

Universidad de La Salle

Ciencia Unisalle

---

Sistemas de Información, Bibliotecología y  
Archivística

Escuela de Humanidades y Estudios Sociales

---

4-12-2021

## Propuesta de un programa de alfabetización informacional lúdico en la Biblioteca Pública de Bosa

Joan Nicolás Garzón Castiblanco

*Universidad de La Salle, Bogotá*, jgarzon01@unisalle.edu.co

Follow this and additional works at: [https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas\\_informacion\\_documentacion](https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas_informacion_documentacion)

---

### Citación recomendada

Garzón Castiblanco, J. N. (2021). Propuesta de un programa de alfabetización informacional lúdico en la Biblioteca Pública de Bosa. Retrieved from [https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas\\_informacion\\_documentacion/747](https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas_informacion_documentacion/747)

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Escuela de Humanidades y Estudios Sociales at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Sistemas de Información, Bibliotecología y Archivística by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).



**UNIVERSIDAD DE LA SALLE**  
*“Educar para Pensar, Decidir y Servir”*

**PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL LÚDICO  
EN LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSA**

**Joan Nicolás Garzón Castiblanco**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES  
PROGRAMA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN, BIBLIOTECOLOGÍA Y  
ARCHIVÍSTICA  
Bogotá D.C. 2021**

**PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL LÚDICO  
EN LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSA**

**Joan Nicolás Garzón Castiblanco  
Código: 33151001**

**MONOGRAFÍA TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL EN  
SISTEMAS DE INFORMACIÓN, BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVÍSTICA**

**Director: Johan Enrique Pirela Morillo**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES  
PROGRAMA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN, BIBLIOTECOLOGÍA Y  
ARCHIVÍSTICA  
Bogotá D.C. 2021**

**Nota de aceptación:**

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma Jurado**

---

**Firma Jurado**

## DEDICATORIA

*A quienes me conectan con lo mejor de la vida:*

*Mi Mamá, por su constante apoyo durante los cinco años de esta experiencia dentro de la universidad, sus consejos me ayudaron a sacar adelante esta meta de llegar a estar en la Universidad de La Salle.*

*Mi Papa por su apoyo moral, sus palabras llenas de emotividad y motivación que me ayudaron a llegar hasta aquí.*

*Mi familia por su apoyo y sus palabras de estimulación y experiencia.*

*Morocho, esto también es para ti, porque llegaste en un momento muy importante en mi vida y has estado apoyándome incondicionalmente desde el día que te conocí.*

***¡GRACIAS A TODOS!***

## **AGRADECIMIENTOS**

*A Dios, porque me da vida y salud para poder construir este proyecto de vida que viene desde hace mucho tiempo.*

*A mi mama, por darme siempre su ánimo para culminar este proceso y estar siempre de corazón acompañándome en todo momento.*

*A mi papa, por brindarme su apoyo y sus consejos que siempre que puedo los coloco en práctica.*

*Profesor Johan Pirela, usted siempre con su disposición de ayuda y por su vasta sapiencia en la profesión, GRACIAS por sus palabras, su asesoría siempre de la mejor forma hace que esta profesión sea reconocida a nivel iberoamericano.*

*A mis compañeros, con los que compartí experiencias gratas, con los que discutí, con los que lloré y reí siempre fueron un referente para continuar con este proceso adelante.*

*A la Universidad De La Salle, porque me dejaron cumplir una de mis mayores metas que era la de poder tener el honor de estudiar en sus aulas, de ser guiado e instruido por los profesores del programa de Sistemas de Información, en esta carrera que es referente nacional y que siempre soñé y tuve el anhelo de entrar, que gracias a ella y a Dios hoy puedo cumplir de forma satisfactoria este sueño.*

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	8
ABSTRACT .....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.....	12
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2 OBJETIVOS .....	16
1.2.1 OBJETIVO GENERAL.....	16
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	16
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	17
CAPÍTULO II MARCO TEORICO.....	19
2.1 ANTECEDENTES Y ESTADO DEL ARTE.....	19
2.2.1 LUDOTECA.....	23
2.2.2 ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL.....	26
2.2.3 BIBLIOTECA PÚBLICA .....	28
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO .....	32
3.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	32
3.2 ENFOQUE .....	32
3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.4 MÉTODO .....	34
3.5 TÉCNICA.....	35
3.6 INSTRUMENTO.....	35
3.7 INFORMANTES .....	35
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
4.1 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
4.1.1 FASE I.....	37
4.1.2 FASE II .....	38
4.1.3 FASE III .....	38
5.1 CRITERIOS DE COMPARACIÓN .....	39
5.2 ANÁLISIS GENERAL DEL CUADRO COMPARATIVO.....	45
5.3 ANÁLISIS DE LAS BUENAS PRACTICAS POR CRITERIOS.....	47
CAPÍTULO VI.....	51
PROPUESTA DE PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL LUDICO PARA LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSA.....	51

<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>58</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>59</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>61</b>



## RESUMEN

Esta investigación presenta el proceso para el diseño, presentación e implementación de una propuesta para un programa de alfabetización informacional medida dentro de la ludoteca, dirigida como una invitación hacia los niños de la comunidad cercana a la Biblioteca Pública de Bosa con el fin de generar habilidades informacionales dentro de un ambiente lúdico.

Para lograr dicha propuesta se siguen las diferentes fases que se han propuesto para su desarrollo, teniendo como marco conceptual las diferentes posturas sobre la Alfabetización Informacional (ALFIN) como el concepto principal, lo cual la investigación presenta una investigación que va desde el concepto general, hasta sus aportes en la sociedad y su aplicación. El segundo concepto definido es el de Ludoteca que va desde los aportes hechos por distintos autores europeos y de Latinoamérica enfocados en su historia, función y sus actividades dentro del desarrollo del niño.

Se desarrolla una metodología basada en lo cualitativo aplicando instrumentos como guías de observación y matrices comparativas relacionándolas con la finalidad que persigue el trabajo; siendo de esta forma, se presentara una propuesta al final adecuada para la aplicación y puesta en marcha de un programa de alfabetización informacional que articule los procesos lúdicos, dinámicos y de aprendizaje de una ludoteca.

**PALABRAS CLAVE:** Ludoteca - Alfabetización Informacional – Aprendizaje - Biblioteca Pública  
- Comunidad Dinámica

## **ABSTRACT**

This research presents the process for the design, presentation and implementation of a proposal for a program of information literacy measured within the library, the redirection as an invitation to the children of the community Bosa Public Library to generate skills informational within a playful environment.

For the general purpose, to obtain information about information literacy (ALFIN) as the main concept, at the top of the research is presented an investigation that goes from the general concept, to its contributions in society and its application. The second concept is defined in the library that goes from the contributions.

A methodology based on the qualitative was developed by applying instruments such as observation guides and comparative matrices relating them to the purpose pursued by the work; In this way, we present a proposal for the finalization of the application and the implementation of an informational literacy program that articulates the playful, dynamic and learning processes of a playroom.

**KEY WORDS:** Playroom - Information Literacy – Learning - Public Library - Dynamic Community.

## INTRODUCCIÓN

Una propuesta sobre alfabetización informacional tiene como objeto la generación de un espacio de conocimiento, puntualmente el trabajo se realizará a través de la Ludoteca para niños de 8 a 12 años en la Biblioteca Pública de Bosa, básicamente el ejercicio consiste en asociar la cotidianidad de los usuarios con las capacidades intelectuales.

La ludoteca como espacio de acercamiento a las bibliotecas y el conocimiento pretende que los niños interactúen por medio de lúdicas y juegos a apropiarse de la biblioteca como espacio formador de aprendizaje y desarrollo de conocimiento. La ludoteca hace parte de la biblioteca como una de las áreas para la lectura y la escritura de los niños, es una zona de interacción donde estos pequeños cuentan con materiales, contenidos y juegos para participar de actividades que los acercan a la lectura, y que le posibilitan el desarrollo y gusto por leer y escribir. En cuanto al marco teórico de la investigación, este se determinó a partir de tres categorías: *ludotecas*, *alfabetización informacional* y *biblioteca pública*, para ello, se seleccionaron autores expertos y que se constituyen en fundamento del tema para abordar y definir a la ludoteca como un centro de aprendizaje y un espacio de encuentro para los niños en un ambiente de aprendizaje en comunidad.

La metodología se define mediante un enfoque de tipo mixto, el cual se apoya en un tipo de investigación exploratorio, ya que representa un primer acercamiento al uso de un espacio como es la ludoteca para enseñar a niños el uso de herramientas tecnológicas e informáticas y técnicas, actividades que se desarrollarán a través del uso del diario de campo, documento que permitirá conocer el despliegue de las actividades y los resultados del proceso. La aproximación que se hará apunta a una inexistencia de una metodología para enseñar a los niños a usar recursos de información por medio de herramientas tecnológicas, estas son actividades de apoyo para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

La presente investigación tiene como finalidad el diseñar una propuesta que contemple actividades y recursos que apoyen la alfabetización información desde la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa. De tal forma, que el resultado generará una propuesta sobre alfabetización informacional a través de la Ludoteca para niños de 8 a 12 años, con lo cual se espera la generación de un espacio de conocimientos asociado a su cotidianidad y que además permita desarrollar capacidades intelectuales.

## **CAPÍTULO I. EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La alfabetización informacional es un proceso de aprendizaje que busca que la persona por medio de estrategias didácticas pueda desarrollar habilidades, conocimiento y saberes desde la parte tecnológica e informativa utilizando diferentes medios, formatos y recursos de tipo físico, digital y electrónico que le permitan cubrir sus necesidades de información que le permitan localizar, seleccionar, analizar, recuperar, producir y compartir de manera adecuada información clara complementada con sus experiencias y conocimientos previos donde pueda lograr una interacción con otros individuos en contextos académicos e investigativos para poder conseguir un conocimiento y seguir con el aprendizaje permanente.

Las ludotecas son un espacio para el aprendizaje y el desarrollo de los niños por medio de actividades lúdicas y recreativas donde el niño se exprese de manera libre como lo indican Santos y Salgado (2006), quienes señalan que “Las ludotecas surgen como un espacio estructurado (características físicas, materiales, juegos, juguetes, monitores) donde los niños pueden acudir a jugar y en el que se encuentran con otros niños que también van a jugar”. La ludoteca es un lugar que convierte la lúdica en una herramienta para el aprendizaje del niño, mediante objetos, juegos, adivinanzas y actividades que combinen alguna de estas en una finalidad que aporten conocimiento y diversión en un solo componente.

Hoy en día, algunas ludotecas que prestan su servicio a la comunidad no cuentan con productos que apoyen la generación de conocimiento, son muy básicos y no ofrecen algo más allá que libros y actividades para los niños. Las personas que administran estos sitios no siempre cuentan con la

formación necesaria para mejorar o para crear nuevos servicios que aporten y llamen la atención a los nativos digitales y en cuanto a formarlos en cualquier habilidad, esto hace que la ludoteca se vuelva tan solo un lugar en común para los niños simplemente para la lectura y el juego (Borja, 1994).

En ese sentido, tanto los profesionales de las bibliotecas como las personas encargadas de la ludoteca, aún no han determinado un nuevo enfoque lúdico, en donde se sabe que, a partir de este punto se pueden desarrollar habilidades informacionales en los niños, por medio de actividades que se ajusten al contexto en el que se ubique la ludoteca, se deben diseñar estrategias para que los niños se animen a ver a la ludoteca más allá de un centro de diversión, si no como el espacio donde se pueden apoyar para el desarrollo de actividades que estimulen su interés; primero por generar conocimiento y segundo para aprender a utilizar las herramientas que hacen la transformación de ese conocimiento (Borja, 1994).

Uno de los factores que se pueden abordar, como primera medida, es lo relacionado con el desconocimiento por parte del profesional o encargado de la ludoteca, el tema de la alfabetización por medio de esta unidad de información enfocada hacia los niños, usando los recursos con lo que cuenta (Licea, 2009). Por ese motivo, es posible deducir, que usuarios como los niños en este caso, quizá no estén interesados en ingresar a la ludoteca debido a que se les brindan los mismos servicios y esto se puede convertir el algo aburridor para el niño, porque no cuenta con diferentes actividades que vayan más allá y los motiven o reten a explorar nuevas formas de aprendizaje que la ludoteca les podría ofrecer.

En sí, la ludoteca quizá no tome en cuenta estas características para poder avanzar hacia una nueva entidad, donde se vea el potencial que puede tener en la formación de habilidades informativas, para desarrollar niños que, desde temprana edad, ya tengan un buen manejo de herramientas tecnológicas en beneficio de su desarrollo académico (Monroy, 2011). Aquí se podría ver el fin que tiene una

biblioteca en general, el desarrollo de seres humanos sociales y con capacidad de enfrentarse a la sociedad actual, sin ninguna ausencia de habilidades y conocimientos que los hagan ser competentes, críticos y sobre todo que puedan realizar un aporte a la sociedad.

A causa del fenómeno anterior, la falta de nuevos servicios que incluyan nuevas formas de aprendizaje, se consideraría un factor para que se dé la ausencia de usuarios en las ludotecas (Fernández, 2011). Esto hace que no se aprovechen los recursos que brindan y, por ende, no se tenga en cuenta en el momento de encontrar formas de enseñanza y de aprendizaje por parte de los niños, pero más en este caso los padres estarían involucrados en este ítem, por ser los responsables de su desarrollo y educación en un principio, pero también es interés de la biblioteca en formar a los usuarios desde la infancia.

Este factor es importante tenerlo en cuenta, ya que muchas veces la ausencia de nuevas formas de aprender, o la falta de servicios que impacten de manera positiva a un usuario, hacen que este desista de ingresar a un sitio como una ludoteca, en este caso, el niño al ser un ser que necesita de estímulos para que se anime a jugar o aprender, debe ser tenido en cuenta en el desarrollo de nuevos servicios que lo impulsen al aprendizaje pero de una manera divertida o lúdica que no sea monótona o aburrida (Fernández, 2011).

Se tiene en cuenta la formación de los profesionales o encargados de la ludoteca, ya que son ellos los que le dan la visión y encaminan la finalidad de esta, además, debe tenerse en cuenta porque ellos tienen la responsabilidad de crear e implementar nuevos servicios, lúdicas o juegos que puedan integrar el aprendizaje de los niños (Monroy, 2011), contando con recursos y lineamientos para que se pueda tener una ludoteca integral, asimismo el niño que se acerque a la ludoteca va jugar y a divertirse, porque aprende desde una manera más animada y no lo verá como algo aburrido o que no le llame la atención por la misma causa.

Cada día la sociedad evoluciona, en la medida de que las personas tienen nuevas necesidades en su vida y se crean servicios o productos que cubran esas necesidades. La ludoteca debe tomar en cuenta este factor para poderlo incluir o adecuar a su contexto y esto quizá sea una falencia que no se considera en los desarrollos de productos y servicios ludotecarios que se enfoquen en potenciar las habilidades informativas y de investigación en los niños.

Basado en lo anterior la ludoteca está en la capacidad de desarrollar programas de alfabetización informacional que ayuden a formar capacidades, habilidades y destrezas en sus usuarios tener la capacidad de hacer análisis y búsquedas de información para el complemento a sus tareas, ya sean de tipo escolar, investigativo e inclusive para el conocimiento propio. Se pretende desde este enfoque poder brindarle al usuario un espacio donde se forme como ciudadano bajo las bases de una enseñanza que proviene desde la misma biblioteca.

La ludoteca bajo el acompañamiento de la biblioteca como un actor de formación, debe estar presente en todo momento como una escuela de formación de la vida, ya que es la única institución que tiene la capacidad para ayudar a las personas en cualquier etapa de su formación. Como institución social activa está en la obligación de facilitar los recursos para que las personas tengan más que un sitio de esparcimiento y de pasar el tiempo, motivación a seguir aprendiendo de manera tal que pueda formarse como ciudadano activo dentro de la sociedad y sea capaz de fomentar el desarrollo de ideas que ayuden a mejorar su comunidad.

En conclusión, lo que se quiere lograr es, qué consideraciones se deberían tener en cuenta en el desarrollo de metodologías y técnicas que permitan la construcción de un programa de alfabetización informacional en una ludoteca, contando con referentes y antecedentes que permitan dar un mejor



acercamiento a su desarrollo, lo cual se propone la siguiente pregunta: **¿Qué estructura debe tener un programa de alfabetización informacional desde las ludotecas?**

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 OBJETIVO GENERAL**

Proponer un programa de alfabetización informacional en la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa para niños entre 8 y 12 años.

### **1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fundamentar el desarrollo de la alfabetización informacional a partir de las ludotecas.
- Comparar buenas prácticas sobre el desarrollo de la alfabetización informacional desde las ludotecas.
- Diseñar una propuesta que contemple actividades y recursos que apoyen la alfabetización informacional desde la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La propuesta sobre alfabetización informacional a través de la Ludoteca se desarrolla como herramienta básica de la formación de habilidades y competencias informacionales, mientras que para la ludoteca la empodera como un espacio de aprendizaje por medio del juego y la actividad lúdica. Se pretende unir estas dos características para generar una propuesta que adecua herramientas y lúdica. Cabe resaltar que no existen escritos que fortalezcan este tema, pero mediante indagaciones separadas se pueden rescatar aportes que sean realizados en torno a la función que cumple una Ludoteca y como se ha sido su desarrollo en cuanto a servicios y productos. Se quiere que por medio de esta propuesta los niños de 8 a 12 años generen en este espacio, conocimientos que sean asociados a su cotidianidad y les permita desarrollar capacidades intelectuales.

Los niños de la actual sociedad se enfrentan a nuevas formas de aprendizaje, conocimiento y acceso a la información. Por eso, en la Declaración de los Derechos del Niño se insta que “El niño debe ser puesto en condiciones de desarrollarse normalmente desde un punto de vista material, moral y espiritual” (Unesco, 1959). Por esta razón, se les debe brindar las herramientas necesarias para su desarrollo en cualquier contexto social en el que se encuentre el niño o la niña, sin ignorar el entorno educativo que también juega un papel en donde da la posibilidad al menor de formarse y adquirir un aprendizaje que depende de sus necesidades y capacidades.

La ludoteca como espacio de acercamiento a las bibliotecas y el conocimiento pretende que los niños interactúen por medio de lúdicas y juegos a apropiarse de la biblioteca como espacio formador de aprendizaje y desarrollo de conocimiento (Santos & Salgado, 2006). Estos espacios cuentan con áreas para la lectura y escritura de niños, zona de interacción donde los pequeños cuentan con materiales, contenidos y juegos que les permita participar de las actividades que los acercan al gusto por la lectura.

Estos espacios están definidos para que no pierdan la perspectiva social que tienen con los niños, deben estar abiertos tanto para las niñas como para los niños de todos los contextos sociales, también a los que están más necesitados para formar grupos de integración y de actividades donde el juego los incluye en una sola comunidad (Santos & Salgado, 2006). Es así como su función social se enfoca en crear lazos de amistad dentro de las distintas comunidades de niños y evita que se desarrollen factores de racismo y de discriminación por factores físicos, sociales, de posición social entre otros

## **CAPÍTULO II MARCO TEORICO**

### **2.1 ANTECEDENTES Y ESTADO DEL ARTE**

Los trabajos recopilados para la construcción de estos antecedentes, buscan específicamente variadas tendencias con valores agregados como la enseñanza de otros lenguajes como el inglés o el portugués, los métodos de enseñanza basados en el aprendizaje comunitario y la tendencia de hoy en día que es el uso de las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las comunidades, con el fin de que se cree un nuevo conocimiento a partir de la formación de nuevas habilidades por medio de la alfabetización informacional a través de la ludoteca.

Uno de estos trabajos corresponde a Echavarría et. al (2016) titulado “Ludoteca villa kids: para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años del colegio gimnasio moderno villa del norte” plantea la necesidad de fortalecer procesos lúdicos recreativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños que cursan los primeros años de la primaria basados en un estudio de tipo cualitativo descriptivo dentro de una institución donde se aplicaron unas estrategias lúdicas que contribuyeron al desarrollo de habilidades sociales en los niños de dicha institución, identificando intereses y gustos en común dentro de la muestra seleccionada. Como resultado de este trabajo se pudo evidenciar que la generación de estrategias para el aprendizaje desde la ludoteca que contribuyeron al desarrollo de habilidades sociales dentro del contexto escolar; además de eso la ludoteca ofrece un espacio de estimulación para el aprendizaje desde la lúdica y el juego reconociendo estos para el desarrollo humano y las relaciones sociales.

Los aportes que se hacen en este trabajo nos ayudan a observar que los procesos de aprendizaje desde el juego como el que ofrece la ludoteca posibilitan que los niños desarrollen más sus habilidades en este caso sociales desde el juego y la diversión y el aprendizaje se vuelve más dinámico. Desde

ese punto de vista, se pueden proponer otro tipo de generación de habilidades implementando este tipo de estrategias desde cualquier contexto social.

En cuanto al trabajo desarrollado por Casa (2009) titulado “La ludoteca, opción recreativo cultural y educativa para los niños de 3 a 6 años en Bacalar” se centra en la importancia de la lúdica como parte de la formación del individuo durante su infancia y afirma a la ludoteca como una alternativa para su desarrollo integral. Los objetivos del trabajo se centran en conocer las características de la educación formal y su importancia en el desarrollo del niño y la trascendencia que tiene el juego y la lúdica como una actividad recreativa en donde la formación cultural es parte fundamental en la etapa de crecimiento del niño. Los resultados que se obtienen de este trabajo tienen que ver con la ausencia de espacios lúdicos para los niños de preescolar, ya que se detecta que en sus demás contextos sociales no hay un desarrollo adecuado de habilidades como la interacción con los demás y la comunicación ya que algunos de estos vivían en situaciones de violencia familiar y alcoholismo dentro de sus hogares.

Uno de los aportes de mayor valor es que el trabajo demuestra que la ludoteca se concibe como un espacio para el desarrollo de los niños desde un campo recreativo – cultural que muy pocas veces se ve en otros espacios como las aulas de clase hasta sus entornos familiares. Es por eso por lo que también se determina que la ludoteca se centra en el desarrollo integral del niño tomando sus espacios de ocio para que sean aprovechados en este desarrollo, pero también que el niño tenga la posibilidad de mejorar sus relaciones y su lenguaje.

De otra parte, en el trabajo de Ballestas (2006) titulado “La ludoteca como espacio de socialización de niños en situación de desplazamiento” se plantea la mirada global al desplazamiento que existe en Colombia y los efectos que tiene este flagelo en la sociedad, en cuanto al desarrollo de la personalidad de los niños que han vivido esta situación desde su mínima edad, pasando también

por el pensamiento y la identidad que pueden formar. Básicamente este trabajo se basó en investigaciones sobre desarrollo de identidades y como una ludoteca puede contribuir a mejorar este aspecto por medio de espacios de aprendizaje donde el niño también pueda relacionarse con otras personas.

Las conclusiones que arroja esta investigación arrojan que el desarrollo social del niño depende del entorno en el que se encuentre, en este caso los niños en situación de desplazamiento se les brindó un espacio como una ludoteca para observar tanto el comportamiento que tenían en el momento de enseñarles por medio de los juegos y el material que se ofrece la ludoteca. Al final el ejercicio pone en evidencia que la integración de los demás actores en la vida del niño como los profesores y sus padres más la didáctica que se puso en práctica hizo que ellos pudieran expresar sentimientos e ideas de lo que piensan del entorno en el que viven y permitir reconocer su identidad dentro del mismo.

El aporte para la investigación demuestra de nuevo como los procesos lúdicos generan cualquier tipo de desarrollo en este caso el reconocimiento del niño como actor social dentro de su comunidad más allá de los problemas que surgen a su alrededor. Actividades como estas pueden funcionar de igual forma dentro de un contexto social menos golpeado por flagelos como la violencia y el desplazamiento en el que se cohiben el desarrollo del niño socialmente hablando.

Desde la perspectiva de una ludoteca bilingüe Duran et. Al. (2014) se desarrollaron tres (3) aspectos generales que son el proceso de enseñanza aprendizaje, el idioma inglés y el concepto de ludoteca. Se utilizó el método inductivo que permite ir de lo general a lo particular, pero teniendo en cuenta diferentes conceptos que sean del tema central del proyecto. La idea de una ludoteca bilingüe surge por la importancia del aprendizaje del inglés y el dominio de este por los beneficios que a largo plazo pueden obtener los niños, por eso se propone que por medio de materiales didácticos en la ludoteca bilingüe pueden generar una apropiación más profunda del idioma, pero también observar

que tanto interés le colocan los niños al aprender el inglés. Al final de trabajo las conclusiones arrojan una buena aceptación para la creación de la ludoteca bilingüe tanto los profesores como los padres dieron este grado de aceptación de acuerdo con las actividades desarrolladas descritas antes.

Este tipo de aporte es significativo porque muestra otro enfoque como la importancia del idioma inglés en los procesos de aprendizaje y desarrollo del niño. Como se menciona en el trabajo el grado de urgencia por la enseñanza de otra lengua influye mucho en la parte académica de un niño, ya que posibilita en un futuro la llegada de oportunidades de estudio o laborales y esto contribuya a la construcción de una persona que cuenta con la capacidad de ser bilingüe y quizá pueda transmitir este conocimiento a otras personas.

Mientras que el trabajo desarrollado por González (2013) se evidencia la creación de un “ambiente enriquecedor en el que los niños disfruten de un espacio saludable, creativo y estimulante para su desarrollo integral”. (González, 2013, p. 19). El documento plantea que a través de la observación que contó con la participación de dieciséis (16) estudiantes del Colegio Regino Montaña, se diseñaron seis (6) rincones donde estarían los niños simulando la ludoteca a futuro. El trabajo concluye en que la ludoteca es un espacio creado para la recreación que ayuden a los niños a desarrollar habilidades que les permitan hablar con un mejor lenguaje, habilidades socioemocionales adaptadas por medio de juegos, juegos de mesa, cuentos, juguetes y demás material didáctico bajo unas reglas de convivencia para que este espacio pueda aprovecharse mejor.

## **2.2 CATEGORÍAS CONCEPTUALES**

### **2.2.1 LUDOTECA**

La ludoteca se concibe como un espacio para el aprendizaje por medio de dinámicas que permitan el desarrollo de habilidades, conocimiento gracias a los recursos que cuenta: juegos, material audiovisual, libros y demás cosas que se puedan usar para tal fin. Los espacios utilizados están acondicionados para el entrenamiento y la distracción con actividades diseñadas para el desarrollo de ideas, planificación de estas y que se puedan materializar. Este tipo de espacios fue creado en la década de los 90's con el fin de dar acceso a los niños que contaban con pocos recursos y no podían acceder a un tipo de material lúdico, además estos espacios están diseñados para que desarrolle la naturaleza del ser un niño.

La ludoteca es un espacio de recreación y educación, en donde el juego hace parte del aprendizaje con espacios distribuidos y ambientados para el esparcimiento, contando con juguetes, recursos, actividades y personas especializadas que idean, planifican y materializan el fin de la ludoteca. Este modelo nace de las bibliotecas públicas en el siglo XX en Estados Unidos, en donde copiando el modelo de préstamo en la biblioteca, se accedían a materiales lúdicos para que los usuarios los llevaran a su casa, esto con el fin de poder dar acceso a los niños de bajos recursos a estos materiales por su condición social. Es así como se decide difundir este modelo en Europa con la aprobación de la Declaración de los Derechos del Niño en 1959, después fue replicada en países latinoamericanos como Venezuela, Chile entre otros (Fernández, 2011).

Parte del desarrollo de la ludoteca es primordial saber la importancia que tiene el juego en los niños ya que hace parte de un aprendizaje profundo por medio de la imaginación, el juego enseña, es divertido y se puede aprender en otros espacios diferentes a un aula de clase o el hogar; por eso existe más motivación a querer aprender. Espacios como estos pueden ser creados como un apoyo a las



aulas de clase, porque mejora el rendimiento y el aprendizaje que hay en los niños, por medio de los programas que ofrecen, los eventos y los juegos que se diseñan y que son algo más que libros puestos en una estantería.

Estos espacios de encuentro entre niños, donde descubren distintos tipos de actividades, juegos y lúdicas que están destinados al desarrollo de los niños en distintos aspectos, sociales, de comportamiento y enseñanza. Estas instituciones están especialmente pensadas para el desarrollo de la personalidad a través del juego y la diversión, todo esto va ligado al contexto cultural en donde esté ubicada la ludoteca, se trabaja la psicomotricidad y se hace dinamización del aprendizaje, acompañados del ludotecario que se convierte en educador (Monroy, 2011).

La ludoteca se convierte en un espacio valioso para la educación y el desarrollo del niño que usa su imaginación, creatividad para crear habilidades de aprendizaje en un ámbito lúdico que le proporciona los materiales necesarios para poder favorecer la formación cognitiva, física, social, el ingenio y también la parte afectiva, los juegos, actividades y eventos consiguen facilitar esta integración y los niños comparten sus horas dentro de este espacio y se les enseña a tolerar a las demás personas, a no ser personas de mal, aceptar perder o ganar como parte del juego. De esta manera la ludoteca se consolida como el espacio ideal dentro del entorno social de la niñez en donde ejerce el derecho a jugar.

Es una institución de ayuda en la que está enmarcada la enseñanza y la información, son centros de investigación en donde el aprendizaje comienza por el juego y los desarrollos mentales ayudados por el material didáctico diseñados para los niños y sus familias. Estas instituciones disponen de partes de recreación ambientados para el juego con elementos de lúdica y de profesionales especializados. Son una opción para que niños y jóvenes puedan tener un acercamiento

al aprendizaje, el juego y la lúdica de forma que no se vean limitados por la sociedad en una actividad tan propia y natural: el juego (Borja,1994).

Se concibe como un entorno en donde lo primordial es lo social y cultural en donde los niños encuentran condiciones que favorecen el aprendizaje que comienza desde el juego que garantiza la protección integra de sus derechos, se cuida la integridad física, emocional y social, crean tranquilidad y confianza entre los niños potencia el desarrollo y aptitudes para su proceso de formación para la vida, la empatía, la comunicación asertiva en las relaciones personales, la solución de conflictos, el pensamiento crítico y el manejo de estrés dentro de su cotidianidad.

La ludoteca es un lugar en donde se orienta y ayuda al niño a introducirse al aprendizaje por medio del juego, con la utilización de espacios de esparcimiento donde se desarrolla especialmente la interrelación personal entre niños y jóvenes, aquí el niño es protagonista ya que refleja libertad de poder expresarse de manera natural sin que se vea cohibido. Por otra parte, esta institución busca educar al niño potenciando el juego y el ocio desarrollando valores humanos como el respeto, la tolerancia y la solidaridad con la comunidad en la que se encuentre (Borja, 1994).

El valor que tiene el juego dentro de espacios lúdicos es de ofrecer diversión porque hace disfrutar al usuario y los saca de lo cotidiano; la ludoteca debe aprovechar al máximo este mecanismo de aprendizaje que lo puede orientar hacia un desarrollo integral y positivo del niño en pro del fomento a la transformación personal, genera distintas nociones de acuerdo con sus intereses teniendo en consideración su contexto social, familiar, económico y demás en el que se desarrollen. Aparte de esto atrapa una serie de cualidades como el reconocimiento del entorno donde se deben dar espacios de respeto y la igualdad y se promueva la convivencia sana y en comunidad.

### **2.2.2 ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL**

La alfabetización informacional se concibe como la capacidad de adquirir información por medio del desarrollo de habilidades que le permitan la recuperación de esta en soportes electrónicos. Dichas habilidades se relacionan en cómo se deben dar el manejo a la información, como usarla, buscarla, interpretarla y manipularla de forma tal que la personas tenga la capacidad de generar conocimiento de la mano de las experiencias en el uso de la tecnología y el dominio de los medios. De esta forma la persona es capaz de relacionar las experiencias y los hechos que los hacen razonar y formarse integrar mente como persona.

La alfabetización informacional es una destreza que tiene como fin el desarrollar habilidades prácticas en tecnologías de la información, se requiere que la persona esté en la capacidad de manejar unos recursos de procesamiento de texto, bases de datos, hojas de cálculo y aplicaciones que se enfoquen en el desarrollo de conocimiento y aprendizaje, junto con algunas habilidades generales propias de las tecnologías de la información incluyendo la impresión de un documento o grabar datos en un medio magnético. En ese sentido, la persona debe estar en la capacidad de saber qué hacer con un computador y debe saber de computadores para poder valerse en un contexto social basado en la información (Bawden, 2002).

Hoy en día las tecnologías de la información han impactado de forma tal que el ser humano común puede encontrar la información que requiera con solo escribir una palabra en un buscador; los recursos son diversos en donde la información se encuentra en medios diversos que requieren de herramientas físicas y tecnológicas para tal fin. La expresión alfabetización informacional suena extraña porque quizá se relaciona con el saber leer y escribir, pero a diferencia de la formación tradicional la alfabetización informacional busca que la persona pueda tener habilidades de búsqueda

y localización de información, evaluación de los recursos usados, comprensión y utilización de la información y saber cómo comunicarla

Razón por la cual, es posible afirmar que la alfabetización informacional acerca a la humanidad a la sociedad de la información, a fin de que los datos se utilizan para la toma de decisiones y realizar tareas relacionadas con la formación y el crecimiento de un ciudadano que está comprometido con su comunidad. Una persona debe ser capaz de saber cuándo requiere información y tener la capacidad de buscarla, analizarla y evaluarla para poder hacer uso de ella en cualquier circunstancia de su vida. La alfabetización informacional busca que el individuo desarrolle más su inteligencia y así pueda ser partícipe de la comunidad en la que se encuentra. En sí es una condición en la que la persona está en formación permanente, ya que va creando conocimientos, adquiere destrezas, se capacita a nivel personal y está en la capacidad de responder a los problemas que genere su comunidad mediante la participación ciudadana con espíritu emprendedor (Sturges, P. 2012).

Desempeña un papel importante en la sociedad, ayuda a hacer un buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que reduce la brecha digital dentro y fuera de las naciones. La alfabetización informacional promueve actos de tolerancia y la comprensión solidaria a través del uso de la información en varios contextos sociales, culturales, multiculturales y multilingües. Ante el crecimiento de la multiculturalidad en nuestra sociedad la alfabetización informacional debe constituirse como una puerta abierta hacia la comunidad en sus distintos sectores, ciudadanos nuevos y personas de bajos recursos ayudándoles e integrándolos a la sociedad con ayuda de servicios e información específica al disponer de recursos para ello, al mismo tiempo que sirve para ser eje de aprendizaje multicultural en la sociedad en la que se encuentre (Pinto, 2007).

El fin que persigue es poder mitigar que más personas se queden sin poder desarrollar competencias que les permitan acceder a la tecnología, a pesar de que muchas de estas tengan un

elemento como estos muchas veces no tienen el conocimiento y la habilidad para usarlas. Hoy en día vemos que las tecnologías de la información han ido avanzando a pasos gigantes, mucha de la población se ha ido acoplado a este cambio que ha generado beneficios ya que se da una pequeña inclusión en cuanto al manejo de elementos electrónicos para el acceso a la información, diversión y los millones de transacciones que se hacen día a día.

En un sentido más amplio, la alfabetización informacional aparece como un derecho al que todas las personas pueden acceder en su calidad de ciudadanos en una sociedad. Es un elemento que invita a que las comunidades se incluyan más socialmente, que hagan parte de la nueva sociedad de la información y el conocimiento con el fin de que haya una participación y formación permanente de los ciudadanos. La alfabetización informacional está relacionada con el derecho a la información en cuanto al acceso y la libertad de la información, es decir, que la persona está en el derecho de tener acceso al internet, los recursos informáticos que le puede ofrecer el mismo y la información de interés que pueda dar información al ciudadano sobre las actividades dentro y fuera de su comunidad (Sturges, 2012).

### **2.2.3 BIBLIOTECA PÚBLICA**

Es una institución que tiene la función de servir a la comunidad en cuanto a servicios que se enfocan en el acceso a la información y el conocimiento por medio de textos, materiales de referencia, audios, video y demás soportes que contengan información. Facilita un mayor uso a la información por medio de las tecnologías de la información y el conocimiento en el contexto social y en las comunidades en donde actúa de manera que se ajusta a la necesidad y demanda social por medio de servicios bibliotecarios que aporta. Es un espacio de consulta y acceso a la información que se encuentra organizada que cuenta con herramientas y recursos para la investigación de un trabajo o estudio, para también suplir necesidades de información de los usuarios y también para poder disfrutar de otras actividades que esta ofrece, como espacios para la lectura, la generación de conocimiento y

otras actividades culturales que van encaminadas hacia un público en general, sin ningún tipo de exclusión.

La cultura como parte de la sociedad no mira sociedades ni aparta a comunidades por su economía o su política, la biblioteca como un espacio social pretende beneficiar a la comunidad que está dentro de un barrio, población, cuadra entre otros como un referente simbólico de la cultura en donde el relacionamiento natural y común busca una unión en las redes humanas, basada en una política de integración social (Gorosito, 2009). La biblioteca pública como organización cultural y de desarrollo de una comunidad es un elemento de desarrollo social, basado en la libertad y la democracia participativa, donde el usuario participa activamente en la investigación y acción transformadora dentro del espacio para así aplicar sus experiencias en la comunidad, porque se transforma en un hombre social que sirve a su comunidad en pro de generar una evolución en sus integrantes, convirtiéndolos en seres que proponen y están dispuestos a servir.

La biblioteca pública promueve espacios de formación, se han convertido en centros de cultura en donde se facilitan las herramientas para poder interpretar de manera individual el entorno social en el que esta la persona y estas también permiten el acceso a diferentes servicios que cubran actividades como la socialización, la participación ciudadana y el intercambio cultural, con el fin de promover el desarrollo y poder eliminar de alguna manera la exclusión social que se ha vuelto un problema social que está vigente y que es posible ir eliminando desde la gestión que hace la biblioteca pública.

En este sentido, la biblioteca pública se convierte entonces en un recurso con un valor social, histórico, económico y educativo para la comunidad, comprometiéndose con el desarrollo de los valores más tradicionales en una comunidad, como el respeto por el otro, la solidaridad y la humildad. El enfoque participativo de estas unidades de información, son iniciativas autónomas que surgen

desde la biblioteca pública en donde se desarrollan actividades de lectura y escritura que garanticen el libre acceso a la información y así se fortalezcan los procesos de formación educativa por medio de la alfabetización (Bibliored, 2015). De este modo, las bibliotecas públicas son parte importante como lugares destinados para la población con actividades que promueven la reconstrucción de la memoria, el compromiso por el actuar en la sociedad participando de manera activa en la comunidad y la apropiación de su territorio.

Otro fin que tiene la biblioteca pública es el de la construcción de una norma que permita erradicar la desigualdad cultural que se presenta en las comunidades de las que son parte y sirvan de apoyo para formar ciudadanos que promuevan la generación de sociedades más incluyentes e iguales, donde las personas gozan de los mismos derechos, tengan las mismas condiciones de vida y de educación, esto se logra cuando un usuario que utiliza los servicios y materiales que hay en la biblioteca pública se pueda ilustrar de una manera en la cual pueda observar otro tipo de realidades, conceptos y nuevas culturas que favorezcan el desarrollo de oportunidades de crear mejores sociedades.

Es así que la biblioteca pública se convierte en un espacio para el encuentro de la comunidad donde se incluye programación de actividades varias que acerque a las personas a la lectura, donde existen clubes de lectura para jóvenes y niños, talleres de cine, ejercicios similares en donde la interacción entre la biblioteca y el usuario sea más uniforme y le dé confianza de poder seguir asistiendo a la biblioteca no solo a realizar tareas académicas si no también que encuentre un espacio de diversión y ocio que ofrece otro tipo de actividades tanto para el aprendizaje como para la distracción.

Para el autor Jonatán Cuadros la biblioteca pública “constituye escenarios para el acceso a la información y la búsqueda del conocimiento” (Rodríguez, 2013). La biblioteca pública ha tomado la connotación de ser un ente en donde las personas que viven en comunidades aledañas puedan acceder de manera gratuita a la información y puedan así mismo generar conocimiento que pueda ayudar a

mejorar las condiciones de las comunidades en donde se sitúan, además de generar una motivación a los demás miembros de su comunidad a utilizar la biblioteca pública y los servicios que esta ofrece.

Por tanto, el fin que persigue la biblioteca pública es poder rescatar y devolverle la identidad cultural a una comunidad contribuyendo en tejer socialmente los lazos entre sí por medio del encuentro entre las personas que la conforman y acercando a demás grupos y sociedades de cualquier estrato social para que puedan acceder tanto a la lectura, los servicios que ofrece la biblioteca y más allá que haya un sentido para compartir entre todos experiencias y vivencias.



## **CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Son las etapas en las que se dividió la investigación, se escogieron las técnicas y los métodos que se emplearon para llevar a cabo las tareas propias a la investigación. Aquí se determinó la forma en que la investigación se ordena y se analizan los datos obtenidos, de acuerdo con los instrumentos que se apliquen.

### **3.2 ENFOQUE**

La investigación se planteó desde el enfoque mixto, es decir que incluye lo cualitativo y cuantitativo, que en opinión de Galeano (2007), corresponde a una observación de los fenómenos, donde se hace una descripción ya que el objetivo principal del trabajo se determinó a partir de la creación de un programa de alfabetización informacional por medio de la ludoteca mediante la caracterización de sus necesidades. Se consideran las características de ambos enfoques, ya que lo que hace el enfoque cualitativo es recolectar y analizar los datos por medio de una serie de preguntas con un esquema establecido.

Los estudios cualitativos hacen énfasis en la valoración de lo subjetivo y lo vivencial, donde la interacción entre los sujetos se analiza desde lo cotidiano y cultural para entender el significado que tienen los procesos sociales en esa comunidad para el investigador, quien es el que evidencia y vive la realidad de esa comunidad. En cuanto al enfoque cuantitativo según Hernández Sampieri (2014), es un método que utiliza la recolección de datos para comprobar hipótesis con base en la medición numérica y la estadística, con el fin de establecer factores de comportamiento mediante la observación de los fenómenos.

Este proceso recolecta información del sujeto y la vincula en datos cualitativos y cuantitativos dentro del mismo estudio para responder al planteamiento del problema que se propone. El investigador en este caso debe tener un entrenamiento previo en los dos enfoques (cuantitativo y cualitativo), tiene la capacidad de tener criterios de valoración sobre la investigación y poder mezclar los métodos. El reto de este tipo de enfoque es poder establecer los tipos de método enfocado a un comportamiento humano y estos intenten arrojar resultados que puedan explicar de manera completa la riqueza y la complejidad del comportamiento de las personas estudiándolo desde varios puntos de vista y cuando se hace así, se utilicen los datos cualitativos y cuantitativos.

### **3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Dentro del marco de la investigación, se propuso un trabajo de carácter exploratorio, ya que representa un primer acercamiento al uso de un espacio como la ludoteca para enseñar a niños el uso de herramientas tecnológicas e informáticas para la recuperación de información con fines académicos o personales. Según Cazau “el objetivo de una investigación exploratoria es, examinar o explorar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado nunca. Por lo tanto, sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas”. (Cazau, 2006, p.26).

Este tipo de investigación permite observar y ampliar el conocimiento sobre algún fenómeno para visualizar mejor el problema que se va a investigar. Puede que tenga una hipótesis o varias, en temas que no se han explorado o investigado por primera vez y se estudian variables o factores que pueden estar relacionados con el fenómeno estudiado y se finaliza cuando una de las variables se considera como relevante y no se necesita investigar más porque ya se tiene una definición concreta de esta y se conoce bien el tema.

A través de esta nueva forma de aprender, se intenta generar un conocimiento que permita a los niños a ser más selectivos en el momento de seleccionar información y además de desarrollar competencias informacionales para el buen manejo de aparatos tecnológicos para el objeto principal (Hernández Sampieri, 2014).

### **3.4 MÉTODO**

Para el método de la investigación se enfocó en un estudio de caso particularmente en la Biblioteca Pública de Bosa, ya que se considera apropiado para temas que se consideran nuevos y que examina o indaga de un fenómeno contemporáneo en su entorno real, el contexto, el fenómeno que no es claro o evidente dentro de la IFLA investigación (Martínez, 2006). Sin embargo, Yin (1989) citado por Martínez (2006, p. 174), enfatiza que el método de estudio de caso es apropiado para temas exclusivamente nuevos, pues en opinión del autor la investigación empírica tiene rasgos que la distinguen en indagar sobre un nuevo fenómeno contemporáneo en un entorno real, sumado a esto las fronteras que puede tener este fenómeno y el contexto en el que está inmerso que puede ser evidente.

Martínez (2006), indica que el método de estudio de caso es una metodología rigurosa que busca dar respuesta a cómo y porque ocurren los fenómenos de determinados casos, permite estudiar los fenómenos desde diferentes puntos de vista y no desde una sola variable y admite explorar de una manera más a profundidad, ya que se obtiene un conocimiento más amplio del fenómeno y con esto pueden aparecer nuevos temas y fenómenos que emergen del estudio inicial.

### **3.5 TÉCNICA**

La técnica que se utilizó corresponde al análisis documental de contenido y comparación de la información, para ello se rastrearon documentos que detallaron las buenas prácticas en las ludotecas de varios países de Iberoamérica con el fin de revisar las características de cada una y así hacer una comparación que permita construir la propuesta de alfabetización informacional en las ludotecas. El análisis documental según López (2002), es una técnica de investigación que es objetiva, sistemática y cuantitativa en el estudio de contenidos, es un conjunto de métodos aplicados que se denominan discursos. Kerlinger (1988) citado por Fernández (2002, p.37), menciona que se considera como un “método de observación y medición, porque en vez de observar el comportamiento de las personas de forma directa o pedirles algún tipo de entrevista, el investigador toma las comunicaciones que la gente ha hecho y pregunta por ellas.

### **3.6 INSTRUMENTO**

Como instrumento para la comparación de la información obtenida se elaboró como instrumento un cuadro de comparación donde se colocarán las características, elementos y otros aspectos a revisar, que permitan la obtención de la información. El cuadro comparativo permitirá organizar la información e identificar por medio de unas variables establecidas diferencias y semejanzas entre estas.

### **3.7 INFORMANTES**

Para el proyecto planteado se escogió una población que esta está enfocada en los niños entre los 8 a los 12 años, conformada por niños y niñas de los alrededores de la Biblioteca Pública de Bosa. El número de niños aproximado a participar corresponde a diez (10), escogiéndolos a partir de su asistencia a la biblioteca seleccionada. Es decir que el niño debe estar relativamente estable en el lugar donde se desarrollara el proyecto para su puesta en marcha.

El proyecto se realizará en las instalaciones de la Biblioteca Pública de Bosa, ubicada en el Centro Comercial Metro Recreo ubicado en la localidad de Bosa al sur de la ciudad de Bogotá D.C. El lugar tiene un espacio acondicionado donde funciona una pequeña ludoteca que tiene actividades y juegos diseñados para los niños con el rango de edad señalado anteriormente. Actualmente la Biblioteca Pública de Bosa es frecuentada por 8.000 usuarios en promedio de los barrios que se encuentran dentro de la UPZ Tintal II donde asisten todo tipo de usuarios (niños, adultos, personas de la tercera edad y comunidades indígenas). Esta biblioteca atiende de martes a sábado en horario de 8am a 5pm, cuenta con los servicios de préstamo, consulta en sala, uso de computadores y cuentan con colección de referencia, consulta general en donde están todos los campos del conocimiento y la sala infantil en donde se encuentra la ludoteca. La biblioteca cuenta con una sala general donde se hacen todo tipo de consultas (académicas, de investigación) etc. Allí hay una persona que guía a los usuarios sobre cómo deben realizar la consulta mediante el sistema para encontrar el material que requieren; luego hay una sala donde se encuentra la ludoteca, esta tiene su colección por colores para que los usuarios puedan ubicar los textos de una manera más fácil, el color amarillo es para los álbumes, verde para cuentos, rojo para historietas, naranja libros de leyendas y mitología, morados para las novelas, rosado para los textos de poesía y gris es para teatro. Esta sala cuenta con buena iluminación, tiene treinta y dos (32) sillas y seis (6) mesas, un (1) computador para búsqueda en el catálogo y tres (3) computadores más para que los niños puedan realizar consultas o jugar por internet, un (1) escáner y una (1) impresora braille para las personas con discapacidad visual.

## CAPÍTULO IV. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1.1 FASE I

*Fundamentación del desarrollo de la alfabetización informacional a partir de las ludotecas:*

Para esta fase, se establecerá como elemento básico y esencial el rastreo de información relacionada con la formación, creación, servicios e implementaciones de ludotecas dentro de las bibliotecas. de esta manera se tomarán los elementos de la investigación documental, tomando para ello ejercicios, autores y teorías que fundamentan las ludotecas como centros de aplicación de la alfabetización informacional.

Otro aspecto que desarrollar corresponde a la aplicación de la ficha de observaciones diseñadas para el caso, información que permitirá conocer la dimensión de la ludoteca en la población objeto de la investigación

- a. Diseño de la ficha de observación que será el elemento de base para la recolección de información.
- b. Realización de un ejercicio de observación no participante dentro de la ludoteca e ir recolectando la información de acuerdo con lo que se observa.
- c. Desarrolló y elaboración de varias fichas y hacer una confrontación de acuerdo con las observaciones hechas.

#### **4.1.2 FASE II**

*Análisis y comparación de buenas prácticas sobre el desarrollo de la alfabetización informacional desde las ludotecas*

Para esta fase se revisarán los datos obtenidos en la ficha y la información recopilada de teorías, autores y perspectivas para realizar un cuadro comparativo de buenas prácticas, que permita la obtención de información relevante.

- a. Interpretación de información suministrada por las fichas de observación con el fin de determinar comportamientos, gustos y aficiones en la población objetivo.
- b. Comparación de buenas prácticas de desarrollo de programas de formación y/o alfabetización informacional.
- c. Confrontación de las fichas de observación realizadas con el objetivo de ver un punto de relación en las actividades observadas en la ludoteca.

#### **4.1.3 FASE III**

*Diseño de una propuesta que contemple actividades y recursos que apoyen la alfabetización informacional desde la ludoteca*

La propuesta sobre alfabetización informacional desde las ludotecas tuvo el desarrollo de una propuesta de un programa en el cual están mencionadas el tipo de actividades para el público objeto de la investigación, esta propuesta incluyó también otros aspectos como recursos en el cumplimiento de la función social necesarios para la realización de este y con varias recomendaciones para que sea efectivo. Para la elaboración de este diseño se tomó en cuenta los resultados obtenidos desde la fase 1 y la fase 2.

- a. Desarrollo de la propuesta del programa de alfabetización informacional, teniendo en cuenta el proceso de recolección y comparación de la información.

## **CAPÍTULO V ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Luego de aplicar la técnica del cuadro comparativo de las buenas prácticas que se alinea con el objetivo específico: *Comparar buenas prácticas sobre el desarrollo de la alfabetización informacional desde las ludotecas* se obtiene el siguiente análisis, partiendo de seis prácticas de ludotecas que ya han sido implementadas:

- Corporación del Juego y la Niñez: Ludotecas NAVES, Colombia
- Ludoteca Privada de Valladolid, España.
- Ludoteca Infantil en La Plata, Argentina.
- Ludoteca Argonautas en San Luis, Argentina.
- Ludoteca Pukllana en Lima, Perú.
- Ludoteca Libélula en Sabaneta Antioquia, Colombia.

### **5.1 CRITERIOS DE COMPARACIÓN**

Los criterios señalados dentro del cuadro comparativo de las buenas prácticas de aplicadas en la alfabetización informacional están relacionados con el marco teórico presentado y se ajustan a los objetivos establecidos dentro del trabajo, es decir, son pertinentes y suficientes. Estos son claros y congruentes para el análisis que se realizó a las 6 buenas prácticas que se tomaron en cuenta como referencia para hacer el cuadro comparativo que se presenta a continuación . Finalmente indica que, de acuerdo con las buenas prácticas deben tenerse en cuenta todas las relacionadas. Estas representan cada uno de los momentos de la implementación del instrumento, logrando los objetivos planteados inicialmente en la alfabetización informacional de las ludotecas.



**CUADRO COMPARATIVO SOBRE LAS BUENAS PRÁCTICAS APLICADAS EN ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL EN LUDOTECAS**

<b>CRITERIOS</b>	<b>Ludotecas NAVES</b>	<b>Ludoteca Privada de Valladolid</b>	<b>Ludoteca Infantil en La Plata</b>	<b>Ludoteca Argonautas</b>	<b>Ludoteca Pukllana</b>	<b>Ludoteca Libélula</b>
<b>Didácticas aplicadas</b>	Juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia. juegos simbólicos que desarrollan la imaginación, la interacción y construcción. Juegos de armar que refuerzan las actividades para la creatividad. Juegos de reglas simples y complejas que promueven la interiorización y valor de las reglas	Manualidades, juegos organizados, talleres según la edad de los niños, campamentos urbanos, cuentos a partir de imágenes	En los encuentros, se invita a los niños a jugar: pintar, escenificar, ver películas, en ocasiones cocinar, escuchar la lectura de cuentos y ver presentaciones de títeres. También se realizan actividades al aire libre que se llevan a cabo en el parque, como juegos de mancha, de puntería y con pelotas.	Acorde a las características del desarrollo de los niños, bajo la modalidad taller, en el cual la creación artística es el eje transversal de las mismas. En este sentido podemos mencionar los siguientes talleres: música, construcción de juguetes, dibujo y pintura libre	Juegos y talleres enfocados al desarrollo de valores y sentido de pertenencia, ejercicios de escucha y de dialogo, estrategias de participación y juegos comunes.	Actividades intelectuales enfocadas a la reflexión y análisis, el trabajo expositivo. Actividades recreativas como rondas infantiles el sociodrama, juegos cooperativos a través de la comunicación, elaboración de juguetes y técnicas de relajación.
<b>Procesos de aprendizaje</b>	Los juegos de ejecución o de ejercicios se manifiestan en las ludotecas cuando los niños y las	Desarrollo de su capacidad creativa en cuanto se realizan las actividades de	Propicia la creatividad, el desarrollo personal y grupal. Se enfocan en la	Se desarrollan como primer paso relaciones de confianza y luego puedan	Promueven el desarrollo social y personal a través de la estrategia	En el proceso se propone hacer más participativos y dinámicos las

	niñas repiten toda clase de gestos y de acciones por el solo placer de repetirlos. Les permiten ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas. En las acciones y actividades de los niños y las niñas más pequeños, los juegos son más de tipo funcional, es decir, actúan con los objetos directamente, de forma inmediata, sin uso de la imaginación.	manualidades; también reconocen el valor del compañerismo y la empatía cuando comparten en momentos como este, porque comparten experiencias e inconvenientes de su día a día y ahí mismo se crean ambientes de conversación.	generación y reconocimiento de los valores como la solidaridad, compañerismo y el respeto por las diferencias de los demás.	vivenciar experiencias de aprendizaje para sus vidas revalorizando el juego como espacio de socialización y construcción. Se crean situaciones en donde los niños ejercen su derecho al juego promoviendo el trabajo colectivo dentro de un espacio lúdico.	educacional que respeta el proceso de cada niño teniendo en cuenta su realidad permitiéndole ser protagonista de su aprendizaje, explorando los intereses y su situación vital para transformarla.	actividades hacia los niños con el fin de brindarles educación ambiental en cuanto a la reflexión ambiental del momento. También se posibilita formar tipos de ocio en pro de generar una relación con el medio ambiente con prácticas como la recreación y así crear una relación entre los individuos y su relación con el medio ambiente.
<b>Estrategias de aprendizaje</b>	Construcción de lo participativo y vivencial; experimentación para la socialización desde las vivencias.	Construcción de lo participativo y vivencial; experimentación para la socialización desde las vivencias.	Construcción de lo participativo y vivencial; experimentación para la socialización desde las vivencias.	Construcción de experiencias lúdicas por medio del trabajo colectivo y la reconstrucción de la memoria colectiva.	Bajo las acciones comunicacionales y la expresión libre en donde los niños se expresan sin temor ni inseguridad.	La recreación y el juego por medio de la participación, el dinamismo y la escucha dentro del contexto de la población.
	Planificación del aprendizaje, conocimiento de los niños, intereses	Se potencia la libertad y la creatividad de los niños al	Planificación del aprendizaje, conocimiento	Planificación y construcción de una	Planificación del aprendizaje, conocimiento	Planificación del aprendizaje por medio

<p><b>Desarrollo de metodologías</b></p>	<p>de los niños, diversidad de estímulos, ambiente de comunicación.</p>	<p>no imponerles algún tipo de actividad con cierta cantidad de tiempo. Se observan las inquietudes e intereses de los niños en hacer juegos, exploraciones basados siempre en el interés del niño, esto hace que se dé un desarrollo integral en donde se logran proponer y desarrollar juegos y talleres que promuevan la creatividad, la libertad de expresión y el desarrollo del ocio.</p>	<p>de los niños, intereses de los niños, diversidad de estímulos, ambiente de comunicación.</p>	<p>propuesta política-pedagógica que apunta a revalorizar el espacio-tiempo del jugar particularmente para los niños. A raíz de la información que fue emergiendo de estas situaciones y se estructuraron dos tipos de momentos, los estructurales y los emergentes.</p>	<p>de los niños, intereses de los niños, diversidad de estímulos, ambiente de comunicación.</p>	<p>de una estrategia de intervención en donde se generan prácticas que favorecen la relación entre los individuos y estos hacia el medio ambiente.</p>
<p><b>Perfiles de los profesionales que trabajaron en la buena practica</b></p>	<p>Profesionales en ciencias sociales o a fines.</p>	<p>Profesionales en ciencias sociales o a fines.</p>	<p>Profesionales de educación primaria y educación física.</p>	<p>Profesionales en educación inicial, profesionales en psicología y Ciencias de la Salud.</p>	<p>Profesionales en ciencias sociales o a fines.</p>	<p>Profesionales en ciencias sociales o a fines.</p>

<p><b>Sistematización de la experiencia.</b></p>	<p>Dentro de la experiencia pedagógica y las prácticas de juego; desde la práctica investigativa de carácter cualitativo; por el camino recorrido y los resultados obtenidos; el ludotecario como coparticipe de la sistematización</p>	<p>Se parte desde la libre expresión del niño, en cuanto al desarrollo de las practicas del juego, se hace una observación cualitativa y comunicativa durante la permanencia del menor dentro de la institución, se hace un sondeo de opinión con los padres de acuerdo con la experiencia del menor.</p>	<p>La ludoteca como práctica se presenta como un espacio de educación no formal, de carácter social y comunitario; por su anclaje en un contexto situado y su intencionalidad de ampliar las posibilidades de acceso a un mundo cultural distinto al que habitualmente perciben los niños.</p>	<p>A partir de las diversas experiencias vividas, en este espacio se ha generado una modalidad de trabajo, donde el juego como principal mediador posibilita la construcción de relaciones de confianza y el develamiento de los intereses y necesidades de esto niñas/os, para luego plantear propuestas concretas por parte de los ludotecarios. .</p>	<p>La experiencia de Ludoteca significó dinamizar la biblioteca ya existente en un espacio lúdico de aprendizaje integral. Enfocarse en niños y niñas -que, al margen de su situación, de por sí ya son vulnerable que pasan mucho tiempo solos en casa, sin que sus familiares puedan apoyarles en sus tareas. Otro aspecto importante fue la sensibilización frente a la diversidad cultural debido a sus lugares de pertenencias.</p>	<p>Se presenta como un espacio en donde se crean como estrategias de intervención pedagógica participativa, acorde a las dinámicas socioculturales y educativas de contextos principalmente donde las actividades de recreación educativa son un camino para la Educación Ambiental; y la intervención e intencionalidad formativa se dirige a generar mayores niveles de concienciación respecto a una apropiación ambiental saludable.</p>
<p><b>Resultados de la practica</b></p>	<p>Los niños y niñas que se involucran en las didácticas y juegos han dejado a un lado su timidez y se convierten</p>	<p>Dentro de los resultados de esta práctica, se destacan el buen trabajo del</p>	<p>La ludoteca se ha constituido como un escenario dinámico,</p>	<p>El espacio se ha construido inicialmente como una ayuda a los niños cuyas</p>	<p>La Ludoteca Pukllana es una experiencia de convivencia e interrelación,</p>	<p>La ludoteca ambiental, es un escenario estratégico diseñado de acuerdo con</p>

	<p>en mejores personas, dejan a un lado las diferencias y los conflictos que pueden tener dentro de su círculo familiar, se muestran más alegres y participativos, sus padres que se involucran en estas actividades también juegan un papel importante porque se crean lazos fraternales que en algún momento pudieron romperse.</p>	<p>profesional con los niños, las actividades variadas y los juegos. Para el caso del aprendizaje enfatizan que el 90% consideran el juego como medio de aprendizaje y este contribuye a la formación integral del menor y el desarrollo de una mejor comunicación, aparte de que se tiene un refuerzo escolar dentro de las actividades fuera del colegio.</p>	<p>permitiendo la recreación permanente de estrategias de continuidad, generando articulación con diversos actores de la comunidad y una fuerte adhesión de quienes ya son parte del espacio.</p>	<p>familias asistían al comedor; luego en el año 2011 se pone en práctica el proyecto sobre Educación Inicial Popular con el propósito de colaborar con la Primaria Popular y; finalmente, en el 2013 se constituye la Ludoteca, que en la actualidad continúa funcionando.</p>	<p>un espacio de libre expresión en donde los niños y niñas van perdiendo el miedo a expresar y opinar lo que sienten y piensan. La imaginación y la creatividad como forma de expresión para autoconcernos. Una acción solidaria, en el sentido de un apoyo mutuo sin condición</p>	<p>los objetivos, funciones, actividades recreativas y prácticas de juego que favorezcan el aprendizaje, sensibilización y creación de conciencia de quienes, respecto al ambiente y sus elementos a través del uso productivo del juego, los juguetes y la constante intervención de los ludoeducadores.</p>
--	---	---	---	---	--	---

**Fuente: Elaboración Propia.**

## 5.2 ANÁLISIS GENERAL DEL CUADRO COMPARATIVO

De acuerdo a los criterios señalados dentro del cuadro comparativo de las buenas prácticas de aplicadas en las ludotecas, se analizó de manera comparativa estas seis buenas prácticas en donde se pudo evidenciar que las ludotecas tienen actividades propuestas para los niños dentro del contexto en el que se desenvuelven sus comunidades, es decir, que intentan revivir algunas características o costumbres que se han ido perdiendo por razones que priman en cuanto a los padres, como el trabajo u otras actividades que los alejan de ellos. Estas estrategias han sido diseñadas para que los niños se reencuentren con el valor de la familia principalmente, pero también para que desarrollen un reconocimiento del mundo en el que se encuentran, las relaciones humanas y la capacidad creativa para ejecutar lazos de compañerismo dentro de estas actividades.

También hay actividades en las que se invita al niño a tomar conciencia sobre el medio en el que se desenvuelve socialmente, que en la mayoría de los casos estudiados vemos que es un factor que puede influir en el modo de aprendizaje de los niños, en cuanto a su interacción con las demás personas que hacen parte de su comunidad. Una de las buenas prácticas se enfoca también en la apropiación del ambiente en el que se desarrollan, caso tal como la *Ludoteca Libélula* que se enfoca en este factor enseñándoles a los niños por didácticas de juegos y actividades que desarrollan su intelecto por medio de la participación individual y el recitar exposiciones sobre temas del medio ambiente.

Estas actividades promueven también el desarrollo de sus habilidades creativas desde el valor de la libertad, de no cohibirlos con actividades propuestas que no sea de su agrado y que se sientan obligados a realizarlas en el caso de la *Ludoteca Valladolid*, donde la libertad de expresión prima sobre el ser de la institución, pero también sobre sus usuarios y las personas que están más cercanas a la ludoteca. Aquí la participación de los menores juega un papel importante, porque en definitiva son ellos quienes le dan el sentido a la ludoteca, proponiendo actividades, votando ideas sobre qué cosas les agradaría que la ludoteca realizara; asimismo, se complementan en cuanto que los menores van creando sentido de la

empatía por sus demás compañeros, porque salen un contexto escolar y se adentran en la parte humana que les crea la ludoteca. Más allá, crean competencias y habilidades ya mencionadas que los potencializan en la realización de trabajos escolares y académicos para el caso mencionado.

Los intereses de los menores se ven reflejados en las exploraciones cotidianas basadas en sus intereses, los profesionales de estas ludotecas se interesan bastante por saber que actividades pueden proponerse dentro de ese contexto (*Ludoteca Valladolid*), cosa que no pasa en *Ludoteca Naves*, ya que las actividades que proponen han sido estudiadas con un grado de minuciosidad por el contexto en el que son creadas estas ludotecas, que van más que a crear algún tipo de competencia investigativa, a crear lazos y sentimientos con las personas que son cercanas a ellos.

En cuanto a las demás ludotecas vemos que las actividades son programadas por el contexto social y de acuerdo con esto se busca una finalidad puntual, caso como lo es la *Ludoteca Pukllana* que pretende bajo las actividades que se promueven generar un reconocimiento por la diversidad cultural que tienen en ese territorio específico. Esto es un punto importante porque ayuda al niño a comprender más su entorno y apropiarse de lo autóctono de una región o cultura; caso similar que ocurre con la *Ludoteca Libélula* que persigue la misma finalidad, pero se enfoca en la importancia que tiene el cuidado del medio ambiente y su retención

En cuanto a las didácticas aplicadas, se resaltan las más básicas como el hacer manualidades y juegos organizados en ambos casos, se realizan talleres según la edad de los menores pero hay un factor determinante dentro de estas dos prácticas aplicadas y es la construcción de memoria a partir de un juguete que sucede en *Ludoteca NAVES*, donde los niños a partir de un juguete, se hace un tipo de investigación descriptiva que los lleva a investigar a cerca de la creación del juguete, como fue creado, en que año y demás. Esta práctica es bastante particular, ya que invita al niño a investigar de manera detallista información sobre la creación de un objeto, aunque en este caso en la práctica no se detalla de qué forma los niños buscan esta información.

Finalmente, algo que destacan las seis practicas es la calidad de los profesionales que están involucrados en las ludotecas, a pesar de que en los perfiles no se menciona que deban ser bibliotecólogos, solo se especifica que tienen que ser del núcleo de las ciencias sociales y en ningún apartado se menciona a la bibliotecología como parte del desarrollo de los procesos lúdicos ni el desarrollo de las actividades, se mencionan como ludotecarios a las personas encargadas de los sitios. Por otra parte, en las practicas los padres juegan un papel primordial dentro de este desarrollo de actividades porque al final son involucrados en las actividades y están activamente participando y dando opiniones sobre las actividades, las practicas dentro de la ludoteca y resaltan bastante el profesionalismo de las personas encargadas de estos sitios.

### 5.3 ANÁLISIS DE LAS BUENAS PRACTICAS POR CRITERIOS

**Cuadro 1. Didácticas Aplicadas**

CRITERIO	ANÁLISIS
<b>Didácticas aplicadas</b>	A nivel general, se encuentran que las didácticas aplicadas están enfocadas en juegos y lúdicas que están enmarcadas dentro del contexto en el cual se desenvuelven los lugares analizados. El enfoque de estas actividades consiste en el desarrollo integral del niño en cuanto a su imaginación, creatividad y sentido de pertenencia dentro de sus comunidades.



**Cuadro 2. Procesos de Aprendizaje**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Procesos de Aprendizaje</b>	Dentro de los procesos de aprendizaje se ve una tendencia hacia la formación de la creatividad y la capacidad del reconocimiento de valores como la relación entre los demás niños, la solidaridad y el respeto . Las experiencias vividas juegan un papel importante ya que se utilizan como estrategia para el desarrollo social y personal de cada uno de los individuos. La imaginación se cuenta como un punto para fortalecer la creatividad en la creación de actividades y juegos.

**Cuadro 3. Estrategias de Aprendizaje**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Estrategias de Aprendizaje</b>	Para las estrategias de aprendizaje se utilizan pedagogías como la participación de los individuos por medio de las experiencias vividas en cada uno de los contextos sociales en los que están desenvueltos. A nivel general esta es la estrategia que se utiliza, sin embargo, también la reconstrucción de memoria colectiva, y la expresión libre ya que se apuesta por que los individuos muestren sus personalidades y la forma en que aprenden.

**Cuadro 4. Desarrollo de Metodologías**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Desarrollo de Metodologías</b>	Se trabajan metodologías que involucran los intereses de los individuos en ambientes de comunicación amables, donde también la creatividad e imaginación están involucradas. No se imponen actividades como tal, pero se hacen observaciones para saber cómo planificar estas actividades; sin embargo, también hay actividades que si están planificadas desde la parte pedagógica implementando practicas también que favorecen a la creación de relaciones personales entre individuos.

**Cuadro 5. Perfiles de los profesionales que trabajaron en la buena práctica.**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Perfiles de los profesionales que trabajaron en la buena practica</b>	Los perfiles de los profesionales son comunes, encontramos que todas las ludotecas cuentan con personas con formación en algún núcleo de las ciencias sociales. En algunos casos hay profesionales formados en pedagogía y psicología, cabe resaltar que dentro de las experiencias lúdicas no se resaltan labores de

	algún profesional en ciencias de la información.
--	--

**Cuadro 6. Sistematización de la experiencia.**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Sistematización de la experiencia.</b>	La experiencia está enmarcada entre usar el juego como estrategia para el desarrollo de la expresión del individuo, para esto se toma como metodología la observación no participativa y la generación de sondeos a los padres de familia para que opinen sobre las prácticas y de acuerdo con la experiencia que relate el individuo. Algunos de estos espacios son de educación no formal por su función dentro del carácter social y comunitario, es decir como una alternativa de diversión distinta y cultural presentada a la comunidad.

**Cuadro 7. Resultados de la Practica.**

<b>CRITERIO</b>	<b>ANÁLISIS</b>
<b>Resultados de la Practica</b>	Las ludotecas han dejado una evidencia en cuanto al desarrollo del individuo en cuanto a su activa participación y la formación de su personalidad con las didácticas aplicadas en cada experiencia. Se destacan el buen trabajo que hacen los profesionales en cada área y las

	<p>dinámicas impartidas en los escenarios sociales inmersos dentro de la comunidad. Se denota un desarrollo de la libre expresión, las opiniones de los individuos y la contribución a su formación en aspectos comunicativos y sociales.</p>
--	---

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA DE PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL LUDICO PARA LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSÁ



#### JUSTIFICACIÓN

Parte del proceso de aprendizaje de los niños está basado en la lúdica y el juego, en cada parte de su entorno (social, educativo, familiar), en donde van desarrollando habilidades en la escritura, dibujo y su parte motriz. Así mismo van aprendiendo a conocer a las personas jugando y alternando

la comunicación, a llevarse bien con los demás dentro de su círculo social y como funciona. Lo esencial de la formación de un niño durante su etapa de crecimiento es jugar, más allá de las demás actividades de rutina como comer, dormir entre otros.

La lúdica es parte fundamental en el desarrollo de la educación de las personas, ya que por medio de este fortalecen su inteligencia, su personalidad y sentimientos. Por esta razón, es importante que se promueva un desarrollo integral del niño con la estimulación intelectual, de afecto y social mediante la lúdica y el juego, en donde están relacionadas como parte del proceso de socialización

indispensable en esta etapa de formación. Por esta razón se diseñaron espacios como las ludotecas para que se fortalezcan estos factores y se desarrolle un ser humano íntegro.

Actualmente estamos viviendo en una etapa de transformación digital, en donde los niños cada vez están inmersos en el auge de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y los elementos que esta presenta como una herramienta que pueda acercarlos a mejorar sus habilidades, conocimiento y saberes utilizando diferentes medios, recursos de tipo físico y electrónico que permitan cubrir sus necesidades de información para poder conseguir un conocimiento y seguir con el aprendizaje permanente.

Articulando la lúdica y los procesos de alfabetización informacional se pretende crear esta propuesta, con la finalidad de darle una herramienta a la Biblioteca Pública de Bosa para complementar las actividades de aprendizaje que tienen los usuarios de la ludoteca promoviendo el uso de la tecnología disponible y comenzar a formar en el niño habilidades informacionales como la búsqueda, selección y recuperación de información que podrán usar dentro de sus actividades académicas, además de tener la capacidad de generar conocimiento de la mano de las experiencias en el uso de la tecnología y el dominio de los medios.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una propuesta de alfabetización informacional lúdica encaminada al desarrollo de habilidades informacionales para aprender, investigar e informarse y recrearse en niños de 8 a 12 años de la comunidad cercana a la Biblioteca Pública de Bosa.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las fuentes de información en diversos medios de interés colectivo para los niños.
- Estudiar las estrategias lúdicas que favorezcan al desarrollo de habilidades informacionales en los niños dentro de su contexto social.

- Realizar las lúdicas y recursos respetando los espacios de la Biblioteca Pública de Bosa, distinguiendo que actividades son de importancia en la generación de habilidades informacionales.

## COMPETENCIAS POR DESARROLLAR

- Utilizar las nuevas herramientas de las TIC para la búsqueda de información en cualquiera área de estudio.
- Conocer la existencia de materiales y recursos de información (internet, audiovisuales, podcast) etc.
- Aprender a seleccionar fuentes de información, así como evaluar su contenido.
- Comprender la importancia del internet como fuente de información.
- Desarrollar habilidades de buscar información en la web en diferentes fuentes y valorar su contenido.


## METODOLOGIA DE LA PROPUESTA

Para la formación de habilidades y competencias informacionales se tendrán en cuenta 4 módulos o contenidos de aprendizaje:

<b>MODULO 1. CONTACTO CON MEDIOS TECNOLÓGICOS Y LAS HERRAMIENTAS EN LA INTERNET.</b>	
<b>Objetivo:</b>	Reconocer los recursos tecnológicos con los que cuenta la Biblioteca Pública de Bosa en especial en su ludoteca, así como las herramientas que ofrece internet para la búsqueda de información.
<b>Actividades:</b>	 <p>Se realizará una actividad tipo carrera de aprendizaje, en donde los participantes por</p>


	<p>medio de unas pistas que se les entregarán deberán en un tiempo determinado indicar las herramientas con las que cuenta la biblioteca dentro de su ludoteca para el acceso a la información por medio de la tecnología y explorar en la web las herramientas de búsqueda de información. Seguido de esto cada participante deberá explicar con sus palabras que elementos identifico, como funciona y como podría este elemento ayudarlo en su formación y aprendizaje.</p>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas con las pistas para el reconocimiento de las herramientas.</li> <li>• Lápices.</li> <li>• Recursos físicos de la Biblioteca de Bosa y su Ludoteca.</li> </ul>
<b>Resultados Esperados:</b>	<p>Reconocimiento de parte del individuo los medios tecnológico y las herramientas informáticas de la Biblioteca Pública de Bosa y su ludoteca sobre su funcionamiento básico, características y sus componentes.</p>

*Fuente: Elaboración Propia.*

<b>MODULO 2. IDENTIFICO MI NECESIDAD DE INFORMACIÓN</b>	
<b>Objetivo:</b>	<p>Aprender a definir una necesidad de información desde su vida cotidiana y las vivencias dentro de su comunidad o círculo social.</p>
<b>Actividades:</b>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>En esta actividad harán un dibujo en una hoja sobre algún objeto, cosa, fruta etc... y se hará una charla en donde los individuos hablaran sobre que pueden indagar sobre ese objeto y si se puede identificar como necesidad de información desde su perspectiva, seguido a esto se elaboraran las</p> </div> </div>

	posibles necesidades de información y como podrían lograr satisfacer esa necesidad.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas.</li> <li>• Lápices.</li> <li>• Colores.</li> <li>• Instalaciones de la ludoteca de la Biblioteca de Bosa.</li> </ul>
<b>Resultados Esperados:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender sobre que es una necesidad de información para la generación de conocimiento.</li> <li>• Comprender la importancia sobre que pueden preguntar sobre un tema determinado.</li> <li>• Identificar el cómo y porque una persona requiere información.</li> </ul>


*Fuente: Elaboración Propia*

<b>MODULO 3. NAVEGANDO EN LA INTERNET Y USO DE RECURSOS BIBLIOGRAFICOS</b>	
<b>Objetivo:</b>	Conocer la internet como medio para la búsqueda de información, así como aprender a identificar fuentes y recursos de confianza para la sustracción de datos que sirvan para el aprendizaje.
<b>Actividades:</b>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div> <p>Se hará una actividad de lluvia de ideas con los individuos sobre en qué tema estarían interesados en investigar esto de acuerdo con sus necesidades de información. Utilizando los recursos tecnológicos de la Ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa los individuos harán una exploración por los recursos de información que se encuentran en la internet por medio de los buscadores y harán un ejercicio de</p> </div> </div>



	reconocimiento de las fuentes (origen, formato, tipo), que podrían usar para la obtención de información de un tema escogió en la lluvia de ideas que se hará al inicio de la actividad.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadores</li> <li>• Buscadores en la internet</li> <li>• Tablet u otros medios tecnológicos.</li> </ul>
<b>Resultados Esperados:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de una fuente de información.</li> <li>• Identificación de un buscador o motor de búsqueda de internet.</li> <li>• Conocimiento sobre fuentes de información (enciclopedia, bases de datos, bibliotecas virtuales).</li> </ul>

*Fuente: Elaboración Propia.*

<b>MODULO 4. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN</b>	
<b>Objetivo:</b>	Conocer la internet como medio para la búsqueda de información y su uso en las actividades de estudio y de ocio.
<b>Actividades:</b>	 <p>Para esta actividad se dispondrá de el uso de los recursos tecnológicos de la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa, donde cada individuo buscará un tema de su interés e indagará sobre el aplicando lo aprendido en las actividades previas.</p> <p>Luego de esto se realizará una actividad en donde los individuos formaran equipos de 3 personas y</p>

	<p>harán una representación teatral en donde puedan aprender y enseñar a los demás individuos como realizar búsquedas de información y como estas pueden convertirse en actividades que puedan desarrollar como parte de su aprendizaje. Para esta actividad tendrán un tiempo de 3 minutos y se desarrollara según la cantidad de personas que estén dentro del grupo.</p>
<p><b>Recursos:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de colores.</li> <li>• Lápices.</li> <li>• Colores.</li> <li>• Recursos tecnológicos de la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa (computador, Tablet) etc.</li> <li>• Espacios de la ludoteca de la Biblioteca Pública de Bosa.</li> </ul>
<p><b>Resultados Esperados:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje sobre comunicación de la información.</li> <li>• Desarrollo de habilidades comunicativas.</li> <li>• Conocer más en detalle las herramientas de búsqueda en la web.</li> <li>• Comprender la importancia de utilizar distintas fuentes de información.</li> </ul>

*Fuente: Elaboración Propia.*

## CONCLUSIONES

- Dentro de las experiencias en ludotecas analizadas, se evidencio que no hay una formación en alfabetización informacional ni el desarrollo de habilidades informacionales que permitan al niño comenzar a usar un medio tecnológico para la construcción de aprendizaje y conocimiento.
- La ludoteca como espacio de formación para niños no toma en cuenta que se puede realizar actividades lúdicas implementando acciones y estrategias para que la alfabetización informacional tome pie en este ámbito.
- Las ludotecas son ambientes de formación única, donde la importancia del aprendizaje con la articulación de la lúdica hace parte del desarrollo del niño que a través del juego forman habilidades comunicativas y sociales, pero no toman en cuenta la formación en el manejo de tecnologías de la información para el desarrollo de conocimiento como complemento.
- Se identifican acciones para la construcción de nuevas estrategias lúdicas para el aprendizaje contando con las opiniones de los niños complementada con el ambiente social en donde se desenvuelven con la finalidad de realizar actividades enfocadas a su formación como personas contando con las lúdicas y juegos aplicadas para tal fin.
- Dentro de las experiencias de las buenas prácticas se resalta el trabajo de los profesionales que dedican su tiempo a la formación de los niños enfocadas en lo social, el desarrollo de la personalidad y la comprensión del ser como individuo transformador de sociedades.
- Se resalta que el trabajo en equipo es un factor determinante en la formación de niño en cuanto a que como primera enseñanza debe aprender a reconocer a los demás miembros de su

comunidad que lo pueden ayudar a fortalecer sus habilidades y que los resultados de este ejercicio son de beneficio para su desarrollo.

- Los juegos y lúdicas como la construcción de juguetes, la escritura, el dibujo libre entre otras, son las más comunes que se emplean en cada buena práctica analizada ya que son las que tienen mayor afinidad en los niños que al final se identifican más con ellos porque hacen que su imaginación y creatividad sean más desarrollados. Estas se podrían adecuar de forma tal que pueda ser aplicada en ejercicios enfocados a la alfabetización informacional y el uso de tecnologías.

### **RECOMENDACIONES**

Con los resultados expuestos se recomienda que:

- Hay que hacer una promoción de la alfabetización informacional como estrategia no solo de aprendizaje sino como lúdica implementada dentro de una ludoteca para complementar la formación de los niños en la actualidad.
- Implementar actividades de alfabetización informacional teniendo en cuenta como estrategia la lúdica y el juego para fortalecer las actividades de aprendizaje en los niños, pero sin dejar de lado formación como personas.
- Se pueden mejorar los espacios lúdicos para adecuar una práctica de alfabetización informacional utilizando tecnologías de la información (TIC's) alternándolas con juegos y lúdicas que impulsen a los niños a aprender a buscar información de manera divertida.

- Capacitar a las personas encargadas de ludotecas para construir espacios lúdicos de aprendizaje y formación de habilidades informacionales en pro de que ayuden a los usuarios a pulir su capacidad analítica desde la edad temprana.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ballestas Vivas, C. (2006). La ludoteca como espacio de socialización de niños en situación de desplazamiento (Trabajo de Grado de Pregrado) *Universidad de la Sabana, Facultad de Educación*. Manizales – Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/2wD1q9R>
- Bawden, D. (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación*, (5), 361-408. Recuperado de <https://bit.ly/U1RwJV>
- Borja, M. de. (1994). Las Ludotecas Como Instituciones Educativas. Enfoque Sincrónico y
- Casa Madrid, T. (2009) La ludoteca, opción recreativo cultural y educativa para los niños de 3 a 6 años en Bacalar [Trabajo de pregrado]. *Universidad de Quintana Roo*, Quintana Roo – México. Recuperado de <https://bit.ly/2PMXcs2>
- Cazau, P. (2006). Introducción a la investigación en ciencias sociales. Recuperado de <https://bit.ly/1PPL4Ai>
- Duran Morales, G. et. al (2014). Ludoteca Bilingüe, Una estrategia para reforzar el aprendizaje del inglés en Niños de 5 a 7 años del instituto adventista del Carare (INAC) [Trabajo de pregrado]. *Corporación Universitaria Adventista*, Medellín – Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/2PUqNNg>
- Echavarría García, L. et. al (2016). Ludoteca villa kids: para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 7 años del colegio gimnasio moderno villa del norte [Trabajo de pregrado]. *Universidad de Cartagena*, Cartagena – Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/2T18aZx>
- Fernández Chaves, F. (2002). El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales* (Cr), II (96). Recuperado de <https://bit.ly/2AMiZb7>
- Fernández, R. J. L., & Salgado, B. J. Á. (2011). Ludotecas: conceptos y claves para su creación y gestión. Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.hemeroteca.lasalle.edu.co>
- Galeano, M. (2007). Estrategias de Investigación Social Cualitativa. *La Carreta Editores*: Medellín Colombia p 20-21. Recuperado de <https://bit.ly/2DkzXjk>
- González Cantú, C. (2013). Implementación de una ludoteca en preescolar en el colegio Regiomontano Country. [Trabajo de pregrado]. *Universidad de Monterrey*, Monterrey - México. Recuperado de <https://bit.ly/2wC2ECB>
- Gorosito López, A. (2009) La biblioteca centro del que-hacer comunitario. Serie Bibliotecología y Gestión de Información, 2009, n. 49, pp. 1-33. Recuperado de <https://bit.ly/2AHcLsV>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, L. (2014) Metodología de la investigación. México: *McGraw-Hill*. Recuperado de <https://bit.ly/2KuIRKo>
- Licea de Arenas, J. (2009). La alfabetización informacional en el entorno hispanoamericano. *Anales de Documentación*, (12), 93-106. Recuperado de <https://bit.ly/2yQ0fpH>
- López Noguero, F. (2002) El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, (4), 167 – 179. Recuperado de <https://bit.ly/2QS8Y1Z>
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, (20), 165-193. Recuperado de <https://bit.ly/2f1CUaf>
- Monroy, A. & Rodríguez, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires*, Año 16, N.º 161. Recuperado de <https://bit.ly/2wNTX6a>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1959). Declaración de los Derechos del Niño. Recuperado de <https://bit.ly/2SkuGfH>
- Pinto, M., & Sales, D. (2007). Alfabetización informacional para una sociedad intercultural: algunas iniciativas desde las bibliotecas públicas. *Anales de Documentación*, p. 317-336. Recuperado de <https://bit.ly/2SIOFoz>
- Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá. (2015). Caracterización de las Bibliotecas Comunitarias y Populares en Bogotá. Recuperado de <https://bit.ly/2ge1ntr>
- Red de Bibliotecas Públicas de Bogotá. (2018) Bibliored. Recuperado de <https://bit.ly/2QhNz1z>
- Rodríguez, J. A. C., Valencia, J., & Arias, A. V. (2013). Las bibliotecas públicas como escenarios de participación ciudadana e inclusión social. *Rastros Rostros*, 15(29), 73-81. Recuperado de <https://bit.ly/3g2Z5h1>
- Santos, A., & Salgado, J. (2006). ¿Para Qué Sirve Una Ludoteca? *Psicología Educativa*, Recuperado de <https://bit.ly/2QultAF>
- Sturges, P., & Gastinger, A. (2012). La alfabetización informacional como derecho humano. *Anales de Documentación*, 15 (1), 1-14. Recuperado de <https://bit.ly/2zprUNv>