



Universidad de Valladolid.

Facultad de Educación y Trabajo Social.

**Propuesta pedagógica para fortalecer el
tejido comunitario rural.**

Diseño y aplicación del Ludo-Bus-Rural.

Máster en Psicopedagogía.

Alumna: Lucía García Barbado

Tutor: Manuel Fernández

Fecha: 07 julio de 2025

Curso: 2024-2025

Resumen:

El presente trabajo ofrece una propuesta innovadora itinerante para las zonas rurales de la provincia de Burgos inspirada en el bibliobús: un Ludo-Bus, adaptando un producto mínimo viable basado en furgonetas. El objetivo principal es ofrecer alternativas para que se pueda fomentar el desarrollo lúdico-educativo y las relaciones sociales a través del juego. La propuesta se estructura en tres fases: el análisis de la realidad, la prueba piloto y el despliegue de rutas para su puesta en marcha. Este, está basado en los objetivos de desarrollo sostenible y se sugiere un presupuesto optimizado, mediante préstamo de kits de desarrollo para los hogares, los cuales tendría el propio autobús como modelo de negocio final.

Palabras clave: Ludo-Bus, Burgos, lúdico-educativo, itinerante, juegos, zona rural.

Abstract:

This work offers an innovative itinerant proposal for rural areas of the province of Burgos inspired by the bibliobus: a Ludo-Bus, adapting a minimum viable product based on vans. The main objective is to provide alternatives to promote recreational-educational development and social relationships through play. The proposal is structured in three phases: the analysis of reality, the pilot test, and the deployment of routes for implementation. This is based on the sustainable development goals and an optimized budget is suggested, through the lending of development kits for homes, which the bus itself would have as a final business model.

Keywords: Ludo-Bus, Burgos, ludic-educational, itinerant, games, rural área

Índice

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1 Justificación | 2 |
| 1.2 Objetivos | 4 |
| 1.3 Los ODS y su relación con el TFM. | 4 |
| 1.4 Relación del TFM con las Asignaturas | 6 |
| 1.5 Relación del TFM con las Competencias | 7 |
| 2. Marco Conceptual..... | 8 |
| 2.1 Pedagogía comunitaria | 8 |
| 2.2 Teorías clave | 11 |
| 2.3 La despoblación en España | 16 |
| 2.4 La Educación no formal e intervención social en el medio rural. | 17 |
| 2.5 Modelo de intervención inspirado en el servicio de bibliobús | 18 |
| 3. Diseño de la Intervención..... | 21 |
| 3.1 Metodología | 22 |
| 3.2 Muestra | 24 |
| 3.3 Instrumentos..... | 25 |
| 3.4 Resultados obtenidos | 31 |
| 3.5 Interpretación de Resultados..... | 41 |
| 3.6. Modelo de Negocio y Áreas de desarrollo..... | 49 |
| 3.6.1 Áreas de desarrollo del autobús | 49 |
| 3.6.2 Uso del espacio exterior por épocas del año | 51 |
| 3.7 Producto mínimo Viable (PMV) | 55 |
| 3.8 Fases, rutas y puesta en marcha del PMV..... | 58 |
| 3.9 Evaluación del Producto Mínimo Viable..... | 64 |
| 4. Conclusiones..... | 66 |
| Bibliografía | 68 |
| Anexos | 71 |

1. Introducción

La educación no formal y el juego como herramienta de desarrollo han adquirido en los últimos años un papel esencial en los procesos de inclusión, participación y bienestar en la infancia y más concretamente en las zonas rurales donde el acceso a recursos culturales, educativos y de ocio se ve limitado, convirtiéndose en algo necesario repensar fórmulas que acerquen la educación y el acompañamiento emocional a los niños, niñas y adolescentes desde modelos flexibles, dinámicos y adaptados a la realidad de cada territorio, donde se puedan desarrollar plenamente.

En este marco surge el presente Trabajo Fin de Máster, centrado en el diseño de una propuesta de intervención comunitaria basada en un Ludo-bus pedagógico, una iniciativa itinerante que combina el juego, la educación emocional y la participación familiar como pilares para el desarrollo integral enfocadas al contexto y a la estación del año. La propuesta de modelo de negocio que se presenta no parte de cero, sino que nace como evolución y ampliación del Trabajo de Fin de Grado, en el que ya se planteaba la figura del Ludo-bus como recurso de dinamización en zonas rurales.

Emerge como una solución innovadora lúdico-educativa, luchando así contra desafíos difíciles los cuales enfrentan las zonas rurales en consecuencia de la despoblación en la provincia de Burgos, viéndose estas pequeñas comunidades en exclusión social. En estas comunidades la dispersión geográfica, la falta de infraestructuras recreativas y educativas, y la migración de la población joven a las ciudades han generado un vacío crítico en cuanto al acceso a oportunidades sociales y culturales. Esta necesidad repercute directamente en cómo se desarrollan de forma integral los habitantes, afectando especialmente a niños y jóvenes ya que se encuentran

limitados en su capacidad para interactuar y poder aprender de forma lúdica desarrollando el sentido de pertenencia con la zona y las personas que conviven.

1.1 Justificación

El proyecto tiene una proyección de impacto multifacético que trasciende del ocio, donde se proponen actividades con un enfoque psicopedagógico mejorando el desarrollo personal y social desde una perspectiva innovadora itinerante. Tiene un enfoque comunitario generando experiencias y siendo así un aliado para el sentimiento de pertenencia rural empoderando a las zonas rurales y mejorando la colaboración y la resiliencia para las situaciones con mayor dificultad.

La propuesta es única por su capacidad de integrar tres dimensiones clave, ya que es un método itinerante, tiene un enfoque ludo-educativo y fomenta la participación comunitaria ofreciendo un espacio para fortalecer las relaciones. Por ello, la propuesta presenta ventajas competitivas que lo destacan frente a las alternativas convencionales, por su adaptabilidad, acceso y perspectiva comunitaria.

Ofrecer una herramienta transformadora donde se aborden distintas dificultades mejorando así el desarrollo lúdico educativo de forma social y sostenible respondiendo directamente a las necesidades específicas de la población. Este modelo de intervención está alineado con los objetivos de desarrollo sostenible con el fin de contribuir a comunidades sostenibles y equitativas, donde todos tengan oportunidades y posibilidades de crecimiento y desarrollo personal.

De ahí, tras una trayectoria formativa y práctica más amplia en el ámbito psicopedagógico, se retoma y reformula desde una mirada más profunda y comunitaria, con más colaboración, detalle y objetivos más firmes, buscando apoyo; como profesionales de diagnóstico y análisis, está enfocado y centrando la propuesta en las

necesidades sobre el desarrollo de grupos y personas de la zona rural, pudiendo asesorar y orientar para mejorar progresivamente el diseño y su implementación con los agentes de desarrollo, centrándose en la planificación y organización psicopedagógica de forma integral para cada zona geográfica. Todo ello con el fin de promover actuaciones viables teniendo en cuenta las políticas socioeducativas y principalmente los resultados de investigación.

Haciendo alusión a la atención a la diversidad, es fundamental aplicar lo aprendido centrándonos no en lo que queremos hacer sino, en lo que necesitan que hagamos. Al igual que ser conscientes de que nuestras decisiones pueden influir en el desarrollo personal y social de las personas. Establecer objetivos realistas es clave para poder valorar un progreso firme y viable a corto, medio y largo plazo donde poder enfocar como principio la inclusión, el acceso y la constante adaptación de forma flexible según las circunstancias y contexto concreto al que se dirige. Por lo tanto, contar con una óptima evaluación en sus distintos formatos es un aspecto importante ya que es la base de los comienzos, los progresos y los cambios.

El interés por este proyecto se sustenta en una triple motivación. En primer lugar, desde lo personal, refleja un compromiso con acceso equitativo y con la posibilidad de generar cambios reales educativos desde propuestas accesibles y cercanas. En segundo lugar, desde lo profesional, responde a la intención de aplicar los aprendizajes adquiridos durante el máster en un proyecto tangible que combine la intervención educativa, emocional y social de forma lúdica y planeada. Por último, desde lo social, responde a una necesidad evidente: crear espacios de desarrollo y encuentro en localidades con escasos recursos, favoreciendo el acceso igualitario al juego, la creatividad y la convivencia.

Con respecto a la metodología sobre el análisis de la realidad utilizada para este trabajo parte de un enfoque cuantitativo. Mediante cuestionarios diseñados para detectar necesidades específicas de las zonas rurales a través de los Grupos de Acción Local, los siete que lo completan. Todo ello ha permitido construir un diagnóstico ajustado de la realidad ofreciendo una propuesta de intervención adaptada, sostenible y flexible desde un producto mínimo viable.

1.2 Objetivos

Este proyecto tiene como objetivo final de Trabajo Final de Máster apoyar en el cierre de brechas lúdico-educativas, sociales y culturales existentes.

Al proporcionar un recurso lúdico-educativo itinerante como el Ludo-bus se fomenta la cohesión social, se mejora el acceso al ocio y se facilita el acceso a espacios de resiliencia comunitaria y desarrollo personal y social. Además, de forma específica contribuye a luchar contra la despoblación siendo una propuesta atractiva que invita a las familias a permanecer y participar activamente en la vida de los pueblos.

De este modo, se pretende abordar distintas limitaciones y carencias estructurales de la zona rural eliminando barreras infraestructurales y el gasto que su propio mantenimiento conlleva ofreciendo espacios generadores de vínculo comunitario donde haya relaciones sociales y responsabilidad afectiva, consiguiendo un tejido social cohesivo.

1.3 Los ODS y su relación con el TFM.

Los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), también conocidos como Objetivos Globales, ha sido adoptados por las Naciones Unidas en el 2015 para hacer un llamamiento universal y poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que para el 2030 que todas las personas disfruten de paz y prosperidad. En este sentido, la zona rural merece ser cubierta pudiéndose aplicar distintos objetivos que aboguen por ellos

apoyando a la mejora de la situación de vulnerabilidad con respecto a la falta de determinados servicios que actualmente enfrenta.

Los 17 ODS han reconocido la acción paliando un área y afectando los resultados en otras áreas, debiéndose equilibrar la sostenibilidad social, económica y ambiental. Los países están comprometidos a priorizar progresos en los más rezagados, con un fin de interconectividad.

La creatividad, conocimiento, tecnología y recursos financieros de toda la sociedad son necesarios para alcanzar los ODS en todos los contextos.

En este caso, el 4 con una educación de calidad nos apoya en un sentido amplio “garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos y las habilidades necesarios para promover el desarrollo sostenible, lo que incluye, entre otros, la educación para el desarrollo sostenible y estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, ciudadanía y valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible” junto a “Construir y mejorar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños, las discapacidades y las cuestiones de género y proporcionen entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos”.

Con respecto al 11, ciudades y comunidades sostenibles. Donde uno de sus objetivos es “proporcionar acceso universal a zonas verdes y espacios públicos seguros, inclusivos y accesibles, en particular para las mujeres y los niños, las personas de edad y las personas con discapacidad”, centrándonos en este caso en los niños. Junto a “Apoyar los vínculos económicos, sociales y ambientales positivos entre las zonas urbanas, periurbanas y rurales fortaleciendo la planificación del desarrollo nacional y regional”.

Sobre el objetivo 17, hay que destacar que para poder llevar a cabo el Ludo-bús y su producto mínimo viable es fundamental crear alianzas para conseguir objetivos; sin apoyo institucional llevar a cabo estas propuestas es complejo. En este caso el objetivo pretende conseguir “Fortalecer la movilización de recursos internos, incluso mediante la prestación de apoyo internacional a los países en desarrollo, con el fin de mejorar la capacidad nacional para recaudar ingresos fiscales y de otra índole”.

Estos objetivos se deben tener en cuenta ya que respaldan el progreso y la mejora como sociedad sostenible, donde nadie se quede al margen de poder tener la oportunidad de mejora cubriendo las distintas necesidades existentes; sin dejar al margen que la despoblación en España es un gran desafío exponiendo a gran parte de la población a una situación de vulnerabilidad, tanto personas mayores, como adultos y familias junto a los niños.

En sí, dicho TFM es una apuesta innovadora, donde se pretende valorar si la viabilidad de dicho modelo de negocio con un producto mínimo viable para transformar las necesidades mediante una herramienta itinerante enfocada a la inclusión, para acercar la educación emocional y el desarrollo personal y social a cada rincón del territorio Burgalés y consigo, tratar de demostrar que una intervención comunitaria, cuando se construye desde la escucha, la empatía y la participación puede convertirse en un verdadero motor de cambio cubriendo grandes necesidades observadas y manifestada.

1.4 Relación del TFM con las Asignaturas

Una vez finalizadas las asignaturas del Máster, se puede valorar la relación estrecha existente con el proyecto final, enfocándose este a contextos comunitarios y no formales ya que el máster promueve una formación integral en la evaluación, la

intervención, la inclusión y el diseño de programas adaptados a las necesidades sociales y educativas de los distintos colectivos.

Algunas asignaturas permiten adquirir competencias de planificación, coordinación en instituciones y evaluación del proceso de proyectos siendo dichas asignaturas fundamentales para implementar una propuesta itinerante como el Ludo-Bus. Por otra parte, asignaturas como *Contextos en Atención a la Diversidad (52696)*, *Personas con Necesidades Específicas (52702)* y *Programas Específicos de Intervención (52703)* aportan recursos y herramientas para diseñar actividades de forma inclusiva y con las adaptaciones pertinentes a los diferentes perfiles, siendo fundamental en el proyecto para tener en cuenta las distintas personas y contextos geográficos a los que se dirige el proyecto ya que es un entorno móvil y abierto.

Por otro lado, asignaturas troncales como *Evaluación y Diagnóstico Psicopedagógico (52691)* e *Intervención Psicopedagógica (52692)* ofrecen un marco metodológico para saber analizar las necesidades del entorno al que nos dirigimos sabiendo así aplicar estrategias de intervención apropiadas y eficaces. Todo el conjunto puede integrarse en el Trabajo Final de Máster, donde se diseña, aplica y evalúa un proyecto donde se refleja el desarrollo profesional trabajado.

Por ello, el Ludo-Bus representa una propuesta coherente con los objetivos que se persiguen en el máster; fomenta la inclusión, el desarrollo personal y su participación social desde una perspectiva lúdico-educativa, proponiendo una intervención psicopedagógica en espacios innovadores no convencionales.

1.5 Relación del TFM con las Competencias

El Trabajo Final de Máster representa un proceso formativo integrando así de forma y reflexiva las competencias que se han ido adquiriendo a lo largo del año en el

desarrollo de las asignaturas, y más concretamente en el itinerario de atención a la diversidad.

Por lo tanto, el Ludo-Bus se alinea directamente con las competencias trabajadas, en estas destacan la capacidad de diseño, aplicación y evaluación de programas en intervención psicopedagógica enfocada a distintos contextos con la habilidad de analizar de forma crítica las necesidades educativas y sociales del contexto. Asimismo, el Ludo-Bus como propuesta itinerante y comunitaria exige una planificación rigurosa con una intervención adaptada con diferentes enfoques realizando consigo una evaluación sobre el proceso y el impacto reconociendo los métodos más apropiados y los instrumentos más oportunos.

El proyecto, de esta forma permite desarrollar competencias de coordinación sobre recursos y agentes educativos, promoción de la equidad e inclusión y el uso de metodologías activas y participativas. Todo esto, requiere de una intervención flexible, creativa y con el foco principalmente en la persona.

El TFM, representa no solo el dominio técnico y metodológico trabajado en el master, sino que evidencia un compromiso ético y profesional con la mejora educativa constante y la atención a la diversidad convirtiéndose así en una manifestación social, articulando consigo una teoría y práctica con impacto socioeducativo.

2. Marco Conceptual

2.1 Pedagogía comunitaria

La comunidad educativa, desde un enfoque pedagógico comunitario, se presenta como un agente educativo clave al comprender la educación como un proceso compartido, donde la participación de las familias, asociaciones, instituciones y

ciudadanía resulta fundamental, no solo como complemento, sino como motor de transformación de los entornos de aprendizaje.

Centrándonos en las comunidades de aprendizaje se enfoca la visión de una educación transformadora, social y educativa con un enfoque dialógico, cooperativo y donde se impliquen de forma real los actores en el entorno (Pérez Marín, 2022). Esta teoría está basada en la idea de que todas las personas pueden enseñar y aprender, donde debe haber un lenguaje igualitario pudiendo así los participantes desarrollar. El enfoque pretende hacer que se puedan los límites fuera del aula y consiguiendo trabajar desde una perspectiva formal (Flecha, 2025). También se ha analizado que los modelos que abogan por la inclusión y equidad atienden a la diversidad de forma contextual y colaborativa (Aubert et al, 2008). Por ello el aprendizaje tiene mejor fin cuando conecta el alumnado y su comunidad con la realidad de estos mejorando la participación horizontal, activa y con corresponsabilidad (Carbonell, 2024). Por ello el Ludo-bus quiere garantizar un recurso para la comunidad garantizando espacios lúdicos de relación y desarrollo en la zona rural.

Según Bandura (1977) el aprendizaje social está basado en la idea de que las personas no sólo aprenden a través de las personas, también aprenden mediante experiencias directas, un gran aprendizaje es la observación de su alrededor; las interacciones, entorno social. Este, es un autor con gran desarrollo en el aprendizaje social que desarrolló la teoría del aprendizaje vicario; sostiene que aprendemos observando las conductas de otros y las consecuencias que esto tiene. En este sentido, hay que destacar que el juego es un espacio ideal para la interacción social, donde los niños (y adultos) pueden observar, imitar y experimentar las conductas que se producen en el intercambio relacional dentro de un marco estructurado, al mismo tiempo que desde un enfoque lúdico.

Por lo tanto, hay que destacar que el aprendizaje social no sólo implica a los niños, también son grandes participes los adultos. En este contexto, el Ludo-bus con la carpa anexa pone una mirada en poder facilitar una socialización intergeneracional donde los abuelos, padres, niños... comparten experiencias a través del juego y aprendan unos de otros. Esto puede generar vínculos efectivos más fuertes dentro de la propia comunidad y ofrecer así un espacio de aprendizaje común y mutuo entre las distintas generaciones. Con esta alternativa, se fomenta la comunicación horizontal entre todos los vecinos de la comunidad que participan activamente en el propio proceso educativo social y personal.

No obstante, es importante fomentar la inclusión y la equidad desde el aprendizaje social, asociándolo a la inclusión, esta permite que las personas aprendan a convivir y a respetar a quienes tienen distintas y diferentes experiencias, orígenes y capacidades/limites. El Ludo-bus trata de ofrecer una plataforma inclusiva donde los niños de diversas comunidades rurales, con diferentes niveles educativos o habilidades puedan aprender juntos y superar así las distintas barreras sociales. Los juegos adaptados al contexto rural fomentan la equidad y acceso al aprendizaje trabajando la participación e involucración comunitaria.

Así mismo, la construcción colectiva del conocimiento es idónea para aprender a nivel social, esto es un proceso colectivo donde mejora el desarrollo personal y socio comunitario fortaleciendo así el aprendizaje significativo y ofreciendo grandes conocimientos en conjunto.

El Ludo-Bus no solo es un gran aliado para ofrecer conocimientos; es una herramienta para la co-creación del conocimiento, donde todos los miembros de la comunidad aportan ideas y experiencias enriqueciendo el propio proceso personal y social de aprendizaje.

2.2 Teorías clave

La propuesta que se ofrece no se centra únicamente en superar la exclusión social o educativa enfocada a la despoblación, sino que favorece a una alternativa sostenible social y cultural de la zona rural, mejorando las oportunidades de los habitantes en su desarrollo. Estas oportunidades son fundamentales para fomentar el aprendizaje cultural, continuo e integral de los más pequeños y los mayores.

Existen teorías clave sobre la cohesión social; según la teoría de Durkheim (1983), esta evoluciona de la idea de que la cohesión social se generaba de distinta manera en las sociedades tradicionales en comparación a las modernas, destacar que en las tradicionales o simples la cohesión se daba a partir de la conciencia colectiva y la solidaridad, surgiendo valores, normas, sentimientos e ideas compartidos por sus miembros haciendo y creando lazos fuertes y numerosos que abarcaban incluso ideas y sentimientos que los unían. Este autor, lo denominada “solidaridad orgánica”. Dichos lazos creaban obligaciones al individuo, ejercían presiones funcionales que moderaban y contenían el egoísmo y permitían reconocer la independencia respecto de la sociedad.

La teoría de Robert Putnam(2013) manifiesta como las redes sociales, la confianza y las normas compartidas facilitan la cooperación y coordinación del beneficio mutuo en una sociedad. Putnam define el capital social como una de las características de la sociedad que permiten la acción colectiva y, por tanto, el desarrollo social, económico y político de las comunidades. Sin embargo, Urteaga (2009) argumenta que la propuesta de Putnam fue influyente y que presenta carencias conceptuales, dicho enfoque ha recibido críticas por la falta de claridad, cuestionando indicadores y la ambigüedad en el discurso político llegando a dudar sobre la solidez de su tesis doctoral.

Sobre la teoría de la participación comunitaria de Paulo Freire, hay que destacar que basa su educación ideal en un proceso activo y colaborativo, donde los miembros de la propia comunidad no solo reciban conocimientos, sino que también participen activamente en la construcción de su aprendizaje y transformación de su entorno. Freire destaca la “educación dialógica” con un enfoque donde el educador y el educando se vean como sujetos activos en el propio proceso de la educación promoviendo así la crítica sobre la realidad y la propia acción transformadora (Freire, 2005).

En su enfoque, la participación comunitaria es esencial para la concienciación, implicando así a las personas a que toman conciencia sobre su situación social y política con el objetivo de poder cambiarla. Mediante la educación liberadora, los miembros de una comunidad empoderan, desarrollan habilidades críticas y mejoran el poder de decisión que afecta en sus vidas.

Este autor no solo se centra en la teoría, algo fundamental para tener en cuenta es la praxis, es decir, la acción y reflexión constante como forma de intervención consiguiendo así un cambio en el mundo para poder transformarlo. La participación comunitaria no es solo un acto de involucración, sino un proceso de transformación social.

Con respecto a la Teoría del Desarrollo Comunitario Participativo de Gevena y Cornwall (2001) sostiene que el desarrollo debe ser un proceso de los miembros participando activamente en las fases de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de proyectos. El objetivo de dicha teoría es empoderar, al igual que poder tomar decisiones basadas en las propias necesidades locales logrando sólo así una transformación social auténtica. Además, promueve la colaboración entre diversos actores sociales destacando la inclusión como algo fundamental particularmente en los marginados y su proceso de desarrollo.

Estos dos últimos autores manifiestan que a través de la participación de las personas no solo mejoran el sentido de pertenencia, sino que también el de responsabilidad fortaleciendo así la cohesión social, el aprendizaje colectivo y la mejora del bienestar en comunidad. Este enfoque es fundamental para poder conseguir un enriquecimiento y participación común con el objetivo de aprovechar y valorar el Ludo-bus como herramienta y servicio fomentador de relaciones sociales y lúdicos.

La fortaleza de valorar un servicio que trata de mejorar el desarrollo comunitario cabe destacar que es fundamental para el empoderamiento comunitario como en este caso el Ludo-bus. Según Rappaport (1981, citado en Silva 8 Martínez, 2004) el empoderamiento implica que concebimos a las personas como seres humanos integrales; sean niños o adultos. Donde todos tienen derechos y necesidades, donde son capaces de tomar el control sobre sus propias vidas. En este escenario los expertos actúan como colaboradores aprendiendo así de experiencias de las comunidades, donde aportan creación de entornos de encuentro entre las personas, apoyan la habilitación de éstas para encontrar sus propias soluciones y difunden así experiencias.

Mediante esta propuesta, se pretende apoyar la resiliencia comunitaria, donde se respalden necesidades sociales y se generen espacios de apoyo común. La teoría de Mijael Altamirano de la resiliencia comunitaria favorece el poder de superar y enfrentar adversidades como desastres naturales, crisis económicas o conflictos sociales mejorando así la capacidad de comunidad en el sentido de adaptación, recuperación y fortalecimiento de estructuras sociales ante la adversidad (Altamirano Santiago, 2025).

Con relación al tiempo libre Dumaizer (1989) dice que es el periodo de tiempo que queda después de haber realizado las obligaciones laborales y familiares. Este tiempo puede dedicarse a actividades voluntarias y autoelegidas donde se consigue un mejor descanso, diversión y desarrollo. También, Dumaizeir, (1971, p.35) define el

concepto de ocio como “conjunto de ocupaciones a las que el individuo acude de forma voluntaria, sea para descansar, divertirse, desarrollar su información o su formación desinteresadas, su participación social voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares o sociales” El ludo-bus, compensa las oportunidades de elección para enriquecer dicho ocio y tiempo libre, previene el aislamiento.

No se olvida, que el ocio al igual que el trabajo u otras prácticas sociales, no está exento de sufrir desigualdades y discriminaciones, convirtiendo su acceso y disfrute en un tema de cumplimiento de derechos (Caride, 1998). Por ello, la pedagogía del ocio debe actuar en tres ámbitos esenciales: familia, escuela y comunidad local. El objetivo es conseguir un desarrollo humano integral y equitativo, con espacios justos y adaptados. El ludo-bus mejora el derecho del juego y aprendizaje sobre los más pequeños facilitando espacios de desarrollo y velando por su bienestar integral.

Cabe destacar que la familia juega un papel clave en la configuración de las experiencias de ocio en la infancia, siendo un gran influyente en las elecciones de sus actividades, valores y normas que se asocian a dicho tiempo (Negre, 1993). Sin embargo, estos cambios de estructura familiar y exigencias de la vida modernizada han generado conflictos en cuanto al aspecto intergeneracional y la gestión del ocio, viéndose limitados en las zonas rurales a causa de la despoblación.

En las últimas décadas se han desarrollado varias perspectivas conceptuales sobre lo que es el ocio y el tiempo libre, se pueden resumir en cuatro enfoques principales (Caride Gómez, 2014):

- La perspectiva filosófica-educativa:

Considera que en el desarrollo integral de los seres humanos el ocio y tiempo libre son factores importantes e incluso llegan a ser necesarios. Hace alusión al deporte y el juego.

- Perspectiva social:

El ocio y tiempo libre lo analiza como una herramienta de respuestas a problemas sociales.

Manifiesta que estos deben ser garantizados y promovidos por la sociedad, advirtiendo así sobre su potencial para fomentar la pasividad, la privacidad, la alineación, y derivar el hilo conductor existente en actividades violentas o delictivas.

- Perspectiva cotidiana:

Aclara y cree en la importancia del ocio y tiempo libre como dimensiones básicas de la vida cotidiana.

Toma en cuenta hábitos y comportamientos socioculturales y el impacto que tiene en el desarrollo comunitario.

- Perspectiva Pedagógica- social:

Valora el ocio y tiempo libre como un ámbito de aplicación y expansión pedagógica-social.

Estas experiencias e iniciativas promueven un gran desarrollo con fines educativos, culturales y terapéuticos.

Todas estas perspectivas fomentan el desarrollo personal, social y emocional de los más pequeños. Prestando atención a las distintas áreas de desarrollo clave para su crecimiento y conocimiento sobre ellos, los demás y el propio entorno, valorando el

sistema y funcionamiento de las relaciones y de la propia pedagogía de la vida cotidiana, aspectos clave para poder crecer y desarrollarse óptimamente en sociedad.

2.3 La despoblación en España

Esta propuesta nace a causa despoblación en España, siendo un riesgo que desde años atrás lleva creando consecuencias en las distintas zonas geográficas y afectando así al desarrollo de los más pequeños.

El mundo rural, conocido por la belleza natural, su vida tranquila y sus tradiciones se ha convertido en “el gran abandonado” de la sociedad moderna.

Según el ministerio para la transición ecológica y el reto demográfico en su informe “El reto demográfico y la despoblación en España en cifras” del año 2020 destacó que los municipios con menos de 1.000 habitantes tenían una despoblación de un 86%. Aunque son pequeños, aún viven más de 1,4 millones de habitantes. En la última década, se han perdido 200.000 habitantes, una población similar a lo que es toda la ciudad de Pamplona.

Una de las principales causas es la emigración de jóvenes a las ciudades para buscar mejores oportunidades tanto laborales como educativas provocan en este caso un gran descenso de población y aumento de consecuencias como, por ejemplo, el cierre de escuelas después de 100 años. Sobre esto, hay que destacar también distintas causas de despoblación recogidos por la revista “uno con cinco” en la sección de despoblación rural, haciendo esta alusión a la importancia de ofrecer propuestas lúdico-educativas y de crecimiento para las nuevas generaciones:

- Factores económicos: buscar empleo y mejorar las condiciones ha sido una de las principales razones, ya que la zona rural está más limitada en oportunidades.

- Factores sociales: la falta de acceso a servicios, como sanitarios, educativos, de ocio, o de alimentación ha provocado migraciones especialmente de nuevas familias y jóvenes.
- Factores demográficos: La población envejecida, los estudiantes y jóvenes que buscan oportunidades ha llevado a un aumento a la despoblación. Esto limita los recursos en los municipios por falta de vecinos.
- Otros factores: el difícil acceso a las tecnologías y las infraestructuras limitadas, como carreteras o conectividad a internet también han incitado a que la población abandone la zona rural y su campo.

En este caso, se toman distintas iniciativas locales para revertir el problema grave que están sufriendo muchos pueblos españoles. Alternativas como nuevos supermercados, carnicerías, bares, subvenciones para el primer sector...

Por ello, favorecer al desarrollo social y educativo infantil juega un rol clave en el desarrollo comunitario, ofreciendo así servicios innovadores adaptados en dicho ámbito, el cual requiere recursos adaptados.

2.4 La Educación no formal e intervención social en el medio rural.

Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2020), la educación no formal y la educación informal son dos ámbitos pedagógicos cada vez más necesarios, desempeñando un papel clave en los contextos rurales y en el mundo actual ofreciendo oportunidades de aprendizaje accesible y adaptadas.

La educación no formal es aquella que no forma parte de un sistema educativo reglado, pero que se desarrolla en contextos organizados, como talleres, centros cívicos, programas de voluntariado... en contextos rurales, donde las limitaciones de acceso a recursos educativos formales son más pronunciadas, la educación no formal se presenta

como una herramienta clave para garantizar la equidad en el acceso a oportunidades de aprendizaje. En este sentido, el Ludo-bus encajaría desde esta perspectiva como una plataforma móvil donde favorezca al aprendizaje no formal con áreas adaptadas de desarrollo y fomentando así actividades educativas y recreativas a comunidades rurales. La modalidad que se ofrece es flexible y accesible para aquellos niños y jóvenes del entorno, junto adultos que, por distintas razones entre ellas vivir en la zona rural, no tengan acceso u oportunidad para regular a la educación no formal desde un enfoque extraescolar por distintas razones ofreciéndose esta propuesta con una perspectiva flexible y no reglada.

El potencial de la propuesta es transformar el acceso y su oportunidad, donde puedan tener desarrollo lúdico de forma inclusiva en las zonas rurales. Utilizar un medio de transporte como es un autobús llevando actividades recreativas accesibles y flexibles a las zonas más alejadas. Esto fomenta de forma significativa el desarrollo de las habilidades sociales, personales, emocionales y recreativas desde un enfoque no formal.

2.5 Modelo de intervención inspirado en el servicio de bibliobús

La biblioteca móvil o bibliobús viaja prácticamente por toda España para ofreciendo este servicio público con una cota de calidad comparable a la de las bibliotecas fijas. Es una prestación esencial en enclaves rurales, donde su función va más allá de la cultura, “son un verdadero recurso integral para la vida cotidiana de estos pueblos”.

Según la Diputación de Burgos (s.f) la provincia de Burgos actualmente cuenta con cuatro bibliobuses. Estos realizan 60 rutas periódicas ofreciendo servicios bibliotecarios a municipios con menos de 1000 habitantes que carecen de un espacio infraestructural fijo donde acceder así a recursos culturales y educativos, luchando contra la barrera geográfica.

Este servicio está dirigido a toda la población en general, atendiendo así a todo el alumnado que requiere de transporte escolar educativo, asegurando el acceso a los servicios de lectura pública. En este caso, se ofrecen servicios de préstamo e información, dando la oportunidad de elegir así distintos recursos: libros, material audiovisual y publicaciones periódicas.

Los autobuses están integrados en el sistema de CyL, en RABEL (Red automatizada de bibliotecas de castilla y león). Esta red permite que los usuarios disfruten de las mismas prestaciones que el resto de la comunidad autónoma, facilitando el acceso a un catálogo más amplio al igual que a servicios centralizados.

Según Gonzales Diaz de Garayo (1999) en España disponen de 63 bibliobuses, de los cuales 30 están funcionando en Castilla y León. Estos bibliobuses se distribuyen de la forma siguiente: Ávila (2), Burgos (3), León (6), Palencia (3), Salamanca (3), Segovia (3), Soria (2), Valladolid (4) y Zamora (4).

Por ello, el bibliobús en Burgos contribuye una gran parte de la dinamización cultural y educativa de las zonas rurales de forma itinerante. Acerca recursos informativos y de entretenimiento. El bibliobús promueve la igualdad de oportunidades y se combate la despoblación mejorando así la calidad de vida de los habitantes rurales enfocándose en la oportunidad a la lectura y su desarrollo en los habitantes.

Por ello el Ludo-bus es semejante en cuanto al modelo, pero presta distintos servicios. Este, lleva juegos de préstamo y actividades a la propia zona rural teniendo en cuenta tanto el contexto y la estación del año.

La adaptación del propio vehículo de modelo de negocio, un autobús, este tendrá áreas de desarrollo donde puedan jugar de forma directa, también contará con una carpa anexa que favorece la ampliación del inmueble pudiendo así acoger a más vecinos tanto del propio municipio como de otros diferentes.

La perspectiva psicopedagógica de las áreas de juego está basada en el TFG como propuesta de intervención “*Ludo-Bús: propuesta de un autobús para el ocio y tiempo libre en la zona rural*”; para mejorar su enfoque pedagógico en uno psicopedagógico se hace alusión a que el Ludo-bus no es solo un espacio de ocio; es un espacio de intervención psicopedagógica que favorece el desarrollo infantil desde una perspectiva integral mejorando su desarrollo personal y social a la zona rural teniendo en cuenta la falta de servicios. Mediante el juego estructurado se busca mejorar y consigo potenciar el aprendizaje, la socialización y la gestión emocional en contextos con escasas oportunidades recreativas.

El Ludo-bus, con un enfoque psicopedagógico se fundamenta principalmente en tres:

- El constructivismo (Piaget): Aprender mediante la exploración activa y la interacción del entorno.
- La teoría sociocultural (Vygotsky): Donde dice que el juego es un aspecto clave para poder desarrollar habilidades sociales y cognitivas.
- Psicomotricidad (Aucouturier, Pikler): La experimentación corporal contribuye notoriamente al desarrollo emocional y la autonomía.

Estos enfoques no sólo responden a una necesidad de acceso al ocio en las zonas rurales, también se trata de ofrecer un espacio de intervención psicopedagógica donde el aprender, socializar y la gestión de regulación emocional se potencie mediante el juego.

El ludo-bus, está dividido en distintas áreas de juego respondiendo así a los diferentes objetivos psicopedagógicos específicos, alineados estos a los enfoques teóricos expuestos:

- Área de dibujo y juegos de mesa: Estimula la creatividad, favorece la toma de decisiones y favorece la regulación de las emociones.

- Área de supermercados: fomenta el pensamiento lógico matemático, el área de aprendizaje más significativo y también refuerza la interiorización de roles en la sociedad.
- Área de deporte y psicomotricidad: facilita la coordinación, canalización de emociones y el trabajo en equipo de forma comunicativa y colaborativa.
- Área de mecánica: mejora la autonomía, el pensamiento lógico, la memoria y se aprende a gestionar la frustración.
- Área de peluquería y cuidados: refuerza la empatía, autoestima e interacción social.
- Área de disfraces: Favorece la exploración de la identidad, creatividad y socialización.

Integrar estos enfoques mediante las distintas áreas brinda un acceso equitativo al ocio y educativo mejorando aspectos de la vida cotidiana y del desarrollo personal y social. Fortalecer el desarrollo infantil en las zonas rurales, promover la inclusión, el aprendizaje significativo y el bienestar emocional es fundamental para un desarrollo integral enfocado en el presente y pensando también en el futuro.

3. Diseño de la Intervención

La propuesta de intervención que se ofrece tiene como objetivo fomentar el aprendizaje y relaciones sociales mediante las distintas áreas de desarrollo establecidas en el autobús, facilitando consigo la oportunidad de crear experiencias enfocadas al contexto rural y la estación del año utilizando un autobús como producto final y una furgoneta (con kits de desarrollo para préstamo a los hogares) como producto mínimo viable.

Previo a su desarrollo se contextualiza la acción sobre la población destinataria y la metodología con sus distintos enfoques. Se describen las áreas de desarrollo con actividades tanto de la propia herramienta itinerante con el que se cuenta, como del contexto geográfico y estación del año con diferentes ejemplos.

La población destinataria y/o público objetivo es:

- Niños: enfocado en promover su desarrollo emocional, social, motriz y cognitivo con perspectiva pedagógica lúdica-educativa.
- Jóvenes: fomentar la participación en el aprendizaje colaborativo y recreativo apoyando a el fortalecimiento de los vínculos sociales.
- Familias: Crear espacios para sus hijos y actividades en conjunto, que fortalezcan las dinámicas familiares y el aprendizaje intergeneracional.
- Comunidad comarcal: involucrar a los adultos mayores, vecinos y niños a fomentar una mejor convivencia y empoderamiento comunitario.

3.1 Metodología

La metodología del proyecto se fundamenta en varios enfoques pedagógicos y participativos con el fin de fomentar el desarrollo integral de los niños promoviendo cambios en la comunidad rural. Estos enfoques se interrelacionan garantizando un proceso educativo dinámico, inclusivo y transformador.

- Enfoque activo: las actividades que se proponen están enfocadas a promover la exploración (adaptadas a las estaciones del año y la propia zona rural) la participación y la autonomía. Desde una perspectiva crítica y racional.
- Enfoque participativo: se fomenta la colaboración de todos los agentes comunitarios en la planificación e implementación del proyecto. Esto incluye

asociaciones locales, instituciones como ayuntamientos, diputación de Burgos, Junta de CyL, junto a familias y participantes voluntarios.

Desde esta perspectiva se plantea un modelo dinámico, accesible y colaborativo, donde los niños sean los protagonistas sin perder espacio el resto de convivientes del entorno y lugar al que se dirige.

Las actividades que se proponen en el propio autobús itinerante están divididas distintas partes:

- Las áreas del propio autobús: dividido en zonas con distintas temáticas adaptadas a las diferentes propuestas lúdico-educativas.
- La carpa que amplía el espacio abierto: ampliación del espacio educativo, adaptable a las condiciones de las diferentes épocas del año, dotándose de materiales fungibles y flexibles en función de las actividades y el número de participantes.

Las actividades se clasifican en varias categorías:

- Actividades de Psicomotricidad: Juegos que favorezcan a la coordinación motriz y emocional.
- Actividades creativas: Actividades de manualidades y dibujo donde estimulen la imaginación y expresión.
- Actividades con enfoque social y dirigidos a los distintos escenarios de desarrollo: con dinámicas grupales y juegos colaborativos e individuales donde promuevan la interacción entre los participantes y desarrollen habilidades polifacéticas y comunicativas.
- Actividades cognitivas: juegos de mesa para trabajar distintas habilidades y competencias.

3.2 Muestra

Para llevar a cabo el análisis de la realidad se contactó a los 7 grupos de la provincia de Burgos con el fin de poder realizar una encuesta y obtener información relevante sobre la situación y percepción de cada uno de ellos

Los medios de comunicación iniciales fueron el teléfono y el correo electrónico. Por la vía telefónica se explicó el objetivo de la captación de participantes, valorando así la predisposición para colaborar con el análisis de las necesidades. Posteriormente, mediante el correo electrónico se envió una carta de presentación junto a el cuestionario, donde se solicitó la colaboración mencionada y hablada anteriormente por teléfono explicando el propósito y fin de ello. Los siete grupos de acción local colaboraron de manera activa y aportaron información valiosa.

Dado que los GAL trabajan de forma directa con las comunidades rurales, tienen una posición privilegiada para poder identificar necesidades más urgentes y poner en marcha soluciones adaptadas a las realidades al contexto local. Esta colaboración interinstitucional resulta clave para el éxito de los proyectos puesto que facilitan coordinación entre administraciones locales, empresarios y asociaciones de la sociedad civil, fomentando una gestión participativa basada en las capacidades de la propia localidad y comarca.

Además, los GAL tienen la responsabilidad de gestionar y distribuir los fondos LEADER, implicándose así en la colaboración con las autoridades regionales y nacionales. Esto les ofrece un papel destacado para la promoción del desarrollo sostenible, innovación social y la lucha contra la despoblación; garantizar que los recursos lleguen a las comunidades rurales con necesidades.

Por lo tanto, la propuesta y su análisis de realidad del Ludo-bus se dirige a los GAL, con el objetivo de fomentar el desarrollo comarcal a través de iniciativas lúdico-educativas adaptadas a las necesidades detectadas. La implicación y capacidad de movilización ya que tiene acceso a distintos fondos como los LEADER y colaboran con varias instituciones para el desarrollo de distintos proyectos pudiendo valorar llevar a cabo un producto mínimo viable previo, antes de la implementación de la modelo definitiva:

- Asociación centro de desarrollo rural merindades
- Asociación grupo de acción local "sierra de la demanda" (agalsa)
- Asociación para el desarrollo comarcal Bureba
- Asociación para el desarrollo de la comarca del Arlanza
- Asociación para el desarrollo rural integral de la ribera del Duero burgalesa
- Asociación para el desarrollo rural integral de las comarcas circundantes al camino de Santiago
- Asociación pinares el valle para el desarrollo rural integral

3.3 Instrumentos

El instrumento utilizado para realizar el análisis es un cuestionario, el cual recopila información sobre distintos aspectos para poder valorar de forma objetiva la situación de cada GAL en cuanto a distintos ítems:

- Análisis de las actividades de ocio actuales:

¿Qué tipo de actividades de ocio se realizan actualmente en la comarca?

1. Actividades deportivas (fútbol, baloncesto, senderismo, ciclismo, etc.)
2. Talleres culturales (pintura, música, teatro, etc.)
3. Actividades para niños y jóvenes (juegos, parques, campamentos, etc.)

4. Eventos festivos y celebraciones tradicionales

Identificando así que tipos de actividades deportivas, culturales, de infancia y juventud y otras áreas se realizan en la comarca. Junto a poder conocer si estas actividades son suficientes para las diferentes edades de la población.

- Identificación de obstáculos:

¿Cuáles son los principales obstáculos para la realización de más actividades de ocio en la comarca? (marquen todas las que apliquen)

1. Falta de instalaciones adecuadas (gimnasios, parques, espacios comunitarios)
2. Recursos económicos limitados
3. Falta de personal o voluntarios para organizar actividades
4. Dificultades de transporte o acceso a otras localidades para actividades

Detectando barreras y/o limitaciones como la falta de instalaciones, recursos económicos o de personal y transporte, pudiendo así valorar limitantes en el desarrollo de actividades de ocio.

- Priorización de necesidades:

¿Qué actividades de ocio creen que son prioritarias para mejorar la oferta actual en la comarca?

1. Actividades deportivas y recreativas
5. Talleres culturales (arte, música, teatro, etc.)
6. Actividades para personas mayores (juegos, ejercicio, socialización)
7. Actividades para familias (juegos, actividades conjuntas)
8. Infancia y juventud: convivencia, relaciones sociales, ocio y tiempo libre.

Analizar las actividades de la zona comarcal valorando así cuales considera prioritarias para mejorar la oferta como por ejemplo talleres culturales, actividades de personas mayores, niños o familias. Centrándonos en valorar la necesidad en infancia y juventud.

- Percepción del Ludo-bus:

El Ludo Bus es un autobús itinerante (modelo final) que ofrece una ludoteca, actividades recreativas y préstamo de juegos. ¿Qué opináis sobre la posibilidad de implementar un Ludo Bus en la comarca? Inspiración: bibliobús.

1. Muy favorable
2. Favorable
3. Indiferente
4. Desfavorable

El Ludo Bus Piloto (furgoneta) lleva kits de actividades de desarrollo, juegos y recursos educativos directamente a los hogares de las familias de la comarca. ¿Qué opináis sobre esta propuesta para la comunidad comarcal?

1. Muy favorable
2. Favorable
3. Indiferente
4. Desfavorable

Valorar si conocen y tienen una previa idea del Ludo-bus. Al igual que evaluar la aceptación de estos modelos propuestos: el autobús adaptado y la furgoneta para la prueba piloto con kits para el hogar.

- Contenido de los kits:

¿Qué tipo de actividades y recursos creen y/o consideran que deberían incluir los kits que llevaría el Ludo Bus Piloto a los hogares?

1. Juegos de mesa y juegos para todas las edades
2. Material deportivo para actividades al aire libre
3. Material para actividades creativas (manualidades, arte)
4. Material educativo (libros, recursos didácticos, cuentacuentos)
5. kits separados de: Concina, peluquería, cuidados, mecánica, disfraces, psicomotricidad... (áreas de ludoteca)

¿Creen que el Ludo Bus Piloto podría mejorar la oferta de ocio y tiempo libre en los hogares de la comarca?

1. sí, mucho
2. Si, algo
3. No, no mejoraría
4. No estamos seguro/a

¿Qué dificultades o retos percibe en la implementación del Ludo Bus Piloto en la comarca?

1. Costes de implementación y mantenimiento
2. Desinterés de la comunidad o baja participación
3. Logística y organización de la distribución de los kits
4. Dificultades en la colaboración con las instituciones

Recopilar información sobre recursos y materiales, escuchar su opinión sobre distintas opciones a elegir para poder analizar si es una óptima idea la propuesta.

- Impacto potencial:

¿Cómo ven el impacto que tendría el Ludo Bus Piloto en la cohesión social y la participación en la comarca?

1. Muy positivo
2. Positivo
3. Neutra
4. Negativo

Medir mediante cuestiones las expectativas del Ludo-bus principalmente en términos de cohesión social, inclusión, participación familiar y diversificación del ocio desde su gran perspectiva comarcal.

- Éxito y sostenibilidad:

¿Creen que la comarca podría adaptar el concepto del Ludo Bus Piloto (kits de actividades por áreas y juegos para los hogares) a sus necesidades específicas?

1. Si, sin duda
2. Si, con ajustes
3. No, no sería posible
4. No estamos seguros/as

¿Consideran que este tipo de proyectos podría convertirse en una solución a largo plazo para mejorar la oferta de ocio y tiempo libre en la propia comarca?

1. Sí, definitivamente
2. Sí, con ciertos ajustes
3. No, no lo creo
4. No estoy seguro/a

Evaluar factores clave para el éxito del proyecto, como promoción, adaptación al contexto, las distintas opciones de colaboración institucional y la accesibilidad. Esto favorece a identificar los retos percibidos como son los costos, logística, participación comunitaria...

- Colaboración y apoyo:

¿Estaríais dispuesto/as en colaborar o apoyar el proyecto del Ludo Bus Piloto para la comarca?

1. Sí, nos gustaría colaborar activamente
2. Sí, pero de forma ocasional
3. No estamos seguro/a
4. No, no estaríamos dispuesto/a

¿Conocéis alguna institución o entidad (Junta, Diputación, asociaciones, etc.) que pueda estar interesada en apoyar este tipo de proyecto en la comarca?

1. Si ¿Cuál/cuáles?
2. No estamos seguros
3. No

En las cuestiones se plantea la disposición que existe para colaborar con el proyecto y se recopila así información sobre las instituciones que pueden o podrían estar interesadas en la iniciativa.

Consigo, se facilita un apartado para poder recibir información y propuestas, dando la oportunidad de poder añadir sugerencias a cada comarca de forma individual, pudiendo aplicar cambios y/o mejoras individualizadas de las distintas comarcas.

El cuestionario, se realiza de forma directa a cada asociación GAL de cada comarca donde tiene como objetivo conseguir ofrecer una visión integral del ocio y de la percepción sobre los conocimientos del Ludo-bus.

3.4 Resultados obtenidos

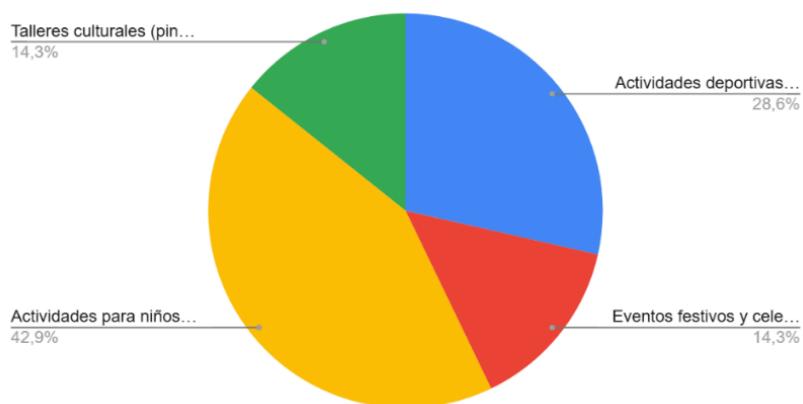
Los resultados obtenidos sirven para identificar las brechas y oportunidades, fundamentando así la propuesta y ajustando el diseño tanto inicial como piloto para una mejor adaptación con respecto a las necesidades que tengan las comarcas y sus municipios. En base a este, se podrá recoger información más detallada en los siguientes análisis y pasos ligados al proyecto piloto; en este se trata de recopilar información para pasar a la fase de prueba.

Estos se relacionan en una única respuesta n=1, permitiendo una primera aproximación sobre las percepciones y las necesidades que manifiestan y consigo se detectan relacionadas con el ocio y tiempo libre del entorno rural de las provincias de Burgos.

Los resultados que se muestran son el conjunto total de los datos recogidos entre todas las comarcas, mostrando las distintas respuestas e información obtenida.

Figura 1:

¿Qué tipo actividades de ocio se realizan actualmente en la comarca?



En la figura 1, se puede observar que las actividades que se realizan en las son alternativas, siendo en su mayoría para niños, pero de forma eventual.

Figura 2:

¿Cuáles son los principales obstáculos para la realización de más actividades de ocio en la comarca?



La figura 2, interpreta como el 40% del total tienen la dificultad principal de los recursos económicos, igual que de la falta de instalaciones, afectando también las demás razones, pero no de forma principal.

Figura 3:

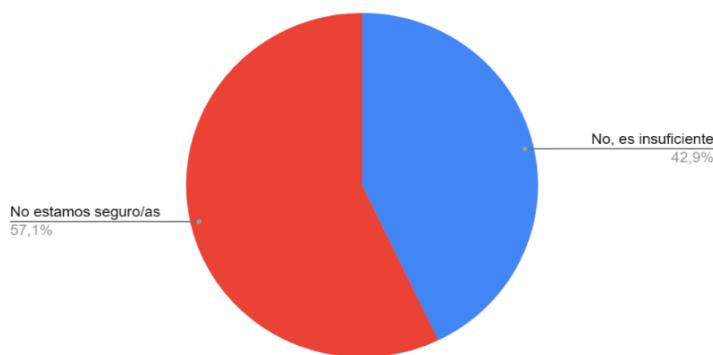
¿Qué actividades de ocio creen que son prioritarias para mejorar la oferta actual en la comarca?



En la figura 3 se observa cómo el 30% realizan talleres culturales, siendo bastante regulares los demás, pero no lo principal.

Figura 4:

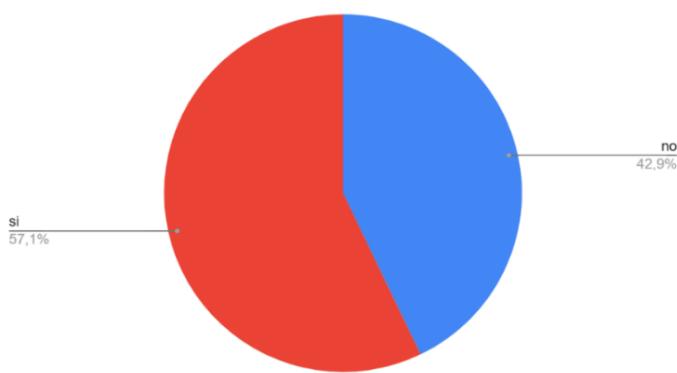
¿Consideráis que la oferta actual de ocio y actividades es suficiente para las diferentes edades en la comarca?



En la figura 4 consideran 57,1% de los encuestadas no están seguros de saber si la oferta es suficiente. Sin embargo, el resto considera que necesitan más oferta.

Figura 5:

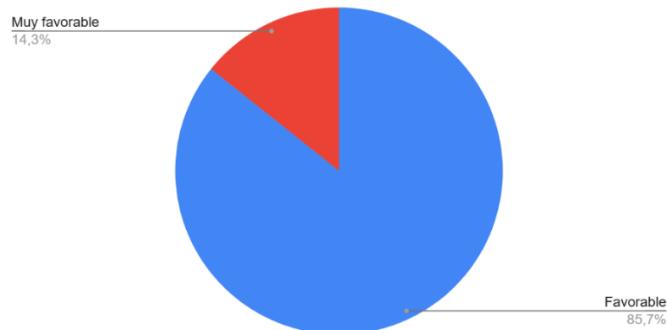
¿Conocen el concepto de "Ludo Bus"?



La mayoría de los cuestionados, el 57,1% dicen conocer el concepto del Ludo-Bus. El resto no conoce la propuesta.

Figura 6:

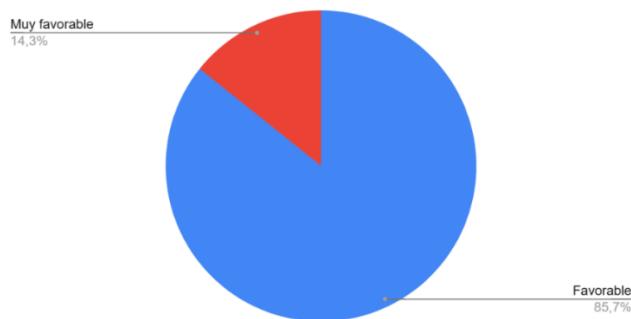
El ludo-Bus es un autobus itinerante (modelo final) que ofrece una ludoteca, actividades recreativas y préstamo de juegos. ¿qué opinas sobre la posibilidad de un ludo-Bus en la comarca? Inspiración: bibliobiús.



Los resultados son positivos, consideran entre favorable y muy favorable la propuesta del autobus como ludoteca itinerante para la zona rural, concociendo así el bibliobus como servicio rural.

Figura 7:

El Ludo-Bus (furgoneta) lleva kits de actividades de desarrollo, juegos y recursos educativos directamente a los hogares de las familias, ¿qué opinas sobre esta propuesta para la comunidad comarcal?



La propuesta como producto minimo viable tiene un recibimiento positivo, considerando oportuna la idea para mejorar la oferta de ocio y probar su viabilidad.

Figura 8:

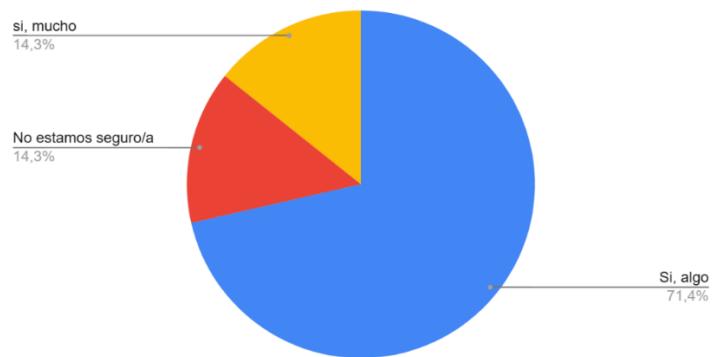
¿Qué tipo de actividades y recursos creen y/o consideran que deberían incluir los kits que llevaría el Ludo Bus Piloto a los hogares?



Se ofrecen distintas alternativas lúdicas-educativas para los hogares, el más solicitado es el de kits separados por áreas de desarrollo con 35 % peticiones del total.

Figura 9:

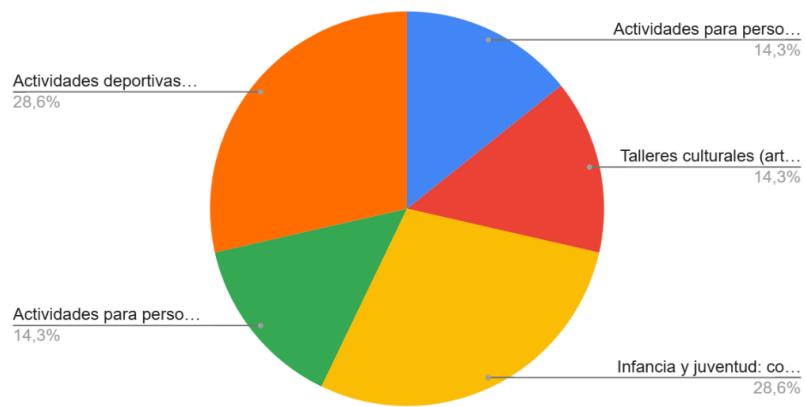
¿Creen que el Ludo Bus Piloto podría mejorar la oferta de ocio y tiempo libre en los hogares de la comarca?



En la figura 9 a mayoría de los encuestados considera que puede mejorar la oferta de ocio y tiempo libre, con un 71,4% del total.

Figura 10:

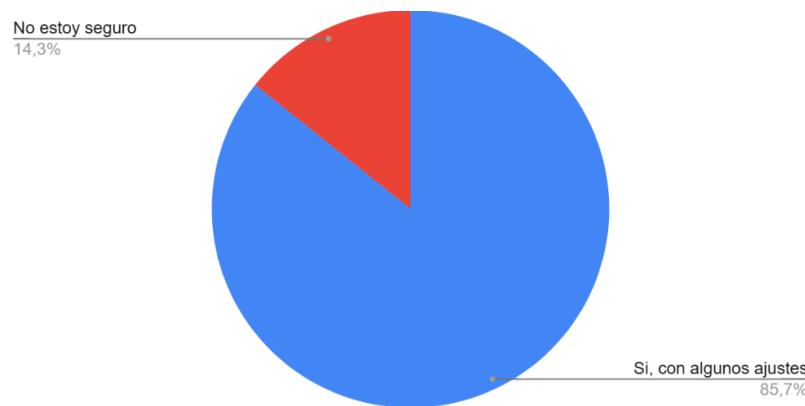
¿Qué ventajas creen que podría aportar el Ludo Bus Piloto en comparación con las actividades de ocio locales actuales?



La figura 10 total de encuestados un 28,6% solicita deportivas y de infancia y juventud.

Figura 11:

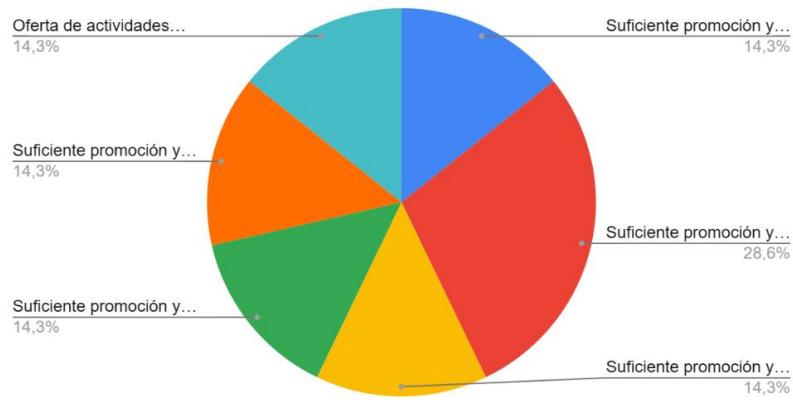
¿Creen que el Ludo Bus Piloto podría tener éxito en la comarca?



En la figura 11 se observa en las votaciones que un 85% del total consideran que podría tener éxito con algunos ajustes.

Figura 12:

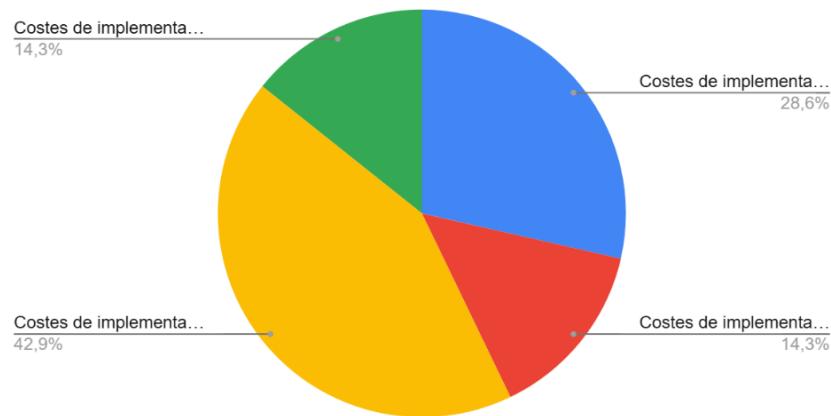
¿Qué factores consideran importantes para el éxito del Ludo-Bus piloto en la comarca?



En la figura 12 muestra aspectos donde consideran importannte la promoción y difusión con diferencia, siendo 71,5 % del total.

Figura 13:

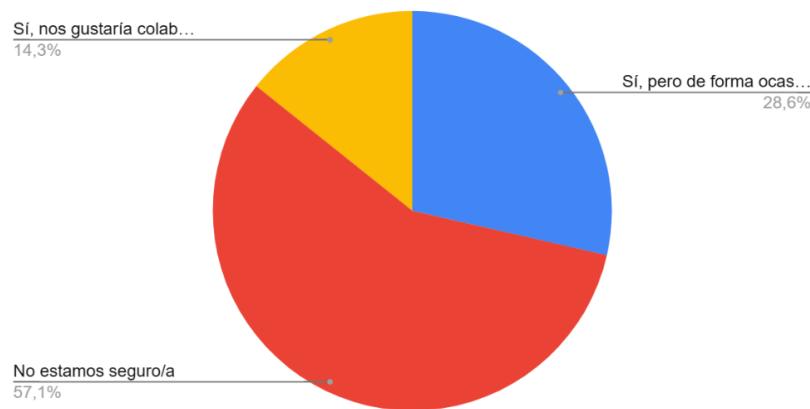
¿Qué dificultades o retos percibe en la implementación del Ludo Bus Piloto en la comarca?



La dificultades más manifestadas son los costes, por parte de todas las comarcas se demanda esa limitación.

Figura 14:

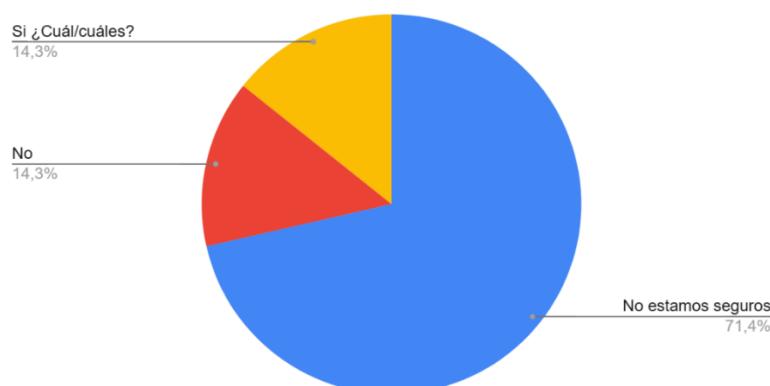
¿Estaríais dispuesto/as en colaborar o apoyar el proyecto del Ludo Bus Piloto para la comarca?



Expresan 4/7 no sentirse seguros en el momento de llevarlo a cabo, al igual que un 2/7 dicen necesitarlo de forma ocasional, por último 1/7 querria colaborar con la propuesta.

Figura 15:

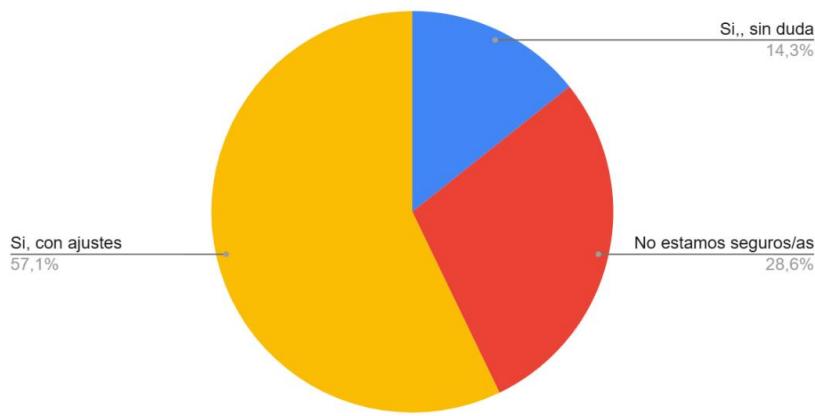
¿Conocéis alguna institución o entidad (Junta, Diputación, asociaciones, etc.) que pueda estar interesada en apoyar este tipo de proyecto en la comarca?



Expresan estar en una situación de desconocimiento sobre saber quien puede o podría colaborar con la propuesta.

Figura 16:

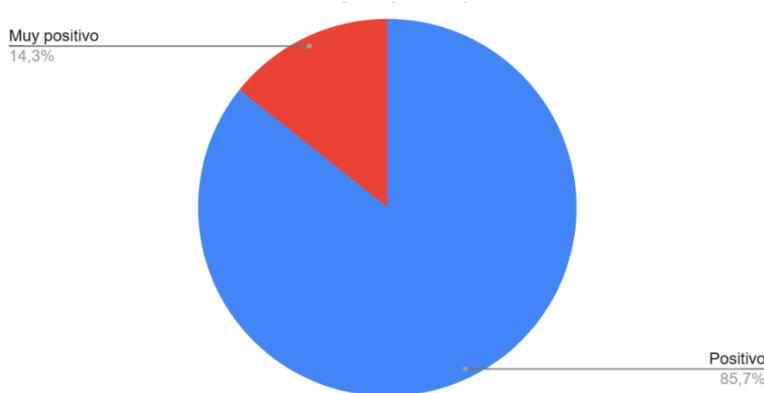
¿Creen que la comarca podría adaptar el concepto del Ludo Bus Piloto (kits de actividades por áreas y juegos para los hogares) a sus necesidades específicas?



Consideran en su mayoría que con ajustes se podría adaptar el Ludo Bus piloto, llevando kits de desarrollo a los hogares.

Figura 17:

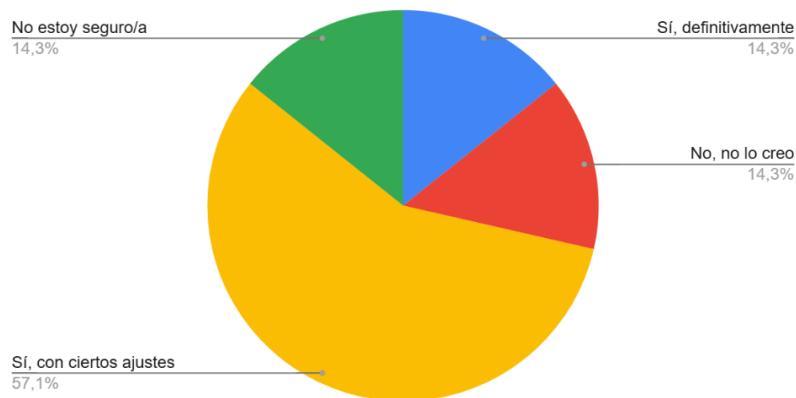
¿Cómo ven el impacto que tendría el Ludo Bus Piloto en la cohesión social y la participación en la comarca?



En la figura 17 se observa como la mayoría considera que puede tener un impacto positivo para la cohesión y participación social de la comarca.

Figura 18:

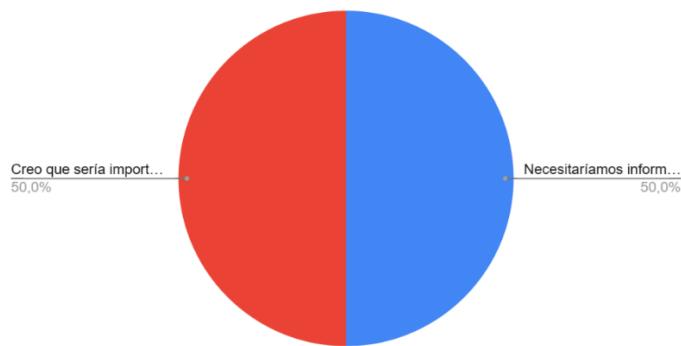
¿Consideran que este tipo de proyectos podría convertirse en una solución a largo plazo para mejorar la oferta de ocio y tiempo libre en la propia comarca?



En la figura 18 creen oportuno poder convertirlo en una solución a largo plazo, con distintos ajustes podría mejorar la oferta de ocio y tiempo libre.

Figura 19:

¿Qué sugerencias consideráis para mejorar el Ludo Bus Piloto y que se adapte mejor a las necesidades de vuestra comarca? Si podéis aclarar todo lo que sea para mejora, seria genial. ¡muchísimas gracias!



Consideran que seria importante valorar zonas definidas como núcleo, donde hay más servicios y habitantes. Al igual que creen oportuno obtener más información para opinar de forma más objetiva y con mayor certeza.

3.5 Interpretación de Resultados

Resumen de resultados en base a las respuestas recopiladas sobre las distintas comarcas con respecto a la situación actual de ocio y tiempo libre en la zona geográfica a la que pertenecen.

- *ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL INTEGRAL DE LA RIBERA DEL DUERO BURGALES*

Actualmente, las actividades más frecuentes son las deportivas, los eventos festivos y las actividades para niños y jóvenes, pero hay una falta de oferta en áreas como talleres culturales y actividades familiares. Centrados en época de turismo.

Uno de los obstáculos con respecto a la oferta de ocio es la infraestructura, el factor económico y de personal. Necesitan soluciones creativas para superar distintas limitaciones.

La propuesta es bien recibida, pero si que mencionan que puede ser complejo el coste y su implementación, junto al mantenimiento. Además, la colaboración con GAL cree que es esencial para su progreso y sostén.

En aspectos generales creen que puede mejorar notoriamente el desarrollo del ocio si se superan los obstáculos mencionados y sobre todo si hay respaldo por parte de instituciones locales.

- *ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO COMARCAL BUREBA*

El cuestionario muestra que, aunque se imparten actividades de ocio en la comarca, estas se centran en deportes (fútbol, baloncesto, senderismo, ciclismo), talleres culturales (pintura, música, teatro) y eventos festivos, que predomina su foco en las personas adultas y mayores, con un énfasis limitado en actividades específicas para

niños y jóvenes. Las actividades para los más pequeños, jóvenes y comunitarias manifiestan ser insuficientes o, que quizá, están mal distribuidas, obteniendo así una falta de opciones adaptadas a las diversas edades y necesidades de la población local.

En cuanto al concepto del Ludo Bus (un autobús itinerante con actividades recreativas y recursos educativos), la tuvo una actitud favorable tanto al modelo final itinerante como al modelo piloto que lleva kits de actividades a los hogares. Este tipo de intervención fue bien recibido, considerando que podría diversificar la oferta de ocio y mejorar la accesibilidad a las actividades.

Muestran una valoración positiva del Ludo Bus y su posible impacto social, existen dudas sobre la viabilidad a largo plazo del proyecto sin ajustes. El apoyo institucional y la colaboración con asociaciones locales serían cruciales para asegurar el éxito y la continuidad del proyecto. Se percibe que el Ludo Bus podría tener un impacto positivo en la oferta de ocio y tiempo libre de la comarca, pero es necesario ajustar los itinerarios y los servicios a las realidades locales de cada subzona de la comarca valorando infraestructuras de los distintos municipios núcleo.

- ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMARCA DEL ARLANZA

En la comarca de la Arlanza se realizan actividades deportivas, culturales y festivas. Aun así, consideran que hay obstáculos para poder desarrollar más actividades de ocio como la falta de instalaciones, factores económicos, personales, de transporte...

Consideran que hoy en día, faltan actividades de ocio, y expresan que la propuesta del Ludo Bus no la conocían; creen que es una idea con potencia para mejorar el ocio infantil y familiar reforzando así un sentimiento de pertenencia.

Lo más difícil crees que es asumir los costes y logística, aunque si hay buenos colaboradores y organización puede ser de gran interés.

En general creen que es un recurso positivo, donde puede mejorar la problemática teniendo en cuenta distintos ajustes y las propias necesidades locales. Piden más información sobre el proyecto.

- ASOCIACIÓN CENTRO DE DESARROLLO RURAL MERINDADES

En la comarca, las principales actividades de ocio actuales incluyen deportes (fútbol, baloncesto, senderismo, ciclismo), talleres culturales (pintura, música, teatro), actividades para niños y jóvenes (juegos, parques, campamentos) y eventos festivos tradicionales. Sin embargo, no se mencionan otras actividades comunitarias relevantes centradas principalmente en el día a día, cumpliendo son el desarrollo invernal.

Los principales límites para ampliar estas actividades son la falta de recursos económicos y de personal o voluntarios para organizar eventos, suma a esto las dificultades de transporte para acceder a otras localidades. Sin embargo, no se percibe como un obstáculo crítico la falta de instalaciones adecuadas, como gimnasios o espacios comunitarios.

En la mayoría de encuestados se muestra una postura favorable sobre llevarlo a cabo. Donde la propuesta de los kits para los hogares ha sido bien recibida, destacando el potencial que presenta al mejorar el acceso a las actividades sin necesidad de tener que realizar desplazamientos. Es un punto a favor tener en cuenta la participación familiar donde se ofrezcan alternativas más allá de las tradicionales de la propia comarca.

Para su puesta en marcha destacan factores como una adecuada promoción y difusión del proyecto junto a la colaboración con asociaciones locales y la adaptación de las actividades a las necesidades locales. También identifican retos, como los costos de su implementación y mantenimiento junto a posibles dificultades logísticas en la distribución de los kits en los hogares.

Faltan respuestas, pero en general lo perciben como favorable.

- ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL INTEGRAL DE LAS COMARCAS CIRCUNDANTES AL CAMINO DE SANTIAGO

Según los datos actualmente las actividades más frecuentes incluyen deportes como fútbol, baloncesto, senderismo y ciclismo, talleres culturales (pintura, música, teatro), actividades para niños y jóvenes, así como eventos festivos y celebraciones tradicionales. Sin embargo, los participantes señalan varios obstáculos para aumentar la oferta de actividades, como la falta de instalaciones adecuadas (gimnasios, parques, espacios comunitarios), recursos económicos limitados, y dificultades de transporte que dificultan el acceso a actividades en otras localidades.

Las actividades que consideran prioritarias son para talleres culturales y para personas mayores. Manifestando la necesidad de la accesibilidad.

Consideran que la propuesta puede ser favorable, llevar kits a los hogares es una gran alternativa haciendo que se dé la oportunidad y la accesibilidad de forma inclusiva

Crean que es una idea prometedora si se hace una buena promoción y se adapta a la zona local, sin olvidar el costo y su mantenimiento.

En cuanto al impacto social, el proyecto podría fortalecer la cohesión social y la participación comunitaria. Con algunos ajustes, el Ludo Bus Piloto podría convertirse

en una solución a largo plazo para mejorar la oferta de ocio y tiempo libre en la comarca, y aumentar el sentimiento de pertenencia a la comunidad.

- ASOCIACIÓN GRUPO DE ACCIÓN LOCAL "SIERRA DE LA DEMANDA"
(AGALSA)

El cuestionario en Sierra de la Demanda revela una oferta de ocio en la comarca centrada en actividades deportivas, talleres culturales y eventos festivos, sin propuestas específicas para infancia, juventud u otras acciones comunitarias. Los limitantes identificados para aumentar la oferta son la falta de recursos económicos y de personal o voluntariado, sin encontrar problemas de instalaciones o transporte.

Las actividades prioritarias se enfocan en talleres culturales, propuestas para personas de tercera edad, actividades familiares y ocio para infancia y juventud, destacando una necesidad de enfoques más intergeneracionales y participativos pudiendo conseguir mayor colaboración municipal. Aunque la oferta actual no se valora como suficiente, no se tiene una opinión definida en sí.

Respecto al Ludo Bus, dicen conocer el concepto y lo valoran positivamente tanto su formato itinerante como la opción piloto con kits para el hogar. Destacan como ventajas el fomento de la participación familiar, la diversificación de la oferta de ocio y el fortalecimiento del sentimiento de pertenencia. Siendo una idea los kits muy favorecedores para préstamo y su uso en el hogar.

Para garantizar el éxito del proyecto se considera clave una buena promoción, el análisis y la adaptación al contexto, el poder colaborar en trabajo con asociaciones locales, la accesibilidad y el apoyo institucional principalmente económico y logístico. Aunque se prevé un impacto social positivo, existen dudas sobre su viabilidad como solución a largo plazo puesto que necesita óptimos análisis.

- ASOCIACIÓN PINARES DEL VALLE PARA EL DESARROLLO RURAL

INTEGRAL

En Pinares del Valle actualmente se llevan a cabo actividades deportivas (como fútbol, baloncesto, senderismo y ciclismo), talleres culturales (pintura, música, teatro), actividades para niños y jóvenes (juegos, parques, campamentos) y eventos festivos y celebraciones tradicionales. Aun así, se encuentran varias limitaciones para realizar más actividades: falta de recursos económicos, de personal para organizar eventos, junto a la escasez de instalaciones adecuadas.

Los encuestados consideran prioritarias actividades como talleres culturales, actividades para personas mayores, y actividades para la infancia y juventud que fomenten la convivencia y las relaciones sociales, un poco para toda la comunidad.

Consideran buena la propuesta, y el facilitar kits a los hogares con kits de desarrollo, donde expresan que se podrían facilitar juegos de mesa y educativos, entre otros.

Crean que es una alternativa para dosificar las actividades disponibles en la comarca, facilitando el acceso al juego sin necesidad de desplazarse fomentando así la participación y desarrollo pudiendo tener éxito a largo plazo.

Expresan las limitaciones de costos, mantenimiento y su logística. Colaborar con GAL e instituciones locales creen que favorece al éxito. El impacto social manifiesta que posiblemente sería positivo.

SÍNTESIS DE RESULTADOS:

A partir de los cuestionarios recogidos por las asociaciones en las comarcas rurales analizadas, se perciben elementos comunes y desafíos específicos en relación

con las actividades de ocio y tiempo libre en estas zonas, teniendo entre ellos puntos iguales o muy semejantes. A nivel general, la oferta actual de ocio está ubicada prioritariamente en actividades deportivas (como fútbol, baloncesto, senderismo y ciclismo), talleres culturales (pintura, música, teatro) y eventos festivos tradicionales. Sin embargo, esta oferta es vista como insuficiente para cubrir las diversas necesidades y grupos de edad de la población local, más concretamente sobre las personas que viven en la zona en la época invernal.

También se encuentran distintas limitaciones, recopilando así las distintas necesidades según el contexto geográfico comarcal y los distintos grupos a los que se dirige, pudiendo agruparlos en varios tipos:

- Acceso a recursos económicos: Los GAL encuentran complejidades en el presupuesto, limitando esto a su organización y financiación. Esto se debe a una falta de información para poder valorar con más exhaustividad ya que no depende plenamente de ellos.
- Escasez de personal: La falta de personal cualificado para la organización de eventos y actividades es un desafío importante, que empeora la situación para llevar a cabo ofertas, falta de voluntarios y/o cualificados que vivan en las zonas rurales.
- Limitaciones en las infraestructuras: Aunque no se percibe como un problema principal en muchas de las zonas, la falta de instalaciones adecuadas (como gimnasios, parques o espacios comunitarios) sí que afecta la capacidad de desarrollo en actividades comunitarias, principalmente en zonas alejadas de lugares que son más núcleo y principales en servicios.
- Dificultades de transporte: Expresan el aislamiento geográfico de muchas de estas zonas rurales crea una barrera adicional, dificultando su acceso ya que el

transporte es insuficiente para acudir actividades fuera de las localidades, limitando así las distintas oportunidades de ocio para los residentes de áreas más alejadas.

De tal modo, que se debe no solo tener en cuenta las dificultades y/o limitaciones, sino que también se debe prestar atención a distintos desafíos.

Desafíos clave para su desarrollo son los costes y el mantenimiento, siendo unos de los más mencionados junto a la logística y su distribución, ya que es fundamental la organización y coordinación. A esto se suma el apoyo institucional y colaboración con grupos de acción local e inclusive del estado.

Importante para crecer es estar apoyando a que se difunda y se estudie el proceso con cambios y/o mejoras, por lo tanto, teniendo en cuenta todo ello se debe destacar la importancia de la viabilidad a largo plazo. Se deben tener todos estos aspectos bien estructurados para poder valorar si es una idea sostenible y funcional valorando el presupuesto y utilidad de forma objetiva y con el menor riesgo posible.

El análisis del proyecto se visualiza como una gran propuesta para mejorar necesidades de forma transformadora en las zonas rurales, siendo una gran oportunidad sostenible consiguiendo así cumplir con los objetivos generales consiguiendo poder mejorar la cohesión social, el acceso al ocio en la zona rural y el fomento del desarrollo comunitario e intergeneracional.

La propuesta del Ludo-Bus piloto con los kits de desarrollo por áreas para mejorar la oferta de ocio en las zonas rurales se percibe con potencial. Esto dependerá de la adecuada adaptación al contexto al que se dirijan valorando los distintos retos y desafíos a conseguir y llevar a cabo.

Este proyecto, con una base sólida bien estructurada y con el enfoque de necesidades individualizado a las distintas zonas rurales puede convertirse en una solución sostenible y transformadora para los ciudadanos con difícil acceso, generando un gran sentimiento de pertenencia y mejorando gratamente las oportunidades de los niños al desarrollo de su bienestar lúdico-educativo.

3.6. Modelo de Negocio y Áreas de desarrollo

El modelo de negocio propuesto para el Ludo-Bus se basa en una estructura móvil y polivalente, con varias áreas que permita ofrecer actividades educativas, recreativas y comunitarias en el medio rural, especialmente en aquellas zonas donde el acceso a servicios de ocio y desarrollo infantil es limitado o tiene un difícil acceso.

El vehículo del modelo de negocio es un autobús, pero el del PMV es una furgoneta, donde se adaptarían ambos a la organización de juegos o kits necesarios.

Autobús adaptado con sus espacios tendría distintas zonas y áreas explicados anteriormente.

El Ludo-bus de modelo de negocio tendrá una selección de juegos de mesa, juguetes de desarrollo, cuentos, materiales creativos (papelaría, plastilina, pintura), instrumentos musicales sencillos, y áreas temáticas por desarrollo (motricidad, emociones, lenguaje, lógica, etc.).

Sin embargo, para el PMV basado en furgonetas, estos materiales estarán organizados en módulos y cajas/estanterías por categorías, debidamente etiquetadas y registradas para facilitar su reparto y el propio uso del préstamo a todos los participantes, abogando siempre a la responsabilidad y civismo entre participantes.

3.6.1 Áreas de desarrollo del autobús *Área de dibujo y de juegos de mesa:*

- Juegos actuales de estrategia, decisión, comunicación. Torneo de ajedrez y dominó por edades.
- Creación de murales colectivos, integrando la temática del medio rural.
- Juegos de memoria o asociación para trabajar habilidades cognitivas.

Área de supermercado:

- Juegos de rol: Los participantes simulan un día en un mercado, aprendiendo sobre números, cálculo mental y toma de decisiones.
- Talleres de alimentación saludable: Representación de platos y recetas equilibradas.
- Intercambio de roles (comprador/vendedor) para practicar empatía y comunicación.

Área Deportiva y Psicomotricidad:

- Circuitos de habilidad con materiales adaptados (aros, conos y cuerdas).
- Carrera de obstáculos en equipo para reforzar el trabajo colaborativo.
- Juegos de precisión como lanzamiento de pelotas a objetivos.

Área de mecánica:

- Área de reparación: juegos donde puedan mejorar el reconocimiento e identificación de piezas, montando o reparando problemas habituales.
- Hacer modelos semejantes, mejorando así las habilidades manuales
- Ejemplarizar talleres y lugares de desarrollo profesional.

Área de Peluquería y Cuidados

- Taller de “salón de belleza”: Prácticas de peinados sencillos, cuidado de uñas y maquillaje creativo con materiales no tóxicos.

- Representación de roles: Cuidados básicos para muñecos o compañeros.
- Juegos de empatía: “Cuidar a otro” para fortalecer vínculos entre iguales.

Área de Disfraces

- Actividades de juego simbólico: interpretación teatral con fábulas o historias con moraleja educativa.
- “Pasarela creativa”: Diseñar atuendos y desfilar con música para trabajar la autoestima.
- Taller de confección de accesorios (máscaras, coronas o antifaces).

3.6.2 Uso del espacio exterior por épocas del año

Se trata de la instalación de una carpa con el objetivo de poder ampliar los espacios abiertos y mejorar las posibilidades de realizar dinámicas con más vecinos. La idea está dirigida para como siempre, tener en cuenta la propia zona rural y también la estación el año. A parte, trabajarán sobre gestión emocional individual y colectivamente con las distintas dinámicas, que a continuación se presentan:

1. Primavera:

- Talleres de jardinería comunitaria: Plantación de flores, hierbas aromáticas o pequeños huertos móviles para involucrar a los niños y familias en el cuidado del medio ambiente.
- Taller de creación de cometas: Los participantes diseñan y vuelan sus propias cometas, promoviendo creatividad y juego al aire libre.
- Juegos grupales al aire libre: Circuitos de psicomotricidad, búsqueda del tesoro y juegos tradicionales como la cuerda o las chapas.

2. Verano:

- Taller de agua y experimentos científicos: Juegos con globos de agua, exploración de propiedades del agua y pequeños experimentos adaptados a distintas edades.
- Cine al aire libre: Proyección de películas para toda la familia en noches cálidas, acompañado de palomitas.
- Actividades deportivas: Torneos de voleibol, fútbol en equipo y juegos de relevos para incentivar la actividad física.

3. Otoño:

- Taller de manualidades con elementos naturales: Creación de figuras con hojas, frutos secos o piñas recolectadas, pintar piedras, limpiar zonas aprendiendo el reciclaje...
- Cuentacuentos: Contar historias y relatos típicos y/o tradicionales de la propia región fomentando el conocimiento y conexión.
- Juegos de estrategia: Juegos de mesa gigantes adaptados para el espacio exterior (ajedrez, damas). Donde se realizan disfraces o se pide traer vestimentas adaptadas.

4. Invierno:

- Talleres de desarrollo creativo: actividades enfocadas a la época navideña, creación de tarjetas navideñas, decoración con sus nombres o realizar árboles, bolas o velas.
- Decoración de la carpa para poder realizar distintas actividades como juegos de sombras, ver películas de navidad, sesiones de lectura o teatro.
- Juego simbólico: Espacios recreativos como una “casa del invierno” donde los niños puedan jugar roles relacionados con las festividades y estaciones.

Modelo semejante de la idea a llevar a cabo en el Anexo 3.

Juegos relacionados con las emociones de forma individual, en grupo o familia:

1. Identificación de emociones

- "El semáforo emocional": Los participantes establecen distintos colores (verde, amarillo, rojo) a las diferentes emociones, según como se sientan. Realizan su semáforo y se trabaja la reflexión para aprender a aplicarlo
- "El espejo emocional": Juego en parejas donde uno representa una emoción con expresiones faciales y el otro trata de adivinarla. Esto ayuda a identificar y expresar emociones no verbales y a mejorar su gestión.

2. Regulación emocional

- "La botella de la calma": Los niños realizan su propia botella la cual llenan de agua y la mezclan con purpurina y pequeños complementos pequeños de decoración. La utilizan para regular la respiración mientras se calman.
- Técnicas para gestionar la respiración: se dibuja una vela y una rosa; aprenden así a oler la rosa y a soplar la vela, centrándose en la respiración.

3. Expresión emocional creativa

- "Cuadros emotivos": mediante el dibujo se aprende a canalizar las emociones, dibujan y expresan su dibujo y significado emotivo.
- "La obra emocional": Se realizan representaciones donde se expresan emociones y se reflexiona sobre las distintas obras representadas.

4. Empatía y resolución de conflictos

- "Me pongo tus pulseras": se realizan unas pulseras donde canalicen sus emociones y luego cuentan su historia personal cambiándose las pulseras

para que puedan ponerse y sentirse en el mismo lugar llegando así a comprender y empatizar con las distintas situaciones.

- "El árbol de los problemas": Los participantes escriben sus preocupaciones en hojas de papel, las colocan en un árbol y, en grupo, reflexionan sobre soluciones o formas de afrontarlas.

5. Gratitud y emociones positivas

- "La caja de gratitud": Cada participante escribe cosas por las que se siente agradecido y las deposita en una caja. Al final de la actividad, se leen en grupo para fomentar emociones positivas.
- "Mapa de momentos felices": Los niños dibujan o describen momentos que les han hecho felices recientemente, reforzando la importancia de enfocarse en lo positivo.

Talleres especiales según edades para la carpa:

1. Niños pequeños (3-7 años):

- Juegos simbólicos como "Cuidar a una mascota imaginaria" para enseñar responsabilidad y empatía. Hacerla ellos, según elección.
- Dinámicas de "¿Cómo se siente el osito?" usando peluches para explorar emociones básicas. Traen objetos que tengan vínculo.

2. Niños medianos (8-12 años):

- Inventario creativo: se inventan historias donde los personajes consiguen superar situaciones, superando un reto o desafío.
- Lluvia de ideas emotiva: se ofrecen o se inventan entre ellos supuestos casos y entre todos se habla sobre como lo solucionaría cada uno.

3. Adultos y familias:

- "Confiamos" entre todas cuentas situaciones o experiencias más difíciles o que les han generado una emoción más explosiva generando así un clima de aprendizaje común.
- "Contar historias del pasado, del presente y del futuro", haciendo alusión a que les gustó, que les gusta y que les gustaría y viceversa.
- Juegos familiares como "Historias encadenadas de emociones", donde cada miembro añade una parte de la historia, enfocándose en el manejo emocional.

Esto, son algunos de los ejemplos claros de la línea de actividades de que se implementaría, innovando y adaptando el contenido según las necesidades y demanda de la propia zona y perfil de participantes.

Las propuestas, además de conectar las actividades al ocio y tiempo libre, tienen unos objetivos más concretos con el fin de transformar el aprendizaje emocional en una experiencia accesible y entretenida, creando vínculos y reconexión. La propuesta apoya las dinámicas interpersonales como cohesión comunitaria, beneficiando al niño, pero también en distintos enfoques a los jóvenes y adultos, dándoles a todos un espacio de disfrute y relación social enriqueciendo a las personas y abordando la necesidad de aprender a identificar, expresarse y gestionarse en distintos contextos de forma personal y social.

3.7 Producto mínimo Viable (PMV)

Para valorar la viabilidad del modelo de negocio se propone una puesta en marcha del PMV mediante furgonetas, valorando así el recibimiento de la iniciativa haciéndose sostenible con una pequeña inversión, pudiendo analizar la posibilidad y viabilidad a

largo plazo para poder proponer con un análisis más objetivo la posibilidad de adaptar autobuses o reutilizar los bibliobuses.

- *Furgoneta de segunda mano adaptada:* El PMV partirá del uso de una furgoneta amplia, adquirida de segunda mano, acondicionada interiormente con estanterías móviles, kits transportables para los hogares y espacio para desplegar una carpap y material exterior. Todo ordenado y etiquetado de forma correcta.
- *Servicios iniciales incluidos en el PMV:*
 - Tendrán un préstamo de juegos de mesa, kits de áreas de desarrollo y material lúdico para jugar de forma individual o con las familias.
 - Préstamo de kits de desarrollo por áreas (igual que se dividen las áreas en el modelo de negocio del propio autobús y con los mismos materiales y juegos) tratando de conseguir los mismos objetivos, enfocando estos al uso en el hogar: cocina, disfraces, psicomotricidad, juegos de mesa y emociones, cuidados, mecánica, lectura.
 - Se realizarán actividades guiadas en la zona por contexto y estación del año: sesiones grupales, talleres familiares, cuentacuentos, juegos cooperativos, etc.

Ventajas del PMV:

- Inversión inicial reducida.
- Posibilidad de testear la acogida del proyecto en diferentes pueblos según las rutas.
- Flexibilidad para adaptarse a las necesidades reales detectadas en el territorio de forma concreta.
- Generación de datos e impacto que pueden usarse para futuras solicitudes de financiación para la misma o nuevas propuestas.

- **Financiación:**

El proyecto contempla diversas fuentes de financiación posibles para su puesta en marcha y mantenimiento haciéndole desde una perspectiva optimizada:

• *Organismos públicos:*

- Subvenciones de la Junta de Castilla y León (programas de desarrollo rural, igualdad, infancia, cultura o educación no formal).
- Apoyos de la Diputación Provincial (promoción del medio rural, actividades para jóvenes y familias).
- Fondos europeos LEADER, canalizados a través de Grupos de Acción Local (GAL).

• *Entidades privadas y patrocinadores:*

- Empresas locales interesadas en colaborar con acciones de responsabilidad social corporativa.
- Asociaciones culturales, cooperativas o fundaciones.

• *Ingresos propios:*

- Cuotas simbólicas por talleres o kits, especialmente en fases más desarrolladas cuando se hayan realizado evaluaciones. Se establecerán precios según las colaboraciones que haya por parte de instituciones públicas y el recibimiento de los ciudadanos.
- Venta de recursos complementarios (láminas, juegos diseñados, cuentos, etc.).
- Alquiler del servicio para eventos o campañas institucionales, como, por ejemplo, cumpleaños.

Costes aproximados y sostenibilidad en el tiempo:

Costes iniciales estimados (PMV):

- La compra y adaptación de furgoneta: 12.000 – 18.000 €
- La carpeta exterior y mobiliario básico: 5.000 – 8.000 €
- Los materiales didácticos y juegos: 5.000 €
- El diseño gráfico, identidad del proyecto y difusión: 1000 €
- Los seguros, permisos y gastos administrativos: 2.000 €

Costes para el funcionamiento anual:

- El mantenimiento y combustible: 1.200 – 3.000 €
- La renovación de materiales y kits: 500 – 800 €
- Las colaboraciones profesionales puntuales: según actividad.

Estrategias de sostenibilidad:

- La diversificación de fuentes de financiación (públicas y privadas).
- La vinculación del Ludo-Bus con centros educativos concertados y públicos según se acuerde, AMPAS y entidades sociales.
- La evaluación continua de impacto e implementación de mejoras.
- La posibilidad de escalar el proyecto (más rutas, convenios estables, colaboraciones fijas).
- Implicación comunitaria: colaboración con voluntariado local y redes sociales del territorio.

3.8 Fases, rutas y puesta en marcha del PMV

Las fases de implementación para el PMV serán 3, para así garantizar una implementación efectiva mediante furgonetas:

Fases 1 y 2 de desarrollo:

Fase 1, meses 1-3: Análisis y preparación

1. Estudio de las necesidades en las distintas comarcas mediante cuestionarios y reuniones con los grupos de acción local.
2. Diseño de la logística de las rutas y definición de los recursos necesarios
3. Adquisición del equipamiento y furgonetas.
4. Formación del equipo técnico y dinamizador.

Fase 2, meses 4-6: Prueba piloto

1. Implementación en un grupo reducido de pueblos dentro de cada ruta (Análisis de la realidad).
2. Evaluación de la acogida y ajuste de actividades, junto a una valoración con un cuestionario asociado a un código QR sobre la propuesta de un futuro Ludo-Bus.
3. Optimización de desplazamientos y distribución de recursos en las distintas furgonetas de los juegos de préstamo y kits de áreas de desarrollo para los hogares.
4. Fortalecimiento de la colaboración de grupos de acción local y demás colaboradores de las distintas zonas.

Cada ruta tiene asignada su propia furgoneta MPV, permitiendo las visitas simultaneas a los distintos municipios de la zona rural:

| Ruta | Furgoneta MPV Asignada |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Ruta 1: Ribera del Duero | Furgoneta 1 |
| Ruta 2: La Bureba y Páramos | Furgoneta 2 |

| | |
|-----------------------------|-------------|
| Ruta 3: Arlanza | Furgoneta 3 |
| Ruta 4: Merindades | Furgoneta 4 |
| Ruta 5: Zona Sasamón | Furgoneta 5 |

Cada furgoneta, estará distribuida por los distintos pueblos, pasando cada día de la semana por un pueblo de cada ruta, cubriendo así semanalmente una tarde en cada pueblo.

| Día de la semana | Ruta | Pueblo visitado |
|-------------------------|---------------------------------|------------------------------|
| Lunes | Ruta 1: Ribera del Duero | Peñaranda de Duero |
| | Ruta 2: La Bureba | Briviesca |
| | Ruta 3: Arlanza | Covarrubias |
| | Ruta 4: Merindades | Medina de Pomar |
| | Ruta 5: Zona Sasamón | Sasamón |
| Martes | Ruta 1: Ribera del Duero | Caleruega |
| | Ruta 2: La Bureba | Oña |
| | Ruta 3: Arlanza | Santa María del Campo |
| | Ruta 4: Merindades | Villarcayo |
| | Ruta 5: Zona Sasamón | Melgar de Fernamental |

| | | |
|------------------|---------------------------------|---------------------------------------|
| Miércoles | Ruta 1: Ribera del Duero | Baños de Valdearados |
| | Ruta 2: La Bureba | Poza de la Sal |
| | Ruta 3: Arlanza | Villahoz |
| | Ruta 4: Merindades | Espinosa de los Monteros |
| | Ruta 5: Zona Sasamón | Villadiego |
| Jueves | Ruta 1: Ribera del Duero | Huerta de Rey |
| | Ruta 2: La Bureba | Salas de Bureba |
| | Ruta 3: Arlanza | Tordómar |
| | Ruta 4: Merindades | Pueblos en alta demanda |
| | Ruta 5: Zona Sasamón | Olmillos de Sasamón |
| Viernes | Ruta 1: Ribera del Duero | Arauzo de Miel |
| | Ruta 2: La Bureba | Zonas rurales específicas |
| | Ruta 3: Arlanza | Zonas con eventos locales |
| | Ruta 4: Merindades | Zonas periféricas |
| | Ruta 5: Zona Sasamón | Castrillo de Murcia / Villegas |

Las rutas 6 y 7, Sierra de la Demanda y Pinares del valle se realizarán en función del presupuesto. Las furgonetas como PMV podrán utilizarse para estas comarcas de forma organizada en distintas ofertas.

Cada tarde la ruta elegida visita un municipio en el horario definido entre las 16:00 y las 20:00h.

Puesta en Marcha de la propuesta:

1. Preparación de furgoneta MPV, (15:30 - 16:00/16:30)

La furgoneta se prepara con los kits que van a coger los vecinos, valorando que falta según el día anterior (ya semipreparado) para llevar a los jugueros y kits de préstamos bien organizados, después se dirige a los municipios por orden. También se preparan los materiales que se vayan a utilizar según los talleres que, en cualquier caso, de se realicen de forma previamente planificada.

2. Actividades en la zona local (16:00/16:30 - 20:00)

Se comienza con el taller de bienvenida en caso de contar con espacio y/o infraestructura: se pasa lista de previsión, se hace cuestiones sobre cómo están y se realiza la explicación de la jornada: juego con los kits, talleres y reparto de kits de préstamo.

En el espacio que en cualquier caso se ofrezca, se utilizan los kits de forma común, para hacer juego libre o dirigido con los propios materiales de préstamo u añadidos de uso exclusivo para el PMV:

- Dibujo y juegos de mesa.
- Supermercado educativo.
- Psicomotricidad y deporte.
- Disfraces y creatividad.
- Talleres de mecánica.
- Peluquería y cuidados simbólicos.

Para organizar esto, se ofrecen en la planificación juegos deportivos y dinámicas de grupo de desarrollo social y personal, en espacios comunitarios. También se ofrecen los talleres creativos adaptados a la estación del año.

Una vez finalizados los talleres se recogen y ordenan todos en el orden correcto.

En caso de no haber espacio de juego en la zona urbana, se repartirán los kits de desarrollo y se valorarán posibles adaptaciones con el fin de poder generar momentos de relaciones sociales y de ocio, donde puedan relacionarse y utilizar la creatividad y el juego lúdico educativo como estrategia de aprendizaje y generados de experiencias creativas enfocado a la propia zona rural consiguiendo el objetivo principal.

3. Cierre y desmontaje (20:00 - 20:30)

Se recoge el material a ordenar y se revisa el inventario, para finalizar se pasan las encuestas rápidas para recoger impresiones de los participantes. (evaluaciones PMV).

Todos los días previo al desplazamiento de rutas se semipreparada lo del día siguiente, menos el viernes los demás días se hace la preparación de la furgoneta PMV para la siguiente jornada, según el tiempo.

Este modelo permite una planificación más eficiente y flexible, asegurando que cada pueblo recibe sus materiales con una visita semanal mediante una distribución exclusiva de furgonetas PMV.

Además, la intervención está basada en el análisis de la realidad, por ello se pueden ajustar y adaptar según las aportaciones que cada uno de estos puedan realizar según sus necesidades e intereses en las evaluaciones de proceso. A esto, se solicita el respaldo del Ayuntamiento de Burgos, la Diputación de Burgos y la Junta de Castilla y

León, ya que son capaces de facilitar y abrir grandes oportunidades para su desarrollo, teniendo como ejemplo el bibliobús.

3.9 Evaluación del Producto Mínimo Viable

La evaluación es un componente esencial del proyecto, ya que es fundamental para poder valorar si pudiese llevarse a cabo la propuesta de intervención, tanto en el modelo de negocio como en su fase previa del producto mínimo viable.

Las evaluaciones permiten valorar su impacto real de forma directa, recogiendo aportaciones de la comunidad e identificando varias áreas donde aplicar cambios y/o mejoras pudiendo así garantizar la sostenibilidad del servicio en el tiempo y de las aportaciones llevadas a cabo.

Por ello Durante el PMV se harán evaluaciones específicas (anexo 2) valorando la acogida por parte de los ciudadanos de los municipios que lo reciben, recopilando información para la futura propuesta de intervención.

Las rubricas de evaluación están diseñadas para poder obtener información de forma accesible y rápida sobre la percepción de los asistentes en el PMV (niños, familias, educadores o técnicos locales). Estarán compuestas por ítems sobre satisfacción general, aspectos destacados, utilidad percibida, sugerencias de mejora y valoración de los materiales utilizados.

Mediante la observación directa se anotará cómo funciona la dinámica de grupo, la participación, el uso de los materiales y las dificultades u oportunidades que se encuentran para así realizar cambios y/o mejoras.

1. Indicadores principales:

- Nivel de satisfacción general de los participantes.

- Nivel de participación (número de asistentes, implicación activa, tiempo de permanencia).
- Aprendizaje de las actividades, materiales y propuestas.
- Demanda de continuidad o repetición en el entorno local.
- Comentarios cualitativos relevantes de la comunidad o de los agentes sociales.

Esta primera evaluación permitirá realizar ajustes inmediatos del PMV y servirá como base para solicitar apoyos adicionales o ampliar el alcance del proyecto para la propuesta de intervención del modelo de negocio.

2. Evaluación continua

Durante todo el proceso se establecen las rubricas como un sistema de evaluación continuo que acompañará al PMV en su recorrido por las distintas zonas y comunidades. Este seguimiento regular garantizará la adaptación progresiva del Ludo-Bus a las características de cada territorio, pudiendo en un futuro ajustarlo según los resultados obtenidos por parte de los propios participantes.

3. Procedimientos previstos:

1. Recogida de datos por paradas de las distintas rutas: se elaborará una ficha resumen por intervención que incluirá: número de asistentes, tipo de actividades realizadas, valoración general, incidencias, propuestas de mejora y testimonios recogidos.
2. Revisión periódica de materiales y dinámica de actividades: se valorará el grado de uso, estado de conservación y pertinencia de los recursos utilizados.

3. Retroalimentación de agentes locales: contacto con centros escolares, asociaciones, ayuntamientos y técnicos de juventud o servicios sociales para recoger impresiones sobre la utilidad e impacto del proyecto.

4. Reajustes previstos:

- Modificación de actividades o materiales según la demanda real.
- Cambios logísticos en las rutas, horarios o frecuencia de visitas.
- Incorporación de nuevas áreas de desarrollo o talleres específicos.
- Mejora del diseño de los kits de préstamo en base al uso registrado.

Este enfoque flexible de evaluación para la propuesta de viabilidad permitirá ajustar la idea del Ludo-Bus como un recurso vivo, participativo y sensible a las necesidades del entorno, favoreciendo así su legitimación social y su viabilidad a largo plazo. Por ello se considera fundamental para el proceso la opinión de los participantes y el impacto que está teniendo sobre las personas y el propio municipio.

4. Conclusiones

El proyecto lo he realizado con el fin y propósito de poder verificar y ofrecer una propuesta de abordaje sobre las necesidades emergentes del ocio lúdico-educativo en las zonas rurales de Burgos, como consecuencia directa de la despoblación. Por ello el objetivo de la propuesta, tanto del modelo final de negocio como de la valoración mediante el producto mínimo viable, es conseguir un recurso itinerante que promueva el juego y el aprendizaje, y que a su vez sirva de apoyo en las relaciones sociales consiguiendo mejores vínculos entre vecinos, fortaleciendo así el tejido de la comunidad y el sentimiento de pertenencia.

En el desarrollo del proceso junto con sus distintas fases, he descubierto mediante el marco teórico y el análisis de la realidad dirigido a los grupos de acción

local necesidades significativas, concretas a las distintas zonas al igual que comunes siendo estas iguales o semejantes. He considerado oportuno cuestionar el ocio de la población a entidades que se dedican al fomento del desarrollo rural para así poder valorar su iniciativa y posible compromiso validando la idea propuesta del producto mínimo viable con kits de desarrollo de préstamo para comenzar de forma sostenible y con una visión de crecimiento, en este caso los 7 Grupos de Acción Local de la provincia de Burgos, consiguiendo respuesta de todos.

Estoy satisfecha con los resultados porque han sido en su mayoría favorables, confirmando necesidades y posibilidades adaptadas para mejorar la falta de infraestructuras y propuestas creativas de la zona rural con el fin de fortalecer las relaciones y su desarrollo, considerándolo oportuno si se hacen ajustes y se explica plenamente la intervención y planificación.

Con relación al enfoque profesional considero que se ha evidenciado modelos semejantes y necesidades verídicas concluyendo que el juego tiene un gran poder transformador, donde es percibido como un pilar fundamental en el desarrollo de las personas y principalmente en el de los más pequeños, donde puedan acceder para mejorar su bienestar de forma integral y donde no haya barreras de acceso y oportunidad por el hecho de decidir vivir lejos de la ciudad,

Después de este proyecto basado en la propuesta de intervención del Trabajo Final de Grado donde no se había valorado el presupuesto ni analizado la realidad, ahora, analizado y valorado el producto mínimo viable de un vehículo itinerante que fomente la el ocio, la creatividad y el sentimiento de pertenencia, podría confirmar que mejoraría considerablemente las expectativas para las familias confien en una mejor la calidad de vida y en el desarrollo de las personas para que puedan planear un futuro.

Por otro lado, con respecto a mi desarrollo personal y académico estoy muy contenta de los resultados obtenidos y del proceso de aprendizaje que he tenido en ambos contextos, no siendo acertado en todo su desarrollo, pero dándome la posibilidad de aprender y verlo con una perspectiva más clara y con un potencial que creo firmemente que merece, aunque en algunos momentos me he sentido desorientada, permitiéndome esto aprender desde la incertidumbre, y sabiendo solicitar apoyo a quien he considerado que sabía cómo guiarme. Agradecimientos a Fran por su motivación y confianza.

Por lo tanto, confío firmemente y me motiva mucho tener la idea y confianza en que, si existen recursos y servicios que faciliten el desarrollo familiar y por ende el de sus miembros, se puede conseguir minimizar una brecha la cual nos puede hacer mucho daño, la despoblación rural

Me reafirmo y finalizo con mis valores, ya que me motivan a cuidar y confiar plenamente en nuestras raíces, porque somos lo que somos gracias a lo que han sido, y quiero seguir luchando por no caer en la desesperanza y en el olvido de tan rico patrimonio, ya que posee un valor incalculable.

Bibliografía

Altamirano Santiago, M. (2025). Fortalecimiento de la resiliencia comunitaria: un enfoque teórico y empírico. *European Public & Social Innovation Review, 10*, 01-15. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/download/1627/1450/9199>

Aubert, A., Flecha, R., García, C., & Racionero, S. (2009). *Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información*. Hipatia. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5166726>

Borja i Solé, M. de. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico. *Revista Interuniversitaria de Formación del*

Profesorado, (19), 19-41.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117809>

Carbonell, J. (2014). *La aventura de innovar: el cambio en la escuela*. Morata.

Condo-Reyes, E. D., Gómez-Lema, G. I., Balarezo-Balarezo, M. A., & Tepán-Pugo, S. V. (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. *593 digital Publisher CEIT*, 9(6), 1365–1377.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771>

Dumazedier, J. (1971). *Ocio y sociedad de clases*. Barcelona: Ediciones Fontanella.

Durkheim, É. (1983). *La división del trabajo social*. Madrid: Akal. (Obra original publicada en 1893)

Flecha, R. (2015). *Aprender juntos alumnos diferentes: las comunidades de aprendizaje en el siglo XXI*. Graó.

Freire, P. (2005). *Pedagogía de la esperanza: Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

<https://redclade.org/wpcontent/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Esperanza.pdf>

Gaventa, J., & Cornwall, A. (2001). Power and knowledge: A critical introduction to the study of power in development. *Development Policy Review*, 19(1), 91-105.

<https://doi.org/10.1111/1467-7679.00138>

González Díaz de Garayo, C. (1999). Los bibliobuses en Castilla y León. *Educación y Biblioteca*, (101), 24-26.

https://gredos.usal.es/xmlui/bitstream/handle/10366/115437/EB11_N101_P24-26.pdf?isAllowed=y&sequence=1

González-González, M., & Fernández-Álvarez, Ó. (2022). Iniciativas sociales y políticas públicas frente al despoblamiento rural en la España vaciada [Social initiatives and public policies in the face of rural depopulation in emptied Spain]. *Papeles de Población*, 28(112), 89–111.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-74252022000200089&script=_arttext

Instituto de la Juventud de España (INJUVE). (2019). *Estrategias para la inclusión social de los jóvenes en el medio rural.*

https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/11/injuve_122.pdf

Instituto Nacional de Estadística (INE). (2024). *Padrón municipal: Cifras oficiales de población de los municipios españoles.* <https://ine.es>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2020). *La educación no formal en zonas rurales: Oportunidades y retos.*

<https://www.educacionfydeportes.gob.es/dam/jcr:6664bf04-468a-4437-be76-494a424ef986/pe-n12-art02-injuve.pdf>

Naciones Unidas. (s.f.). *Objetivos de desarrollo sostenible.* Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Recuperado el 7 de abril de 2025, de <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>

Pérez Marín, C. (2022). Comunidades de aprendizaje como estrategia positiva de atención a la diversidad. *Revista de Educación, Innovación e Investigación*, 6, 72–87. <https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/view/109/172>

Sánchez, J., & Pérez, M. (2010). *El juego en el desarrollo infantil.* McGraw-Hill Interamericana de España. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Silva, C., & Martínez, M. L. (2004). Empoderamiento: Proceso, Nivel y Contexto. *Psykhe*, 13(2), 29-39. <https://doi.org/10.4067/S0718-22282004000200003>

Unoconcinco. (s.f.). *La despoblación rural.* Unoconcinco. <https://unoconcinco.org/despoblamiento-rural/>

Universidad Nacional Autónoma de México. (s.f.). ¿Qué es la cohesión social? *Universidad Nacional Autónoma de México.* Recuperado el 7 de abril de 2025, de <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/que-es-la-cohesion-social/>

Urteaga, E. (2013). La teoría del capital social de Robert Putnam: Originalidad y carencias. *Reflexión Política*, 15(29), 44-60. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/110/11028415005.pdf>

Anexos

Anexo 1

Diseño representativo del ludo-bus:



Anexo 2

Evaluaciones

RÚBRICA DE INICIO – ¿Cómo me sentí al empezar?

| Ítem | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1. Al llegar, me sentí acogido/a y bien recibido/a. | | | | |
| 2. Me interesó la propuesta del Ludo-Bus desde el principio. | | | | |
| 3. Entendí lo que íbamos a hacer y por qué. | | | | |
| 4. Sentí ganas de participar en las actividades. | | | | |
| 5. Me pareció una idea útil para mi pueblo o barrio. | | | | |
| ¿Cómo fue tu experiencia personal al conocerlo? | | | | |

RÚBRICA DE PROCESO – ¿Cómo lo estoy viviendo?

| Ítem | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1. Estoy disfrutando de las actividades que se proponen. | | | | |
| 2. Me siento libre para participar y dar ideas. | | | | |
| 3. Me relaciono bien con otras personas durante las actividades. | | | | |
| 4. Los materiales y juegos me parecen útiles y entretenidos. | | | | |
| 5. Me siento valorado/a y escuchado/a durante el proceso. | | | | |
| ¿Qué te falta del ludo bus, cambios/mejoras/juegos...? | | | | |

RÚBRICA FINAL – ¿Cómo valoro esta experiencia?

| Ítem | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1. Me ha gustado participar en esta experiencia. | | | | |
| 2. Creo que he aprendido o vivido algo importante. | | | | |
| 3. Me gustaría que esta actividad se repitiera en el futuro. | | | | |
| 4. Me sentí parte de un grupo o comunidad durante las sesiones y a personas. | | | | |
| 5. Tengo ideas o sugerencias que me gustaría aportar. | | | | |
| ¿Qué tal has vivido la experiencia? ¿Lo más significativo? | | | | |