



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“LAS LUDOTECAS”

AUTORÍA M^a JANET BARBARROJA VACAS
TEMÁTICA EDUCACIÓN EXTRAESCOLAR
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

No hay otra forma mejor de educar que jugando. Pero si no nos encontramos ni en la escuela ni en actividades extraescolares, ¿quién nos asegura que este proceso educativo existe?, ¿cuál es el nombre de este organismo?

Las ludotecas cumplen esas necesidades.

Palabras clave

- Actividades
- Educación
- Juego
- Formación
- Función

1. INTRODUCCIÓN

Las ludotecas son espacios intencionalmente diseñados para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, la familia y la comunidad, que por la tanto deben estructurarse previa especificación del marco ético y los objetivos desde las políticas y los programas y aprender a actuar con justicia y ecuanimidad respecto a otras personas, razas, sexos, etc., de forma concreta, sin dejarlo al azar.

Si bien su objetivo principal es crear un espacio para el desarrollo del niño a través del juego y la participación en las actividades lúdico formativas, surgen para el encuentro grupal e intergeneracional y el juego de los niños y las niñas que serán acompañados por los ludotecarios, adultos y jóvenes .



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Así, las ludotecas deberían:

- Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas / juego creativo y simbólico.
- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas.
- Ser una alternativa que yendo más allá del espacio, es una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.

Estructurar Ludotecas con esas características equivale a hablar de la Ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva, que ideal y factiblemente debe seguir criterios como:

- Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.
- Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños.
- Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas. Particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.
- Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, toma de conciencia, capacidad de toma de decisiones para cualificar la acción.
- Todo el proceso de construcción de la ludoteca ha de estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos.

En consecuencia, desde el inicio del proyecto de una Ludoteca se debe tener claro el compromiso que cada una de ellas en cuanto institución que es, debe tener formulado su propio Plan de Desarrollo, único mecanismo que permite establecer un derrotero y un marco de actuación con una intencionalidad, mínimo ejercicio de responsabilidad social cuando se enfrenta una situación de recursos escasos –que hacen que generar una Ludoteca sea casi un lujo para una comunidad- y se entra en un juego de generación de expectativas para una comunidad –que debe tener claro si lo que recibe es un “regalo” del que se va a beneficiar o si va a ser un espacio de gestión comunitaria.

Entendiendo que la Ludoteca no es simplemente un banco de juguetes, es evidente que desde el proceso mismo de formulación del Plan se debe anticipar que los resultados que se deben alcanzar no están asociados únicamente a coberturas –cantidad de usuarios o de juguetes- sino a la generación de impactos en múltiples áreas para cumplir efectivamente con la misión de la Ludoteca. Estas, que es lo que usualmente se conocen como Áreas de Efectividad, proponemos sean las de Investigación, Formación, Vivencias y Gestión.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

2. HISTORIA

La primera ludoteca fecha del 1934, en la ciudad de "Los Ángeles", California. Esta, copiaba el sistema de una biblioteca de préstamo, dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa. En Europa, la ludoteca no apareció hasta el 1959, en Dinamarca. Con la publicación de la Carta de los Derechos del niño en el 1959, donde se recoge en el punto 7c el derecho del niño al juego, las ludotecas, junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego.

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, la ludoteca "Margarida Bedòs", en los locales de la Asociación de Vecinos de "Les Termes" en Sabadell. Posteriormente, en marzo del 1981, apareció La Guineu, que se convirtió así en la primera ludoteca de la ciudad de Barcelona.

A partir de aquí, la evolución de las ludotecas es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones que se apostó por la ludoteca como un espacio de educación en el, tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. Finalmente solo remarcar la creación en 1992, de la Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña (ATZAR).

Actualmente, encontramos diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

Ludotecas de titularidad y gestión pública

Ludotecas de titularidad pública y gestión privada

Ludotecas de asociaciones o fundaciones en convenio con la administración pública

Ludotecas de titularidad y gestión privada

A la par, encontramos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños y niñas con necesidades específicas, ludotecas hospitalarias, ludotecas gigantes, itinerantes...

3. ÁREA DE EFECTIVIDAD DE LAS LUDOTECAS

Para cada una de las áreas de efectividad se deben generar unos resultados que, previstos y alcanzados, le permitirán no solo a los usuarios potenciales de la Ludoteca acceder a un servicio social



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

de calidad, sino igualmente le darán a la misma instancia gestora los insumos para un desempeño productivo y racional.

4. RESULTADO DE INVESTIGACIÓN

Producir, validar y renovar conocimientos en interacción con los saberes de las personas, en la perspectiva de ganar elementos para la construcción de un modelo de ludotecas basado en la creación de satisfactores más posibles y próximos culturalmente a los individuos y comunidades, y fundamentalmente sobre las realidades que circundan la vida social y cotidiana de los miembros de la comunidad. Ello supone el ciclo de Producir - Adaptar - Transferir – Validar.

5. RESULTADOS DE FORMACIÓN

Las líneas desde el área de formación van en dos direcciones: hacia el talento humano que trabaja en ocio y recreación desde y con la Ludoteca, y lo que éste talento humano ofrece a la sociedad como agente de transformación y educador en recreación y ocio para la paz y la convivencia. El ideal sería estimular el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes para ser una sociedad altamente competente, autónoma y crítica en los procesos de toma de decisiones, en su capacidad de organización y participación, en el manejo del conflicto y no solo su negación, en la conformación de patrones culturales más plurales.

6. RESULTADOS EN VIVENCIAS

Al hacer sinergia de y con las diferentes áreas, las líneas de acción desde vivencias tiene que ver con la forma como se configuraría el sistema de oferta de prestación de servicios y programas recreativos tanto desde la ludoteca como en articulación con instituciones, ONGs, universidades, empresas, comunidad, etc. Implica establecer a que intencionalidad responde los programas y servicios, cómo le llegan a las personas, como educan para el ocio y la recreación, que tipo de satisfactores ofrecen. Su tarea estará centrada fundamentalmente en la construcción de satisfactores sinérgicos que respalden los diseños programáticos y sean coherentes con las características y necesidades de las personas, y lo que es más importante en garantizar que éstas los disfruten para realizar sus propias necesidades.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

7. RESULTADOS EN GESTIÓN

Las líneas de acción en esta área irían orientadas a determinar e identificar el papel del plan de ludotecas en las políticas de infancia nacionales y locales, su contribución y mecanismos en los procesos de desconcentración, descentralización y coordinación suprasectorial; en el acercamiento de la ciudadanía al Estado y sus instituciones, y a su preparación como sujetos políticos conocedores de sus derechos, capaces de aportar al respeto y logro de tales de derechos, de ser veedor y parte activa de los procesos de construcción de nación y de ciudadanía.

8. EJEMPLOS DE LÍNEAS DE ACCIÓN DE LAS LUDOTECAS

8.1. En investigación

Ampliar el conocimiento sobre la problemática de la niñez en la localidad.
Validar modelos pedagógicos desde el juego y la recreación.

8.2. En formación

Mantener un perfil actualizado y cualificado en el equipo que trabaja/acompaña la ludoteca.
Generar procesos de formación con madres/padres de acuerdo a necesidades.

8.3. En vivencias

Educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre
Proyectos comunitarios
Proyectos de intervención
Proyectos pedagógicos

8.4. En gestión

Mantener un medioambiente institucional que amplíe la cobertura, calidad e integralidad de los servicios
Campañas de mercadeo social



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

8.5. Ejemplos de objetivos

- Posibilitar a los niños y las niñas del municipio el acceso al juego en todas sus dimensiones.
- Facilitar que el juego sea una actividad lúdica que favorezca el desarrollo psicomotor, afectivo y social del niño.
- Fomentar la participación infantil y juvenil del municipio
- Crear un espacio de juego que se adecue a las necesidades, características y cultura del municipio.
- Promocionar el trabajo del voluntariado en el municipio.
- Educar para el ocio, la recreación y el tiempo libre
- Contribuir al a protección y garantía de los derechos de los niños y las niñas
- Integrar la ludoteca como un servicio de la institución en que se ubica y del municipio.
- Ofrecer programas lúdicos pedagógicos orientados a la prevención de problemas relevantes de la niñez del municipio.
- Hacer un diagnóstico permanente con los niños y niñas sobre su situación de derechos.
- Promover pautas de crianza no violenta a través de procesos lúdico pedagógicos con las familias.

8.6. Funciones

***Función Recreativa:** La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

***Función Educativa:** El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo mde la persona.

***Función socio-económica:** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

***Función Comunitaria:** Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

***Función de Investigación:** Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

8. PROGRAMACIÓN Y ORGANIZACIÓN

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es sin duda la organización del espacio y los recursos lúdicos. El espacio, tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, ya que no se puede olvidar que los usuarios finales de la ludoteca serán los niños.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante. Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existente.

Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de cimentarse en el juego libre, ya que este combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía. El juego libre, tiene que ir acompañado de materiales de juego seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios coherentes, y una normativa interna que facilite la libertad y el respeto tanto por los compañeros de juego como por los materiales de la ludoteca. Paralelamente al juego libre, se pueden realizar diferentes propuestas de actividades como: Talleres de reparación de Juegos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos

9. BIBLIOGRAFIA

- BORJA SOLÉ, María. (1992) El juego infantil (organización de las ludotecas). “Instituto de apoio a criança”. Lisboa.
- DINELLO, Raimundo. (1993) La expresión lúdica en la educación infantil. Santa Cruz, Universitaria de Apesa
- FULLEDA BANDERA, Pedro. (1995) Introducción a las Ludotecas en Cuba. Habana, Cuba.
- GARON, Denise. (1985) Clasificación de juegos y juguetes. El sistema ESAR. Documentor, Québec, Canadá.
- LOPEZ MATELLANA, María, VILLEGAS, Jesús. (1996) Organización y animación de ludotecas. Editorial CCS. Alcalá 164



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- ZIZZIAS BIANCHI, Elia Ana. (1997) Juegos, Ludotecas - Proyecto Ludo niño. Fundación Educar. Mendoza.

-ZAPATA, Oscar A. (2001) Aprender jugando en la escuela Primaria. Editorial Pax México

Autoría

- M^a Janet Barbarroja Vacas
- Córdoba
- janet1985bv@hotmail.com