



RECIBIDO EL 14 DE ABRIL DE 2023 - ACEPTADO EL 15 DE JULIO DE 2023

Dispositivo lúdico de la juegoteca: Elementos fundamentales

Game library play device: Fundamental elements

Doris Elena Salazar Hernández¹

Marleny del Socorro Silva²

Rosa Bibiana Giraldo Morales³

Giovanni Armando Ortiz Arango⁴

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

¹ *Doctora en Humanidades y Artes con Mención en Ciencias de la Educación;*
Universidad Nacional de Rosario, Argentina,
Magíster en Educación: Orientación y Consejería Universidad de Antioquia,
ORCID, 0000-0002-3474-7319 dorissalazar@elpoli.edu.co

² *Especialista en Computación para la Docencia,*
Licenciada en Educación Preescolar y Promoción de la Familia
Docente del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid;
ORCID, 0000-0002-6665-5849, marlenysilva@elpoli.edu.co

³ *Maestranda en Didácticas de la Educación Física,*
la Recreación y el Deporte
Especialista en Actividad Física y Recreación para la tercera edad,
Licenciada en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes del
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
ORCID, 0000-0001-7314, rosagiraldo@elpoli.edu.co

⁴ *Magíster en Educación y Desarrollo Humano*
Licenciado en Educación Infantil, Tecnólogo en Deportes
, ORCID, 0000-0003-1688-1976, giovanniortiz@elpoli.edu.co

Resumen

Este artículo hace parte de los resultados de la investigación de menor cuantía la Juegoteca como dispositivo lúdico desde la pedagogía de la cooperación (2023), del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Se pretende dar respuesta al objetivo que busca *seleccionar experiencias de docentes que han implementado el dispositivo de las juegotecas en sus prácticas pedagógicas con el fin de apropiarse de sus elementos fundamentales.* En esta investigación se comprende este dispositivo lúdico, como un mecanismo que propicia el espacio de juego con la intención de legitimar el derecho del niño a jugar, en este el niño es el protagonista que elige a qué jugar, cómo jugar y cómo vivir la experiencia de juego.



Esta investigación presenta una metodología de corte social cualitativa. Consta de tres fases: inicialmente un acercamiento al escenario sociocultural, seguido del trabajo de campo y finalmente la construcción de significado. Desde los conversatorios con los actores se pudo inferir que los elementos fundamentales que hacen parte de este dispositivo lúdico son: el espacio, el agente lúdico, los materiales y las actividades. Se pudo concluir que en la juegoteca como dispositivo lúdico el niño encuentra diversas formas de relacionarse con el espacio, con los materiales y con las actividades, facilitando la construcción de relaciones sociales que promueven el desarrollo de las competencias ciudadanas necesarias para la convivencia.

Palabras clave: juegoteca, espacio lúdico, dispositivo lúdico.

Playful device of the game library: fundamental elements

Abstract

This article is part of the results of the minor investigation of the Game library as a ludic device from the pedagogy of cooperation (2023), of the Colombian Polytechnic Jaime Isaza Cadavid. It is intended to respond to the objective that seeks to select experiences of teachers who have implemented the device of the game libraries in their pedagogical practices in order to appropriate its fundamental elements. In this research, this playful device is understood as a mechanism that promotes the play space with the intention of legitimizing the child's right to play, in which the child is the protagonist who chooses what to play, how to play and how to live the experience. of game. This research presents a qualitative social methodology. It consists of three phases: initially an approach to the sociocultural scenario, followed by field work and finally the construction of meaning. From the conversations with the actors, it was possible to infer that the fundamental elements that are part

of this playful device are: the space, the playful agent, the materials and the activities. It was possible to conclude that in the game library as a playful device the child finds different ways of relating to the space, with the materials and with the activities, facilitating the construction of social relationships that promote the development of the civic skills necessary for coexistence.

Keywords: game library, play space, play device.

Introducción

Este artículo hace parte de los resultados de la investigación de menor cuantía la Juegoteca como dispositivo lúdico desde la pedagogía de la cooperación (2023), del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Con este escrito se pretende dar respuesta al objetivo que busca *Seleccionar experiencias de docentes que han implementado juegotecas en sus prácticas pedagógicas con el fin de apropiarse de sus elementos fundamentales.*

La juegoteca

La juegoteca es un dispositivo lúdico, diseñado para que los niños disfruten de un espacio, un tiempo, unos materiales y unas orientaciones para jugar, donde el juego cobra valor y se legitima como derecho (Salazar y Silva, 2021). La juegoteca se comprende como un escenario de convivencia e interacción, donde los niños que participan, experimentan y construyen con el otro en un ambiente cooperativo a través de expresiones lúdicas teatrales, musicales, grafico plásticas, motrices y el juego como elemento fundamental. En la juegoteca se estimula de manera holística el desarrollo y el fortalecimiento de las dimensiones del ser: cognitiva, corporal, comunicativa, socioafectiva, ética, estética y espiritual. En el dispositivo lúdico de la juegoteca no se trata de estandarizar diseñar, ni realizar propuestas que generalicen las experiencias lúdicas buscando que todos los niños hagan lo mismo, ni se trata de que éstos asuman un papel



pasivo al seguimiento de orientaciones de quien dirige, estén bajo orientaciones, sino más bien se enfatiza en proponer y provocar experiencias y oportunidades para que cada niño participe, imagine, se exprese y cree con los materiales que hay a su disposición en cada espacio lúdico.

Normatividad relacionada con el derecho del niño a jugar.

En el ejercicio de comprender la fundamentación legal que soporta el juego como derecho del niño, el equipo investigador compiló en la siguiente tabla algunas de las normas, leyes, decretos y documentos que se articulan con el proyecto.

Norma o ley	Objeto-alcance	Año	Estado
Declaración de los Derechos del niño Naciones Unidas	Establece 10 principios, entre ellos “El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita” (artículo 7)	1959	Vigente
Convención sobre los Derechos del niño, ONU	Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso, 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” (artículo 31)	1989	Vigente
Constitución de Colombia	El Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y las artes. artículos 44, 52 y 57	1991	Vigente
Ley General de Educación, Ley 115	Estipula como fundamental, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre (Fin 12, artículo 5)	1994	Vigente
Decreto 2247 Orientaciones curriculares para el nivel preescolar	Comprende la lúdica como un principio que reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando... Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar (Artículo 11)	1997	Vigente
Ley 1098. Código de la infancia y la adolescencia.	Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.	2006	Vigente
Documento # 22 El juego en la educación inicial	En la atención integral a la primera infancia entendemos el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos (p.16)	2014	Vigente

Tabla 1: Objeto, alcance y vigencia de algunas normas, leyes, decretos y documentos que tienen relación con el derecho del niño a jugar.



Espacio lúdico en la juegoteca

La juegoteca según Dinello (2006) “es un espacio de libertad lúdico creativo, donde a través de múltiples actividades los participantes se descubren y estructuran como personas; como un espacio de creatividad” (p. 6). Se entiende entonces que la juegoteca es un espacio para estimular el desarrollo de la autonomía de los participantes donde éste construye parte de su identidad social.

El espacio en la juegoteca favorece la gestión de sentimientos, emociones y de las metas de desarrollo tales como: autonomía, creatividad, salud, felicidad, autoestima, solidaridad y resiliencia; fundamentales en los procesos de crianza educación y socialización como en la construcción sujetos para la sociedad a la que pertenecen.

En la presente investigación, el espacio lúdico en la juegoteca no designa un espacio geográfico en especial sino un espacio-tiempo que es educativo, familiar, social y cultural; condiciones que lo diferencian del espacio de la física o de la geometría, se puede afirmar que a la juegoteca no la define lo topológico del lugar. En los espacios lúdicos cuando los niños interactúan y se disponen a actuar desde su individualidad, aportan también a un colectivo en el que se llegan a acuerdos y consensos en medio del juego mismo. De allí, como lo afirma Winnicott (1980) la construcción de la identidad se abre paso a partir del juego, porque se potencia la relación del niño como individuo con la realidad compartida. El espacio de juego en la juegoteca posibilita a los niños encontrarse con los otros, consigo mismos y a la vez a establecer relaciones con su entorno.

Cuando el niño juega en la juegoteca; explora, manipula, se relaciona, indaga, ensaya, infiere, analiza, crea y se expresa con libertad y de manera placentera con todo lo que tiene y con todo lo que es, llenando de significado su

vida. Winnicott (1982), nombra que “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido este espacio y experiencia lúdica en la juegoteca posibilitan la formación ciudadana a través del juego (MEN Documento # 22, p. 15).

En la juegoteca se diseñan diversos espacios lúdicos que posibilitan legitimar el derecho del niño al juego desde lo individual y lo colectivo.

Dispositivo 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; todos estos aspectos fundamentales para un buen vivir, estar, ser y aprender con el otro.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. (Bolívar, 1998).

Parafraseando a Jiménez (2004), lo lúdico es comprendido como una dimensión del desarrollo humano. Es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la comodidad de actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el arte y otras (canto, baile, pintura, teatro), que se producen cuando se interactúa sin más recompensa que la gratitud por dichas experiencias.

Sanjurjo (2009) define el dispositivo como un espacio, un mecanismo, un engranaje o un proceso que facilita, favorece o puede ser utilizado para la concreción de un proyecto o la resolución de problemáticas. En esta investigación el dispositivo lúdico de la juegoteca, es un mecanismo que propicia el



espacio de juego con la intención de legitimar el derecho del niño a jugar, por eso el niño en la juegoteca es el protagonista que elige a qué jugar, cómo jugar y cómo vivir la experiencia en los espacios para jugar.

Metodología

Esta investigación presenta una metodología de corte social cualitativa. Consta de tres fases:

Exploración: acercamiento al escenario sociocultural.

a. *Revisión documental:* teorías, concepciones y conceptos que involucran la temática de las Juegotecas.

b. *Capacitación* en Juegotecas para primera infancia para los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, que cursan las asignaturas: Expresiones Lúdicas en Preescolar y Motricidad en Preescolar.

c. *Muestreo intencionado:* Selección de las personas participantes de la investigación, así como situaciones, eventos, lugares y momentos para la observación.

d. Diseño de los instrumentos y técnicas para la generación y la recolección de la información (observación, entrevista y cuestionario).

Trabajo de campo:

- a. *Diseño de las Juegotecas*
- b. Diseño de un protocolo de observación.
- c. Implementación de las juegotecas
- d. Registro de eventos (herramientas: videograbadora, cámara fotográfica, grabadora tipo periodista)
- e. Evaluación y retroalimentación de las experiencias con las juegotecas

f. Aplicación de entrevistas y/o cuestionarios a los participantes seleccionados.

g. Elaboración de categorías de análisis.

h. Primera construcción de sentido.

Construcción de significado:

a. Procesamiento de la información.

b. Análisis categorial.

c. Triangulación de la información.

d. Construcción del informe.

e. Socialización de los resultados con los actores sociales.

Resultados

Se pretende dar respuesta, desde las voces de cuatro actores, al objetivo que busca *Seleccionar experiencias de docentes que han implementado juegotecas en sus prácticas pedagógicas con el fin de apropiarse de sus elementos fundamentales* y validar desde sus experiencias con este dispositivo, aspectos relevantes y recomendaciones en su implementación.

Desde los conversatorios con los actores se pudo inferir que los elementos fundamentales que hacen parte del dispositivo lúdico de la juegoteca son: el espacio, el agente lúdico, los materiales y las actividades.

El espacio

En la ejecución y apropiación de la juegoteca y desde las experiencias de campo, se interpreta que los actores, denominan al espacio como aquel lugar donde se lleva a cabo la juegoteca, a fin de contribuir al ejercicio de la lúdica, la cooperación y al bien estar con los demás y el entorno. Se infiere que para que la juegoteca se desarrolle debe haber un espacio lo más apropiado posible; que convoque, motive, conecte, provoque y facilite la expresión y



gestión de las emociones. El docente 4 comenta que: *Cualquier espacio se puede transformar en juegoteca, espacios grandes o pequeños: corredor, aula de clase, patio, aula múltiple.* Continúa diciendo que *¡no hay disculpa de falta de espacios!!*. La docente 2 comenta que *durante la pandemia para el desarrollo de las microprácticas con la juegoteca, se acondicionaron diferentes espacios en las casas de los estudiantes como la sala, la cocina, el comedor, los corredores, y se vivieron juegotecas en casa, esta experiencia reafirmó que el espacio de la juegoteca no se refiere a un espacio topográfico, sino que cualquier espacio se puede acondicionar.* La docente 3 recomienda *decorar el espacio con el fin de capturar la atención de los niños.*

El agente lúdico

Los actores reconocen al agente lúdico como el docente/ el estudiante en formación/ el practicante/; es decir el adulto responsable de planear, diseñar e implementar la juegoteca teniendo en cuenta las posibilidades, intereses y características de la población. Se requiere en la juegoteca de adultos y acompañantes que se acerquen de manera intencional y respetuosa, agentes lúdicos dispuestos a escuchar y favorecer desde su actitud la participación de los niños en el espacio de juego. Su tarea función es la de acompañar de forma inteligente y afectuosa a los niños en la juegoteca, disponer los materiales, comprender los derechos y deberes de los niños, reconocer el territorio como un espacio para la lúdica. Desde cada una de sus acciones enfocarse en favorecer el desarrollo integral del niño y las distintas metas de desarrollo: autonomía, autoestima, creatividad, felicidad, solidaridad, salud y resiliencia.

El docente 4 comenta que *el agente lúdico no tiene que estar en los diferentes espacios diseñados explicando las actividades; sino que actúa como un motivador y persona responsable*

de acompañar el proceso y estar disponible para dar respuesta a solicitudes que se presenten en las experiencias de juego.

La docente 1 agrega que *las juegotecas a implementar pueden ser de dimensiones del desarrollo, inteligencias múltiples, juegotecas para el desarrollo motriz o cualquier temática que se quiera implementar. Yo he implementado juegotecas para las diferentes áreas y asignaturas de la básica primaria y con diversos grupos poblacionales (docente 3).*

Es importante tener presente que es el agente lúdico quien se apropia del encuadre, la apertura y el cierre de la juegoteca, en ese orden, también define el tipo de juegoteca que desea implementar.

Los materiales

Al indagar con las docentes acerca de sus experiencias con los materiales en la juegoteca se puede inferir que para implementarla no se requieren materiales específicos, que todo depende de la creatividad y de los recursos con lo que se cuente. Una caja, una piedra, tapas de gaseosa, papel, distinto material reciclable, carros, disfraces, collares, arcilla, pinturas, entre otros, pueden ser de gran utilidad para provocar que emerja el juego y la experiencia creativa en la juegoteca. El docente 4 comenta que *los materiales pueden ser tangibles, como también pueden ser propuestas de actividades corporales que no requieran material.* La docente 3 recomienda *para acompañar los diferentes espacios se pueden elaborar instructivos claros y precisos si es población que lee y pueden ir texto, de lo contrario se acompaña con imágenes llamativas que inviten a la actuar en la juegoteca.*

Ullúa, (2008). afirma que “socialmente se tiende a pensar que las niñas y los niños necesitan para jugar objetos altamente sofisticados, juguetes con mecanismos complejos y costosos. Sin embargo, el principal rasgo que



debería mantenerse a la hora de seleccionar estos objetos es el potencial lúdico del material. Esto es, un objeto que abra el campo de juego, que permita entradas múltiples a la creación de situaciones lúdicas” (p. 80). Esto es lo que precisamente se visibiliza en la juegoteca, se facilitan materiales abiertos para provocar y motivar a experiencias que llena de significado lo vivido por él niño (MEN, DOC # 22, p. 30)

Las actividades

En cuanto a las actividades en la juegoteca los actores reconocen que este dispositivo lúdico permite implementar una gran variedad, las cuales se planean de acuerdo con los objetivos planteados. En relación a la estructura del dispositivo lúdico de la juegoteca se propone: *una actividad inicial* en la que se saluda a los niños, se les da la bienvenida, se realiza una actividad de rompe hielo y el encuadre de la juegoteca, seguido de *una actividad grupal* con rondas y juegos que integren a los participantes, luego *la actividad central* en los diferentes espacios lúdicos diseñados con anterioridad, en estos los niños pueden disfrutar de manera libre, pueden vivir la experiencia por cada uno de los espacios o quedarse en el que sea de su preferencia. Estos espacios tienen los materiales dispuestos y un instructivo que indica la actividad a realizar, se sugiere un texto corto acompañado de imágenes. Se recomienda 10 minutos antes de finalizar la actividad central anticipar a los niños para no terminar de manera abrupta la experiencia de juego. Se da continuidad a la experiencia con el momento de reflexión y evaluación, en el que se recomienda que circule la palabra de los niños para escuchar aspectos significativos acerca de lo vivido ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo vivieron los diferentes espacios lúdicos? y ¿Qué recomiendan para, futuras juegotecas? Como actividad de despedida se propone la elaboración de un recordatorio de la juegoteca

La docente 2 comenta que: *dentro de las actividades a implementar me gusta los juegos tradicionales ya que convocan e integran a los adultos acompañantes. Hemos tenido juegotecas en las que se han involucrado abuelos, como adultos acompañantes, y ha sido una oportunidad de recrear los juegos que jugaban cuando ellos eran niños.* La docente 3 comenta que: *una de las características de la juegoteca es que se trabaja con los niños desde la grupalidad, del reconocimiento de sí, del otro y de los otros, por ello recomiendo implementar actividades y juegos cooperativos, no competitivos.* La docente 1 dice que: *teniendo en cuenta la formación de los estudiantes como futuros licenciados en Educación Física, Recreación y Deportes le apuesto a los juegos predeportivos que aporten a los fundamentos técnicos o tácticos de diferentes disciplinas deportivas, actividades que estimulen las habilidades motrices básicas, espacios lúdicos que convoquen a las nuevas tendencias de la actividad física como: yoga, pilates y rumba. También recomiendo espacios lúdicos con juegos que inviten a retos individuales cognitivos o mentales. Una de las recomendaciones que les damos a nuestros estudiantes es tener como actividad de cierre la elaboración de un elemento lúdico para que el niño se lo lleve a casa, por ejemplo: un cometín, un valero, con origami, un velero, un sacapiojos (docente 1).* El docente 4 comenta, *hemos diseñado un formato de planeación (tabla 2) para las microprácticas con el dispositivo lúdico de las juegotecas que llevan a cabo los estudiantes de la Licenciatura con niños en edad preescolar.* La docente 3 afirma que *las actividades que favorecen las expresiones gráfico plásticas son de las preferidas por los niños, a la mayoría les encanta dibujar, pintar, modelar y realizar manualidades. Otro tipo de juegos que les encanta son los de disfrazarse y los de roles. La docente 3 dice: no hay actividades mejores o peores, todas son válidas, son los niños los que les dan valor desde sus experiencias. Hay*



niños que proponen otros tipos de juegos con los materiales que encuentran disponibles y también nos ha pasado con espacios lúdicos que solo los disfrutaban uno o dos niños, pero no por eso pierden su valor, pues para mí cada niño, un niño, es importante.

**FORMATO DE PLANEACIÓN, REFLEXIÓN E INFORME DEL AGENTE LÚDICO
DISPOSITIVO LÚDICO DE LA JUEGOTECA**

Agentes lúdicos:

Población beneficiaria:

Temática de la juegoteca:

Fecha:

Hora:

Lugar:

OBJETIVO:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	ESPACIO/ LUGAR	MATERIALES/ CANTIDAD	TEMÁTICA	DISEÑO DE INSTRUCTIVO
ACTIVIDAD INICIAL					
RECIBIMIENTO-SALUDO, ROMPEHIELO					
RONDAS Y/O JUEGOS COOPERATIVOS					
ACTIVIDAD CENTRAL					
DISEÑO DE ESPACIOS LÚDICOS					
ACTIVIDAD DE DESPEDIDA					
MOMENTO DE REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN	Se recomiendan hacerles preguntas a los niños, como por ejemplo: ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo vivieron los diferentes espacios lúdicos? y ¿Qué recomiendan para, futuras juegotecas?				
ELABORACIÓN DE UN RECORDATORIO DE LA JUEGOTECA					

INFORME Y REFLEXIÓN DEL AGENTE LÚDICO SOBRE LA EXPERIENCIA

Tabla 2: propuesta de formato para la planeación de los momentos de un dispositivo lúdico de juegoteca



Conclusiones

La juegoteca como dispositivo lúdico provoca innumerables formas de jugar. Este ejercicio investigativo permitió comprender que, el derecho del niño a jugar se ve materializado cuando participan en las actividades lúdicas propuestas. En relación con los docentes y estudiantes, la implementación de las juegotecas permitió validar que, la juegoteca es un dispositivo lúdico para la reflexión crítica sobre el juego como derecho y sus posibilidades de actuación, desde el encuentro consigo mismo, con el otro y con los otros.

En la juegoteca jugar y apropiarse de los espacios significa llenar la vida de experiencias gratificantes, como cada quien de manera respetuosa elige a qué cómo, y con quién jugar, cada uno es importante en el espacio compartido, es decir en la juegoteca el niño aprende a reconocer sus intereses y a reconocer los de los demás.

En la juegoteca como dispositivo lúdico el niño encuentra diversas formas de relacionarse con el espacio, con los materiales y con las actividades, facilitando la construcción de relaciones sociales que promueven el desarrollo de las competencias ciudadanas necesarias para la convivencia.

A partir de la experiencia compartida con docentes que han implementado juegotecas en sus prácticas pedagógicas y que nos han permitido reconocer desde sus voces el espacio, el agente lúdico, las actividades y los materiales como elementos fundamentales de este dispositivo, se espera que los agentes lúdicos los apropien en el diseño programas de juegotecas que beneficien a diversos tipos de poblaciones y así contribuyan a legitimar el derecho del niño a jugar.

Referencias bibliográficas

Bolívar, C (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In V Congreso Nacional de Recreación. Manizales: Coldeportes Caldas, Universidad de Caldas.

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 44, 52 y 57. 7 de julio de 1991 (Colombia).

Convención sobre los derechos del niño. Resolución 44/25. Art. 31. 20 de noviembre de 1989. Nueva York: Naciones Unidas. Recuperado de [https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion\(3\).pdf](https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion(3).pdf)

Declaración de los derechos del niño. Art. 7. Nueva York: Naciones Unidas Noviembre 20 de 1959. Recuperado de <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>

Dinello, R. (2006). Pedagogía de la Expresión Ludocreativa. Revista Internacional Magisterio, Educación y Pedagogía.

Jiménez, C. A. (2004). Hacia la construcción del concepto de la Lúdica. Bogotá: Kinesis.

Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial N° 46.446. Bogotá, D.C, miércoles 8 de Noviembre de 2006.

Ley General de Educación [Ley 115]. Art. 5. Febrero 8 de 1994. Bogotá: (Colombia).



Ministerio de Educación Nacional de Colombia
MEN (1997) Orientaciones curriculares
para el nivel preescolar. Decreto 2247
de Septiembre 11 de 1997. [https://
www.mineduacion.gov.co/1621/
articles-104840_archivo_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia
MEN (2012). El juego en educación
inicial. Documento 22 de la serie de
orientaciones pedagógicas para la
educación inicial en el marco de la
atención integral. Recuperado de: [http://
www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/
CDocumentacionDocs/Documento-
N22-juego-educacion-inicial.pdf](http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf)

Salazar, D y Silva, M. (Eds.) (2021). *Juegotecas
integrales: espacio de encuentro
educativo y recreativo entre padres e
hijos*. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-
Segunda Nueva Etapa 2.0, 25(1), 334-
355

100

Sanjurjo, L.; Caporossi, A.; Hernandez, A.;
España, A. y Alafonso, I. (2009). Los
dispositivos de la formación en la
práctica. Rosario: Homo Sapiens.

Ullúa, J. (2008). Volver a jugar en el jardín.
Rosario: HomoSapiens

Winnicott, D. (1982). Realidad y juego. Buenos
Aires: Gedisa.