



---

# Reactivación y nuevos enfoques de la Ludoteca de centro

El primer paso para introducir el ABJ de forma sistematizada en nuestro instituto, potenciar la actitud lúdica de la comunidad educativa y mejorar la convivencia del centro.



# TAREA Módulo 1

- 1) **Identifica un problema** que identifiques en tu día a día docente y que requiera de una solución. Ha de ser un problema sobre el que tú tengas posibilidad de acción.
- 2) Escoge, de entre las siguientes, el **tipo de propuesta lúdica** que podría dar solución a tu problema. Piensa que como estamos en el módulo 1 no tendrás que desarrollarla en detalle, simplemente plantearás un punto de partida.:
- 3) Comparte (sube) en un **documento .PDF o presentación digital** la siguiente información:
  - Problema identificado.
  - Elección del proyecto lúdico.
  - Justificación de la elección. ¿Por qué ese tipo de proyecto y no otro?
  - ¿Cuáles serían tus primeros pasos para darle vida?



## Identificación del problema

En nuestro centro se aúnan dos problemas que, desde mi punto de vista, están ampliamente relacionados y que han de pasar por una resolución conjunta: la baja motivación del alumnado y la necesidad de mejorar la convivencia en el centro. Son dos problemas que van muy ligados puesto que es habitual que las malas conductas se produzcan cuando hay aburrimiento o desinterés respecto a lo que se está haciendo en clase y en el centro. Todo ello, en muchas ocasiones aderezado con una mala gestión de las emociones, hace de algunos adolescentes un cóctel complicado que puede distorsionar el día a día en los centros educativos.

Por eso, mi propuesta pretende mejorar su motivación y su sentimiento de pertenencia por aquello que se hace en el centro, para que ésta revierta en la convivencia general del centro. Además de facilitarles una alternativa sana de ocio y diversificar los patios atendiendo a sus intereses. Así pues, la ludoteca, es un proyecto integral que nos permitirá mejorar la convivencia y la motivación de los alumnos, revirtiendo así en la totalidad del centro.



## Elección del proyecto lúdico

El proyecto lúdico es la introducción del Aprendizaje Basado en Juegos de forma sistematizada en el centro. Para conseguir este objetivo, lo primero que necesitamos es crear actitud lúdica entre alumnos y docentes y para ello creamos, en 2019, una ludoteca. Con la pandemia el proyecto quedó pausado y éste año lo retomamos para darle nuevos enfoques y expandir el proyecto.

Por eso, mi tarea va enfocada a la **reapertura, ampliación y consolidación de la ludoteca de centro como primera estrategia para la introducción del ABJ en las aulas**. Con el firme convencimiento de que la ludoteca, además de introducirles en el juego y trabajar sus soft skills, es una herramienta estupenda para la diversificación del patio y la mejora de la convivencia general del centro.



## Justificación del proyecto lúdico

El Artículo 31 de la Convención de los Derechos de los niños y niñas (adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989) dice: *«Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la actividad cultural, artística, recreativa y de esparcimiento».*

La normativa educativa establece que para potenciar la motivación por el aprendizaje competencial se requieren metodologías activas y contextualizadas que favorezcan la participación e implicación del alumnado para la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales para generar aprendizajes más transferibles y de larga duración. Estas metodologías activas *«han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas en situaciones similares»* (Orden ECD 65/2015. Anexo II). Así pues, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) constituye una metodología muy adecuada para la adquisición de las competencias clave y los aprendizajes vivenciados y permanentes.



El deseo de jugar estimula los seres humanos a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que les rodea. Jugando, descubrimos otras personas y aprendemos a relacionarnos, ejercitamos diferentes habilidades y capacidades y se asumen pequeños riesgos que nos ayudan a crecer y a conocer la realidad que nos rodea.

El juego cumple funciones importantísimas para el individuo y para la sociedad, que contribuyen al desarrollo motor (movimiento, ejercicio físico, expresión gestual, coordinación...), al desarrollo intelectual y cognitivo (anticipar movimientos, construir escenarios, estudiar situaciones, elaborar estrategias...), al desarrollo emocional y afectivo (comprender y madurar experiencias, actuar “como si”, repetir situaciones, buscar el equilibrio entre cooperar y competir...), al desarrollo social (atenerse a una normas iguales para todos, generación de roles, búsqueda de acuerdo..) y al desarrollo comunicativo y lingüístico (escucha activa, lenguaje, lectoescritura, recursos paralingüísticos, asunción de roles...).



Tradicionalmente, se definía el juego como una experiencia lúdica propia de la infancia y opuesta al concepto de aprendizaje. Hoy, no obstante, numerosos estudios demuestran que los aprendizajes significativos son aquellos que se vivencian y el juego es una herramienta muy potente para vivenciar aprendizajes y experiencias; además, motiva la capacidad constructiva y creadora, como también la exploradora, favoreciendo el desarrollo físico, intelectual y social.

Así pues, podemos afirmar que el juego es un instrumento facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero antes de introducir el ABJ en las aulas, considero que es imprescindible que docentes y alumnos tengan actitud lúdica; que conozcan muchos juegos y mecánicas, que jueguen por el mero placer de jugar. Por eso, la primera parte de este proyecto consistiría en reactivar la ludoteca que inauguramos el 2019, proyecto que quedó pausado por la pandemia de la COVID19, para ampliarla, darle un nuevo enfoque y hacerla crecer, en usuarios y en materiales.




## Primeros pasos prácticos

Como ya tenemos experiencia con la ludoteca de centro, que estuvo funcionando poco más de un curso escolar, podemos afirmar que contribuye a la consecución de los objetivos que nos marcamos con ella y que responden al problema o necesidad detectado en el centro en lo que respecta a una correcta convivencia y a la motivación del alumnado. Por eso, al tratarse de un proyecto que funcionaba en sus inicios, consideramos imprescindible recuperarlo y ampliar sus funciones y recursos, para conseguir que la actitud lúdica se contagie a todo el centro, docentes y alumnos, como si de un virus se tratara.

Los objetivos que nos marcamos con este proyecto son:

- Mejorar el clima de convivencia del centro.
- Potenciar las habilidades comunicativas y la comunicación lingüística de los participantes.
- Potenciar la escucha activa.
- Trabajar la inteligencia emocional.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Crear conciencia y actitud lúdica
- Introducir nuevos espacios y nuevas formas de ocio.
- Contribuir al desarrollo de las competencias clave.





Para ello, el primer paso será reabrir la ludoteca tres patios a la semana (lunes, miércoles y viernes), invitar a los alumnos a sumarse a jugar y presentarles los juegos que tenemos en la ludoteca.

El segundo paso será ampliar la comisión de ludoteca encargada para gestionarla inicialmente (puesto que la idea es que la gestión la lleven los alumnos), para ello se invitará a todo el claustro a sumarse a los docentes que ya formamos parte de la comisión.

En tercer lugar, ampliaremos el catálogo de juegos de la ludoteca con nuevos juegos a partir de los placeres del jugador que derivan de la teoría basada en los 8 tipos de diversión de Marc Leblanc.

En cuarto lugar, elaboraremos un cuadrante de sesiones de juego quincenales para docentes, para que jueguen y descubran juegos que poder llevar o adaptar a las aulas.



# 1. Reabrir la ludoteca de centro

- Inicialmente, la ludoteca reabre sus puertas durante tres patios a la semana (con posibilidad de ampliar horario en función de la demanda).
- Inicialmente, cada día habrá dos profesores de la comisión de la ludoteca en el espacio para asesorar y ayudar a los alumnos en el conocimiento de los juegos (la idea es que a partir del segundo trimestre se encarguen ellos de la gestión diaria).
- Se seguirá publicitando el horario de la ludoteca, así como las actividades diarias que se realizan en ella, en las redes sociales del centro (que és dónde están los alumnos y la forma más rápida de llegar a ellos).



## 2. Ampliar la comisión de ludoteca

- Inicialmente, la comisión se ampliará con más docentes que, de forma voluntaria, quieran implicarse en el proyecto.
- Se mandará un correo electrónico, mediante el correo corporativo, a todo el claustro explicando de nuevo el proyecto e invitándoles a participar de él.
- La idea es que los alumnos también formen parte de esta comisión y tengan voz y voto en las decisiones que se toman y se encarguen de la gestión diaria de la ludoteca.



### 3. Ampliar el catálogo de juegos de la ludoteca

- Para seleccionar estos nuevos juegos se hará un trabajo previo de los juegos que ya tenemos: los analizaremos en base a mecánicas, componentes, narrativa... para determinar así qué tipos de juegos tenemos.
- El segundo paso sería completar el catálogo en base a la teoría basada en los 8 tipos de diversión de Marc Leblanc, para tener juegos que abarquen todos los placeres del jugador.
- Los nuevos juegos serán elegidos por la comisión de ludoteca, dando voz también a los alumnos y al resto del claustro.



## 4. Sesiones de juego para docentes

- Los alumnos tienen sesiones de juego en el horario establecido para la ludoteca, pero muchos docentes no pueden asistir en ese horario.
- Para que los docentes puedan conocer los juegos que tenemos en el centro y usarlos en sus clases, es necesario que los jueguen. Por eso, de forma quincenal o mensual, se organizarán sesiones de juego para los docentes.
- Estas sesiones de juego serán conducidas por los docentes que integran la comisión de ludoteca (que conocen ya todos los juegos de nuestro catálogo) y finalizarán con un feedback o puesta en común sobre la sesión.