

LAS LUDOTECAS COMO INSTITUCIONES EDUCATIVAS. ENFOQUE SINCRONICO Y DIACRONICO

MARIA DE BORJA I SOLE

RESUMEN

Se justifican las ludotecas como instituciones educativo-recreativas necesarias para estimular el juego. A lo largo del artículo se presentan ejemplos acerca de su interactividad en las escuelas y en la comunidad. Tales ejemplos muestran claramente su acción beneficiosa en estos tres ámbitos: deficiencias económicas, personales y socioculturales.

ABSTRACT

Toy libraries can be justified as necessary educational institutions to stimulate play. Some examples about its interactivity in schools and the community are shown. Such examples show its action on three fields: economic, personal and sociocultural deficiencies.

PALABRAS CLAVE

Juego, Ludotecas, Modelo latino, Comunidad y escuela.

KEYWORDS

Play, Toy Libraries, Latin model, Community and school.

1. LOS REQUISITOS PARA EL JUEGO

Los pedagogos, psicólogos, maestros y educadores en general no podemos olvidar que el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que éste inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales.

El juego ofrece a chicos y chicas la posibilidad de ser y estar activos frente a la realidad. Jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, evolucionar. Niñas y niños juegan para descubrirse a sí mismos y ser reconocidos por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y "dominar" el mundo.

La actividad de juego en la forma natural y espontánea, tal y como la han practicado las generaciones de todos los tiempos, y está hoy plenamente afectada ya que los requisitos que presupone están fuera de las posibilidades familiares y de la dinámica de la sociedad actual.

Los requisitos para que el juego pueda desarrollarse de forma plena convirtiéndose, como se ha dicho, en una preparación para la vida, podemos concretarlos en cinco.

A nivel humano, por un lado la necesidad de compañeros de juego, del grupo de iguales y, por el otro, la convivencia de personas adultas que estimulen, diversifiquen y orienten las actividades de juego. A nivel material la práctica del juego precisa de espacios adecuados, suficientes y estimulantes, debidamente concebidos para los distintos tipos de juego y precisa también de elementos de soporte, es decir, de juguetes y materiales diversificadores de la actividad lúdica. Por último, no podemos olvidar la disponibilidad temporal, el tiempo como elemento necesario e imprescindible para poder desarrollar el juego.

La preocupación por estos temas cuya magnitud y profundidad sobrepasa la posibilidad de soluciones familiares está trascendiendo, desde hace ya tiempo, a los niveles ciudadanos, políticos y sociales. En los últimos lustros, la comunidad tiende a preocuparse por el juego infantil tomándolo como una responsabilidad colectiva.

2. MODELOS ANGLOSAJON Y LATINO

Dentro de las posibilidades de juego que pueden ofrecer los espacios cerrados la solución que mejor garantiza el apoyo a los requisitos de juego son las ludotecas.

Hoy existen en los cinco continentes y en la mayor parte de los países. Sin embargo, describir las ludotecas en términos generales es difícil porque, como quedó patente en la 5ª Conferencia Internacional de ludotecas (1990), en cada país y en cada zona en concreto se adaptan tanto a las necesidades y circunstancias locales, siempre muy diversas, como a las propias posibilidades de recursos humanos y materiales.

Sus objetivos, funciones y servicios dependerán del sistema social, educativo, reeducativo y cultural de cada contexto. A pesar de la diversidad mundial de estos conceptos, las ludotecas tienen como objetivo común -que las une entre sí y las diferencia de otras instituciones educativas, recreativas y sociales- el desarrollar las actividades lúdicas a partir del préstamo de juguetes y materiales de juego.

Vamos a centrar el tema a partir de dos definiciones del concepto ludoteca que pueden considerarse representativas de dos modelos, ya clásicos, de ludoteca: el anglosajón y el latino-mediterráneo.

Según la Asociación Nacional Británica de ludotecas, las ludotecas promueven el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil. Actúan como servicio preventivo para las familias con hijos pequeños y para las personas con necesidades especiales y ofrecen un servicio de soporte a las familias. Hacen posible el préstamo de juguetes adecuados que amplía la oportunidad para compartir el juego en el hogar.

Las ludotecas ofrecen, además del préstamo, ayuda en la forma de información y enseñanza. Son, así mismo, centros de investigación para fomentar a través del juego el desarrollo mental a partir de materiales adecuados para los niños y sus familias.

Vamos a hacer una breve referencia a tres de los países que han desarrollado este modelo anglosajón: Suecia, Gran Bretaña y Australia, basándonos para ello en Mayfield (1990).

En Suecia están censadas unas 75 ludotecas. Dependen de los gobiernos locales y regionales. Realizan los servicios de información y dan soporte a las familias que tienen hijos menores de 7 años con necesidades especiales. Les ofrecen educación, orientación y materiales de juego especialmente diseñados y concebidos según las deficiencias o necesidades, así como evaluación del desarrollo del niño a partir de los materiales de juego que está utilizando.

En Gran Bretaña empezaron sobre los años 60. En su origen fueron creadas para ayudar a las familias que tenían niños con dificultades, siguió un rápido crecimiento de ludotecas con objetivos comunitarios y orientativos de forma que el término *Toy library* ha venido a describir un amplio abanico de proyectos con atmósferas y estilos diferentes. El factor que todas tienen en común es el préstamo de juguetes pero esto se hace también de diversas formas. Actualmente existen en Gran Bretaña unas 1.100 que ofrecen sus servicios principalmente a niños y niñas y en ocasiones a adolescentes y a adultos. Su estructura en la mayoría de los casos es bastante informal.

Las ludotecas australianas datan de principios de los 70. Actualmente existen unas 600, 50 de ellas móviles; ofrecen una variedad de servicios a los niños y sus familias incluyendo, entre otros, posibilidad de oportunidades y materiales para el juego, educación y consejo de los padres, atención especial y ayudas personalizadas a los niños y niñas con problemas, servicios de búsqueda e información, para la comunidad, para los profesionales y para los grupos con necesidades especiales.

En cuanto al modelo Latino-mediterráneo, partiremos de la definición de ludoteca.

"Ludoteca, local con juguetes para que el niño/a pueda jugar con los que más le gusten y en donde pueda tener la ayuda de personal educador especializado en juegos. Son instituciones recreativo culturales diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. Para ello estimulan el juego infantil con la oferta de juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego y con las orientaciones y compañía que se necesita para jugar" (Borja, 1979, 7).

Tras indicar que Francia, Italia y Suiza se sitúan mayoritariamente en él, vamos a tratar la realidad ibérica y más concretamente la española.

3. LAS LUDOTECAS EN EL ESTADO ESPAÑOL. PINCELADAS HISTÓRICAS

En España, desde 1978 algunas instituciones públicas decidieron crear o subvencionar ludotecas de carácter permanente (Borja, 1982). Tras los primeros estudios y posteriores experiencias, la idea se ha ido extendiendo y consolidando con distinto ritmo en las diferentes zonas y autonomías.

Actualmente existen en un número difícil de concretar con exactitud ya que todavía no hay una confederación de asociaciones de ludotecas, ni ningún punto obligado de censo, de referencia o encuentro. El número de las que contabilicemos depende también de la mayor o menor amplitud que demos al término ludoteca o de los requisitos mínimos que deben cumplirse en cada caso para ser reseñada como tal. Podemos considerar que funcionan actualmente 131, según la relación publicada en los *II Encuentros Estatales de ludotecarios*. (Vitoria Gasteiz, diciembre 1992). Están situadas en: Catalunya (43), Euskadi (20), Madrid

(14), Navarra (12), País Valenciano (10), Andalucía (10), Aragón (7), Castilla-León (5), Galicia (2), La Rioja (2), Cantabria (1), Castilla-La Mancha (1), Murcia (1), Extremadura (1), Canarias (1), Asturias (1).

En Cataluña la primera se inauguró en Sabadell en 1979. Fue la ludoteca "Margarida Bedos" impulsada por la asociación de vecinos Les Termes. A los pocos meses abrían sus puertas la del Centro Infantil y Juvenil de Bellvitge en l'Hospitalet y "La Guineu" en la escuela pública "Cardenal Cisneros" en Barcelona. Involucrándose en los proyectos la Generalitat y el Ayuntamiento de Barcelona.

En Mallorca "Sa Botigueta Magica" fue una interesante y original experiencia que se inició en 1980, con la colaboración de los maestros de parvulario y ciclo inicial que iban a buscar los juegos y juguetes que la ludoteca les prestaba y que los niños/as utilizaban en sus aulas de clase.

En Madrid son obligados los nombres de Alcobendas con su ludoteca en el Polideportivo, y pronto el de Móstoles entre los primeros.

En Navarra una primera ludoteca data de 1981.

En Vitoria Gasteiz, ubicadas en los centros cívicos, se ha ido consolidando una red municipal desde 1985.

En Zaragoza se inició la primera experiencia municipal en el ámbito de Enseñanza y Guarderías en 1985.

Por mencionar sólo algunas de las primeras que se han convertido en lugar de visita obligado y han servido de punto de referencia a las que se han ido creando posteriormente.

En su mayoría dependen o reciben subvenciones de los municipios o gobiernos autonómicos, generalmente en los ámbitos de infancia, juventud y asuntos sociales. Están ubicadas en locales independientes, centros cívicos, centros abiertos, centros de tiempo libre, escuelas, centros deportivos, esplais...

Son instituciones recreativo educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes y de profesionales especializados. Son una alternativa que se ofrece a niños/as y en ocasiones a los jóvenes de hoy para paliar las limitaciones socio-económicas, pedagógicas y culturales que nuestra sociedad impone a la infancia en su actividad más propia y natural: el juego. Son una realidad en el ámbito de una educación en y para el ocio con una dimensión consumista.

Cada ludoteca, igual que cada escuela, tiene su propia forma de ser y de hacer. Su línea de acción educativa, reflejada en su proyecto lúdico, le viene dada en sus directrices generales por la institución a la que pertenece o de la que recibe soporte y, en el ámbito operativo, por la organización y trabajo del equipo humano, de los ludotecarios y ludotecarias responsables. Podemos, sin embargo, hacer referencia al llamado modelo mediterráneo-latino o de Europa Sur, y ver cómo ofrecen, de acuerdo con sus recursos humanos y materiales, servicios tales como:

- Elección de buenos juguetes.
- Préstamo de juguetes para jugar en la ludoteca y, en ocasiones, en casa.

- Compañía en el juego con grupos de edades e intereses similares.
- Utilización de espacios de juego con ambientación estimuladora.
- Orientación y ayuda de las ludotecarias/os para introducirse en nuevos juegos.
- Potenciación del juego tradicional.
- Talleres de diseño y confección de juguetes con objetivos creativos.
- Análisis de juguetes con objetivos educativos.

En todas las ludotecas los usuarios/as deben acatar unas normas para el correcto uso del material, normas encaminadas a adquirir hábitos cívicos de respeto y convivencia.

Marín (1992) señala que podremos establecer distintos modelos de ludotecas según las prioridades de las funciones que desarrollen y el lugar de ubicación.

A partir de las respuestas al "Cuestionario sobre definición de ludoteca" distribuido durante la celebración de los *II Encuentros Nacionales de ludotecarios* con el fin de establecer una definición común de ludotecas, las y los profesionales que están trabajando en las ludotecas consideran que una ludoteca es:

- Lugar de esparcimiento.
- Espacio público cuyo centro de interés es el juego.
- Recurso dinamizador del tiempo libre.
- Servicio público dedicado a la actividad lúdica con recursos técnicos y humanos.
- Espacio especialmente acondicionado para jugar.
- Servicio público para el desarrollo del juego, teniendo en cuenta que calidad de juego = calidad de vida.
- Lugar de interrelación personal entre niños y jóvenes cuyo medio es el juego.
- Equipamiento de intervención en el tiempo libre.
- Sitio idóneo para el desarrollo de la libertad donde el niño/a es el protagonista.
- Lugar con variedad de rincones que permite el movimiento libre y posibilita la expansión.
- Servicio que ofrece al niño/a, joven y familia una gran variedad de estímulos lúdicos y personal especializado.
- Institución educativa en el marco del tiempo libre cuyo principal objetivo es la educación a través del juego.
- Lugar para pasárselo bien.
- Espacio de juego con juguetes y materiales lúdicos dinamizado por ludotecarios/as.
- Espacio integrador y potenciador del desarrollo integral del niño/a a través del juego.
- Equipamiento destinado a la facilitación y potenciación de la actividad lúdica, con dotación variada y asistido por profesionales.
- Recurso normalizado de ocio y tiempo libre dirigido a los niños/as en edad escolar.
- Centro preparado para desarrollar la actividad lúdica en su sentido más amplio y adaptado a las características del lugar.
- Oferta sociocultural que responde a las necesidades del barrio o lugar del enclave.
- Espacio de desarrollo del tiempo libre dedicado al juego, con o sin juguetes.

Los mismos profesionales consideran que una ludoteca no es:

- Guardería o parking de niños/as.
- Espacio sin dotación material o personal.
- Colección de juegos o mero almacén de juguetes.

- Un Centro terapéutico.
- Prolongación de la escuela.
- Una Biblioteca.
- Biblioteca.
- Mera actividad extraescolar.
- Recurso exclusivamente didáctico o de servicios sociales.
- Sala polivalente.
- Centro aglutinador de actividades de animación infantil.
- Acción puntual para rentabilidad política.
- Marco de publicidad de casas comerciales.
- Taller.
- Actividad aislada del marco socioeducativo del niño/a.
- Salón de juegos recreativos.
- Sistema marcado por reglas directivas.
- Lugar reservado para niños/as con problemáticas especiales.
- Servicio sin ningún tipo de normativa.

4. INTERRELACION LUDOTECA-COMUNIDAD. REALIDAD Y EXPECTATIVAS

Las ludotecas educan a partir del desarrollo del juego como actividad de ocio y de diversión, potenciando juegos que estén en consonancia con el desarrollo de los valores humanos. Son centros abiertos, en interacción constante con el entorno, con la comunidad en la que están insertas y a la que se deben.

Entendemos por interacción, intercambio o cooperación en doble sentido. Por un lado, la ludoteca se relaciona con personas, grupos e instituciones de la comunidad ofreciéndoles unos determinados servicios que son propios, diferenciados y específicos. En este sentido se están convirtiendo en necesarias. Son necesarias en nuestras coordenadas espacio-temporales, en nuestro momento histórico-cultural por las razones ya mencionadas.

Por otro lado, la ludoteca como institución de la comunidad necesita y espera de esta comunidad unos determinados soportes y estímulos que le permitan poder crecer, desarrollarse, incrementar la calidad de los servicios y, en definitiva, cumplir mejor sus objetivos en el ámbito de una educación del tiempo libre.

Conviene recordar que la educación es un fenómeno histórico cultural que desde finales del siglo pasado ha tenido una importancia capital en y para el desarrollo social. Las transformaciones en la actividad económica, en la estructura social y en las formas de la cultural contemporánea conllevan el actual crecimiento de la demanda social de educación.

Esta demanda ha hecho plantear nuevas formas de acción educativa que han conducido al desarrollo de las llamadas educación informal (medios de comunicación, la calle,...) y educación no formal, en donde situamos las ludotecas como institución.

El universo no formal e informal de la educación se está intensificando y agrandando rápidamente debido a la aparición de nuevos conceptos, tecnologías, hábitos y problemas. En el caso de las ludotecas, la necesidad de su creación y desarrollo viene de la reconsideración de la necesidad antropológica del juego y de sus valores y posibilidades para

el desarrollo integral de la persona, junto a la necesidad de encontrar solución a las crecientes dificultades que nuestra sociedad actual pone al desarrollo natural de esta actividad humana: falta de requisitos tanto personales (grupo de iguales, y de mayores) como materiales (falta de espacios o juguetes como objetos de consumo más que como instrumento para el juego).

Cada vez más, la acción educativa y también la didáctica se entienden dentro y fuera de la escuela, por esto las intervenciones para la educación y el desarrollo individual y colectivo van incluyendo el tiempo de ocio, el espacio lúdico, deportivo, artístico, científico, cultural y el laboral. Podemos considerar que lo extra escolar, en su dimensión más amplia, tiende a integrarse en el proceso general de innovación educativa.

Un camino para la transformación del proceso educativo parece estar en el diálogo o relación de los diversos agentes educativos de la comunidad y de la sociedad con la escuela y entre sí.

Las ludotecas pueden desarrollar, coordinar e incluso impulsan acciones educativas en la comunidad, dentro del marco de una educación no formal, a partir del amplio concepto del término juego y de los parámetros de libertad y gusto en los que se mueve tanto la propia actividad lúdica como su concepto de estímulo y desarrollo a partir de los juguetes y elementos lúdicos y de los educadores especializados en juegos y actividades lúdicas.

Entre los diferentes campos de interrelación de la ludoteca con la comunidad podemos citar los museos o exposiciones de juguetes, no sólo en su dimensión tradicional sino también y muy fundamentalmente en su nueva vertiente de museos vivos dando una dimensión lúdica a la interacción objetos-cultura del fondo del museo con los ciudadanos visitantes u objetos-ciencia como el caso del espacio lúdico-científico, el "click dels nens" del Museo de la Ciencia de Barcelona (1993). En nuestro contexto la interacción más frecuente se da con los "esplais", las organizaciones de tiempo libre, los centros de jóvenes, los centros cívicos y culturales y últimamente con los centros abiertos y las bibliotecas. Esta dimensión lúdica con sus inagotables posibilidades de descubrimiento y creación abarca no sólo la cultural lúdica y folclórica, sino también la literatura, la música, las artes plásticas, el deporte, la ciencia, las nuevas tecnologías, los medios de comunicación...

Todo ello en forma de actividades continuadas o puntuales, fijas o itinerantes, en forma de audiciones, exposiciones, talleres, maletas pedagógicas, convocatorias y actividades diversas. Un ejemplo puede ser el reciente conjunto de actividades lúdico-formativas realizadas en torno a la exposición sobre juegos "el joc els jocs", realizada en la Biblioteca Popular Ramón Fernández Jurado en Castelldefels. Se organizan guías de lecturas sobre libros, conferencias informativas, divulgativas, demostraciones de juegos de rol en vivo, etc. En estas actividades colaboraron, además de especialistas en el juego, el Centro de Recursos Pedagógicos, la Federación Catalana de Deportes para Minusválidos y la Coordinadora de la Asociación de Padres de Castelldefels, entre otros. O desde 1992 el programa "Llegir i jugar" desarrollado en 19 ludotecas situadas en centros cívicos de la Generalitat Catalana.

Si pensamos en la música, quizás el cambio más importante que ha habido en los últimos años es el reconocimiento de una laguna en la formación musical. Aprender música implicaba sólo enseñar a tocar o a cantar. Ahora aprender música incluye el hecho de aprender a apreciar y a entender la buena música, el saber disfrutar y enriquecerse con la mejor música de cualquier tipo y de todas las épocas. Esto implica que niños y niñas escuchen mucha y variada música desde su más temprana edad. Una cadena musical y una

amplia selección de buena música de todas las épocas es, en algunas ludotecas, la gran compañera tanto del juego simbólico como del juego de construcción, del de sobremesa o de aventura.

En la ludoteca, mientras se juega o se construye, se puede ir formando buenos oyentes, se puede aprender a escuchar y a disfrutar de la música, a vivir con todos los recursos de la sensibilidad lo que se está escuchando y a crear el hábito por el gusto a la buena música. Un ejemplo interesante es la combinación de lectura, juego y música que se estimula en la biblioteca de Alcudia en Mallorca.

El juego, considerado como actividad lúdica colectiva, puede no sólo formar parte de proyectos para mejorar la calidad de vida y la salud de los ciudadanos, sino ser requerido para la mejor difusión, concienciación, participación y buen fin de los mismos proyectos.

Así sucede por ejemplo con el proyecto "ciudades sanas" en colaboración con la O.M.S. La Organización Mundial de la Salud en 1986 comenzó a estimular las "ciudades sanas" como una forma de desarrollar nuevas iniciativas de promoción de la salud. En esta línea en la ciudad de Barcelona, por citar sólo una, son cada año mucho más numerosas y variadas las carreras, grandes juegos y actividades lúdico deportivas que se organizan no sólo a nivel de barrio sino de ciudad entera.

Si consideramos el juego creador de una cultura lúdica, productor del crecimiento cultural y de la identidad de cada pueblo, debemos recordar que el juego como posibilidad y necesidad de especie humana, es una actividad antropológica universal que ha producido una cultura lúdica universal y, por otro lado, el juego humano produce variantes propias y específicas en cada lugar, configurando la identidad cultural de cada comunidad. Los juguetes, técnicas de elaboración y decoración, maneras de utilizarlos, así como canciones, refranes y tonadillas que acompañan a los juegos constituyen los rasgos específicos de esta identidad cultural-lúdica de cada pueblo.

Esta identidad cultural, estos rasgos específicos de la cultura lúdica local, es lo que se debe investigar, recoger, transmitir, recrear y desarrollar. Es la recuperación crítica de las experiencias colectivas locales que no deben quedar ahogadas por la cultura dominante importada sino convivir con ella.

La actividad lúdica conlleva a una participación en la práctica de experiencias y vivencias culturales de forma voluntaria, creativa y divertida. El juego, el deporte colectivo, la fiesta, la vertiente lúdica y alegre de una comunidad son manifestaciones diversas del hecho cultural y entran de lleno en una "seria" labor de desarrollo socio-cultural. El juego en el ámbito de una animación sociocultural puede contribuir a la transformación y al cambio social incidiendo en la educación para la creatividad colectiva, valorizando las potencialidades de la persona en su condición de ser social capaz de desarrollar por su propia naturaleza comunitaria inquietudes sociales, creativas y renovadoras. El juego garantiza el incremento progresivo de las relaciones humanas entre los individuos y grupos, permitiendo diversos procesos participativos en un clima de solidaridad y cooperación.

Si atendemos a estas posibilidades del juego podemos plantearnos la interrelación ludoteca-sociedad y la labor educativa de la ludoteca a partir de los conceptos acomodación y emancipación.

La acomodación por el juego es la aceptación y transmisión de los valores, procedimientos, conceptos, ideas de la cultura lúdica sin modificarla, tal como la hemos heredado. La práctica de los juegos de imitación a la vida y de muchos juegos tradicionales conducen a ella, de la misma forma que la práctica con actitud estrictamente reproductora de muchos juegos tecnológicos.

La emancipación, por el contrario, conlleva entrar en un proceso que somete el juego a continuas revisiones. Exige libertad e igualdad para poder pensar, valorar, adecuar e innovar. Implica formar personas con opinión propia, autonomía en la vida y especialmente ante el ocio y el consumo.

Por un lado, tradición recogida de la herencia lúdica, por el otro, adecuación, renovación. Los dos en acción simultánea implican transmisión de cultura lúdica, crítica, creadora y desarrollo optimizador de la cultura lúdica.

Todas estas actividades y posibilidades, tanto por sus contenidos específicos como por el diseño y estrategias didácticas empleadas, se sitúan en el concepto de educación no formal.

En todo ello, las ludotecas, los ludotecarios/as y los profesionales de la animación lúdica en general tienen, lógicamente, un destacado papel, no sólo de soporte sino de diseño, coordinación y optimización.

La gran ventaja de las ludotecas como instituciones educativas es que no están presionadas por el rendimiento inmediato y que no tienen que cumplir unos programas académicos.

La gran oportunidad y el gran reto de un espacio y tiempo no formal es ser capaces de desarrollar valores de la persona, de las culturas y de las sociedades a partir de las vivencias de la actividad lúdica.

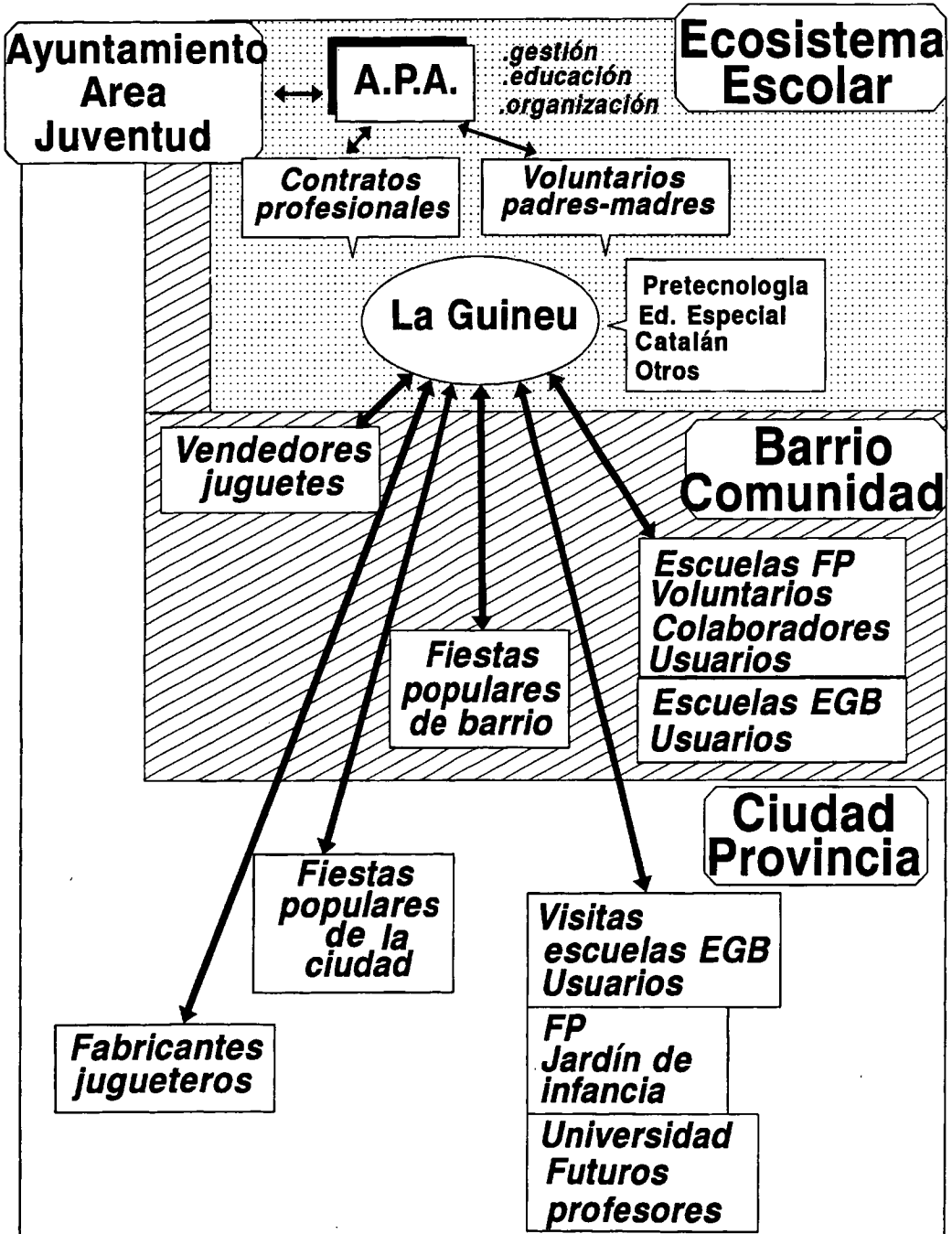
Así, por ejemplo, puede colaborar a avanzar hacia una educación emancipadora, aprender a experimentar,

- que se es responsable de su propia felicidad,
- de qué formas puede vivirse la comunicación y la cooperación,
- que desde la infancia tenemos derecho a la autonomía, es decir a la ayuda para hacer posible esta autonomía...

Las expectativas del desarrollo cualitativo de las ludotecas y de su interrelación con la comunidad dependen en buena parte del nivel y calidad que nuestra misma sociedad sea capaz de dar a la formación de los ludotecarios/as, ya que está en correlación directa con lo que luego podrán ofrecer.

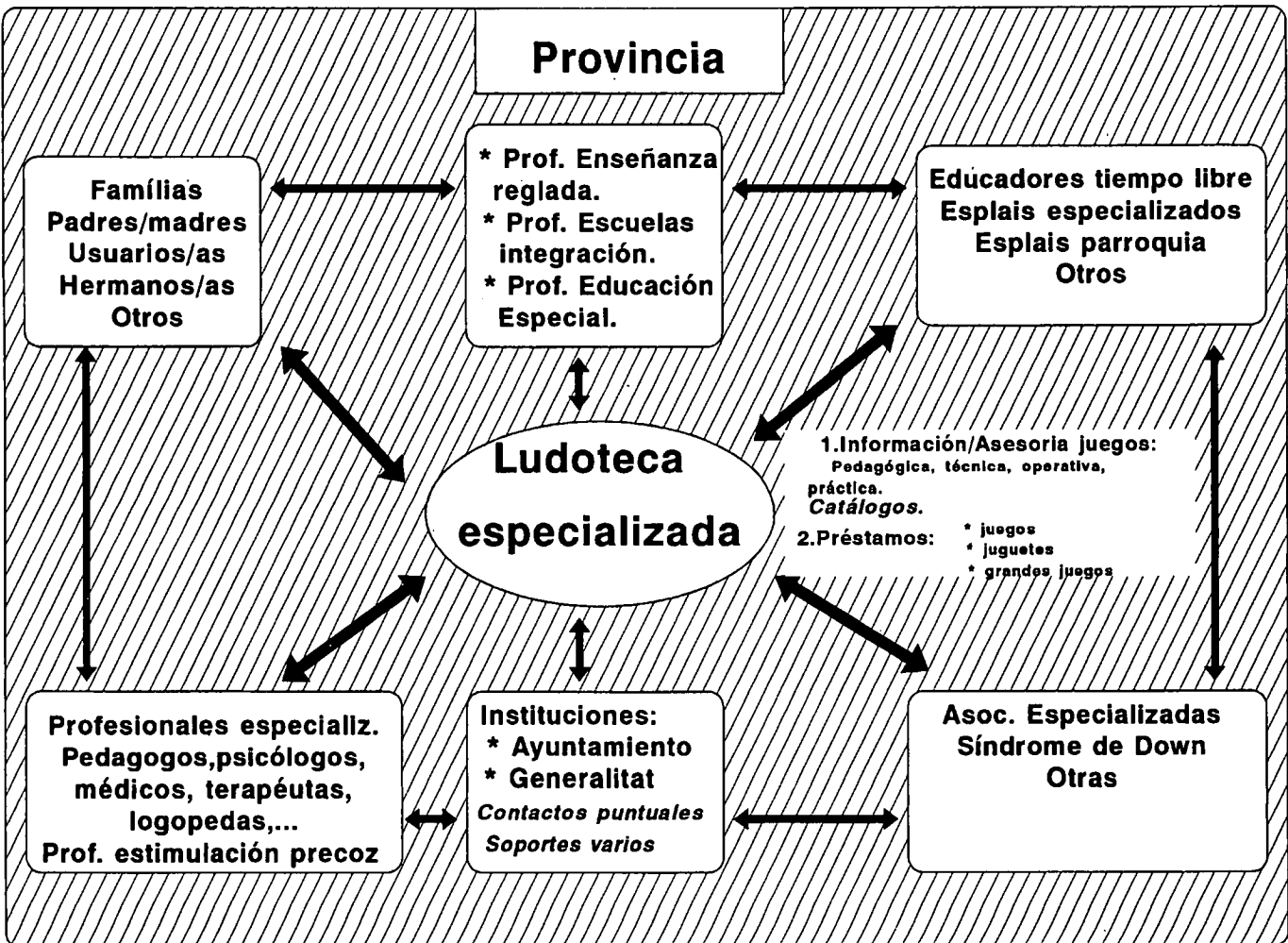
Para mostrar a grandes rasgos la actividad interactiva con el entorno que han venido desarrollando cinco ludotecas, hemos elaborado los siguientes gráficos, que pueden servir de ejemplo de esta labor, todavía incipiente, pero real y eficaz, que están desarrollando las ludotecas.

"LA GUINEU"

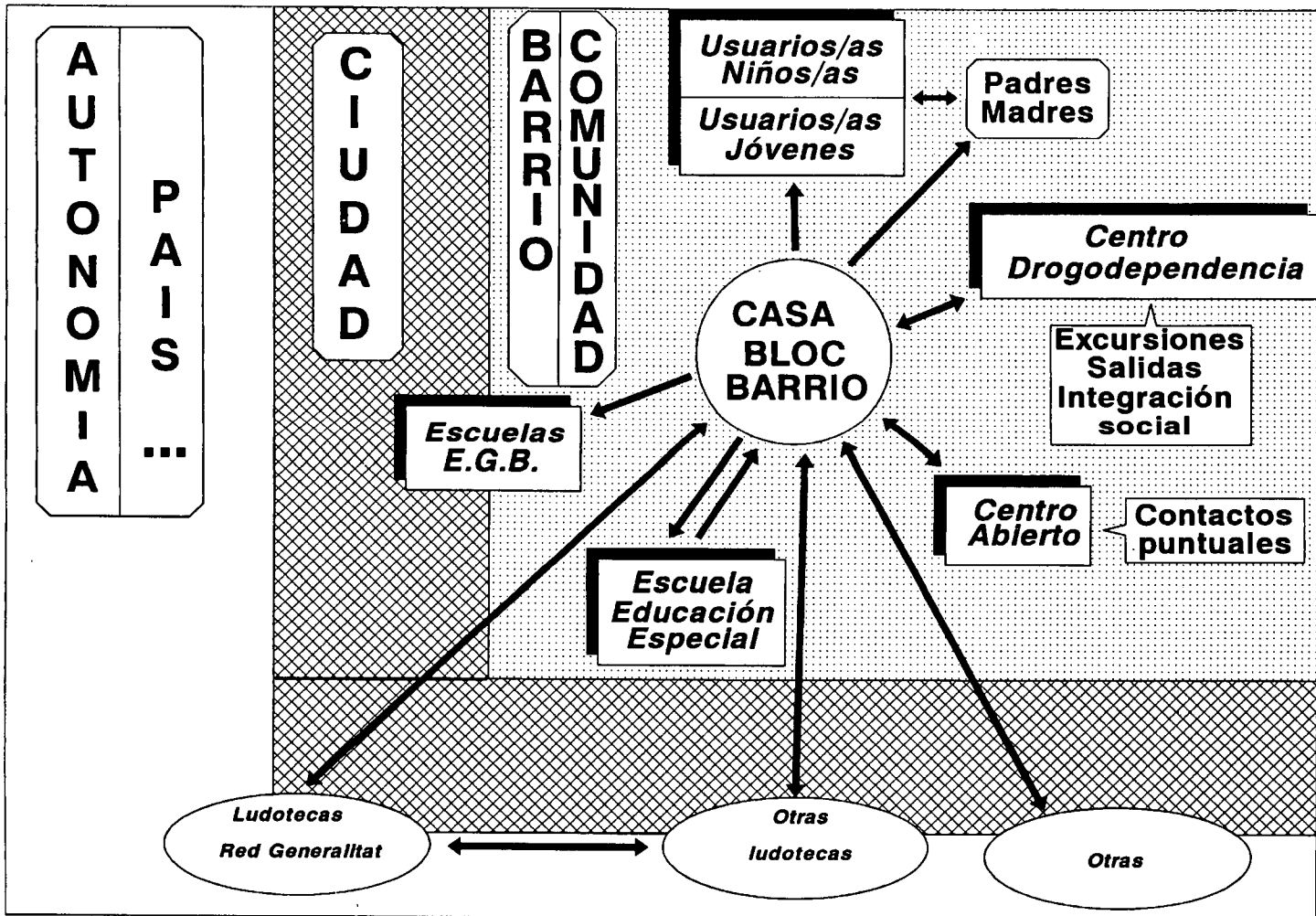


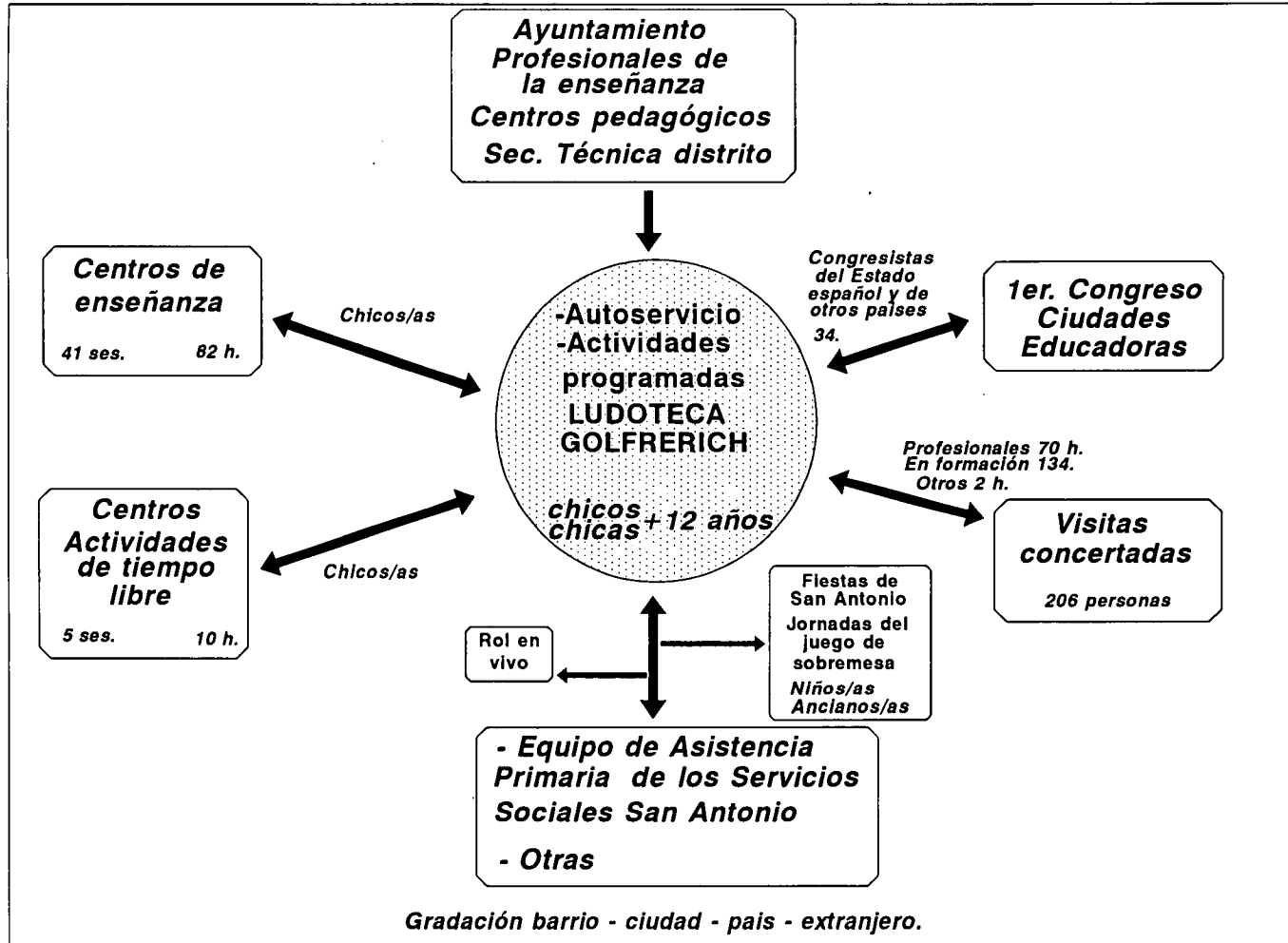
Ludoteca La Guineu en la Escuela Pública Cardenal Cisneros. Barcelona 1981-83.

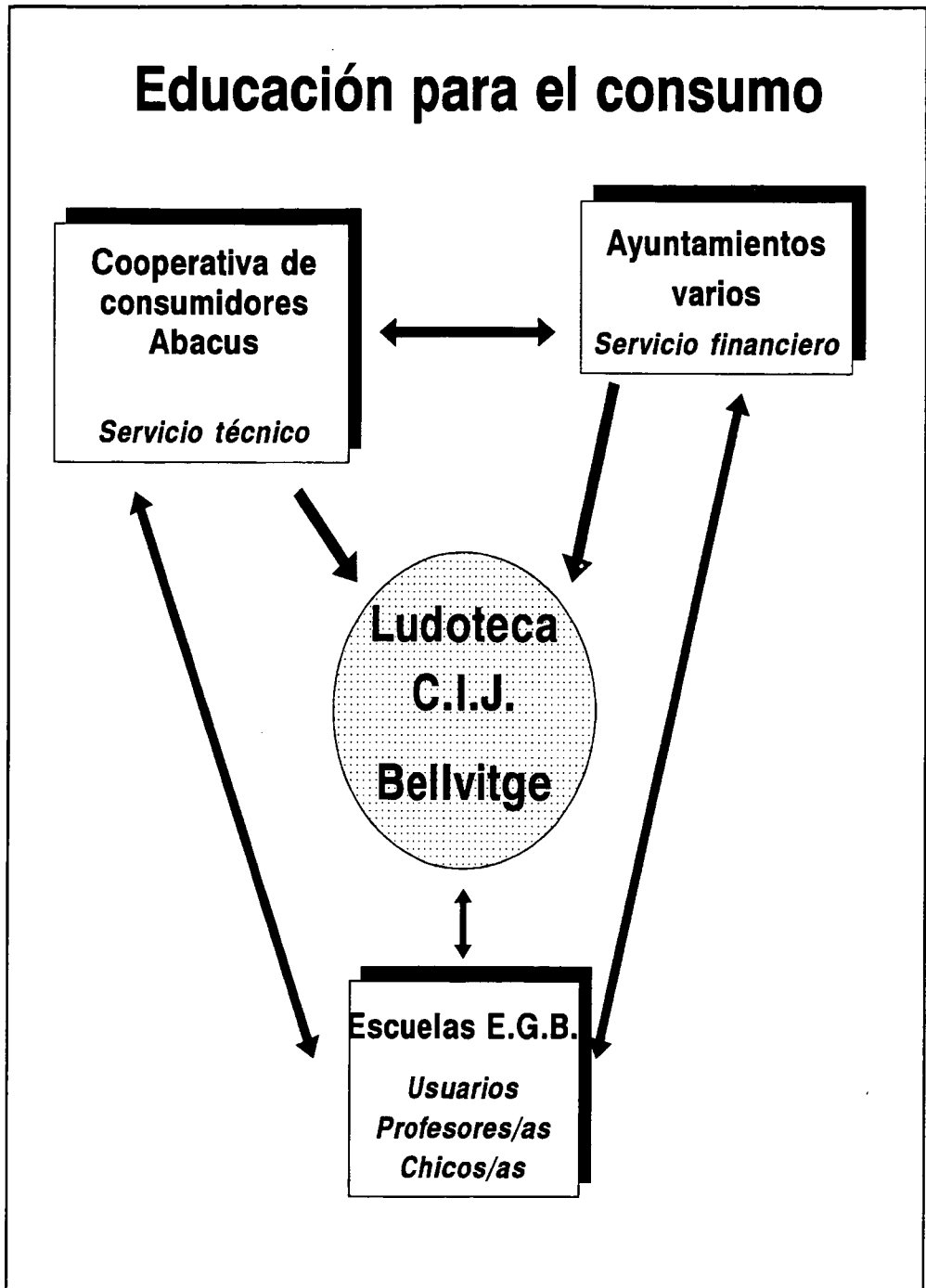
LUDOTECA ESPECIALIZADA TARRAGONA



Ludoteca especializada Tarragona 1990.







5. FUNDAMENTOS PEDAGOGICOS. AMBITOS DE COMPENSACION

Si bien entendemos que todos los niños y jóvenes de ambos sexos han de tener la posibilidad de ir a jugar a una ludoteca y de encontrar allí juguetes, juegos, un grupo de iguales, información y orientación adecuada, en nuestro contexto latino mediterráneo, las ludotecas nacieron y creemos que deben continuar desarrollándose preferentemente con objetivos educativos y socioculturales, además de los recreativos, que han de ser compensatorios, por lo menos, en tres tipos de deficiencias (Borja, 1991).

5.1. Deficiencias socioeconómicas

La mayoría de ludotecas se han ubicado, se continúan ubicando en barrios o zonas socioeconómico culturales bajas y medias bajas, con el objetivo específico de compensar tanto la adecuada selección de los juguetes como la posibilidad de orientaciones en el juego, evitando que los padres y madres tengan que gastar, a menudo malgastar, dinero del reducido presupuesto familiar, y disminuyendo el despilfarro económico por la excesiva compra de juguetes a nivel familiar.

A este problema económico hay que añadir el de la correcta elección de los juguetes por falta de criterios adecuados. Estos problemas familiares, que pueden considerarse generales en el momento actual, inciden mucho más en los niños/as que pertenecen a familias cultural y económicamente menos dotadas y que ya están en situación de inferioridad en otros aspectos.

El objetivo se cumple con los socios habituales o semihabituales. Hay que indicar sin embargo, que no siempre llegan a ser socios asiduos los niños o niñas con más problemas y deficiencias familiares del barrio y que a menudo se benefician mayormente de la ludoteca los niños o niñas del barrio pertenecientes a familias más estables y mejor estructuradas. Normalmente se requiere un programa, una actitud y una voluntad específica para integrar a los más marginados en cada zona y aún así hay que reconocer que no siempre se consigue plenamente.

En algunas zonas debe plantearse de forma prioritaria la necesidad de completar la insuficiente dieta alimenticia de los niños/as con el suministro de leche, fruta y otros alimentos básicos o necesidades específicas que se detecten.

Todas las ludotecas resultan lugar idóneo para incidir en la educación para el consumo. Los niños y niñas tienen problemas en relación con la publicidad de los juguetes. Los anuncios crean necesidades y a menudo la elección está condicionada por la presentación del producto o por criterios consumistas como tener los últimos modelos o más juguetes que los demás. Las ludotecas y los talleres de construcción y reciclaje de juguetes son alternativas compensatorias a estas dinámicas familiares y sociales de consumo exagerado e innecesario.

Las posibilidades de experiencias de juego vividas en la ludoteca se pueden completar con las de estudio, análisis, discusión y reflexión sobre los juguetes que se realicen en la escuela con una óptica de educación consumista.

A partir de los hechos vividos y de las experiencias sobre los juegos y juguetes que la ludoteca ofrece, las actividades escolares permiten asimilar conocimientos, formar criterios y actitudes críticas de los jóvenes ciudadanos/as.

El juguete como elemento de consumo, tratado simultáneamente a un doble nivel, vivencial y de razonamiento, permite desarrollar conocimientos y actitudes que serán transferibles a otros temas que el niño/a como ciudadano/a y consumidor/a deberá aprender a afrontar tanto a nivel individual (convertirse en mejor comprador), como a nivel colectivo (ser capaces de compartir).

En el ámbito de las experiencias de educación para el consumo, con interconexión de objetivos, esfuerzos y medios entre profesorado y personal ludotecario podemos citar los talleres de compra y de análisis de juguetes con jóvenes de 13 años realizados en la ludoteca de Bellvitge y en la Casa de Mig de Barcelona. En ambos casos se contó también con la cooperativa de consumidores Abacus.

De igual forma, las ludotecas son lugares y crean situaciones especialmente válidas para incidir en la educación para la salud, para el respeto a la diversidad cultural y racial y, en general, en todos y cada uno de los ejes transversales del D.C.B.

5.2. Deficiencias personales a nivel físico o psíquico

Las ludotecas están realizando una labor en la educación e integración de los niños y niñas deficientes en la medida en que:

- Fomentan su actividad educativa a partir del juego, esto es, de la actividad natural, agradable y habitualmente deseada en la infancia.
- Disponen de materiales estimuladores y motivantes para la actividad lúdica.
- Consiguen crear un clima relajado, flexible y con libertad de acción que permite:
 - la posibilidad de manipulación y acción libre siguiendo un ritmo personal,
 - la posibilidad de contacto, relación e integración con las niñas y niños considerados normales,
 - la sensibilización hacia las diferencias personales y la aceptación de las diferentes realidades por parte de todos.

Prácticamente todas las ludotecas realizan algunas experiencias de integración con niños y niñas que presentan distintas dificultades. Se está viendo cómo progresan aunque los monitores no tengan una formación específica, sólo a partir del clima relajado y alegre de la ludoteca, con la comprensión, buena voluntad y dedicación de los ludotecarios/as y el contacto con otros niños y los juguetes. La proporción de personas usuarias tanto deficientes como superdotadas se aconseja que sea parecida y no sobrepase a la de éstas en la población en general.

A pesar de que cualquier ludoteca puede ser un lugar que ayude a la integración social de los menos dotados, hay que ir creando ludotecas que dispongan de un fondo lúdico

especializado en juegos y materiales para la población con diferentes problemas y con ludotecarios/as debidamente preparados para ofrecer, en cada caso, los materiales más adecuados y ser capaces de orientar a los padres y madres.

Los niños/as deficientes han de poder ir a la ludoteca de su barrio e integrarse con sus vecinos, pero también han de tener la posibilidad de ir a otra en donde se les preste materiales y se les oriente específicamente. En esta línea cabe citar la fructífera labor que viene desarrollando la ludoteca especializada para población infantil con Síndrome de Down y con necesidades especiales, en Tarragona, o la de Villavedira en el hospital y dirigida a la población infantil afectada de cáncer o el proyecto de la Asociación de "Joc i Juga", "En el Hospital también jugamos", en Barcelona, entre otros.

Un caso intermedio es el de las ludotecas que especialmente sensibilizadas hacia esta problemática dan soporte a escuelas especiales y realizan programaciones individualizadas en colaboración con el profesorado de educación especial o de la escuela especial del barrio como el caso de la ludoteca de la Casa Bloc en Barcelona, por citar un ejemplo que ha realizado esta labor durante bastantes cursos.

5.3. Deficiencias socioculturales

Nuestra sociedad mantiene unas diferencias educativas y de ocio, quizás no explícitas pero sí reales, entre personas por pertenecer a distintas razas y sexos. Las ludotecas pueden incidir en paliar estas diferencias dando a todas las personas las mismas posibilidades a través del juego y en la medida en que se propongan tratar de compensar el racismo y el sexismo existentes. Planteado el problema en su doble dimensión vamos a abordar el sexismo y concretamente la necesidad de estimular a las niñas y adolescentes para su equilibrada participación en todos los ámbitos de la actividad lúdica.

En la Península Ibérica, hoy es todavía una constante el hecho de que las niñas, en general y como grupo, queden centradas en unos determinados juegos y actividades lúdicas, en detrimento de otras igualmente necesarias para su desarrollo integral, y es también una constante que jueguen mucho menos y frecuenten mucho menos las ludotecas que sus compañeros de la misma edad, sobre todo a partir de los 12 años.

Este fenómeno es fácilmente explicable si recordamos que nuestra sociedad ha esperado actitudes, actividades y resultados diferentes de las niñas que de los niños y que tradicionalmente se les educa dentro y fuera del aula para que se adapten al rol social prefijado según el sexo. Estas diferencias de estímulos, motivaciones y posibilidades, hoy paliadas en parte en el contexto escolar, continúan siendo especialmente graves en la educación no formal. En nuestro siglo se han unificado progresiva y lentamente los planes de estudio y los contenidos de las escuelas, pero las diferencias subsisten de una manera clara, en el ocio o conjunto de actividades propias del tiempo libre y concretamente en las ludotecas. El hecho de no haber estado motivadas, de saber que aquello no es lo que se espera de ellas, de no tener puntos de referencia, hace que a menudo se autoexcluyan de actividades de juego y diversión.

En relación con el juego niñas y niños reciben mensajes diferentes, a partir tanto de la propia familia y adultos en general, como de spots publicitarios e información que se da en los propios juguetes, de forma que las propuestas de juego y participación son bien

distintas para uno u otro sexo y no equivalentes ni en diversidad ni en intensidad y cantidad (Borja y Fortuny, 1992).

Abordemos el tema del juego chicos/chicas bajo dos ángulos:

- El del tiempo o cantidad horas-juego.
- El de los tipos o clases de actividades lúdicas.

En cuanto a la cantidad de horas de juego sabemos que un niño/a párvulo antes de llegar a la enseñanza obligatoria ha jugado unas 17.500 horas y que ya en edad escolar tienen más de un día de fiesta por cada dos de asistencia a la escuela.

¿Cómo y en qué se invierten estas horas de tiempo libre?

Las horas de juego varían en función de una serie de factores entre los que podemos destacar, en primer lugar, el del sexo que llega incluso a ser más diferenciador que el de la clase social. Así resulta fácil comprobar que los niños y niñas no juegan el mismo número de horas. Las niñas juegan menos horas y menos años que los niños, sea cual sea su clase social y con una mayor diferencia en las clases sociales más bajas. En general podemos afirmar que nuestra cultura, nuestro contexto, obliga a madurar antes a las niñas que a los niños al pedirles responsabilidades diferentes y mayores a nivel familiar, edad por edad.

Así, por ejemplo, cuidar a los hermanos pequeños, poner la mesa, comprar,... lo hacen con mucha mayor frecuencia las niñas que los niños desde las más tempranas edades. La madre pide ayuda a su hija, el padre exige que la niña ayude a la madre y los propios hermanos, siguiendo los modelos establecidos, piden a sus hermanas que les hagan el bocadillo o les planchen las camisas...

Una de las diferencias más importantes entre los niños y niñas está en su comportamiento lúdico a partir de unos esquemas tradicionales. Niñas y niños, a muy temprana edad descubren cuáles son los juguetes y juegos considerados propios de su sexo.

Padres y educadores les animan y recompensan en los comportamientos que estén de acuerdo con su rol sexual y para adaptarlos a este rol les compran diferentes juguetes a unos y otras. Así vamos reforzando la imagen de la actividad de los juegos movidos, violentos, lanzados hacia la aventura, el progreso y el futuro como propios del sexo masculino y las de la pasividad, afectividad y sumisión para las niñas.

El lenguaje ayuda a esta diferenciación de sexos, si a un chico le decimos "corres como una niña" estamos diciéndole que corre mal y como tal se lo tomará. Si a una chica le decimos que corre como un chico le decimos que lo hace bien, aunque de forma violenta o rápida para ella.

A las niñas se les encamina hacia responsabilidades y tareas familiares y concretas y se la prepara para ello en su tiempo libre y a partir de los juguetes que la misma publicidad le obligan a pedir y en las horas en las que los compañeros gozan de las ventajas y estímulos que los juegos y los deportes ofrecen, con el consiguiente desarrollo de la imaginación, creatividad, ejercicio físico, capacidad de toma de decisiones, pensamiento lógico, pensamiento estratégico, sentido de la colaboración y de la competitividad, etc.

Tanto las menos horas de juego como la reducción de tipos de actividades lúdicas pueden explicarnos muchas de las reacciones, respuestas, actitudes y aficiones que luego encontramos diferentes entre chicos y chicas tanto a nivel de cantidad o proporción de participación ante una determinada oferta de servicios de la ludoteca, como en la diversidad de la misma participación.

En el juego, distribuyendo unos u otros juguetes, estimulando unas u otras actividades, estamos de una forma sutil y quizás inconsciente apoyando una eterna educación sexista.

Existe la creencia de que en el sistema educativo reglado y obligatorio, las cosas han cambiado, pero en realidad las actitudes profundas de nuestra sociedad, los mensajes de lo que "debe ser" han variado poco. La discriminación sexista no afecta a la capacidad de éxito escolar, pero sí a la construcción de la personalidad y a la seguridad de la propia persona y ello se fragua no en poca proporción en las actividades lúdicas y en el tiempo libre.

Una concepción andrógena del juego, de los juegos, es la que ve que estas actividades convienen en su diversidad a las personas de ambos sexos ya que son por ellas mismas neutras y que por lo tanto no van unidas a uno u otro sexo.

Las imágenes publicitarias que divulgan nuestros medios de comunicación y en la que todos estamos plenamente inmersos, están lejos de esta concepción andrógena del juego aferrándose, en no pocos casos, a los estereotipos más tradicionales y sexistas.

¿Por qué la mujer participa menos de la vida pública, deportiva, artes y otros campos de la vida cultural? Una de las razones es porque no ha sido enseñada ni educada para ello, porque no es lo que la sociedad espera o ha esperado hasta ahora de ella y porque, como individuo y como grupo, ha jugado mucho menos tiempo y a muchas menos cosas que sus compañeros los niños y los chicos, perdiendo con ello las vivencias, experiencias, satisfacciones y aprendizajes verdaderamente significativos que el juego permite y favorece.

Ludotecarios/as, educadores del tiempo libre, educadores en general, padres, madres y la sociedad toda debe concienciar tanto la importancia del juego para el desarrollo de la persona y de la personalidad como la situación de inferioridad que se encuentran, como grupo, las niñas y jóvenes en el juego, en todos los requisitos que hemos visto eran imprescindibles para jugar: menos tiempo, menos espacios, menos utilización de materiales diversificados, menos identificación en las imágenes y lenguaje de muchos juegos y juguetes, menos y diferentes estímulos, menos y diferentes expectativas, etc.

Sabido es que el juego prepara para la vida. Según el tipo de niñas y mujeres que queramos formar las estimularemos más o menos en los juegos, les daremos unos u otros juguetes, unos u otros espacios, les dejaremos más o menos tiempo de juego, y les daremos unos u otros puntos de referencia y posibilidades de identificación en el amplio ámbito lúdico.

Teniendo en cuenta y sabiendo que en determinados lugares y situaciones es imposible que las niñas utilicen espontánea y libremente espacios y materiales a los que no están habituadas hace falta generalizar en las ludotecas una gran labor de compensación con estímulos específicos siendo imprescindible:

- Buscar, seleccionar, diseñar juegos que desarrollen situaciones de paz y convivencia en todos los ámbitos del quehacer humano (en contraposición a la gran cantidad existente de juegos de guerra y de violencia).
- Revitalizar y crear modelos femeninos de juego.

En ambos sentidos urge la investigación.

Para que jugar sea verdaderamente potenciar todas las posibilidades del ser humano no sólo las que en nuestra cultura corresponden a uno u otro sexo, las ludotecas como instituciones educativas compensatorias de la educación sexista que se recibe en los medios de comunicación, en el ambiente y en no pocas familias, proponemos que deben ser lugares en los que:

- Se estimule el juego andrógeno.
- Se utilicen juguetes y materiales de forma andrógena.
- Se eduque para un ocio y utilización del tiempo libre andrógenos.

En esta línea, algunas ludotecas realizan actividades puntuales de compensación como por ejemplo la de Bellvitge o colaboran en proyectos de investigación como las ludotecas "Petita infància" y "Arimel" en Barcelona.

6. LUDOTECA Y ESCUELA

Dentro de la relación ludoteca-sociedad, ya planteada de forma general, corresponde destacar la especial interrelación que puede desarrollarse entre ludoteca y escuela.

Al plantear el binomio jugar/enseñar debemos recordar que, si bien es cierto que para muchos profesionales de la actividad docente el juego ha sido durante lustros sinónimo de pérdida de tiempo y como tal había que alejarlo de lo estrictamente escolar, no menos cierto es que ha habido siempre grandes pedagogos y maestros que, conocedores de la vital importancia de la actividad lúdica para el desarrollo infantil, la han incluido, por lo menos, en algunas de sus dimensiones o posibilidades en las planificaciones, temporalizaciones y quehaceres escolares. Así, por ejemplo, y por citar sólo tres ejemplos de nuestro siglo, sería el caso de Flos i Calçat, Martí Alpera y Rosa Sensat (Borja, 1979 y 1983).

A partir de sus experiencias vividas en Granada el ludotecario profesor Díaz (1992) considera que si una ludoteca está ubicada en una escuela tiene dos posibilidades:

- a) Como actividad extraescolar, con funciones restringidas.
- b) Como ludoteca en su concepto más amplio constituyendo un centro de educación-animación.

Según su opinión la ubicación de la ludoteca en la escuela ofrece como ventajas:

- La utilización de lugares públicos infrutilizados.
- La rentabilización de inversión pública ya existente.
- Mayor consideración social del papel del juego al propio tiempo que una mejora de la imagen de la escuela.

Presenta, sin embargo, algunos inconvenientes.

En cuanto a los ámbitos de proyección de la ludoteca en la escuela señala:

- La utilización del profesorado en programas completos.
- El asesoramiento y préstamo de material.
- Programas de seguimiento individualizado.
- Participación y soporte en acontecimientos puntuales.

La primera ludoteca con soporte municipal de Barcelona se abrió en los locales de la Escuela Pública Cardenal Cisneros en 1980 y se eligió porque había en el claustro el soporte de unos maestros y maestras que creían en el tema. Su interrelación con la Escuela y el claustro de profesores no fue total pero sí abrió unas líneas concretas de interconexión y fue un buen ejemplo de cómo la escuela puede aprovechar la ludoteca para actividades docentes.

Podemos citar un ejemplo de escuela pública que ha organizado una ludoteca desde 1984 y sin subvención municipal específica, haciendo alarde de la buena administración de sus recursos. Sería un ejemplo de autofinanciación escolar. Situada en la localidad de Valldoreix (Barcelona) e impulsada por la directora y la A.P.A. ofrece fundamentalmente su servicio de juego libre de 13 a 15, cuenta con un amplio espacio cerrado de 80 m² más el patio de la escuela, 300 juguetes y 1 monitora.

Partiendo de la especial dimensión del juego en la infancia y juventud, la ludoteca como institución educativo-recreativa puede hacer converger en su seno hechos y procesos que complementen y consoliden aspectos vitales del currículum escolar. Así lo entiende el programa "Ludoteca en la Escuela" desarrollado entre las Concejalías de Educación y de Cultura y Deporte del Ayuntamiento de Móstoles en Madrid.

Este proyecto posibilita la participación al alumnado de E.G.B. de las escuelas públicas en actividades continuadas en la ludoteca del centro sociocultural "Caleidoscopio". Concretamente, en horario de mañana los grupos clase de 1º y 8º realizan 4 sesiones de juego y cuatro de construcción de juguetes con entendimiento mutuo entre el profesorado de los centros escolares y los educadores del tiempo libre (Rev. La Ludoteca en la Escuela s/f).

En este programa en los cursos 89-90 y 90-91, participaron 9 escuelas públicas de Móstoles. Las sesiones dedicadas a jugar se organizan en función de las edades y necesidades de cada ciclo escolar.

En el ciclo inicial se centran en los juegos relacionados con la imitación a los hábitos cotidianos. La casita, el mercado, la escuela, los circuitos de coches, las construcciones, son los rincones preferidos para jugar de forma simbólica aprendiendo cómo son y se comportan los mayores. Todos los ciclos utilizan juegos de mesa variando los niveles de dificultad y de reglas.

En el ciclo superior las propuestas más solicitadas son el juego dramático en la práctica de improvisaciones, los mecanos, y puzzles más complejos, juegos de preguntas y respuestas, viajes,...

En los *II Encuentros estatales de ludotecarios* se formó el grupo de trabajo "Ludoteca en el ámbito escolar".

A partir de su experiencia este grupo de profesionales de la actividad lúdica centró el debate en los siguientes temas (Arianta, 1992):

- Diferenciación entre "jugar por jugar", objeto del concepto puro de ludoteca, y "jugar para aprender", o ludoteca como recurso escolar:
 - *Espacios de juego dentro de la escuela*; abierta al barrio en horario extraescolar, potenciando la rentabilidad de los recursos socio-educativos.
 - *Laboratorio de juego*; dentro del horario escolar, como recurso didáctico.
 - *Programas de intervención*; programas coordinados entre la escuela/s y la ludoteca/s del barrio o zona.

El grupo valoró la intervención en la escuela como un reto para las ludotecas. En ocasiones, la ubicación física es una imposición de la realidad, por limitaciones de utilización de otros locales, recursos, etc. Esta dependencia de la infraestructura escolar conlleva la necesidad de establecer una autonomía de la ludoteca.

Por otra parte, la utilización de la ludoteca como recurso escolar (visitas, programaciones conjuntas, etc.) requiere una implicación del profesorado en cuanto al reconocimiento de las características y posibilidades de actividad lúdica.

Los ludotecarios/as consideran necesario introducir en la Formación del Profesorado el área de juego-ludotecas, como posibilidad a abordar en el ámbito escolar.

Por otro lado, el hecho de que las ludotecas como instituciones educativo-recreativas comiencen a interesar al profesorado y de que éste no sólo desee conocer su existencia sino que empiece a plantearse la conveniencia de diversos programas de colaboración, creemos que es sólo un inicio entre las posibilidades y niveles de colaboración y complementación que se establecerán no sólo entre la escuela y la ludoteca, sino entre la educación formal y las instituciones educativas propias del tiempo libre y de la educación no formal.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BORJA, M. de (1979): *El juego infantil. Organización de las ludotecas*. Barcelona, Oikos-Tau, pág. 7.
- BORJA, M. de (1979): "El joc element significatiu de la didàctica catalana del primer terç de segle", *III Jornades d'Història de l'Educació dels Països Catalans*.
- BORJA, M. de (1982): "Ludotecas elementos y espacio para el juego en común", *El País Educación*, pág. 12-14.
- BORJA, M. de (1983): "Las ludotecas algunas experiencias", *Cuadernos de Pedagogía*, nº 99, Marzo, pág. 22-29.
- BORJA, M. de (1983): *El juego como actividad educativa. Instruir deleitando*. Ed. Universidad de Barcelona.
- BORJA, M. de (1991): "El Modelo Ibérico de ludotecas. Algunos fundamentos pedagógicos", *El Juego. Juguetes y las Ludotecas*. Universidad Complutense de Madrid.
- BORJA, M. de i FORTUNY, M. (1992): *Estudi empíric sobre el sexisme a les joguines*. Institut de la Dona, Generalitat de Catalunya, Barcelona.
- 5ª Conferencia Internacional de ludotecas. Torino, 1990.
- DIAZ, J. (1992): Ponencia presentada en los *II Encuentros Estatales de ludotecarios*, 4 al 6 de diciembre, Vitoria-Gasteiz.
- MARGIE, I. y MAYFIELD, Ph. D. (1990): *Toy libraries in Canada, England, Sweden, And Australia: Diversity and Similarity*. Facultad de Educación, Universidad de Victoria, Victoria B.C. V8 W 3 n 4. Canada (1-4).

- MARIN, I. (1992): "Ambitos de la ludoteca. Acomodación entre el concepto de ludoteca y su ubicación". *II Encuentros estatales de ludotecarios*, Vitoria-Gasteiz.
- Panorama (1993): *El museu de la Ciència consolida la seva oferta a la població escolar més jove*. Fundació La Caixa, febrer, pág. 7.
- Ludoteca en la Escuela* (s.f.) Patronato Municipal de Cultura y Deporte de Móstoles. Concejalía de Educación y Juventud, Ludoteca Caleidoscopio, Madrid, págs. 2-10.
- A.T.L. ARIANTA (1992): Conclusiones redactadas *II Encuentros Estatales de ludotecarios*, 4, 5 y 6 de diciembre 1992, Vitoria-Gasteiz.