

Sílvia Penón

Las ludotecas

Resumen

Los espacios de ludoteca, como servicios fundamentales para cubrir las necesidades del juego, son actualmente herramientas esenciales para poder ofrecer una intervención socioeducativa global, tanto para los niños como para sus familias. Desde AtZar (*Associació de ludotecàries/ís i ludoteques de Catalunya*) trabajamos desde el año 1992 para la creación de ludotecas de calidad como espacios posibilitadores del derecho fundamental del niño al juego - tanto respecto al servicio, como al equipo profesional - y para promoción del juego en la población en general.

Les ludoteques

Els espais de ludoteca, com a serveis fonamentals per cobrir les necessitats del joc, són actualment eines essencials per poder oferir una intervenció socioeducativa global, tant pel que fa als infants com per a les seves famílies. Des d'AtZar (Associació de ludotecàries/ís i ludoteques de Catalunya) treballem des de l'any 1992 per a la creació de ludoteques de qualitat com a espais posibilitadors del dret fonamental de l'infant al joc - tant pel que fa el servei, com a l'equip professional - i per a promoció del joc en la població en general.

Toy libraries

As basic services for meeting playing needs, toy libraries are currently essential tools for providing overall socio-educational involvement for both children and their families. At AtZar, - the Catalonia Association of Toy Libraries Staff - we have been working since 1992 to create quality toy libraries as spaces making possible children's fundamental right to play - both in terms of service and the professional staff - and to promote play among the general population.

Autora: Sílvia Penón

Artículo: Las ludotecas

Referencia: Educación Social, núm. 33 pp.

Dirección profesional: Atzar (*Associació de ludotecàries/ís i ludoteques de Catalunya*). Avda. Portal de l'Àngel, 7, 4º V. 08007 Barcelona
Tel. 93 317 60 45 - Atzar@retemail.es

“He reunido en mi casa juguetes grandes y pequeños, sin las que no podría vivir. El niño que no juega no es un niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le haría mucha falta tener”.

Pablo Neruda

“El mejor medio para hacer buenos a los niños es hacerlos felices”.

Oscar Wilde

▲ Introducción

Los espacios de ludoteca, como servicios fundamentales para cubrir las necesidades del juego, son actualmente herramientas esenciales para poder ofrecer una intervención socioeducativa global, tanto para los niños como para sus familias. Desde AtZar, - *Associació de ludotecàries/ris i ludoteques de Catalunya* - trabajamos desde el año 1992 para la creación de ludotecas de calidad como espacios posibilitadores del derecho fundamental del niño al juego - tanto respecto al servicio, como al equipo profesional - y para promoción del juego en la población en general.

El niño disfrutará plenamente de juegos y entretenimientos, los cuales deberán estar orientados hacia las finalidades perseguidas por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover la satisfacción de este derecho.”

Principio 7 C de la Declaración de los Derechos de los Niños. 20 de noviembre de 1989

Entendemos por ludoteca “Un equipamiento con un proyecto socioeducativo, basado en *el juego libre* y el juguete, dirigido por profesionales especialistas y con una clara voluntad de servicio público. Como tal, cuenta con un fondo lúdico significativo, variado y de calidad”.

En el artículo siguiente haremos referencia a las ludotecas dirigidas a niños y adolescentes y a sus familias, dado que la gran mayoría de ludotecas que existen actualmente en Cataluña van dirigidas a esta población. Pero hay que remarcar que están cobrando protagonismo los espacios de juego para personas mayores y que existen otros proyectos de espacios lúdicos para diferentes colectivos como es el caso de los internos de los centros penitenciarios.

Breve historia de las ludotecas

En 1934 un tendero de juguetes de Los Angeles, hartado de los pequeños robos de los niños y al ver la gran carencia material, creó un espacio de préstamo de juguetes en el garaje de su casa. Nace así la primera ludoteca de la que se tiene constancia. En Europa la primera ludoteca se crea en 1959 en Dinamarca. En 1967 aparece en Gran Bretaña la primera ludoteca para niños con discapacidades y también en el mismo año, se crea la primera ludoteca en París. Actualmente, Francia es uno de los países que cuenta con mayor número de ludotecas.



Respecto al Estado español, la primera ludoteca nace en Sabadell en el año 1980. Es la ludoteca Margarita Bedós. Al año siguiente, fruto de una iniciativa conjunta entre la Dra. Maria de Borja y el claustro de profesores de la escuela Cardenal Cisneros, aparece la Ludoteca La Guineu, la primera de Barcelona. Hoy en día, Cataluña es una de las Comunidades Autónomas con un mayor número de ludotecas, dirigidas a niños entre 0 y 16 años.

Actualmente, existen asociaciones de ludotecas en todo el mundo, sobre todo en Europa donde se concentran la mayoría de ellas (unas 5500 aproximadamente). Destacamos la ITLA (International Toy Library Association www.itla-toy-libraries.org) de la que *AtZar* es la representante en el Estado español, con sede en Bélgica y otras asociaciones de interés por el número de ludotecas asociadas como la francesa ALF (www.alf.ludotheques.org) y la del Reino Unido (*The national association toy libraries* www.natll.org.uk). La mayoría de asociaciones tienen como objetivo principal promover la creación de ludotecas y el uso del juego y el juguete y trabajar por una formación de calidad del personal especializado que trabaja en las ludotecas.

La historia de la ludoteca nos lleva a hablar, pues, de dos modelos claramente diferenciados:

- *Modelo latino*: es aquel que enfatiza el aspecto socializador del juego y el juguete, así como la figura del educador que trabaja.
- *Modelo anglosajón*: destaca el papel asistencial y terapéutico del juego y el juguete.

Justificación de las ludotecas

Diferentes autores han elaborado teorías que demuestran la importancia del juego en el crecimiento y desarrollo armónico infantil. Estimular el juego, no es sólo cubrir un derecho de los niños, sino que asegura que estos tengan un crecimiento óptimo, sano y feliz. Una vez cubiertas las necesidades básicas, la sociedad está creando de nuevas. Se necesitan nuevos modelos de servicio para el tiempo de ocio infantil, que den respuestas a estas nuevas necesidades, adaptándose a los cambios sufridos:

Se necesitan nuevos modelos de servicio para el tiempo de ocio infantil

- El ocio está cada vez cediendo más protagonismo a la productividad. Hay que formar a niños competentes y eficientes por su vida laboral futura. Hay que ocupar el tiempo libre de los niños con actividades que les sirvan como inversión de futuro. ¿Pero cuál es el modelo de persona que queremos?, ¿cómo aprenden los niños a canalizar angustias, a relajarse, a divertirse por el puro placer de la diversión misma?
- A pesar del incremento de nacimientos, continúa habiendo muchos niños hijos únicos. Esto significa que estos niños no tienen demasiadas oportunidades de jugar con otros fuera de la escuela, ni en consecuencia intercambiar juegos y juguetes con ellos.
- En las ciudades los espacios de juego se han ido reduciendo (aumento de vehículos, aceras estrechas, falta de seguridad...). Incluso los parques infantiles tienen limitaciones en lo que se refiere al espacio (pequeño, no cerrado, sucio...). Esto dificulta el juego en la calle como un espacio básico de relación y de actividad motriz, como un espacio por excelencia donde se aprendía a compartir, convivir, apechugar riesgos o a afrontar conflictos gracias a la pandilla de la calle.
- Los modelos familiares han cambiado. Las familias extensas están desapareciendo para dejar paso a nuevos modelos (nucleares, monoparentales...) en que con frecuencia los miembros adultos trabajan fuera de casa. Los niños se encuentran con menos tiempo para compartir con la madre y/o el padre, y en un desplazamiento de la figura de los abuelos que suponían una gran riqueza respecto a la transmisión oral. Se establecen nuevas relaciones familiares entre sus miembros.
- El tiempo de ocio ha sufrido una evolución debido a la gran oferta del mercado (centros comerciales, centro de ocio familiar, televisión, cine, videojuegos, etc.). Pero esta gran oferta tiende a aislamiento del individuo, dificultando la relación interpersonal.

Las ludotecas toman sentido como modelos de relación y espacios de libertad y relajamiento

- La sociedad está derivando en un marco más complejo y, al mismo tiempo, rico, debido a los colectivos de población inmigrante que llegan con diferentes culturas, lenguas y visiones del mundo. Los niños comparten su día a día con esta población, pero aun así, muchas veces existe un gran desconocimiento del otro.

Las funciones de la ludoteca

Hoy en día, las ludotecas toman sentido como modelos de relación y espacios de libertad y relajamiento. En nuestra sociedad las ludotecas cumplen las siguientes funciones:

- *Educativa*: En una ludoteca todo ha sido creado con una finalidad educativa implícita (el espacio, el mobiliario, los juegos y juguetes, su

distribución...), adaptándolo a las necesidades reales de los niños y sus familias, teniendo siempre como finalidad el placer del niño, su libertad para pasárselo bien.

- *Pedagógica*: esta vertiente tiene que estar presente en las directrices de todo el proyecto. Hay que velar por un fondo lúdico de calidad¹, un equipo humano profesional y una programación que permita crear un espacio adecuado para el aprendizaje (afectivo-emocional, cognoscitivo, motriz y social). La ludoteca es el medio perfecto para trabajar temas como el consumo responsable o una cultura de la resolución de conflictos. La vertiente pedagógica cumple una doble función:
 - *Preventiva*: es importante permitir el desarrollo de las capacidades emocionales para que los niños sean capaces de adquirir las suficientes paa que les ayuden en su formación integral como personas.
 - *Social*: el servicio de ludoteca fomenta y desarrolla la relación social (entre niños y entre adultos y niños), siendo un espacio de libre relación.
 - *Lúdica*: una de las funciones más importantes es permitir al niño y a sus familias apreciar y disfrutar del juego, no sólo descubriendo nuevos juegos, sino también disfrutando con la relación que éste provoca.
 - *Comunitaria y de dinamización*: las ludotecas, gracias a la flexibilidad de su proyecto educativo, son el marco ideal para establecer relaciones con otras entidades y equipamientos, que deriven en acciones conjuntas, y permitan dar a conocer a los usuarios diferentes recursos, de un lado, y trabajar temas como las relaciones intergeneracionales, de la otra.
 - *De integración*: un servicio lúdico que tiene como finalidad el disfrutar, le es más fácil la integración de cualquier persona, ya que se crea un espacio relajado y distendido que lo permite. El hecho de que el juego sea el vínculo de unión, facilita la integración de niños con diferentes problemáticas: sociales, físicas, psíquicas o sensoriales.
 - *De investigación y búsqueda*: la oferta de juguetes ha ido creciendo, así como el nivel adquisitivo de las familias. Para esto se necesita un espacio desde le que se puedan evaluar los juegos y los juguetes desde cualquier vertiente (pedagógica, publicitaria, de envase...). Las ludotecas también permiten explorar nuevas facetas del juego infantil de los niños del siglo XXI.
 - *Informativa*: a los niños les llega la información de juegos y juguetes desde diferentes canales (televisión, compañeros, revistas...), pero necesitan criterios que los ayuden a hacer una buena elección. Con frecuencia, las familias se encuentran desbordadas ante el alud de la oferta y la demanda de sus hijos/as. La función de la ludoteca es informar sobre qué criterios de selección de juguetes son más adecuados, cuáles son los juegos recomendados para cada grupo de edad, o como poder, mediante el juego, trabajar temas como los celos o la autonomía del niño, por ejemplo.



El proyecto educativo

El proyecto educativo marca la directriz de todos los planes de acción que contempla la programación de una ludoteca. Permite dar coherencia y sentido a nuestras intervenciones. Por esto es importante que el proyecto se revise anualmente, para poder evaluar si se está respondiendo o no a las necesidades actuales de los usuarios. Los datos básicos recomendables que debería contemplar un proyecto son:

- *Formulación del proyecto:* describe brevemente la finalidad de nuestro proyecto socioeducativo, como base para su justificación.
- *Análisis del entorno:* la situación geográfica, la situación social, económica, demográfica y cultural de la población del territorio y los equipamientos de la zona en la que se ubica la ludoteca, nos permite dibujar el modelo cultural de la población a la que va dirigido el servicio, además de justificar la necesidad del mismo en la zona.
- *Destinatarios:* conviene definir quiénes serán los usuarios de nuestra ludoteca (edades, características, necesidades, etc.). Los destinatarios condicionan y definen nuestro servicio (objetivos, espacios, ratios, etc.) Queremos hacer una especial mención a los niños de 0 a 3 años, ya que es una franja de edad cada vez más habitual en las ludotecas, pero uno de los rasgos que los diferencian de otros espacios, es el hecho de que los niños *han de venir acompañados de un adulto*.
- *Aspectos educativos: propuesta de intervención*
 - *Fundamentación teórica del proyecto:* diversos autores han trabajado y estudiado el tema del juego desde distintas vertientes. Es interesante poder enmarcar el proyecto desde alguno de estos autores que nos sirven de base en nuestra intervención.
 - *Objetivos generales:* hay que recordar que los objetivos han de ser herramientas que nos tienen que servir para guiar nuestra intervención, por consiguiente han de ser breves, concretos y evaluables. Lo más importante no es enumerar muchos, sino que surjan de la reflexión de nuestro modelo pedagógico y de lo que de veras queremos conseguir con el servicio de ludoteca.
 - *Metodología:* cualquier ludoteca ha de basar su metodología en el juego libre, rasgo que nos diferencia de cualquier otro servicio. Pero también se puede intervenir mediante juego dirigido, talleres de expresión plástica, corporal, musical, etc. sin olvidar el cariz lúdico que nos define como servicio. Hay que tener más cuidado del proceso que del producto, ya que la intencionalidad de la ludoteca no es alcanzar contenidos, sino enriquecer el proceso de aprendizaje mediante la exploración, el descubrimiento, la diversión. Aspectos como la

distribución del espacio y el tipo de fondo lúdico que escogemos, también forman parte de la metodología utilizada por nuestra intervención.



- *Programas de acción:* son la base de la programación y se concretan en actividades que definen la intervención del equipo educativo. Los programas han de tener definidos los objetivos específicos, la temporalidad, la secuencialización de cada actividad y la descripción de las mismas.
- Organización de la ludoteca:
 - *Reglamento de régimen interno:* éste define el funcionamiento de la ludoteca como es el caso del sistema de inscripción y el acceso, el horario y los días (tanto de apertura como de atención al público), las franjas de edad, los períodos festivos o la normativa (tanto respecto a los usuarios como respecto a la normativa interna para el equipo humano referente a intervención educativa)
 - *Recursos humanos:*
 - Es importante definir en primer lugar los ratios. Estos vienen definidos por las edades (los menores de 3 años han de venir acompañados a la ludoteca por un adulto, hecho que hace aumentar el ratio) y el espacio (se hace un cálculo de 3 m² por niño aproximadamente).
 - En segundo lugar hay que destacar la formación y perfil profesional que consideramos más adecuado para el equipo humano (a diferencia de otros países, en el Estado español no existe una formación académica de ludotecario, aunque el módulo de Animación sociocultural y Educación Infantil y la diplomatura de Educación Social tienen asignaturas que hacen referencia al juego)
 - Finalmente acabaremos definiendo cuáles son las actitudes y funciones que este equipo debería tener para poder llevar a cabo el proyecto de la ludoteca.
 - *Recursos materiales:*
 - En primer lugar hay que definir la distribución que hacemos del *espacio*, tanto del aspecto más formal (espacio de recepción, almacén, despacho, como el aspecto educativo (rincones de juego). Es importante definir sobre qué base se hace la distribución del espacio de juego, cuáles son las razones que fundamentan esta distribución, ya que como hemos dicho anteriormente, no podemos olvidar que ésta es también una metodología.
 - Los juegos y los juguetes son el fondo lúdico que confieren de sentido y diferencialidad la ludoteca. Hay que definir, pues, cuáles son los

criterios de selección del material lúdico y con qué número de fondos contaremos. También en este apartado definiremos las herramientas de clasificación y registro utilizadas (en el Estado español se utiliza el sistema de clasificación ESAR en su primera faceta. Éstas son las siglas de juego de ejercicio, juego simbólico, juego de construcción y juego de reglas).

- El mobiliario también es una parte importante del proyecto ya que también define el tipo de juego. No es necesario hacer una relación de material, pero es interesante hacer una breve descripción de cuáles son los criterios de elección utilizados (durabilidad, versatilidad, limpieza, etc.)
- *Evaluación:*
Con frecuencia no dedicamos suficiente tiempo a este apartado, pero hay que recordar que la finalidad de la evaluación es poder establecer mecanismos de adecuación del proyecto inicial mediante la recogida de datos objetivos. Es la herramienta correctora que nos permite adecuar nuestro proyecto a los usuarios reales del servicio. La regularidad de la evaluación vendrá definida por la titularidad de las ludotecas, ya que las públicas han de hacer entregas mensuales de unos indicadores preestablecidos, pero las privadas pueden establecer sus propios plazos e indicadores. Basándonos en la observación como herramienta fundamental, podemos enmarcar la evaluación sobre la base de:
 - *Evaluación cuantitativa:*
Para la recogida de datos se utilizan fichas con indicadores cuantitativos como: número de socios/as (altas y bajas, número de plazas, media de asistencias diarias, etc.), número de juegos y juguetes (altas y bajas según clasificación), número de actividades realizadas y número de usuarios asistentes, número de reuniones (de equipo, de coordinación con otras entidades o equipamientos...), número de asesoramientos, etc.
 - *Evaluación cualitativa:*
Para la recogida de datos se utilizan fichas o informes que reflejen el grado de satisfacción del usuario, el tipo de demandas hechas, informes de observación de los niños, adecuación de los objetivos en cada programa, etc.

Tipología

Lo más habitual es que las ludotecas sean espacios fijos que, o bien pueden formar parte de otros equipamientos (residencias infantiles, centros cívicos, centros abiertos ...), o bien pueden ser independientes. Pero también podemos encontrar otros modelos de ludoteca como:

- Ludotecas itinerantes
- Ludotecas en hospitales infantiles
- Ludotecas escolares
- Ludotecas especializadas para niños con discapacidades físicas, psíquicas o sensoriales.
- Ludotecas especializadas en tipos de juego (en juegos de diferentes culturas, en juegos sobredimensionados, etc.)



Conclusiones

- Las ludotecas son actualmente servicios compensadores de factores que afectan negativamente los niños y sus familias (consumo, falta de valores, individualismo, aislamiento...). Mediante programas de acción que trabajen el consumo responsable o la integración y comprensión de personas de otras culturas, por ejemplo, utilizando una metodología basada en el hecho lúdico, la ludoteca permite que desde la diversión y la libertad los niños interioricen valores que les serán imprescindibles para tener una actitud coherente y consecuente en la sociedad en que viven.
- Las diferentes actividades que llevan a cabo los niños diariamente, están sobre todo orientadas al desarrollo cognitivo. El juego, en cambio, le permite desarrollar su inteligencia, tanto a escala cognitiva como emocional. No podemos olvidar que jugar es la principal actividad del niño, es la manera en que conoce y se relaciona con el mundo. Capacidades como la curiosidad, el descubrimiento, el maravillarse... le permiten entrar en contacto con lo que le rodea y poder quererlo. Jugar es, por consiguiente, un derecho del niño que le permite crecer sano y feliz, condición indispensable por su óptimo desarrollo como persona.

Las ludotecas son actualmente servicios compensadores de factores que afectan negativamente los niños y sus familias

Sílvia Penón

Pedagoga y Educadora

Presidenta de AtZar

(Associació de ludotecàries/ís i ludoteques de Catalunya)

1 Véase en este mismo número el artículo de Imma Marín sobre los juguetes