



PROGRAMA
**LUDOTECAS,
AJEDREZ Y GO**



BienCBA

LUDOTECAS ESCOLARES

Espacios socioeducativos para la promoción del
Juego y la Recreación en las escuelas.



Introducción

“¡Marco, Polo!” Los marcos que nos enmarcan.

Desde el Programa Ludotecas, Ajedrez y Go del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, resulta fundamental reposicionar al Juego en tanto Derecho Humano, tal como lo establece la Convención sobre los Derechos del Niño. En su artículo 31, la Convención reconoce el derecho de los niños, niñas y adolescentes a jugar, descansar y participar en actividades recreativas propias de su edad, además de formar parte de la vida cultural y artística (Unicef, 1989). El Juego, en este sentido, adquiere la misma importancia que otros derechos fundamentales de las infancias y adolescencias, y para que pueda ser garantizado, requiere de condiciones específicas en los diversos ámbitos de sus vidas.

El Comité de los Derechos del Niño¹, al abordar la importancia del artículo mencionado, subraya que el Juego debe entenderse de manera holística y en conjunto con otros derechos, pues su práctica contribuye al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, como así también destaca la necesidad de crear contextos adecuados para el ejercicio del Derecho al Juego, asegurando que este se realice en entornos accesibles, estimulantes y seguros.

En nuestro país y adhiriendo a lo propuesto por dicha convención, la ley de Educación n° 26.206 reconoce al Juego por su valor cultural y promotor del desarrollo cognitivo, afectivo, motor y social. Así como el Juego, la Recreación también se encuentra referenciada en diversas normativas jurídicas que reconocen al disfrute y a la Recreación como derecho, entre ellas, las leyes nacional y provincial de Promoción y Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. En la Provincia de Córdoba, la Ley n. ° 9.944 en su artículo 23 establece que “la niñas, niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, deporte y juego”. Así mismo, las leyes de Educación nacional y provincial establecen en sus principios generales la garantía de que estos derechos se cumplan en el Sistema Educativo.

¹Consideramos necesario aclarar que la palabra “niño”, utilizada en el contexto de 1989, involucra a niños, niñas, y adolescentes menores de 18 años. Esta convención supone un cambio de paradigma, transformando la mirada hacia niños y niñas como objetos de protección a sujetos plenos de derechos, considerando a las infancias portadoras de voces necesarias de ser escuchadas.

A su vez, el proyecto de Ley Nacional de Recreación, presentado en el Congreso de la Nación en el 2021 por la Red Nacional de Recreación, explicita el derecho a la misma para todas la personas de nuestro territorio, considerándola como una práctica “en la que se integran las dimensiones social, histórica, política, económica, ambiental, espiritual y cultural, como necesidad inherente a la condición humana” y en la que el Juego “haga de puente en la construcción de vínculos sociales saludables, donde, como ejercicio pleno de autonomía, se elija y no se opte, y donde lo grupal y lo individual se integren y complementen de forma armónica”.

En la misma línea, tal como se expresa en los lineamientos de la Escuela Posible², el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba busca promover el desarrollo integral y holístico de la comunidad, a través de políticas pedagógicas y socioeducativas. Estas se reflejan tanto en los diseños curriculares, de todos los niveles y modalidades que contemplan elementos lúdicos para el desarrollo de sus contenidos y lineamientos, como así también en diversos programas, entre ellos, el nuestro, Ludotecas, Ajedrez y Go.

Desde el Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Bienestar Educativo, se proponen principios orientadores para las prácticas educativas desde un enfoque de bienestar, los principios que orientan las acciones vinculadas a este programa son:

- Disfrute y Recreación.
- Participación protagónica
- Autonomía
- Acceso a bienes culturales y sociales.

Estos principios están en relación con otros: convivencia y buenos tratos, afectividad, salud y desarrollo integral, vínculos de cuidado y protección, igualdad y no discriminación, entre otros.³ A partir de ellos y entendiendo a la Recreación como un Derecho a garantizar, nos enmarcamos en el modelo de Recreación Educativa propuesto por Pablo Waichman (2004), que al decir de Griffo y Nakayama (2024, pág.8) “toma al juego y a la lúdica como elementos dinamizadores de procesos grupales en pos del protagonismo, la autonomía y el desarrollo de la libertad en el tiempo”. Modelo que propone una acción planificada, con objetivos y actividades que busquen la participación de las personas desde sus intereses y posibilidades, con la finalidad de la toma de conciencia y la construcción de la propia libertad.

²Ministerio de Educación (2023). La escuela posible: consolida logros y emprende la mejora.

³Ministerio de Educación (2024). Bien CBA. Políticas Educativas con enfoque de bienestar.

¿Qué es una ludoteca?

Asistimos a un ritual revelador. Sobre las mesas se concentran miradas. La textura sonora alterna entre la tensión y las risas. Mientras se danza la medio pauta y medio improvisada coreografía del juego, en pequeñas rondas y bajo el abrigo de la vocería de la sala, se revelan habilidades, caracteres y relaciones, se ensayan *fórmulas*, se *manifiestan expresiones* y se *traban amistades*. Asistimos a la cálida y vivificante atmósfera de una ludoteca en plena actividad.

La ludoteca es un espacio que aloja. Nos aloja. Nos reencuentra con el juego, nos conecta con las emociones, nos evoca recuerdos de nuestras historias, nos vincula con otras personas, crea nuevas realidades.

Graciela Scheines afirma que el juego “funda nuevos órdenes” (2017), crea otros mundos posibles. ¿Qué mundos podemos develar en el universo de la escuela?



Diseñador: Mauro Martins

Ludotecas: Lanzando los dados para empezar.

Les invitamos a lanzar los dados y mover fichas, avanzar en este recorrido para jugar y conocer las “Ludotecas”.

Según Raimundo Dinello (2007, en Kuiyan y Guardia), “las ludotecas son espacios de expresión lúdica creativa; de niños, jóvenes y adultos. Tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo integral de la persona en una dinámica de interacción lúdica” (pág.35).

Este autor nos invita a pensar que las ludotecas son espacios, donde se prioriza la lúdica como dimensión constitutiva de todas las personas, de todas las edades, donde promover su crecimiento, apostando a un desarrollo holístico. Al respecto, Lema y Machado, citados por el colectivo de Recreación comunitaria “Abriendo el juego” (2025, pág.51) plantean:

“La lúdica (...) es una dimensión existencial de la persona que se caracteriza por ser una actitud o estado de libre exploración y creatividad, gobernada por el permiso para relacionarse con las personas y los objetos de otra forma que en la vida corriente. La lúdica supone el caos de despojar a las cosas de su sentido original para atribuirles nuevos sentidos” (2013, pág.44).

Entonces, la lúdica como dimensión a desarrollar, como una “manera de habitar el mundo” (Abriendo el juego, 2025, pág. 49) toma presencia en las ludotecas para vivirla, expresarla y potenciarla a través del juego y muchas otras manifestaciones, como el encuentro, la construcciones, los vínculos, las artes.

Es entonces en esta línea que Tosco plantea que “las ludotecas tienen como objetivo común el desarrollo integral de sus participantes a través de un amplio abanico de actividades lúdicas dirigidas o no, el préstamo de juegos y juguetes y la utilización de elementos y materiales que en el mundo lúdico conllevarán infinitas transformaciones” (2022, pág. 63).

En esta definición se suma un modo de funcionamiento, un sistema de préstamos de juegos y juguetes a construir por cada ludoteca, que sea accesible y real, que promueva el juego y el cuidado de los materiales. Y en la búsqueda de la transformación, hecho que ocurre tanto en los objetos, en los modos de jugar, en los vínculos, en las personas y en aquellas comunidades que se animan vivir y disfrutar del universo lúdico.

Al respecto de ludotecas de tipo “itinerante”, pero que podemos tomar para todas en general, y coincidiendo con lo planteado, Oyarzábal (citada en Tosco, 2022) plantea que las mismas “posibilitan la construcción de nuestras subjetividades. Ellas fomentan el derecho al juego, centrándose en la transformación que sucede tanto en los juegos como en lxs participantes” (pág. 68) .

En el contexto de nuestra sociedad nos parece importante ofrecer un espacio de construcción de las subjetividades desde el Juego, el afecto y el encuentro. López Matallana y Villegas Saldaña afirman que la ludoteca es “una institución y una filosofía: frente a una sociedad utilitaria defiende la gratuidad del juego; frente a la imposición, el protagonismo; frente a los niños de diseño, el niño libre y creativo” (1999, pág.11).

Podemos decir que las ludotecas son lugares de encuentro en donde juegos y juguetes dinamizan modos de ser y estar en el mundo, vehiculizan mensajes, formas de vincularse, diferentes lógicas y valores culturales. Y el valor del Juego está en su propia esencia, el jugar por jugar.

No se propone a la ludoteca como contenedora de recursos didácticos para alcanzar contenidos disciplinares sino como un espacio promotor de experiencias transformadoras, por lo que “es preciso no perder el horizonte común de la ludoteca, el cual es el disfrute individual y colectivo del juego” (Mesa técnica de Ludotecas, 2017, pág. 39).



Siga hasta el casillero 92: el juego en la escuela.

De la mano de las ludotecas, el Juego ingresa a las escuelas para incorporarse a la innumerable suma de conocimientos que se construyen en ellas. Estos espacios de intervención socioeducativa responden al contexto en el que se introducen, se construyen con un trabajo que aborda la institucionalización de una práctica cultural, el juego, incorporada como propuesta educativa en nuestras escuelas. Espacios para construir sentidos.

Aquí, el juego se entiende como:

“Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni que haya en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (Huizinga, 2005, pág. 27).

Nos acercamos al juego a partir de esta definición, que implica la importancia de la búsqueda del disfrute; pensemos en las emociones que nos generan estos momentos, por ejemplo, al escapar en la persecución de una mancha o al lograr descifrar una adivinanza. Los tiempos, reglas y espacios se definen según acuerdos entre participantes. En las escondidas, por ejemplo, la duración dependerá del tiempo de encuentro de jugadores, como así también el espacio de juego y ciertas reglas: la persona que se libre última podrá salvar al resto diciendo “¡Piedra libre para todos los compas!”. O podrán cambiar las reglas y crear nuevas propuestas.

Al respecto, Graciela Scheines nos dice que:

“El juego es una forma de conducta diferente a la habitual, un modo peculiar de relación con el mundo. Si el trato cotidiano con las cosas se asemeja a una sucesión de circuitos cerrados (...) jugar es establecer una relación abierta con un mundo abierto e ilimitado” (Scheines, 2017, pág.70).

Nos abre posibilidades de actuar y sentir, nos permite hacer búsquedas y probar soluciones, sin caminos definitivos, crear y construir, promoviendo la creatividad y la divergencia. De esta manera, crear nuevos mundos y caminos, **tomando conciencia** de la propia capacidad creadora. El juego es el presente, *el juego es estar presente*, y todo lo que ahí sucede tiene una consecuencia inmediata, de allí su atractivo permanente para todas las edades.

En la realidad lúdica, en el escenario creado por el juego, se puede habilitar el proceso de conocimiento desde el placer de lo corporal, desde la sensibilidad y el disfrute de los afectos, desde los valores y la ética puestos en ejercicio real, desde el desafío y la creencia en lo que no se ve, en lo que se siente, en lo incierto y lo abstracto, la imagen y el reflejo de la imagen. Se pueden ensayar resoluciones creativas, liberadoras de las frustraciones, satisfactorias; se puede errar y volver a equivocarse, aprender del error, encontrar nuevos modos y experimentar con alegría, es decir, construir bienestar.⁴

Entendemos a la escuela como espacio socio cultural, posibilitadora de la construcción del conocimiento, alejada del enciclopedismo y enfocada en la creación de nuevos modos de aprender. En ellas queremos nombrar un universo que es constitutivo de las personas y sus procesos de vinculación y aprendizajes, el universo lúdico, al que reconocemos como un saber cultural y, como tal, es necesario que sea aprendido y vivenciado. Infinito, con múltiples posibilidades, donde la creatividad y la imaginación funcionan como fuerzas de atracción y gravitan alrededor del Juego.

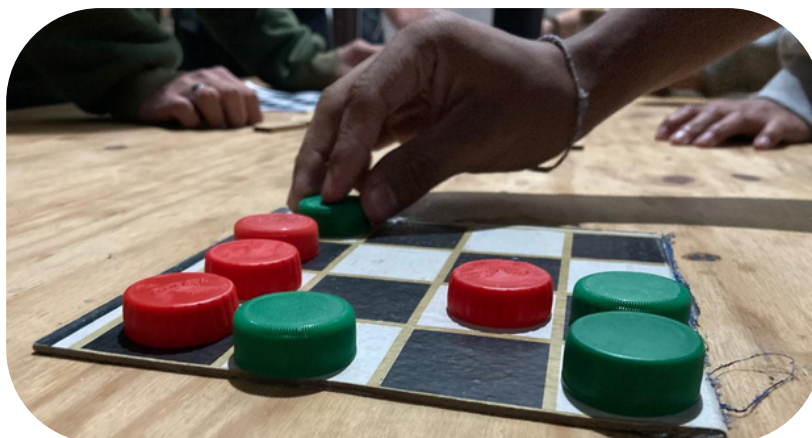
Concebir el Juego desde los procesos de escolarización en el sistema educativo, nos permite pensar en las implicancias sociales, culturales y educativas del universo lúdico. Sabemos que el juego está presente en las escuelas: durante el recreo por iniciativa de estudiantes, en el aula con propuestas lúdicas por docentes. Desde las ludotecas, queremos revalorizar el juego como fin en sí mismo, con su propio espacio y con los valores y potencialidades que el mismo posee.

Proponemos integrar el proceso de la ludoteca a la planificación escolar, a partir de trabajos colectivos e interdisciplinarios, apostando al logro de los siguientes objetivos:

- Propiciar un espacio para construir significantes de bienestar a partir de experiencias lúdicas.
- Recuperar experiencias institucionales y poner en valor proyectos existentes.
- Promover la participación en procesos creativos que posibiliten enriquecer la construcción de las subjetividades de los y las estudiantes.
- Fomentar la participación en el diseño y creación de juegos y juguetes a partir de materiales no convencionales.
- Promover la acción y reflexión sobre los mensajes transmitidos por juegos, juguetes y dinámicas de los mismos.
- Impulsar procesos de autonomía y autogestión que permitan la continuidad de la ludoteca.
- Generar vínculos y trabajos en red con diversas organizaciones de la comunidad.

⁴Para ampliar sobre el concepto de bienestar referir al documento "Bien CBA: Políticas Educativas con enfoque de bienestar". Ya citado.

Ta te ti, suerte para ti: Juegos y juguetes.



*Talleres interactivos del equipo de Ludotecas, Ajedrez y Go

El universo lúdico nos ofrece múltiples posibilidades que se expresan en propuestas de juego, de arte, rondas, juguetes. Cada cual propone diversas maneras de jugar, de ser y de vincularse que actúan a modo de espejo de las diversas sociedades en las que surgieron, es decir, son reflejos de sus contextos socio históricos. Graciela Scheines dice que a partir de ellos “se pueden inferir los rasgos de identidad cultural de una comunidad determinada” (2017, pág.74).

Desde nuestro programa les proponemos que evoquen algunos juegos o juguetes de nuestras infancias: ¿A qué jugaban? ¿Quiénes lo hacían? ¿Qué juguetes les atraían más? ¿Cuáles les regalaban? ¿Qué colores predominaban en ellos? ¿Y si los comparan con la actualidad? Las respuestas podrán variar en función de cada persona pero podremos encontrar, quizás, similitudes que nos permitan visibilizar mandatos, roles, rasgos y actitudes esperables para cada sociedad en un momento histórico dado.

Lo que cada juego o juguete “transmite, lo que nos está diciendo, la pauta cultural, el valor que encierra, y que en la repetición (...) se transmite de generación en generación” (1992, pág.56) es lo que Bonetti denomina mensaje. Coincidiendo con este autor, creemos que podemos encontrar mensajes que tienen que ver con diversas lógicas: de integración, de competencia, de cooperación, de colaboración, de desafío, de exclusión, de roles de género, de agresión, colonizantes. Pero también encontramos en ellos una condición fundamental, la posibilidad de desarrollo, creación y resistencia a los mandatos hegemónicos.



Entonces, la elección de los juegos y juguetes presentes en cada ludoteca darán cuenta de la identidad de la misma. Ella involucra el cómo somos: solidarios/as, cooperativos/as, competitivos/os, competentes, empáticas/os o tantas otras cualidades. En las escuelas podemos fortalecer la construcción de estas características sociales en tanto lo hayamos construido a partir de hábitos y espacios que potencien y posibiliten nuestro crecimiento. A la hora de pensar la construcción de la identidad, de lo que se trata es de poner a jugar ambos polos de la tensión, entre lo individual y lo colectivo. En el proceso del crecimiento, en el desarrollo progresivo de la autonomía, la construcción de un "nosotros" como referencia de identidad, forma parte de un proceso esperable y saludable. (Jugadas, 2018, pág.139, SEDRONAR).

Entonces los sentidos de nuestra cotidianeidad se construyen en relación a otros y otras, la comunidad a la que se pertenece y a la que aspiramos a ser.

Nakayama (2005) plantea la necesidad de respetar las condiciones esenciales del Juego, al abordarlo como promotor de aprendizajes, sobre todo la de la libertad:

“Libertad que no solo reside en decidir si voy a jugar o no, sino en intervenir con pleno protagonismo en todas las instancias y aspectos del juego: como, cuando, con quien voy a jugar. Libertad que no solo se “deja fluir”, se expresa en el juego, sino que se promueve, se potencia como un aprendizaje, como un proceso de construcción (y no de los más fáciles), que se extiende más allá del juego y de la infancia”. (pág.51).

Acordamos con la autora en entender a quienes juegan desde su libertad, como personas activas, con pensamiento crítico frente a los diferentes dispositivos lúdicos, inquietas y resolutivas. También en mirar al Juego más allá de la infancia, como actividad presente en todas las etapas de la vida con cambios y diferencias, pero que se mantiene, desafiándonos a reconocer nuestra dimensión lúdica, abrazar esa potencia y animarse a seguir jugando.

Nuevo nivel desbloqueado: el digital



*Talleres interactivos del equipo de Ludotecas, Ajedrez y Go

Como planteamos anteriormente, somos seres lúdicos que convivimos en un espacio y tiempo determinado, con las características propias de cada época: modos de vida, códigos de comunicación, tecnologías. Nos interesa recuperar un lenguaje común de nuestro momento histórico que se vincula al juego: los videojuegos. Propuestas lúdicas del entorno virtual que se juegan desde la computadora y el teléfono, desafiando la presencialidad, conectándonos y armando comunidades.

Consideramos importante poner en valor estas instancias lúdicas, a veces temidas o demonizadas, entendiendo que, como todos los bienes culturales, son construcciones y reflejos sociales: “Pac man”, “Super Mario”, “Candy crush”, “MaJong”, por nombrar algunos viejos conocidos. En ellos podemos encontrar cantidad de ficciones, protagonistas, objetivos y modalidades de juego. Los hay de tipo competitivos, cooperativos, de ingenio, matemáticos, de cartas, rompecabezas, de acertijos y muchos más.

A su vez, precisamos en este ámbito ser cuidadosos en torno a la dimensión del valor y el mensaje. Desde el programa planteamos la relación con el videojuego desde y en torno al diseño y creación de videojuegos, actividad que reconocemos parte de un movimiento de emancipación cultural, colaborativa y lúdica en sí.

La oportunidad de crear, diseñar y animar videojuegos posibilita la ampliación del horizonte cultural de toda la comunidad, promoviendo la construcción de saberes y la adquisición de nuevas herramientas. También fomenta el desarrollo de la imaginación y la creatividad, invitando a inventar universos, personajes, paisajes, narrativas, territorios, modos de ser y estar, conjugando la fantasía con la propia identidad.

Tanto la construcción de proyectos de videojuegos como el diseño de tableros de juegos, promueven el aporte particular al colectivo desde el propio interés, desde la narración de cualquier clase de relato. Música, dibujos, narraciones, interacciones, programaciones, todo se puede articular para contar historias desde el ámbito propio.

Como ya dijimos cada juego, cada producto cultural, vehiculiza mensajes y así también lo podemos observar en videojuegos y en el carácter de las producciones que llegan a nuestro país. Algunos “juegos” bélicos que promueven modelos a seguir por determinada sociedad existen y son, al universo de videojuegos, lo que las películas de superhéroes al universo cinematográfico.

Si se mira bien a los videojuegos sin más no son sino el ejercicio lúdico aplicado a las computadoras. El problema viene con el acceso desigual a las posibilidades de producción y distribución, la misma vieja historia de todos los medios de comunicación. Al respecto dice Didzgalvyté (2025):

“Hoy, en una industria donde los algoritmos dictan las reglas del juego, la pregunta sigue siendo si podemos crear formas lúdicas que no reproduzcan lo dado, sino que nos ayuden a imaginar lo que todavía no existe. La tecnología no es neutral y su destino aún no está escrito” (pág. 276).

Y aquí es donde podemos contribuir e intervenir, facilitando el acceso a estas herramientas y tecnologías, en pos de la construcción de un proyecto propio, situado y con nuestros rasgos de identidad. Por eso, creemos necesario que estén presentes en nuestras escuelas para jugarlos, conocerlos y disfrutarlos.

También queremos mencionar que en este mundo de los videojuegos y sobre todo de aquellos que se juegan en red, las personas adultas tenemos un rol fundamental: el del cuidado. Estas prácticas que permiten el acceso y la comunicación a la distancia requieren una especial atención por nuestra parte, que no podemos desconocer. Ya que existen plataformas en las que la comunicación se da entre niños/as y adultos/as, poniéndolos muchas veces en situaciones de riesgo, creemos necesario conocer estos espacios, acompañar a las infancias, estar presentes junto a ellas para que estos juegos sean verdaderas situaciones de disfrute y no de peligro.

Saliendo a la cancha: orientaciones para la construcción de ludotecas.

La construcción de ludotecas en escuelas implica múltiples desafíos que podemos evidenciar en las siguientes interrogantes: ¿cómo? ¿cuándo? ¿dónde? ¿con qué? ¿quiénes?.

Y creemos que la última pregunta y su modo de abordarla nos dará el impulso para comenzar el proceso. Uno de los principios orientadores de nuestra línea de acción es la participación protagónica:

“Roger Hart (2003) nos recuerda que la participación es un proceso dinámico y progresivo hasta alcanzar el protagonismo. Para que este principio tenga impacto es necesario que el derecho a participar se ejerza de manera organizada y de forma creciente, lo que resulta un aprendizaje tanto para las niñas, niños y jóvenes como para las personas adultas con las que se vinculan”.⁵

Entendemos la participación como un hecho político, un fin en sí mismo como camino de fortalecimiento de la ciudadanía. Pretendemos promover una participación activa, que nos coloque en un rol de personas plenas, protagonistas de nuestra historia, incidiendo en la construcción de nuestro espacio vital. Apostamos a la transformación, a soñar con otros mundos posibles y estamos convencidos y convencidas que para ello es necesario crearnos espacios de participación distintos a los habituales, tomarnos el permiso de imaginarnos otras formas de participar, transgredir, explorar, innovar. Descubrir que hay otras posibilidades más allá de las que nos han dibujado y hemos aceptado como únicas.

Entonces, ¿quiénes? Creemos necesario que todas las personas de la comunidad (equipos directivos, docentes, no docentes, personal de limpieza, cocineras/os, estudiantes, familias) desde sus roles, sean aliadas en la construcción de este universo lúdico que promuevan la construcción de ludotecas. Siguiendo lo expuesto por la prof. Mané Chiotti (en su seminario de Desarrollo comunitario y Políticas Públicas), acordamos que la comunidad se construye, trabajando colectivamente para la transformación de la propia realidad. Y es así también para la comunidad educativa: el formar parte de la toma de decisiones en cuanto a la creación de una ludoteca, la selección de materiales, sus modos de funcionamiento, sus espacios y tiempos, el aporte desde los potenciales individuales a un proyecto común, enriquece la propuesta, fortalece los vínculos y puede lograr la sostenibilidad en el tiempo.

⁵Para ampliar sobre el concepto de bienestar referir al documento “Bien CBA: Políticas Educativas con enfoque de bienestar”. Ya citado.

Promover el protagonismo, uno de los principios de la política educativa con enfoque de bienestar y propósito de la Subdirección de Participación, Derechos y Comunidad, desde instancias de participación que involucren la escucha activa, el respeto a la palabra, el pensamiento crítico, el aporte de saberes, la creatividad, la implicación y cooperación, derivará en un posible proyecto con miras al futuro. Todo este proceso mediado por la afectividad, el encuentro con otros y otras nos potencia, al decir de Abramowsky, “No es sin afectos y emociones que sucede la educación” (2023, pág. 32).⁶

Cada escuela tendrá la posibilidad de crear su ludoteca, su espacio que nos aloje, con sus propias características e identidad. Y si nos referimos a la pregunta ¿cómo hacerla? creemos importante acercarnos al concepto de creatividad. Consideramos que el pensamiento creativo es la posibilidad de buscar soluciones alternativas a situaciones problemáticas planteadas, que superen el sentido común, la respuesta más lógica, que sorprenda y proponga nuevas dinámicas no exploradas.

La investigadora Romina Elisondo analiza las relaciones entre creatividad y escuela y destaca el aspecto social. Ella plantea que “claramente la creatividad trasciende a los individuos, es mucho más que un trabajo solitario. Los procesos creativos siempre son sociales en tanto implican a otras personas y a conocimientos y productos construidos colaborativamente” (2018, pág.156).⁷

Las ludotecas son laboratorios amorosos para equivocarnos y volver a intentarlo, son espacios para el error. Los errores propician excelentes aprendizajes ya que surgen de la vivencia de las personas implicadas. Los errores se evalúan, se deben reorganizar las estrategias para superarlos y avanzar.

Animarse a construir, proponer soluciones novedosas, diferentes, escuchar la diversidad de voces, ensayar acuerdos, promover la presencia y acción de la creatividad y la imaginación. Así podremos crear y proponer diversidad de ludotecas, cada una con sus formas y particularidades, que fomenten y fortalezcan vínculos y conocimientos.

⁶Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba. (2023). La dimensión socio afectiva en la escuela: orientaciones generales en el marco del bienestar educativo.

⁷Esta mirada que profundiza en lo creativo y colectivo en la escuela, aporta modos posibles del desarrollo de capacidades fundamentales, como el trabajo creativo y colaborativo, y el pensamiento crítico.

A la una, a las dos y a las...¡tres!



*Talleres interactivos del equipo de Ludotecas, Ajedrez y Go

Consideramos que cada ludoteca es diferente y tiene sus propios rasgos de identidad. Pero existen elementos comunes que creemos necesarios para su construcción y aquí los detallamos en cinco pasos para armar una Ludoteca en tu escuela:

1. Conformen un equipo de trabajo: es necesario contar con el apoyo de personas que enriquezcan con sus aportes este proyecto y que serán referentes de la ludoteca, las ludotecarias/os, quienes se encargarán de construir y organizar la propuesta. Junto a ellas estarán nuestras personas aliadas: directoras/es, maestros/as, estudiantes, personal de limpieza, de cocina, familias, representantes del barrio, organizaciones que puedan contribuir con su trabajo, saberes y acompañamiento. Y si hablamos de aliadas, no podemos dejar de nombrar a la sorpresa, la imaginación, la creatividad y las ganas, grandes acompañantes que nos ayudarán a mirar lo cotidiano con otros ojos.
2. Recolecten y construyan juegos y juguetes: la presencia de material lúdico diverso es primordial, ya que abre el abanico de posibilidades desde su construcción, dinámicas y modalidades de juego. Toda ludoteca tiene que tener juegos, juguetes y jugares de todo tipo (competitivos, cooperativos, videojuegos, de movimiento, de mesa, de roles, tradicionales, nuevos, de ingenio y más) para alojar la variedad e intereses de cada participante.

Proponemos realizar un fichaje de materiales, una observación, registro, clasificación e inventario de juegos y juguetes, que nos permita conocer el material disponible, cuidar y mantenerlo en buenas condiciones, proyectar la adquisición y/o construcción de nuevos. También dar cuenta de lo presente en la ludoteca facilita la reflexión sobre por qué esos juguetes y no otros, qué mensajes promueven, si se acuerda o no con los mismos y de qué manera se resuelve. Estos elementos pueden obtenerse a través de diferentes maneras, se pueden construir con estudiantes, con la comunidad, acordar con artesanos/as locales, reciclarse, realizar compras o solicitar donaciones.

3. Busquen un espacio: recorran su institución y busquen un espacio en el que pueda funcionar la ludoteca, según sus posibilidades puede ser un aula, sala, armario, valija, carrito rodante. Es muy importante que no se convierta en un depósito de elementos sino en ese lugar que cuando esparce su magia al aire nos transforma. La presentación de los elementos es fundamental, intentando generar el interés, las ganas de jugar, que sea un espacio que nos pique la curiosidad, que nos convoque.
4. Planifiquen y acuerden un tiempo de funcionamiento: es fundamental crear un “tiempo para la ludoteca”, es el momento en que la magia del juego entra en la escuela, nos encuentra y nos vincula. Consideramos importante construir este tiempo de manera institucional y comunitaria. El tiempo de la ludoteca es un tiempo de juego, disfrute y encuentro, es el suyo propio, el que reivindica el juego en sí mismo. Cada escuela tendrá el suyo, aquí les proponemos diversas opciones: momentos en la semana, algún festejo especial, iniciativas con el barrio en fin de semana, articulaciones con otros espacios. También les presentamos fechas importantes para recordar, incluidas en el Anuario Escolar,⁸ y que creemos son oportunidades para vivenciar y/o crear la ludoteca:

18 de marzo: Día Nacional del Derecho a la Recreación .

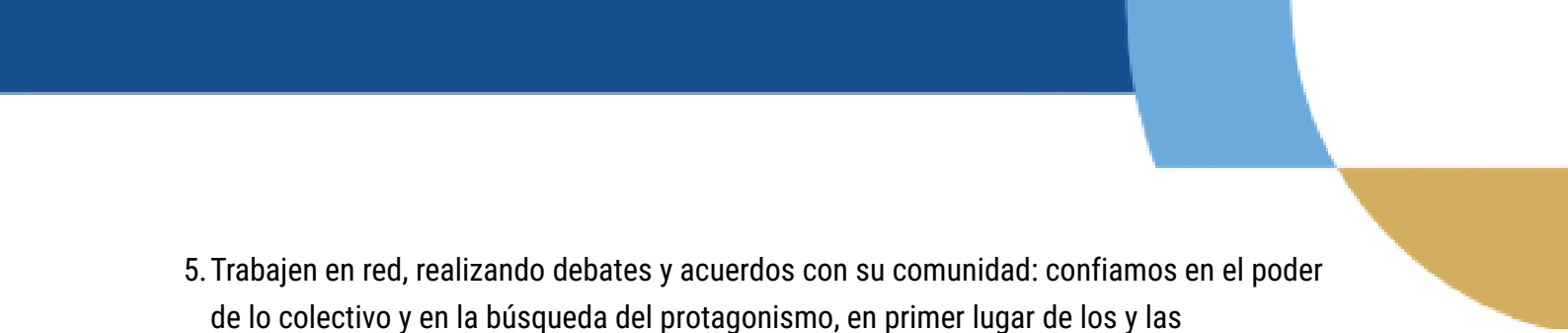
11 de junio: Día Mundial del Juego.

27 de septiembre: Día Nacional de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

La propuesta de TransFORMAR@Cba también nos invita a varios posibles caminos desde sus líneas de acción, como por ejemplo, la construcción de una ludoteca-cooperativa, un club estudiantil con ludoteca o la formación de estudiantes promotores de juego.⁹

⁸Disponible en <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Efemerides/fechas-para-recordar.php>

⁹Ver Propuestas alternativas de protagonismo estudiantil para educación secundaria (res. 06/25) o Espacios de Opción Institucional para educación primaria (res. 05/25), donde se propone la conformación de cooperativas escolares, clubes y promotores estudiantiles, entre otras iniciativas.



5. Trabajen en red, realizando debates y acuerdos con su comunidad: confiamos en el poder de lo colectivo y en la búsqueda del protagonismo, en primer lugar de los y las estudiantes, y en segundo de todas las personas involucradas, por eso creemos importante construir acuerdos sobre el funcionamiento de la ludoteca e involucrar a todos los actores sociales en la toma de decisiones: ¿en qué lugar funcionará?, ¿en qué momento?, ¿quiénes estarán a cargo?, ¿se podrán llevar elementos a casa?, ¿se hará un registro?, ¿cómo es el sistema de préstamos? Todos estos interrogantes y más serán la oportunidad para generar debates y consensos en pos del mejor funcionamiento posible, otorgando diferentes grados de responsabilidad y compromiso y, así posibilitar la sostenibilidad en el tiempo.

Todo este es un proceso vivo, que se pregunta y repregunta, comienza con una mirada de lo que hay y lo que son, lo que se puede hacer y continúa con una revisión constante de lo que sucede. Para acordar rumbos, modificar direcciones y plantear nuevos caminos en la construcción de la ludoteca.

Hay equipo: nuestra propuesta de trabajo

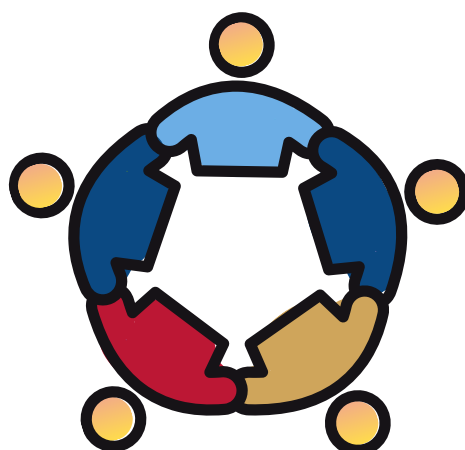
El Programa Ludotecas, Ajedrez y Go de la Subdirección de Participación, Derechos y Comunidad, lleva adelante las siguientes acciones:

- Proyecto Con-jugando, ludotecas en bibliotecas: kits de juegos de mesas, juegos de autor, dispositivos lúdicos con secuencias didácticas y juegos cooperativos en Bibliotecas Pedagógicas de la provincia.
- Construcción y acompañamiento de ludotecas en escuelas para la promoción del derecho al juego.
- Ludoteca Ambulante, con intervenciones en escuelas y espacios socioeducativos
- Talleres de diseño y desarrollo de videojuegos, con estudiantes y docentes.
- Asesoramiento para el diseño de dispositivos lúdicos para el abordaje de contenidos o temas específicos.
- Repositorio digital: con variedad de juegos imprimibles, prototipos y versiones beta. Descarga abierta y gratuita para docentes.
- Capacitaciones con puntaje docente: "Herramientas y propuestas para la promoción del juego en la escuela: ludotecas y escenarios lúdicos", "Crear juegos es crear mundos: experiencias y herramientas para el diseño de juegos de mesa en la escuela", "Introducción a la programación de videojuegos", "Ajedrez y Go en la escuela".
- Proyectos de Ajedrez y Go en las escuelas.
- Torneos Provinciales de Ajedrez, en escuelas primarias y secundarias.
- 50 Ludotecas a 50 años del golpe cívico-militar.

También formamos parte de la Red Provincial de Ludotecas, conformada por diferentes organizaciones, que busca promover el derecho al juego en sus territorios, el intercambio de experiencias y el desarrollo de proyectos socioeducativos.

Bibliografía consultada:

- Abriendo el juego. Abriendo el juego. Recreación comunitaria. Del territorio a la palabra.(2025). Espíritu Guerrero editor.
- Bonetti, Juan Pablo. (1992). Juego, cultura y ... EPPAL.
- Chiotti, Mané. (2025). Seminario de Desarrollo Comunitario y Políticas Públicas, clase realizada en julio de 2025 en la ciudad de Alta Gracia, Córdoba, Argentina.
- Didzgalvyté, Marijam. (2025). Cómo los videojuegos están cambiando el mundo. Ediciones Godot.
- Elisondo, Romina Cecilia. (2018). Creatividad y educación: Llegar con una buena idea. Revista Creatividad y Sociedad · n° 27. Artículo disponible en repositorio digital del CONICET: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/98611>.
- Griffa, M. y Nakayama, L. (2024). Clase 2: Introducción a la recreación. Paradigmas y Debates Actuales en el Campo de la Recreación. Especialización en Recreación y Juego. Facultad de Educación Física Ipef. Universidad Provincial de Córdoba.
- Huizinga, Johan. (2005). Homo ludens. Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Ley de Educación Nacional n° 26206. (2006). Documento disponible en <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>.
- López Matallana y Villegas Saldaña. (1999). Organización y animación de ludotecas. Editorial CCS.
- Mesa técnica de Ludotecas (2017). Lineamientos Ludotecas en Colombia: con las voces y miradas de los ludotecarios y las niñas, los niños y los adolescentes. Compilación y producción texto final: Patricia Bojacá Santiago, Cooperación Juego y Niñez.
- Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba. (2024). Bien CBA: Políticas Educativas con enfoque de bienestar.
- Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba (2023). La dimensión socio afectiva en la escuela: orientaciones generales en el marco del bienestar educativo.
- Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba (2023). La escuela posible: consolida logros y emprende la mejora.
- Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat. Dirección General de Niñez y Adolescencia. (2017). Juegotecas barriales en la Ciudad de Buenos Aires. Compilado por Anahí Kuiyan ; Virginia Guardia. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Proyecto de Ley Nacional de Recreación. (2024). Documento disponible en <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2024/PDF2024/TP2024/0903-D-2024.pdf>.
- Nakayama, Lilia. (2004). Una mirada a los juegos infantiles en Ziperovich, Pablo Carlos (Compilador). (2005). Juego y creatividad en la escuela". Educando Ediciones.
- Scheines, Graciela. (2017). Juegos inocentes, juegos terribles. Espíritu Guerrero Editor.
- SEDRONAR. (2018). Jugadas. Adolescencia y juventudes ni puestas ni sacadas.
- Tosco, Rodrigo. (2022). Dispositivos y espacios lúdicos-creativos. juegos de mesa, escenarios lúdicos, tableros de juego y ludotecas. Venteveoeditorial.
- UNICEF. Convención sobre los Derechos del Niño. (2006). documento disponible en <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
- Waichman, Pablo. (2004). Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico. Ediciones Pablo Waichman.



BienCBA



PROGRAMA LUDOTECAS, AJEDREZ Y GO

Programa Ludotecas, Ajedrez y Go

Subdirección de Participación, Derechos y Comunidad

Dirección General de Bienestar Educativo

Secretaría de Fortalecimiento Institucional y Educación Superior

Responsables de la escritura: Paula Oyarzabal, Ivana Ingratta y Vladimir Charkot

Revisión de contenido: Marcos Griffa, Paula Vicentini y Juan José Castellano

Diseño gráfico: Paula G. Terán García

AUTORIDADES

Martín Llaryora | Gobernador

Myrian Prunotto | Vicegobernadora

Horacio Ademar Ferreyra | Ministro de Educación

Victoria Flores | Secretaria General de Ambiente, Economía Circular y Bóciudadanía

Claudia Amelia Maine | Secretaria de Fortalecimiento Institucional y Educación Superior

Juan José Castellano | Director General de Bienestar Educativo

Luis Sebastián Franchi | Secretario de Educación

Gabriela Cristina Peretti | Secretaria de Innovación, Desarrollo Profesional y Tecnologías en Educación

Nora Esther Bedano | Secretaria de Coordinación Territorial

Andrea Fessia | Subsecretaria de Coordinación Educativa

Lucía Escalera | Subsecretaria de Administración