**LUDOTECA UNIVERSITARIA**

Espacio de paz, aprovechamiento del tiempo libre y empleo del ocio

en el juego para la comunidad Universitaria y de la Región



**Leonardo Martínez Ramírez**

Proponente Principal

**Yira Milena Pérez**

Co-investigadora

**Carolina Gómez**

**Vicerrectoría de Extensión** Estudiante Investigadora

**Dirección de Regionalización**

**Resumen**

La Ludoteca Universitaria Oriente de la Universidad de Antioquia es un espacio de paz, aprovechamiento del tiempo libre y empleo del ocio en el juego como expansión cultural, educativa y social, desde y para la lúdica, la convivencia, la inclusión, la participación, la equidad y el desarrollo humano de la comunidad Universitaria en la Región.

Este proyecto de intervención, se fundamenta en una investigación mixta prevalentemente Etnográfica de corte descriptivo, transversal y correlacional, en la que se indaga desde la observación participante y se apoya en lo *cuanti* desde las encuestas estructuradas. Para su aplicación, se plantean 2 fases técnicas, secuenciales y complementarias, que a la vez, están conformadas por 3 estadios metodológicos, por los que transita el proyecto en sus 5 etapas de ejecución, las cuales integran diferentes procesos, estrategias y métodos para lograr los objetivos planteados en los tiempos dispuestos para la proyección del mismo.

Precisamente, la Ludoteca Universitaria Oriente, se proyecta como una gran estrategia que permite a los estudiantes y otras poblaciones de la comunidad universitaria y de la región, experimentar en el juego, la práctica de valores y derechos en los que se puede vivenciar la paz con sus grandes implicaciones educativas, sociales, afectivas, comunitarias, laborales, etc. siendo de esta manera también, una propensión por la permanencia estudiantil, disminuyendo la deserción temprana de los programas académicos.

De esta manera, la institucionalización de la Ludoteca Universitaria Oriente como un espacio de paz, aprovechamiento del tiempo libre y empleo del ocio en el juego como expansión cultural, educativa y social, desde y para la convivencia, inclusión, participación, equidad y desarrollo humano de la comunidad Universitaria y de la Región, puede impactar de forma positiva en la comunidad universitaria posibilitando unas vivencias que circundan la conciencia, es en el aprovechamiento del tiempo libre de manera adecuada y el empleo del ocio en el juego donde se experimenta la esencia de ser, estar y hacer, de manera creativa y lúdica.

**Del entorno a la Definición del Problema**

El tiempo libre y de ocio se ha convertido en un problema para el análisis sociológico de una civilización en riesgo como la nuestra y en proceso de posconflicto ¿Qué hacer con el tiempo libre y para qué? ¿Qué sentido darle al tiempo libre y a la estadía en la seccional oriente de la comunidad universitaria? ¿Cómo hacer que el ocio se convierta en un bien verdaderamente digno de la comunidad de la universidad? ¿Cómo integrar a la comunidad universitaria y de la región en un espacio formativo “no formal” de juego?

Estos interrogantes que aquí se plantean, han sido también planteados por los grandes teóricos del tiempo libre como Weber, Racionero, Muñoz M., entre otros. En la seccional oriente de la Universidad de Antioquia, es posible encontrarse con estas problemáticas y por consecuencia, es necesario conocer en qué prefieren ocupar su tiempo libre y emplear el ocio, los jóvenes universitarios de la seccional oriente, ya que como se sabe, cada vez existe mayor disponibilidad de tiempo libre y ocio en la población en general, en especial la juventud, y pocas propuestas educativas y de desarrollo social que se orienten al aprovechamiento del tiempo libre y el empleo del ocio, fundamentadas en el juego como estrategia de convivencia, inclusión, participación, equidad y desarrollo humano en la comunidad universitaria de la seccional oriente de la Universidad de Antioquia.

Actualmente, se dispone de mayor diversidad, de nuevas alternativas para ocupar ese tiempo libre; es por eso, que si se conoce las preferencias de ocupación de este sector de la población, se pueden realizar cambios en los programas, implementando un programa de Ludoteca Universitaria, para que se incremente la utilización favorable del tiempo libre del estudiante universitario y así se pueda mejorar y adaptar la oferta educativa, el desarrollo social y la diversidad cultural; consiguiendo así, una práctica continua, formativa, investigativa y extensible en la región.

Sin embargo, en la seccional oriente y en la región no se ha realizado un estudio dirigido a ésta población y a las anteriores variables mencionadas. La mayor parte de estos estudios se centra en proyectos de intervención sin pasar por un estudio diagnóstico que permita observar y determinar la ocupación de este tiempo, no obstante, en la Universidad de Antioquia, en la ciudadela central, existe ya un programa llamado “Ludoteca”, el cual, nos gustaría instituir en la seccional Oriente, de la Universidad de Antioquia.

La utilización adecuada del tiempo libre, se muestra como una necesidad social en la cual ha de tomar parte la Universidad, la Empresa y el Estado, por ello la Ludoteca Universitaria Oriente de la Universidad de Antioquia, se presenta como una alternativa educativa, cultural y social, dentro de una perspectiva constructivista y de desarrollo social, de educar para la vida, el fomentar hábitos de vida sanos a través de la buena utilización del tiempo libre y empleo del ocio en el juego formativo, para favorecer los proceso de socialización, convivencia, equidad, inclusión, participación y desarrollo humano en la vida universitaria, la sociedad, la región, la comunidad y la familia del Oriente Antioqueño.

**Proceso de Ejecución**

***Fase 1: exploratoria y de contextualización:***

1. Etapa de ejecución: diagnosticar y caracterizar a la comunidad universitaria, que permita concebir desde una mirada deconstructiva y reflexiva, la viabilidad para la implementación de la Ludoteca y la orientación de la misma en necesidades y problemáticas; de igual manera, brindando elementos para continuar con la segunda etapa de ejecución.

I. Estadio metodológico: estudio de campo y situacional, en el que se aplican instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, observaciones no participantes y grupos de discusión, con la intención de identificar y describir las necesidades de la comunidad universitaria en relación al aprovechamiento del tiempo libre y el empleo del ocio, además de las problemáticas en los estilos de vida y las habilidades para la vida; estos datos se tabulan y se analizan para, categorizar e identificar interacciones entre las problemáticas y las necesidades recreativas, deportivas, artísticas, lúdicas, entre otras.

2. Etapa de ejecución: diseño y organización, en la que se organiza la información como sustento para la planificación estratégica, la estructuración administrativa, la localización espacial, la clasificación de material y la sensibilización de servicios de la Ludoteca. En esta etapa se tiene como meta adquirir el espacio físico para la Ludoteca, en la Seccional Oriente.

***Fase 2: Proyección y evaluación:***

3. Etapa de ejecución: implementación, es el momento, de implementar el plan de acción para darle secuencialidad a las etapas de ejecución, de hecho, el funcionamiento de la Ludoteca Universitaria propende por un espacio digno, significativo, fantástico y juguetón, que favorezca la convivencia, la inclusión, la participación, la equidad y el desarrollo humano de la comunidad universitaria y de la región. Entonces, poner en marcha el funcionamiento de la Ludoteca, después de la distribución del espacio, organización administrativa y la clasificación de la dotación, además de la consolidación del equipo Ludotecario constituido por 1 auxiliar pedagógico (estudiante) y 2 ludotecarios (Profesional Universitario), para la prestación de servicios en el proyecto, iniciando en este estadio metodológico y los posteriores. Pues cabe anotar, que se cuenta con estrategias de atención y extensión como convocatorias, prestación de servicios, encuentros del semillero, entre otras.

II. Estadio metodológico: observación, descripción y correlación, a la vez, que se realiza la recolección de información, a través de entrevistas, encuestas, observación participante… entorno al estudio del cuerpo, los estilos de vida, el juego como dinamizador, el desarrollo de habilidades para la vida, cuerpo lúdico y convivencia, etc. se describen una serie de observaciones participantes, entrevistas, testimonios, vivencias, percepciones que den cuenta del cuerpo lúdico y su representación en el desarrollo humano, social y cultural; sustentando la formulación de propuestas para la proyección RSUEE (Responsabilidad Social Universitaria, Empresarial y Estatal) como cuarta etapa de ejecución. Durante los procesos internos como de extensión, se sigue avanzando paralelamente, en el análisis de la información y de los datos, al mismo tiempo que se correlacionan con la información de la caracterización y la contextualización, en busca de validar hipótesis, interpretar realidades y transformar interrelaciones en la convivencia, la participación, la inclusión, la equidad y el desarrollo humano.

4. Etapa de ejecución: proyección RSUEE (Responsabilidad Social Universitaria, Empresarial y Estatal), en esta etapa de ejecución, las propuestas se orientan en la oferta de servicios de la ludoteca a los diferentes contextos de intervención como empresas, hospitales, instituciones educativas, etc. promocionando las visitas juguetonas y los espacios significativos de juego, como estrategias de intervención de responsabilidad social empresarial, universitaria y estatal; con diferentes líneas de acción como salud ocupacional, recreación, deportes, artes y educación en el juego.

5. Etapa de ejecución: sistematización de experiencias, se ordena la información según las fases, etapas y estadios del proyecto, para describir y socializar el proceso de ejecución y vivencia.

III. Estadio metodológico: gestión del conocimiento, rendición de cuentas con la comunidad universitaria, en la disposición de evaluar el proceso en resultados, el impacto de la intervención en cifras, testimonios y archivos fotográficos; la sistematización de experiencias en leguajes expresivos; el logro de indicadores en la eficacia de la planificación; el seguimiento a las variables e hipótesis en dialogo de saberes; el socializar los procesos en buenas prácticas; las estrategias didácticas en laboratorios pedagógicos; los alcances en propuestas alternativas de promoción del juego como dinamizador de aprendizajes, experiencias significativas y vivencias juguetonas.

**Objetivos**

***Objetivo General***

Implementar la Ludoteca Universitaria como un espacio de paz, aprovechamiento del tiempo libre y empleo del ocio en el juego, como expansión cultural, educativa y social, desde y para la lúdica, la convivencia, la inclusión, la participación, la equidad y el desarrollo humano de la comunidad Universitaria de la seccional oriente de la Universidad de Antioquia y de la Región del oriente antioqueño.

***Objetivos Específicos***

Identificar las necesidades de la comunidad universitaria relacionadas con el aprovechamiento del tiempo libre, el empleo del ocio, las problemáticas en los estilos y habilidades para la vida; correlacionándolos con la influencia que tiene el juego en los estilos de vida y el desarrollo socio-humanístico.

Diseñar la planificación estratégica de la Ludoteca Universitaria para la promoción de programas y la prestación de servicios en diferentes contextos de intervención de la Responsabilidad Social Universitaria, Empresarial y Estatal.

Fomentar el aprovechamiento del tiempo libre y el empleo del ocio en el juego, como una estrategia que favorezca la paz, la convivencia, la inclusión, la participación, la equidad y el desarrollo humano de la comunidad universitaria y de la región, por medio de la expansión cultural, educativa y social de la Ludoteca Universitaria.

Sistematizar las experiencias en las diferentes etapas del proyecto a fin de socializar el proceso investigativo y de implementación mediante publicaciones, talleres, laboratorios pedagógicos, dialogo de saberes, buenas prácticas y/o lenguajes expresivos.

**Productos y Resultados esperados**

* Diagnóstico y Caracterización de las necesidades de la comunidad universitaria en relación al aprovechamiento del tiempo libre y el empleo del ocio, además de las problemáticas en los estilos de vida y las habilidades para la vida.
* Plan de Acción con la estructuración administrativa, técnica, pedagógica, de recursos y gestión. Asimismo, las estrategias de intervención, la programación de servicios y las propuestas de proyección RSUEE.
* Aprovechamiento del tiempo libre, el empleo del ocio y la paz en el juego, favoreciendo los estilos de vida y el desarrollo de habilidades para la vida; a partir de la implementación de la Ludoteca, como un espacio desde y para la lúdica, la convivencia, la inclusión, la participación, la equidad y el desarrollo humano de la comunidad universitaria de la seccional oriente de la Universidad de Antioquia. Asimismo, empoderándose de una perspectiva de laboratorio del juego o del cuerpo lúdico, estableciéndose en un espacio de observación, exploración, vivencia, expresión, indagación… que permita la consolidación del semillero del grupo de investigación cultura somática en la región.
* Informe de investigación con la sistematización de experiencias significativas, los resultados alcanzados, las propuestas creativas y la socialización de procesos de la Ludoteca, describiendo las interacciones y correlaciones entre las maneras y las representaciones en qué prefieren ocupar su tiempo libre y emplear el ocio, y cómo el juego influye en los estilos de vida, el desarrollo social y humano de la comunidad universitaria.

En conclusión, se adquieren herramientas para conceptualizar sobre el tiempo libre y de ocio; además, de conceptualizar sobre las percepciones y las interacciones entre las personas y el uso adecuado de los espacios de recreación y sensibilidad lúdica.

Asimismo, la formulación de propuestas educativas con el propósito de promocionar el tiempo libre y de ocio, integrando el juego formativo a lo académico y al desarrollo social, cultural, regional y humano; re-significando el juego como dinamizador de experiencias y vivencias en el ser, el estar, el hacer, el saber, el enseñar, el aprender, el sentir, el pensar, etc. a la vez, adquiriendo mayor relevancia y valor esencial en la dimensión lúdica, manifiesta en el juego y en todas aquellas expresiones artísticas, culturales, festivas, deportivas que día tras día en los pueblos, comunidades y regiones se reconoce como legado étnico, cultural y artístico; lo cual permite la socialización, contribuye a la convivencia pacífica y a establecer reglas, entre otros atributos y representaciones de goce, gratitud, creatividad, estética y felicidad.

**Bibliografía**

CONSTITUCION POLÍTICA DE COLOMBIA, Disponible en Internet. <http://www.encolombia.com/derecho/Constitucion\_Colombia/TITULO\_II\_CAP2.htm> [Citado 09 de agosto a las 5:00 pm].

Espejo, M., P. E. & López Trejos, L. C. (2007). La Ludoteca en el marco de los derechos de infancia. Revista Facultad Nacional de Salud Pública, ISSN 0120-386X. Universidad de Antioquia. Medellín Colombia. Volumen 26, nº 1, de: http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/240/170

Fernández, J. (2001). Estudio transversal de la ocupación del tiempo libre y determinación de patrones de comportamiento, frente a la actividad física de los escolares. Bogotá.

Fortuna, T. (2002). Ensinando a montar – e manter – brinquedotecas: a experiência em assessoria universitária à criação de espaços lúdicos. Resumos da 9a. Conferência Internacional de Ludotecas: Brincar é crescer. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Instituto de Apoio à Criança, 14 a 17 de maio de 2002. p. 115.

FUNLIBRE, Diplomado en ludotecas, modulo 3 Elaboración de programas técnicos y operativos.

Galeano, A., Cardona, J. (2006). Ludotecas más allá del juego, Editorial kinesis, Bogotá, 2006.

González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación Bogotá, Colombia 2014.

Jiménez, C. (1998). Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio. 1998.

Jiménez, C. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 25.

LEY 181 DE 1995, Disponible en Internet. <http://www.deporterisaraldense.com/contenidos.php?Id\_Categoria=617>

LEY DE INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA (Ley No. 1098 - 8 de Noviembre de 2006), Disponible en Internet. <http://www.unicef.org.co/Ley/ley.pdf>.

Santos, M. (1999). Brinquedo e Brincadeira. Usos e significados dentro de contextos culturais. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1999, p. 23-40.

\_\_\_\_\_\_. (2000). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000; p. 59.

Rodríguez, S. (2005). Teoría y Práctica del Análisis de Datos Cualitativos. Proceso general y criterios de calidad. Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, Sociotam, julio, diciembre, vol. XV( 002). Universidad Autónoma de Tamaulipas. México. Recuperado de: http://redalyc.uaemex.mx/pdf/654/65415209.pdf

Torres, D. & Camelo, R. I. (1994). Creación de una Ludoteca en la Escuela Distrital Los Soches. Universidad San Buenaventura, Colombia, Bogotá. Recuperado de: http://www.bdigital.unal.edu.co/1513/9/08ANEX01.pdf

Vásquez, A. & otros (2010). Técnicas de recolección de datos “Observación”. Centro Comercio y Servicio Sena. Cartagena, Bolívar. Recuperado de: http://www.slideshare.net/austinmi/tecnicas-de-recoleccion-de-datos