupar interior bus	
Diseño conceptual + materiales*	
Elaboración e instalación* (confección mobiliario interior y modulable)	
Reacondicionar interior bus + pintura exterior	
Arquitectura interior	
Cojines (20)	
Cortina	
Alfombras para interior (4)	
Alfombras para exterior (2)	
Diario Mural (plumavit-marco de madera)	
Material Pedagógico	
Material Fijo*	
Material Variable*	
Transporte	
Chofer (x 30 días)	
Bencina (x 30 días)	
Adicionales*	
Baños Químicos (2)	
Seguridad*	
Honorarios x 9 meses	
Gestión Cultural (2 profesionales x 9 meses)	
Periodista	
Pedagogo	
Psicopedagogo	
Monitores auxiliares	
Fotógrafo de Registro	
Marketing	
Diseño*	
Materiales (afiches, invitaciones, pendones, flyers, etc.)	
Campaña "Solidariza con un juguete"	
WEB*-diseño y mantención	
Total Gastos operacionales y no operacionales	\$ 40.057.310,00
IMPREVISTOS (10°/°)	\$ 4.005.731,00
TOTAL	\$ 44.063.041,00

Flujo de Caja

Items	TOTAL
INGRESOS PROYECTO	
Copec	\$ 2.250.000,00
Banco del estado	\$ 9.100.000,00
Fundación Futuro	\$ 2.436.000,00
Fundación Pro-Humana	\$ 3.330.000,00
Maciza	\$ 3.600.000,00
Canal 13	\$ 1.920.000,00
El Mercurio	\$ 902.000,00
Librería Antártica y Feria Chilena del Libro	\$ 3.000.000,00
Librería Nacional o Lápiz Lopez	\$ 3.180.000,00
Homecenter - Sodimac	\$ 13.800.000,00
TOTAL INGRESOS PROYECTO	\$ 43.518.000,00
EGRESOS PROYECTO	
No Operacionales	
Arriendo Oficina	\$ 540.000,00
Gastos Comunes	\$ 84.000,00
Electricidad	\$ 18.000,00
Computador	\$ 200.000,00
Impresora	\$ 80.000,00
Tintas impresora	\$ 6.000,00
Secretaria Ejecutiva	\$ 450.000,00
Fax	\$ 80.000,00
Teléfono	\$ 60.000,00
Internet	\$ 48.600,00
Cámara de foto digital	\$ 180.000,00
Gastos Operacionales	
BUS	
Arriendo (12 meses)	\$ 6.000.000,00
Pintura exterior del bus	
Concurso para propuesta de pintura (1 bus)	
Difusión; Prensa diarios y radial	\$ 100.000,00
Premio	\$ 1.000.000,00
Materialización	
Kit pintura acrílica automotriz	\$ 195.000,00
Diluyente	\$ 20.000,00
Pistola HVLP + pistola aerógrafo	\$ 120.000,00
Compresor de aire	\$ 50.000,00
Paños	\$ 3.000,00
Lijas	\$ 4.000,00
Pasta de pulir y guaiques	\$ 20.000,00
Piroxilina	\$ 20.000,00
Mano de obra x 15 días	\$ 120.000,00
PRE- PRODUCCION	
Gestión Cultural	\$ 2.700.000,00

PRODUCCION-PROGRAMA	
Diseño e Instalación	
Desocupar interior bus	\$ 150.000,00
Diseño conceptual + materiales*	\$ 4.000.000,00
Elaboración e instalación*	\$ 2.538.000,00
Reacondicionar interior bus + pintura	\$ 250.000,00
Arquitectura interior	
Cojines (20)	\$ 20.000,00
Cortina	\$ 20.000,00
Alfombras para interior (4)	\$ 72.000,00
Alfombras para exterior (2)	\$ 40.000,00
Diario Mural	\$ 12.000,00
Material Pedagógico	
Material Fijo*	\$ 376.660,00
Material Variable*	\$ 118.550,00
Transporte	
Chofer	\$ 2.160.000,00
Bencina	\$ 1.350.000,00
Adicionales*	
Baños Químicos (3)	\$ 478.500,00
Seguridad*	\$ 1.008.000,00
HONORARIOS	
Gestión Cultural	\$ 8.100.000,00
Pedagogo	\$ 2.520.000,00
Psicopedagogo	\$ 720.000,00
Periodista	\$ 250.000,00
Monitores auxiliares	\$ 1.620.000,00
Fotógrafo de Registro	\$ 900.000,00
MARKETING	
Diseño	\$ 400.000,00
Materiales (afiches, invitaciones, etc.)	\$ 540.000,00
Campaña "Solidariza con un juguete"	\$ 100.000,00
WEB	\$ 215.000,00
Sub total	\$ 40.057.310,00
Imprevistos (10%)	\$ 4.005.731,00
TOTAL EGRESOS PROYECTO	\$ 44.063.041,00
TOTAL INGRESOS	
	\$ 43.518.000,00
TOTAL EGRESOS	\$ 44.063.041,00
INGRESOS - EGRESOS	-\$ 545.041,00

Notas al presupuesto

Gastos no operacionales

- Para el Ítem “gastos no operacionales” consideramos que:
Unidad de producción = Cantidad de buses.

Lo que significa que al variar la unidad de producción éstos costos permanecen estables, independiente si el proyecto considera uno o más buses. Por eso se denominan “gastos no operacionales”.

1 bus se arrienda por 12 meses; 2 meses para realizar la propuesta de pintura y de diseño interior. Los restantes 9 meses para la puesta en marcha de Ruedas Itinerantes. Y el último mes para su posible desinstalación, en el caso que no se pudiera ocupar el mismo bus para seguir la itinerancia de Ruedas hacia otras comunas.

- Todos los valores van con impuesto incluido, el IVA y el 10% en los casos de honorarios.
- La oficina es de 150 metros cuadrados y se encuentra en la comuna de Providencia. Tiene 2 piezas, un baño y un patio.
- Se comprará un computador usado para uso de la secretaria ejecutiva durante los 3 meses de arriendo de oficina.
- Se comprará una impresora multifuncional para uso de oficina, se imprimirán documentos varios además de los afiches y flyers, boletines de información para padres y programas mensuales para cada comuna.

Gastos operacionales

- Bus: se arrendará un bus durante 12 meses, el que se reacondicionará con todo lo necesario para realizar el programa de Ruedas Itinerantes. El costo de arriendo es de \$500.000 por mes, \$6.000.000 por los 12 meses. Además de \$400.000 para desocuparlo y luego dejarlo igual al momento de la entrega, incluyendo la pintura exterior.
- Concurso pintura bus: la pintura del bus implica el costo del concurso (difusión y premio), los materiales para la pintura y dos ayudantes durante una semana (5 días hábiles), supervisados por el ganador del concurso. Se hará lo posible por delegar el concurso a una institución relacionada con el arte, como la Fundación Amigos del Arte o alguna Universidad.
- Diseño: la propuesta de diseño depende 100% del equipo de profesionales contratado por la gestión a cargo de Ruedas, según previa cotización, éste se compone de un Diseñador Industrial, un Arquitecto y un Pedagogo. El presupuesto presentado incluye el diseño en su aspecto conceptual, con planos y maquetas, y los materiales para llevarlo a cabo, además de la mano de obra (equipo subcontratado por la oficina de diseño) para desocupar el bus, aplicar el diseño de la ludoteca y finalmente desocupar el bus para entregarlo finalizado el tiempo de arriendo.
- Mobiliario: el mobiliario diseñado por el equipo contratado considera su construcción e instalación dentro del valor total de la propuesta de diseño y producción. Consta de: 4 gavetas para guardas, 20 sillas (para interior y exterior), 4 mesones para los rincones de juego, un mesón para el ludotecario

encargado, 2 repisas grandes y 4 paneles desmontables. Y los modulares: las estructuras para el exterior del bus, 2 mesones y 4 bancas, 6 sillas.

- Materiales:

Dentro de este ítem se considera:

Material fijo:

Tijeras(20), Lápices de color (10 cajas), Lápices mina (10), Saca Puntas (12), Libros (cantidad a definir por un monto de \$100.000), Ejemplares en braille (6), pinceles (30), vasos (50), teatrillo, yenga (5), yo-yo (5), trompo (5), rompecabezas (8), pizarra, botiquín básico (1).

Material variable: acuarela (30 paletas), témpera (15 cajas), greda (15), goma de pegar (15), goma de borrar (15), cola fría (10) caja tiza colores, caja tiza blanca, caja de chinches, paños (10), género papel lustre (20 paquetes), cartulinas de colores (30), blocks (20), bolsa palo de helado (5), lana (8 ovillo), resma de papel (2), cuadernos chicos (15).

- Adicionales:

Baños: el arriendo de los baños químicos considera una garantía de \$300.000 por mes, será arrendado sólo durante los fines de semana (72 días en total, ocho por mes durante nueve meses), ya que el resto de la semana la ludoteca permanecerá en jardines infantiles o colegios, espacios que facilitan sus instalaciones sanitarias.

Seguridad: considera un guardia de lunes a domingo, al que se le pagará una mensualidad de \$112.000 por jornadas de trabajo de 4 horas. Durante las

noche, en las instancias de no apertura, el bus permanecerá en retenes de la comuna, sin costo.

- Recursos Humanos:

Gestor Cultural: para la concepción de este proyecto, su materialización, puesta en marcha, supervisión y evaluación se consideran dos Gestores Culturales, ambos trabajaran durante 1 año (12 meses), en lo que significa la preproducción de Ruedas Itinerantes y la producción. Tendrán un honorario mensual de \$450.000 por jornada de trabajo de 6 horas.

Pedagogo: se contratará un pedagogo en práctica para los nueve meses del recorrido de Ruedas. Su honorario será de \$10.000 por jornada de 5 horas, sólo dependerá de la cantidad de jornadas trabajadas el total que reciba.

Psicopedagogo: se contratará para que participe sólo durante los fines de semana en el taller de padres. Su honorario será de \$10.000 por jornada de 5 horas, sólo dependerá de la cantidad de jornadas trabajadas el total que reciba.

Monitores: será la misma modalidad que con los pedagogos, uno para los nueve meses, todos los días, y otro para colaborar los fines de semana. Los honorarios en este caso serán de \$5.000 por jornada de 5 horas. No se requieren profesionales, idealmente residentes de la comuna, los que se reunirán previamente con los pedagogos para una capacitación general y selección en caso de muchos postulantes.

- Marketing:

Diseño: la campaña de marketing estará a cargo del equipo de producción, con asesoría de un Diseñador Gráfico, con un honorario de \$400.000 por la propuesta. Los de la gestión están incluidos en el total de gestión cultural.

Campaña Solidariza con un juguete: acá el valor de \$100.000 considera difusión radial, en prensa, en afiches y flyers. También estará a cargo de la gestión cultural.

Página Web: se contrataran los servicios de un Diseñador Gráfico para el diseño de la página, por un valor de \$200.000 y \$15.000 es el costo anual por la mantención de la página. En la etapa de producción Internet podrá ser facilitado por municipalidades.

- Imprevistos:

Se consideran el 10°/° del presupuesto total de Ruedas Itinerantes.



CONCLUSIONES

Decidimos crear una ludoteca porque la recreación como derecho es un asunto que nos compete a todos y que por ende debe ser accesible a toda la sociedad y sus miembros, no puede depender de la capacidad económica y las condiciones, y es de primera importancia para la calidad de vida de las personas.

Es que la recreación, el juego y los juguetes bien orientados y logrados pueden ser mediadores de procesos que convocan y unen, permitiendo que los participantes, sean niños o adultos, se abandonen como sujetos para dejar de lado momentáneamente sus prevenciones y se encuentren en sus diferencias. Con lo que asumimos que la metodología lúdico creativa se ubica dentro de un concepto de aprendizaje interactivo sobre la realidad sociocultural que rodea a quien juega.

Muchas son las definiciones acerca de las ludotecas, pero cada una de ellas alude al juego y al juguete como actividad y herramienta que fundamenta su existencia. Gracias a esto es que el término ludoteca y su sentido han ganado reconocimiento insertándose en el vocabulario de diferentes actores sociales, lo que permite constatar la trascendencia del concepto, o sea, la ludoteca pasó de ser simplemente un lugar para el entretenimiento a ser un espacio para aprender jugando. Lugares que gracias a los logros obtenidos por diferentes instituciones y profesionales llamados ludotecarios-as o ludo educadores-as, se han implementado en distintas modalidades en todo el mundo.

Decidimos implementar una ludoteca porque lo que significa este tipo de programa ha adquirido, con el tiempo, una connotación más profunda debido a los procesos de formación que allí se han generado, en los que se ha comprobado que las ludotecas no son sólo el lugar o el sitio donde llegan los niños y niñas, sino el escenario en el que confluye la población infantil, juvenil y adulta. Es por esto que el proponer realizar una ludoteca no aludimos sólo al espacio, sino a todo un escenario para la recreación educativa donde se potencia el desarrollo de la dimensión lúdica.

Con la puesta en marcha de esta ludoteca móvil se materializa parte del, a nivel local y gubernamental, el compromiso con la restitución del espacio de juego a las personas, siendo un complemento a los procesos formativos integrales que privilegia la educación para el ocio y la recreación, el compartir el juego y los juguetes y la preservación de las tradiciones lúdicas y culturales de la comunidad visitada por Ruedas Itinerantes.

Ruedas Itinerantes, al igual que toda ludoteca, será siempre un sitio adecuado para la investigación de la conducta humana a través del juego. Porque siempre se puede conducir el proceso lúdico-pedagógico de forma que el niño, adolescente o joven no sea consciente de ello y no se sienta un objeto de experimentación.

Para promover y proteger los derechos de los niños es necesario privilegiar su protagonismo en determinadas situaciones, y una de ellas son las ludotecas. Lo que también significa un apoyo a los procesos de organización y prácticas intergeneracionales donde todos tienen la posibilidad de construir, facilitar y generar opciones de desarrollo para la niñez. Es por eso la apertura y acogida para los padres y los talleres.

Por otro lado, se debe tener siempre en cuenta que jugar con los niños y niñas, exige una actitud de aprendizaje constante, de reconocimiento del mundo infantil y de que el mundo no solo gira desde la óptica de los adultos, porque si bien los niños y niñas son distintos de nosotros los adultos su experiencia y percepción del entorno es tan válida como la nuestra.

La implementación de una ludoteca contribuye con la construcción de una sociedad creativa y más pacífica porque significa la facilitación de espacios de socialización y aprendizaje donde el sujeto es considerado como tal, capaz de incidir en sus procesos educativos.

Porque la “vivencia” de la recreación es tanto una experiencia social como existencial, en la que entra en interacción el sujeto -con su historia, sus significados e imaginarios- los cuales se pone en escena a partir de la interacción lúdica con los otros.

Las vivencias generadas en un espacio lúdico tienen múltiples lecturas de los valores, comportamientos e historias que se tejen en una ludoteca, lugar en el cual el juego mismo flexibiliza barreras y hace a los participantes más humanos y genuinos, lo que significa autoconocimiento y la ludoteca es, por excelencia, este espacio.



BIBLIOGRAFÍA

Libros y Textos:

BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza, 1984

GARVEY, Catherine. El juego infantil. Madrid. Morata, 1977

GESELL, Arnold y otros. Vida escolar e imagen del mundo del niño de 5 a 16 años. Buenos Aires. Paidós. Biblioteca del educador contemporáneo. 1967

Tendencias. La Tercera. Con micros amarillas reacondicionadas crea sistema de ecoturismo. Texto escrito por Paula Silva. Lunes 16 de Abril 2007.

Vivienda y Decoración. El Mercurio. Talentos Nacionales. Cultura Itinerante. Texto escrito por Paulina Rivadeneira. 17-03.2007. P. 20

Páginas Internet:

ALVARADO. Jugos y más juegos. FUNLIBRE. 2000-2005. [23-03-2007]

Disponible desde la página Internet:

<http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/LAAlvarado.html>

Bayer Ludoteca Naves. Región Andina. Nuestra Región. Responsabilidad Socia. 2007. Disponible desde la página Internet:

<http://www.bayerandina.com/bayerand.nsf/RegionRSLudoteca?OpenForm>

BOLIVAR Bonilla, Carlos. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas. Universidad de Caldas. Funlibre. 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

URTASUN, Nekane y VELASCO, Rosa. Bibliobús.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.absysnet.com/tema/tema2.html>

Presidencia de la República de Chile. Consejo Asesor Presidencial para la Reforma de las Políticas de la Infancia. Informe Final 2006.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.consejoinfancia.cl/view/portada.htm>

DINELLO, Dr. Prof. Raimundo. Las Ludotecas. 03-11-2006.
[15-03-2007]

Disponible desde la página Internet:
<http://flalu.blogdiario.com/1162570560/las-ludotecas/>

DINELLO, Raimundo. Las ludotecas tienen una tonalidad de participación, de alegría e integración social. Montevideo, Uruguay, 2006. Publicación número 31, Agosto 2006. Disponible desde la página Internet:
<http://www.recreacionnet.com.ar/pages31/articulos3.html>

El Juego. [25-03-2007]

Disponible desde la página Internet:

<http://www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc>

ELS RACONS. [10-04-2007]

<http://www.xtec.es/~ragusti/racons/cracons.htm>

FULLEDA Bandera, Pedro. Coordinador General Sistema Nacional de Ludotecas INDER - Cuba. Animación Lúdica: las ludotecas. [Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación](#). 2004. Disponible desde la página Internet:

<http://www.funlibre.org/documentos/PFulleda.html>

FULLEDA Bandera, Pedro. Lúdica por el desarrollo Humano. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación- FUNLIBRE/ 1988-2006. [23-3-2007]

Disponible desde la página Internet:

<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

Fundación Futuro. 1993-2007.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.fundacionfuturo.cl>

FUNLIBRE. Guía Técnica y Metodológica de las estaciones Juguetando. Abril 2002. [23-03-2007] Disponible desde la página Internet:

<http://www.funlibre.org/juguetando/guia.htm>

FUNLIBRE/ Lineamientos Técnicos y Operativos de las Ludotecas Naves/Cap.1 Componente Estratégico y de Gestión/ 2000. [21-01-2003]

Disponible desde la página Internet:

http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Compestra1_1.html

FUNLIBRE. Juegos y Rondas. Módulo 7. Formación de líderes comunitarios en Recreación. 2004. Disponible desde la página Internet:
<http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>

FUNLIBRE. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. El Ludotecario. 1988- 2006. Disponible desde la página Internet:
<http://www.funlibre.org/ludotecas/ludotecarios.html>

Guía de nuevas profesiones. Disponible desde la página Internet:
<http://www.educastur.princast.es/fp/hola/ocupaciones/ocupaciones.php?id=115>

Importancia del Desarrollo Humano: Una base conceptual. Capítulo I. P.49
Disponible desde la página Internet:
<http://www.undp.org.pa/pdf/doc01.pdf>

KOCHEN, Gladis y PRADO, Silvia. Recuperando el Recreo como Espacio Lúdico. XVII Congreso Panamericano de Educación Física Panamá, 4 al 9 de Julio 1999. Lenguaje Verbal. [10-04-2007]. Disponible desde la página Internet:
<http://www.xtec.es/~ragusti/llenguat/verbal/cverbal.htm>

Los juguetes en sí mismos: Las Ludotecas. Capítulo Quinto. P. 89-100

MICHELET, A. Juego, juguetes y desarrollo infantil.
Disponible desde la página Internet:
<http://www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc>

NÚÑEZ, Gladis. La delación al servicio de la revolución. Cuba/ 5.01.2001
Disponible desde la página Internet:
http://www.rsf.org/article.php3?id_article=527

Prohumana. Sitio desarrollado por Cebec. [19-02-2007]
Disponible desde la página Internet:
<http://www.prohumana.cl>

Programa Ludotecas Naves. Componente estratégico y de gestión. 21-01-2003
Disponible desde la página Internet:
http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Compestra_1.html

Ocio y Recreación para el Uso del Tiempo Libre. Lima, Perú. 2005-2007.
Disponible desde la página Internet:
http://es.geocities.com/itaca_peru/ociorecreacionytiempolibre.htm

PARCERISA, Artur. Didáctica en la educación social. Enseñar y aprender fuera de la escuela. Barcelona, España, 1999

SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Coordinador General de Funlibre. Ludotecas y Desarrollo. funlibreantioquia@yahoo.es

Disponible desde la página Internet:

<http://www.funlibre.org/documentos/nsanchez1.html>

SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Tecnólogo en Recreación. Desde el rincón... de los juguetes. Disponible desde la página Internet:

<http://www.funlibre.org/documentos/nsanchez2.htm>

SÁNCHEZ, Néstor Daniel. Coordinador General de Funlibre. Ejes conceptuales. 2.3. Ocio y Recreación. 2005. Disponible desde la página Internet:

<http://www.funlibre.org/documentos/ludotecas/juego.htm>

Servicio Jesuita a Refugiados e inmigrantes. Talleres Creativos: Una propuesta para reconstruir el racismo y construir una cultura de paz. República Dominicana. Año de Inicio 2003. [19-03-2007]

Disponible desde la página Internet:

<http://www.changemakers.net/journal/peace/displaypeace.cfm?entryID=62>

Recoleta Ponte Bella. Municipalidad de Recoleta.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.recoleta.cl/>

Recreando. Número 32. Diciembre 2006, Córdoba, Argentina.

Disponible desde la página Internet:

www.recreacionnet.com.ar

RUBIO Enciso, Guadalupe. ¿Qué es una ludoteca? Correo del Maestro Núm. 71, abril 2002.

Disponible desde la página Internet:

<http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm>



23

²³ Ruedas Itinerantes en Plaza La Paz, Recoleta.