



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO

“LA LUDOTECA; UN ESPACIO DE RECREACIÓN PARA LA NIÑEZ”.

TESINA MODALIDAD ENSAYO

Mayra Pamela Fernández Hernández

Pachuca de Soto, Hidalgo, Noviembre 2018



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO
UNIDAD 131

“LA LUDOTECA; UN ESPACIO DE RECREACIÓN PARA LA NIÑEZ”.

TESINA MODALIDAD ENSAYO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

Presenta:

Mayra Pamela Fernández Hernández

Pachuca de Soto, Hidalgo, Noviembre 2018



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN DOCENTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO

UPN/CT/Of. No. 1133/2018-II
DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de soto, Hgo., 08 de octubre de 2018.

C. MAYRA PAMELA FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la Tesina Modalidad Ensayo intitulada "*LA LUDOTECA; UN ESPACIO DE RECREACIÓN PARA LA NIÑEZ*", presentado por su tutora MTRA. ROSA BECERRIL GODÍNEZ, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

DR. ALFONSO TORRES HERNÁNDEZ
PRESIDENTE
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación.- Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

ATH/SCA/jahm

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1

El juego una actividad universal	8
1.1 Perspectivas antropológica, psicológica, pedagógica y sociológica del juego.....	9
1.1.1 Concepción antropológica del juego.....	10
1.1.2 Concepción psicológica del juego.....	13
1.1.3 Concepción pedagógica del juego.....	15
1.1.4 Concepción sociológica del juego.....	16
1.2 Teorías clásicas y modernas acerca del juego.....	17
1.2.1 Teorías clásicas del juego.....	18
1.2.2 Teorías modernas del juego.....	20
1.3 El juego en el niño; recreación y ocio.....	21
1.4 El juguete, objeto que participa en el juego.....	26

CAPÍTULO 2

Las ludotecas instituciones representativas del juego.....	28
2.1 Primeras experiencias de ludotecas.....	30
2.1.1 Toy loam; la primera ludoteca.....	31
2.1.2 Lekotek; surgimiento de un nuevo modelo de ludoteca.....	32

2.1.3 Las ludotecas en España.....	33
2.1.4 Las ludotecas en América Latina.....	34
2.2 Los modelos de ludotecas.....	38
2.2.1 Modelo latino.....	38
2.2.2 Modelo de ludoteca anglosajón.....	39
2.2.3 Modelo español.....	39
2.3 El deber ser de una ludoteca y su estructura.....	41
2.4 Elementos de una ludoteca.....	45
2.5 Tamaño del fondo lúdico y su clasificación.....	46

CAPÍTULO 3

La ludoteca de intervención.....	50
3.1 La intervención educativa.....	50
3.2 La ludoteca de intervención.....	52
3.3 El profesional de la licenciatura en intervención educativa, un perfil frente a la ludoteca.....	55

Conclusiones

Referencias bibliográficas

Notas

Introducción

La culminación de toda carrera universitaria se da con el proceso de titulación, para este efecto la Licenciatura en Intervención Educativa permite elegir al estudiante tres modalidades por las cuales optar, el Proyecto de Desarrollo Educativo, la Tesis y la Tesina bajo las modalidades ensayo e informe académico.

En este sentido y reconociendo la diversidad de opciones se eligió la tesina, documento que se caracteriza por ser un trabajo académico de investigación documental que puede ser de carácter monográfico, el cual permite enriquecer o innovar con algún planteamiento. La tesina bajo la modalidad ensayo permite reconocer la diversidad teórica y formar una opinión acerca de esta, por tal motivo, este trabajo se elabora para obtener información que pueda ser utilizada posteriormente para futuros compañeros de la Licenciatura en Intervención Educativa, que quieran profundizar en el planteamiento de ludoteca de intervención, así mismo este trabajo parte del interés por abrir una ludoteca en el futuro laboral.

El presente escrito está elaborado a partir de la revisión documental de distintos autores expertos en las ludotecas, y el juego. Del mismo modo, este trabajo constituye una amalgama entre la ludoteca y la intervención educativa, pues de esta se derivará la propuesta que enriquece al tema de las ludotecas la cual se presentará en el último capítulo.

Las ludotecas como instituciones representativas del juego surgen para ofertar a los niños un espacio para jugar en un ambiente seguro, en donde ellos pueden obtener juguetes en régimen de préstamo y ser acompañados a veces por un ludotecario o animador quien les propone ciertas actividades propias para su edad, la importancia de que estos centros

aumenten radica en los distintos tipos de ludotecas que existen, pues estos se ajustan a las necesidades de la niñez de acuerdo al contexto en el que se desarrollan, si bien los niños no han esperado a que se abran estos centros para empezar a jugar, son importantes puesto que se fundan con la finalidad de ofertar múltiples escenarios donde los niños puedan experimentar y con ello generar un aprendizaje.

Este trabajo está dividido en tres capítulos, en el primer capítulo se abordan los aspectos acerca del juego desde la perspectiva antropológica, psicológica, pedagógica y sociológica, se dará a conocer qué es el juego, así como sus características, las diversas teorías que se han ocupado de este, así como la importancia del mismo en el desarrollo de la niñez.

En el segundo capítulo se explicarán las primeras experiencias de ludotecas y los distintos modelos que surgen a partir de estas, se hablará también acerca de las funciones y los objetivos que persiguen, así como de la estructura que independientemente de su tipología deben tener para su buen funcionamiento, del mismo modo se señalarán las características del profesional a cargo de la misma y las funciones que este debe desempeñar.

Finalmente en el capítulo tercero se hablará acerca de la ludoteca de intervención, una propuesta que se plantea en este trabajo por el interés de desempeño laboral y que se deriva del análisis hecho sobre la Licenciatura en Intervención Educativa, cuya finalidad es crear proyectos alternativos para darle solución a problemas psicopedagógicos y socioeducativos desde un matiz interdisciplinario en este sentido se coloca al egresado de la misma como la figura profesional a cargo de la ludoteca y se pone de manifiesto su competencia para dirigir este centro respondiendo a la necesidad de garantizar el derecho al juego de la niñez en México.

Capítulo 1

El juego una actividad universal

El juego es una actividad que se desarrolla a lo largo del proceso evolutivo del ser humano, acción que pasa de ser muy simple hasta tener cierto grado de dificultad; para enriquecer los juegos, el ser humano ha utilizado una variedad de objetos llamense piedras, palos, hojas, tierra, trastes, muñecas de trapo, juguetes de madera, entre otros., sin embargo, es durante la Revolución Industrial que el juego se vuelve una oportunidad de negocio con la elaboración de juguetes hechos en serie, este hecho, cambió por completo la manera en como se desarrollaba el juego, ahora se ofertaron a los niños un sinnúmero de opciones para elegir, no obstante, ahora los niños también son blanco de la publicidad, quien les muestra los juguetes de moda, los que se mueven solos, los que dicen el mayor número de frases, los de sus personajes de caricatura favoritos, etc. Se puede decir entonces desde la perspectiva antropológica y sociológica, que los juegos que se dan entre los niños son influenciados por el contexto de los mismos, ya que las distintas marcas de juguetes están analizando la cosmovisión de las personas y creando distintas posibilidades de compra, en este sentido no se puede dejar pasar que en los países en vías de desarrollo las opciones de compra de juguetes no son las mismas que las de los países desarrollados.

En este trabajo se estará analizando al juego como actividad inherentemente universal reconociendo las diferencias que se dan en torno a este.

Así la importancia del juego durante la niñez se ha ido extendiendo hasta convertirse en un derecho el cual ha sido proclamado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en

1959 y escrito en 1989 en la Convención sobre los Derechos de los Niños, pese a que este quedó establecido en su artículo 31 ha carecido de importancia, por tal motivo en el año 2010, la Asociación Internacional para el Derecho de los Niños y Niñas a jugar (IPA por sus siglas en inglés) ha realizado una consulta sobre el juego con niños, niñas y adultos en ocho países, incluyendo México, cabe desatacar que esta consulta ha llevado a la revisión del artículo con la finalidad de plantear opciones que promuevan el juego en los distintos países.

La universalidad del juego radica en su presencia en todas las culturas; pues no hay lugar en el mundo en donde este no se encuentre presente y es en cada una de ellas donde se celebran los juegos tradicionales propios de cada región; juegos que preservan y acrecentan lo sagrado, como un fenómeno universal el juego se ha tratado de explicar desde diferentes disciplinas y ha dado lugar a diferentes posturas, a continuación empezaremos hablando acerca de diferentes perspectivas del juego, las cuales destacan en el ámbito de la educación, y se articulan a la Licenciatura en Intervención Educativa lo cual permitirá entender la importancia del juego en razón de la niñez y las ludotecas.

1.1 Perspectivas antropológica, psicológica, pedagógica y sociológica del juego

Desde las ciencias sociales, el juego ha sido estudiado desde lo individual en la psicología y desde lo colectivo desde la antropología, pedagogía y sociología, diversos autores han puesto su mirada en esta actividad tratando de establecer su génesis y ocuparla en el desarrollo de los sujetos, a continuación se explicarán estas perspectivas.

1.1.1 Concepción antropológica del juego

Para el autor Johan Huizinga (2007) el juego es una actividad que se da antes de que se dé la cultura misma, esta idea la explica mediante la observación de que el juego no es una actividad exclusiva del ser humano, sino que se presenta también en la vida animal, ejemplo de esto es poder ver a dos gatos jugando con estambre, o dos cachorros mordiendo las orejas entre muchos otros ejemplos que se podrían citar, sin embargo esta idea de juego presente en la vida animal, es un tanto más simple que el juego que se da entre los seres humanos, pues en este último intervienen aspectos como el lenguaje, las costumbres, tradiciones, valores, ideología, en sí, toda la cosmovisión ¹ de la civilización de la cual se forma parte.

En su obra “Homo Ludens” el autor, concibe al juego como un fenómeno cultural, aunque este no se vincula a ninguna etapa de la cultura, el juego como función social y llena de sentido, permite comprender la existencia de un segundo mundo inventado para realizar lo no permitido en el primero; el juego es lo no serio, ya que es una actividad que no tiene una finalidad, puesto que se juega por el mero hecho de jugar, en su obra, Huizinga (2007) define al juego de la siguiente manera:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.(p.45,46)

A esta definición le suma una serie de elementos que describen lo que es el juego, para el autor, el juego no es la vida propiamente dicha, puesto que en él, está permitido realizar actos fuera de la realidad, este debe ser una actividad libre que cuando se realiza en grupo

forma parte del bienestar común, y como forma parte de una realidad alterna, en sus cualidades de orden y tensión está sujeto a los límites de la temporalidad, cuando se termina el juego, se regresa a la vida, sin embargo, el juego puede ser reproducido las veces que los jugadores acepten, esto lleva también a mencionar que en el juego existen reglas, las cuales son aceptadas y en algunos casos puestas por los mismos jugadores, aquel integrante que durante la actividad las rompa con la intención de arruinar el juego, es considerado como un aguafiestas.

Por su parte, Caillos (1986) en su obra “Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo” menciona una serie de características que se encuentran presentes en el juego; para él, este es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

El autor, propone una clasificación de los juegos sin embargo, antes de formularla el autor, hace uso de dos conceptos, *Paidia* y *Ludus*, el primer concepto lo utiliza para hacer alusión a la diversión, la alegría, la turbulencia, la improvisación, la fantasía, la agitación, la anarquía, el capricho, el desafío y el engaño en los niños, todas estas conductas en la niñez, se expresan en los niños por su deseo de tocar, oler, probar, destruir, romper, etc, para el autor, esto es un mero instinto en el juego el cual permite que los niños se relajen y distraigan.

El segundo concepto, alude a las reglas del juego, es lo que hace que los juegos tengan cierto grado de dificultad pero dejando que los niños encuentren placer en el logro de una actividad difícil. *Paidia* y *Ludus* cuando se combinan permiten que los jugadores se regulen entre el control y descontrol, en el caso de las clasificaciones de los juegos, el autor señala que estos se pueden combinar entre ellos, sin embargo la única oposición se presenta entre los juegos de agon y de alea.

Como podemos observar el juego presenta en estas categorías aspectos socializados, que se encuentran presentes en relación a la cultura donde se juegue, puesto que el ser humano como ser social, responde a las variaciones de su entorno; por lo tanto el juego en las distintas culturas es diverso, pero se ajusta a la primera clasificación de los juegos que hasta hoy sigue vigente la cual se divide en *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* y se presenta a continuación:

Agon: son todos aquellos juegos que implican competencia entre los participantes, esta competencia debe ser en igualdad de condiciones, la rivalidad de cualidades se debe de dar en cuanto a habilidades como la rapidez, la resistencia, el vigor, la memoria, el ingenio, etc., a esta clase de juegos pertenecen los juegos deportivos, el ajedrez, el billar, las damas, el domino, entre otros.

Alea: son los juegos humanos por excelencia en los que principalmente participan los adultos puesto que en ellos interviene el azar, a esta categoría se suman juegos como las barajas, casinos, carreras de caballos, carreras de autos, etc.

Mimicry: a esta categoría pertenecen todos los juegos que se encuentran determinados por la ilusión, el simulacro, el hacerse pasar por otro, es decir, juegos en donde interviene la imaginación e interpretación, como cuando un niño se disfraza y juega a ser un super héroe o se representa un papel en una obra teatral.

Ilinx: son todos aquellos juegos en donde se busca el vértigo, el éxtasis, la perturbación, la velocidad, la aceleración, el riesgo, ejemplo de estos son los juegos mecánicos, las carreras de carros motorizados, los giros, los columpios, la escalada, la navegación, el salto en paracaídas, etc.

1.1.2 Concepción psicológica del juego

Desde la psicología, el juego ha servido como un instrumento para medir los procesos de maduración, el desarrollo mental y afectivo desde el nacimiento hasta la adolescencia.

Jean Piaget, (1985) a través de sus estudios y observaciones en niños y niñas, llega a establecer la evolución del pensamiento, caracterizando cada una de las etapas de desarrollo con los logros que se van dando mediante la experiencia y la interacción con los objetos, quien a partir de estos postulados va dando cuenta de los rasgos representativos de cada etapa, los cuales son las siguientes:

El recién nacido y el lactante: En esta primera etapa el ser humano nace con reflejos, progresivamente unos van desapareciendo y otros emergen, al pasar del tiempo las conductas en el recién nacido se hacen visibles pues ahora no solo chupa el pecho de la madre para alimentarse, sino que ahora se chupa el dedo, la ropa o cualquier cosa que le cause placer, sin que aún exista juego aparente, entre los seis y nueve meses de edad, sucede lo que el autor denomina permanencia del objeto, en este momento el lactante es capaz de considerar que un objeto existe aunque este deje de estar frente a su vista, en esta etapa, el adulto, prueba al niño escondiéndose tras un objeto y apareciendo nuevamente delante de él, lo que en el niño provoca risa y excitación, en este momento quien juega es únicamente el adulto, más adelante la inteligencia práctica le permite al lactante poder manipular objetos, en este momento, el bebé puede alcanzar un juguete con ayuda de otro, tira objetos en distintas direcciones y analiza sus caídas, en esta etapa el autor distingue el egocentrismo² o narcicismo³ del bebé, sobre el cual dice que es un narcicismo sin Narciso pues este no tiene conciencia; la construcción del espacio se debe a la coordinación de los movimientos, por ello es gustoso para el lactante explorar y tener distintas experiencias,

para este momento el bebé distingue las actividades agradables y desagradables, las cuales relaciona con el placer y el dolor, así también aparecen los primeros éxitos y fracasos cuando se enfrenta a experiencias nuevas, hasta este momento el juego en el niño se resume a la repetición de conductas, las cuales son alentadas por el adulto, a esta etapa corresponde el juego funcional o de ejercicio, aquí se pueden enlistar algunas actividades que sin que en este momento se puedan considerar juego, sirven como un antecesor y de preparación del mismo que se les pueden ofertar a los lactantes, ejemplo de estas son ejercicios de estimulación temprana para las áreas de motricidad fina y gruesa, lenguaje, cognición y afectivo social tales como canciones, gimnasios de esponja para gatear, pararse, arrastrarse, caminar, subir, bajar, juguetes con sonido y movimientos a imitar, masas para moldear, arenas y texturas diversas y aromas, en general, todas las actividades que provoquen los sentidos.

La primera infancia: esta comprende de los dos a los siete años de edad, en esta etapa se inicia la socialización de la acción, aparece el lenguaje interiorizado, el niño identifica un sistema de signos, el egocentrismo y los monólogos colectivos van disminuyendo, el pensamiento se va adaptando a los demás y a la realidad, el juego simbólico es una de las actividades predilectas pues a partir de este reconstruye los propios placeres o conflictos, el pensamiento es intuitivo; es decir, hay una coordinación entre lo sensorio motriz y la experiencia anticipada; esta es la lógica de la primera infancia, en esta etapa los niños se caracterizan por ser finalistas; es decir buscan el por qué de las cosas y por ello tienden a ser preguntones, son animistas, pues conciben a las cosas inanimadas como dotadas de vida y de intenciones, son artificialistas pues creen que las cosas han sido creadas por el hombre o por una divinidad, el niño en esta etapa afirma y no demuestra, el desarrollo de los sentimientos interindividuales están ligados a la socialización de las acciones, la moral en

los niños de esta edad es heterónoma pues se liga a la obediencia al adulto, se interesan por las palabras, los dibujos, las imágenes, ritmos y ciertos ejercicios físicos, así como por la pseudo mentira. En esta etapa el juego tiene sentido, el niño representa su vida a través del juego, se interesa por los juguetes de sus personajes favoritos así como por juegos de imitación de la vida adulta, le gustan los juegos de competencia aunque tiene baja tolerancia a la frustración y no le gusta perder, le gustan los juegos de jardín como las resbaladillas, columpios, toboganes, etc, a esta etapa corresponde el juego simbólico.

La infancia: comprende de los siete a los doce años, para este momento el egocentrismo ha desaparecido, el niño no confunde su punto de vista con el de otros, es capaz de establecer reglas y cooperar voluntariamente en que se ejecuten, sus ideas tienen justificación lógica, es capaz de pensar antes de actuar, es autónomo en sus actividades personales, construye explicaciones atomísticas; es decir puede descomponer y volver a reconstruir hechos sin necesidad de ver objetos, la noción del tiempo la toma de acuerdo a la sucesión de los acontecimientos, cualquier operación es reversible, los sentimientos morales son adoptados voluntariamente; el respeto, la honradez, la camaradería, la justicia, la igualdad, refuerzan lo que Piaget llamó la educación de la voluntad, en esta etapa se interesa por jugar en grupo, les gustan los juegos tradicionales, los juegos de mesa, las actividades deportivas, los juegos de estrategia, a esta etapa corresponde el juego de reglas y construcción.

1.1.3 Concepción pedagógica del juego

Para la pedagogía la función del juego es autoeducativa, Paulo Freire al respecto sostiene: “vuelvo a insistir en la necesidad de estimular en forma permanente la curiosidad, el acto de preguntar en lugar de reprimirlo” (citado en Espinosa 2017: 30) dentro del juego, la

pregunta en los niños es fundamental, pues es para el autor, la puerta de entrada al conocimiento; el asombro, la libertad, la creatividad, la imaginación y el juego son ejes fundamentales que permiten se pueda construir una educación que sea liberadora, Freire, considera que el juego al ser una actividad agradable en la niñez debe ser utilizado para su formación, posibilitando la reflexión y la construcción del pensamiento filosófico; es a través del juego que se debe provocar al niño, ofrecerle un espacio de placer, donde se posibilite la alegría y se permita el reconocimiento del otro; por ello, la escuela es el medio ideal para tener la oportunidad de jugar, pues no solo se juega por pasatiempo, sino que se debe aprovechar el potencial lúdico para educar.

La educación problematizadora de Freire, al ser dialógica y horizontal, plantea que las relaciones que se dan entre los integrantes del grupo en la escuela sean socializadas y que los estudiantes y maestros mediante el diálogo reflexivo construyan el conocimiento de su realidad y la transformen, en este sentido, el juego ocupa una de las principales herramientas, pues, en este se manifiestan los efectos que tiene el ambiente sobre la niñez y permite que el adulto provoque preguntas sobre las relaciones en los distintos grupos a los cuales se pertenece, generando así la reflexión.

1.1.4 Concepción sociológica del juego

La sociología establece una relación directa entre el juego y la sociedad pues establece que los niños desarrollan las actividades lúdicas en un área delimitada la cual está constituida por un conjunto formado por el propio sujeto y el espacio concreto que suele ser estable y dinámico, la sociología establece que los juegos obedecen al contexto en el cual se forman

pues no es lo mismo un entorno rural, en el que los juegos se desarrollan mayormente al aire libre que un entorno urbano, donde los juegos por excelencia son pasivos.

Al respecto, Vigotsky (citado en Espinosa 2017: 30) señala que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con otras personas, el juego es para el autor, un medio por el cual el niño reproduce lo que percibe en la vida cotidiana, y pone énfasis en la interacción entre las personas, ya sea entre un niño y un adulto o entre dos o más niños, pues es la interacción el principal instrumento de transmisión cultural, para enriquecer el juego, el autor explica el aprendizaje a partir de la zona de desarrollo próximo, que se sitúa en medio de dos zonas más, la primera zona es la real, en donde el niño puede realizar alguna acción con ayuda, la segunda zona es la potencial, en donde el niño realiza la acción sin ayuda y de manera óptima, esto le lleva a afirmar que el juego es una verdadera área de perfeccionamiento, además considera que los símbolos lúdicos están impregnados de elementos socioculturales, por ello es que el juego se ve diversificado dependiendo de cada cultura.

1.2 Teorías clásicas y modernas acerca del juego.

Los enfoques antes mencionados constituyen algunos de los principales ejes sobre los cuales se ha investigado el juego, sin embargo es preciso mencionar algunos otros teóricos y sus trabajos acerca del juego pues dichos planteamientos son fundamentales y constituyen los referentes históricos acerca del mismo, lo cual nos permitirá reconocer la evolución del juego y la importancia del mismo en las distintas épocas.

Navarro (2002) , en su libro “El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores” realiza una recopilación de diversas teorías que explican el juego, el autor, reconoce que no existe un solo supuesto que convenza a los interesados en el tema, por el contrario, estos estudiosos se han permitido sacar al juego de su campo de estudio como tal, y lo han retomado como un referente para los estudios acerca del desarrollo de la niñez principalmente en sus aspectos físico y psicológico. A continuación se presentan los primeros supuestos.

1.2.1 Teorías clásicas del juego

Estas explicaciones se consideran clásicas, pues se han mantenido vigentes a través del tiempo, en sus inicios estas indagaciones sobre el juego lo abordaban parcialmente pues lo vinculaban más al arte y a la pedagogía, posteriormente durante mediados del siglo XIX, el juego se mira desde la evolución del niño y se relaciona con la cultura, se consideran como clásicas la teoría metafísica, Del recreo, Del sobrante de energía, Del descanso, Del trabajo, Del ejercicio preparatorio, Del atavismo, Del ejercicio complementario, entre otras; ahora pasaremos a describirlas:

Teoría metafísica: esta teoría fue formulada por el celebre filósofo Platón, (citado en Navarro: 2002: 68) el plantea una relación entre el arte y el juego, liga al juego con el placer que lo reconduce para el conocimiento y lo encuadra en el arte, como ejemplos se encuentran la poesía, la pintura, el teatro, la música y la danza. Refiriéndose a los niños, Platón sostiene que ellos son incapaces de soportar el trabajo por lo tanto ocupan su tiempo en el juego y los cantos.

Teoría del recreo: fue elaborada por el filósofo Schiller, 1793 (citado en Navarro: 2002: 70) para el la finalidad del juego es el recreo pues su estética se encuentra orientada al ocio, el placer se encuentra intrínsecamente atado al juego, ve en el instinto del juego las características del instinto de vida, el cambio, la persistencia y la unidad, a este autor se le atribuye la frase “El hombre solo es plenamente hombre cuando juega”

Teoría del sobrante de energía: para Spencer 1855, (citado en Navarro: 2002: 70) autor de esta teoría, la finalidad del juego es liberar energías sobrantes para conducir los instintos del niño, este distinguió los beneficios en la salud de los niños al jugar, consideró para su obra incluir la alimentación de los mismos, pues esta es fundamental para que tenga arrojo suficiente para jugar, incluso sostiene que el gusto por las golosinas en los niños es para obtener energía que después desacharán jugando.

Teoría del descanso: el autor Lazarus 1883, (citado en Navarro: 2002: 71) sostiene que el juego es una actividad que compensa al niño de las actividades fatigosas, este le sirve principalmente para el descanso, esto explicaría por qué el niño a pesar de estar cansado de otras actividades es capaz de jugar.

Teoría del trabajo: elaborada por Wundt, (citado en Navarro: 2002: 71) él piensa que existe una relación entre las formas sociales y su evolución cultural al juego, contextualiza a la actividad lúdica dentro de las relaciones humanas, para él, los adultos transforman el trabajo en juego.

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional: escrita por Gross, 1899 (citado en Navarro: 2002: 72) para él, el juego es una función de adaptación, todo aquello que no tiene sentido o utilidad es juego, además, compara el juego de los animales con el juego humano; donde ambos utilizan al juego para preparar su supervivencia.

Teoría del atavismo: formulada por Hall, 1904, (citado en Navarro: 2002:73) el autor muestra en esta teoría su influencia Darwiniana, pues según él, el juego constituye una de las formas primitivas de supervivencia, pues este tiene la finalidad de liberar a la especie humana de los restos de actividades ancestrales.

Teoría catártica y del ejercicio complementario: creada por Carr, 1925, (citado en Navarro: 2002:73) quien dice que el juego libera al niño de experiencias desagradables, que a través de la catarsis en situaciones lúdicas liberan al niño, quien está influenciado por la norma social, por ello solo actúa de manera ficticia haciendo lo que no podría hacer en la vida real.

1.2.2 Teorías modernas del juego

Las teorías modernas tratan de explicar el juego, su origen y explicación como fenómeno, además lo asocian más a la niñez, insisten en explicar desde la brecha que dejan las teorías clásicas, se consideran teorías modernas, la teoría de la ficción, De la infancia, psicoanalítica, sociocultural, Del aprendizaje, entre otras, dichas teorías se presentan a continuación:

Teoría de la ficción: elaborada por Clepatedé, 1932 (citado en Navarro: 2002: 75) mira al juego como un refugio para los niños en donde se puede jugar con lo negado y actuar como adulto, el niño distingue dos realidades, el mundo propio y el del adulto; lo que caracteriza al juego es la función simbólica, pues este persigue fines ficticios.

Teoría de la infancia: realizada por Buytendijk, 1933 (citado en Navarro: 2002: 75) para el autor, jugar es siempre jugar con algo, el juego resulta de la interacción de quien juega con los objetos, por lo tanto el contexto donde se juega tiene gran relevancia.

Teoría psiconalítica: escrita por Freud, 1932 (citado en Navarro: 2002: 76) él piensa que el juego permite la satisfacción de los impulsos insatisfechos y lo liga al juego, estos sueños incluyen un mensaje inconsciente, para este autor el placer es el motor del juego.

Teoría sociocultural: realizada por Vygotsky, 1956 (citado en Navarro: 2002:83) él piensa que el papel del adulto en el juego es principal, puesto que un ambiente enriquecedor en los primeros años de vida es fundamental, para el autor, el motor del juego es el pensamiento, el símbolo es la explicación del juego social; en el desarrollo del juego intervienen la acción, el símbolo y después la regla, estas manifestaciones se ajustan al desarrollo cognitivo del niño.

Teoría del aprendizaje: elaborada por Bruner 1970, (citado en Navarro: 2002: 85) pensaba que el juego era una función guía del desarrollo y que servía para explorar e inventar siendo este el medio y el fin en sí mismo; así el juego es también un agente socializador y un medio de mejora para la inteligencia.

Estas aportaciones que fueron construidas en distintas épocas nos muestran que a pesar de sus diferencias el juego tiene gran relevancia durante la niñez, a continuación se presentan algunas características que se dan durante el crecimiento de las niñas y niños.

1.3 El juego en el niño; recreación y ocio.

El juego durante la niñez constituye una de las formas más enriquecedoras y placenteras de conocer el mundo, para el niño es indispensable estar en movimiento, observar y experimentar con los objetos que le rodean, por lo tanto un contexto enriquecedor acompañado de la guía de un adulto permitirá en la niñez un óptimo aprendizaje en las distintas áreas de desarrollo ; motricidad fina y gruesa, lenguaje, cognición y socialización.⁴

como se vio anteriormente en los postulados hechos por Piaget, el niño va creciendo y así el juego evoluciona con él, sin embargo, esta evolución no se da de manera espontánea sino que responde a la evolución de las estructuras de pensamiento que van pasando de estadios menores a mayores de aprendizaje. En este sentido se puede ver la importancia de animar al niño a jugar, se podría decir que el juego es la razón de ser de la niñez, puesto que es la actividad principal que se desarrolla en esta etapa por elección propia, es tan importante que cuando un niño no juega se piensa que está enfermo, de esta importancia se derivan distintas aportaciones para hacer que el juego se desarrolle de manera plena, y sea benéfico para la niñez, Borja (2000) señala los siguientes requisitos que se deben cumplir para que el juego sea enriquecedor.

- a) A nivel humano: deben existir compañeros de juego de edades similares y la referencia de niños de otras edades, los adultos deben estimular y orientar actividades lúdicas diversas.
- b) A nivel material: deben existir espacios adecuados, suficientes y estimulantes puestos a disposición de los niños para que puedan llevar a cabo el juego, se debe contar con juguetes y materiales diversos para las actividades lúdicas.
- c) La disponibilidad temporal: se debe contar con un tiempo determinado, el cual es necesario destinar únicamente al juego, sin que este se interrumpa.

Cabe destacar que estos tres requisitos no son fundamentales para que pueda darse el juego, puesto que los juegos no necesitan específicamente desarrollarse en un espacio determinante para llevarlo a cabo, tampoco se precisa de juguetes específicos, esto se puede observar en los niños puesto que estos no han esperado a que se tengan las condiciones antes mencionadas para jugar, ellos han utilizado hojas, ramas, piedras; entre otros objetos para desarrollar sus actividades sin embargo, es importante mencionar estos requisitos

debido a las condiciones sociales en las que vivimos actualmente, ejemplo de esto es la realidad globalizadora de la cual hoy formamos parte, puesto que los niños son blanco de la publicidad de los juguetes comerciales, por lo tanto, es deseo de ellos obtener los juguetes que están de moda, la seguridad de las calles es otro factor por el cual se precisa tener espacios destinados para los juegos de los niños, así como ejercer el derecho al juego y al tiempo libre , el cual se establece en la Declaración de los Derechos del Niño⁵ aprobada en 1959, por la Organización de las Naciones Unidas (ONU). El derecho al juego viene acompañado también del derecho a la recreación Waichman, (1998) señala respecto a la misma, desde una visión simplista que esta es sinónimo de entretenimiento; distingue que es una actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, sin embargo, el autor manifiesta que la recreación es una actividad o conjunto de ellas, que resultan placenteras y se escogen de manera voluntaria y que se llevan a cabo en un tiempo libre de obligaciones.

A este tiempo se le puede definir como tiempo de ocio, el cual se distingue del tiempo libre pues, el primero es un tiempo destinado a realizar actividades placenteras elegidas voluntariamente y el segundo es el tiempo en el cual no se están realizando actividades productivas, puede ser ejemplo de ello el trasladarse de camino al trabajo o a la escuela.

Por su parte Cuenca, (como se citó en Otero 2009) señala que el ocio es una realidad en constante cambio, el ocio debe ser una experiencia integral en las personas y lo concibe como un Derecho Humano; a este respecto, hace la distinción de que el ocio, no es tiempo libre, no es ociosidad y no es una actividad.

Para el autor, en el ocio, la referencia es la persona, puesto que es una actividad emocional integrada en valores y modos de vida, se opone a la rutina, no demanda compromiso ni deber y se puede vivenciar de forma intensa, inolvidable y catártica.

Se puede decir entonces que la recreación y el ocio van de la mano, puesto que en ambos el valor fundamental es la no producción, ambos son necesarios en la vida de las personas, mucho más aún en la vida de los niños.

El juego como una actividad recreativa, realizada en el tiempo de ocio según Borja (2000) puede contribuir a la acomodación y emancipación en los niños.

La acomodación por el juego, es la aceptación y transmisión de los valores, lo procedimientos, conceptos, ideas, todos referidos a la cultura lúdica, tal y como se ha heredado generacionalmente, en estos juegos pueden participar los juegos de imitación y por supuesto los juegos tradicionales.

La emancipación por su parte, conlleva a someter al juego a distintas revisiones, en este, la libertad e igualdad son claves para poder repensar, valorar, adecuar, renovar, formar opiniones propias acerca de los juegos, esto permite la autonomía en la vida ante el ocio y el consumismo.

La misma autora señala que para que exista una calidad en el juego, este debe tener presencia de valores universales, en los niños se debe desarrollar la iniciativa, la fantasía, la imaginación y la creatividad. Se deben desarrollar también los aspectos intelectuales como el pensamiento lógico, táctico y estratégico.

En los niños se debe fomentar la intercomunicación amistosa, no solo a partir de juegos, sino, de viajes, aventuras, vida cotidiana, relación con el medio ambiente y los animales.

Por su parte Domecq (2005) en su libro; *Jugar: la forma más divertida de educar* señala algunos requisitos para llevar a cabo el juego; este debe ser variado; debe mantener el interés de los niños, estimularlos y debe ser dinámico, la duración del tiempo en los juegos debe ser flexible, es decir se debe poder ajustar a las necesidades de los niños, el juego debe ser progresivo, se debe empezar a jugar con juegos conocidos por los niños para después

complicar las actividades, y sobre todo, el juego debe ser seguro y adecuado de acuerdo a la edad de cada participante.

Por su parte, la autora menciona que el juego se cumple dentro de dos situaciones, las cuales son las siguientes:

a) Juego libre

Este es el juego privilegiado por los niños, pues se elige libremente, este tipo de juego se puede dar de manera individual o en grupo, como se ejecuta de manera voluntaria no se persigue ningún fin; se juega por placer.

b) Juego dirigido

Este es el juego que está dotado de intención, está dirigido por un adulto, llámese animador, facilitador, ludotecario, etc., se dirige con la finalidad de obtener algo a través del juego, se puede utilizar para enseñar algún ejercicio en una clase, así como en terapia con niños con necesidades educativas específicas, en algunos casos se dirigen técnicas de grupo con actividades lúdicas.

Como se ha visto con los autores anteriormente mencionados, el juego es pieza clave para el desarrollo integral del niño por lo tanto ha sido visto como una herramienta que se oriente a la acción educativa; al mismo tiempo el juego forma parte de la producción cultural de las sociedades por ello se hablaba anteriormente de la emancipación y acomodación mediante el juego. Reiteradamente se hace incapie en los objetos que acompañan y enriquecen el juego, por tal motivo a continuación hablaremos acerca de los juguetes.

1.4 El juguete, objeto que participa en el juego.

Respecto a los juguetes, López y Villegas (2000) definen a los juguetes como materiales auxiliares que potencian el juego y a veces lo determinan.

Según los autores, estos pueden ser de los siguientes tipos:

Específicos: son los juguetes comerciales, que se elaboran para este fin, en esta categoría también entran los juguetes artesanales propios de cada cultura.

Objetos cotidianos: son objetos de la vida común, que utilizan los niños para jugar, entre ellos se pueden encontrar ropa, alimentos, en general cosas de la casa.

Objetos no determinantes: estos son objetos tales como piedras, agua, telas, ramas, etc.

Domecq (2005) respecto al juguete dice que es un soporte físico del juego, para la autora, el juguete es una herramienta que lo estimula, posibilita y que diversifica su práctica.

La autora, comenta algunos aspectos para poder escoger un buen juguete, estos son los siguientes:

- Calidad del material, debe ser un juguete resistente, atractivo, con colores vivos y dibujos claros.
- Debe fomentar la destreza y las habilidades del niño.
- El juguete debe ser creativo, debe permitirle al niño ser el protagonista de la actividad.
- El juguete debe ser polivalente, es decir, debe permitirle al niño ir creciendo con él.
- Para escoger un buen juguete, es necesario que se tomen en cuenta las etiquetas de uso y la orientación pedagógica de las mismas.

Como se ha visto los niños en su calidad de sujetos de derecho deben contar con espacios seguros, donde puedan desarrollarse en su tiempo de ocio, es el juego una oportunidad para que estos puedan recrearse y a su vez estimulen las áreas antes mencionadas. Algunas experiencias para garantizar el derecho al juego y a la recreación son los espacios de ludotecas, donde los niños obtienen juguetes en calidad de préstamo interno y en algunos casos de forma externa, donde son acompañados por especialistas en el juego o animadores a realizar actividades divertidas, seguras, creativas, emocionantes, de acuerdo a la edad y necesidades que esta representa, para conocer más acerca de estos espacios a continuación se hablará acerca de las primeras experiencias de ludotecas que surgieron en distintos países.

Capítulo 2. Las ludotecas instituciones representativas del juego

Sin embargo, antes de hablar acerca de las ludotecas como instituciones que representan al juego es fundamental aclarar el concepto de institución pues nos permitirá reconocer la importancia de estos espacios, Vergara, considera a una institución como un “producto histórico que responden a necesidades sociales y por lo tanto pueden ser remplazadas o transformadas” (citado en Zazueta s.f.) sin embargo, se consideran algunas características inherentes a las instituciones; pues estas deben regular las formas de conducta sociales, las instituciones responden a problemas relevantes de la sociedad, las instituciones tienen una estabilidad y permanencia mayor a la duración de la vida individual y son objetos de valoraciones positivas, para este trabajo se considera a las instituciones como grupos que regulan ciertas necesidades interviniendo de manera positiva y dando solución permanente a una problemática.

Las instituciones evidentemente están formadas por personas, y el ser humano desde su nacimiento forma parte de la primera institución; la familia y es esta quien después lo integra en distintas instituciones sociales, ejemplo de esto son las instituciones educativas quienes se ocupan de la transmisión de la herencia cultural por generaciones, ahora después de este breve esbozo pasaremos a decir que las ludotecas forman parte de estas instituciones de carácter educativo pues así lo señalan distintos autores como Borja (2000) quien considera que estos espacios tienen como objetivo brindar un espacio para el desarrollo integral de la niñez y que a su vez defienden el derecho al juego y transmiten la cosmovisión de la sociedad en general con valores universales, este espacio como se verá a detalle más adelante surge para darle respuesta a distintas problemáticas en torno al juego y al desarrollo de la niñez, además este ha perdurado desde la creación del primer espacio y

lejos de haber solo permanecido ha aumentado en número en distintos países que se han sumado a ofertar a sus niños espacios seguros y exclusivos para jugar.

Cabe destacar que desde 1934, la fecha en que se instauró la primera ludoteca en el mundo se han dado distintos eventos que han marcado la historia de estas instituciones, desde la creación de diversas fundaciones, congresos en diferentes partes del mundo, la expansión de las ludotecas por todo el mundo, asociaciones que trabajan conjuntamente en los diversos países en la promoción del derecho al juego, para abordar más claramente estos aspectos, a continuación se presenta un cuadro con los hechos más relevantes, en torno a estas instituciones.

Figura 1

<i>AÑO</i>	<i>EVENTO</i>
1934	Primera ludoteca en Los Ángeles California
1961	Fundación de la IPA (Asociación Internacional del Derecho al Juego)
1963-1975	Creación de ludotecas en Suecia, Suiza, Francia, Reino Unido, Alemania, Bélgica y Noruega
1978	Primer Congreso Internacional de ludotecas en Londres
1978	Primera ludoteca en Colombia
1980	Primera ludoteca en España
1981	Primera ludoteca en Sao Paulo Brasil
1986	Se crea la Fundación Latinoamericana de Ludotecas (FLAFU)
1986	Servicio de ludoteca ambulante en la UNAM por Demetrio Valdez. Demetrio Viveros y Octavio Godiles
1991	Primera ludoteca en México
1990	Creación de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA)
1990-2000	Creación de asociaciones sobre el tema alrededor del mundo
1999-2000	Programa de ludoteca de barrio en México D.F.
2001	Fundación de la Asociación Mexicana de Ludotecas (AMEXLUD)

2005	X Congreso Internacional de Ludotecas en Petroria Sudáfrica
2006	Primer Diplomado en Juego y Ludotecas por AMEXLUD
2007	Desaparece AMEXLUD
2009	Se crea la Fundación México Juega A.C.
2010	Primera Consulta Nacional de Ludotecarios en México D.F.
2011	<ul style="list-style-type: none"> - 13 Congreso Internacional de Ludotecas en Sao Paulo, Brasil - Primer festejo del Día Internacional del Juego en México por parte de Fundación México Juega
2013	Presentación de comentario No. 17 a Naciones Unidas sobre el derecho al juego
2014	Primera Ludoteca en un Museo en México (MUTEC)

Fuente Mónica de Buen Juárez resumen de la cronología del Manual de Formación de Ludotecarios de la Consultoría Jugar es crecer (2014)

2.1 Primeras experiencias de ludotecas

Para poder hablar de la ludoteca como una institución representativa del juego, en el esbozo anterior se dieron algunas características que deben tener estos espacios, una de las más importantes es la permanencia y estabilidad, desde la creación de este primer espacio destinado al préstamo de juguetes para la niñez, diversos países se han sumado a esta idea de ofertar juguetes y animar a los niños al juego, después con la proclamación del derecho al juego y a la recreación estos espacios han sido precursores de la defensa del mismo.

A continuación se expondrán las tres primeras experiencias de ludotecas abiertas en distintos países.

2.1.1 Toy Loan; la primera ludoteca

En el año de 1934, durante la gran depresión económica en EEUU, en la Ciudad de Los Ángeles, se cuenta que algunos niños intentaron robar juguetes de una tienda, como respuesta a esto, el dueño de la juguetería, decidió poner algunos juguetes a manera de préstamo, imitando la forma de trabajo de una biblioteca, pero en lugar de prestar libros, se ofrecían juguetes; incluso para llevar a casa, es así como surge este primer espacio al que se llamó ludoteca, a la cual nombraron Toy Loan, la cual tuvo una gran respuesta pues desde su creación hasta hoy en día sigue existiendo, y no solo eso, sino que se ha convertido en un programa permanente en esta ciudad y hoy cuenta con más de 48 centros en el Condado de los Ángeles que son atendidos por voluntarios y patrocinados por la junta de Supervisores del Condado de los Ángeles y el Departamento de Servicios Sociales Públicos. Cabe destacar que además de ludotecas, el programa “Toy Loan” abarca servicios de salud dental, psicológica y alimenticia.

Este servicio de préstamo de juguetes es gratuito y para poder acceder a el únicamente se debe registrar un adulto con su nombre y dirección, los juguetes son prestados y se espera que los niños los cuiden y entreguen en la fecha correspondiente, así cuando los niños han obtenido veinte calificaciones positivas por haber entregado a tiempo sus prestamos, reciben un juguete al que denominan juguete incentivo, con esto pretenden enseñar responsabilidad y cooperación.

Según la página web⁶ este programa favorece a los niños a desarrollar un sentido de responsabilidad a través de un código de honor y un sistema de reconocimiento cuando los juguetes son reintegrados a tiempo y no dañados, además ayuda a los niños al mantener ocupado su tiempo de ocio con una diversidad de juguetes e implica a la comunidad adulta

y adolescente a través del voluntariado para ayudar a los niños; el triunfo de este programa se ha manifestado por el hecho de que la mayoría de los juguetes son devueltos a tiempo y en buenas condiciones.

Esta es la primera experiencia de ludoteca de la cual se tiene registro y debido al tiempo que lleva funcionando es una de las más importantes, además de la expansión que tiene por la ciudad y por la implicación del gobierno local, esta práctica de préstamo de juguetes dará surgimiento a un primer modelo de ludoteca, “El modelo Latino” el cual se centra en el juego libre, y que actualmente es utilizado en muchas réplicas de ludotecas a nivel mundial, a este modelo se han sumado países como Francia, Italia, Portugal y Suiza y del cual se hablará más adelante.

2.1.2 Lekotek; surgimiento de un nuevo modelo de ludoteca.

En el año de 1963 en Estocolmo, Suecia, nace la ludoteca Lekotek a cargo de la pedagoga Astrid Lindgrens, esta ludoteca es pionera en cuanto a su modelo, pues es la primera en contar con un proyecto en el cual el juego es un eje de intervención con los niños con necesidades educativas específicas. Britta Alm Marding directora de la ludoteca Astrid Lindgrens cuenta la historia acerca de los orígenes de esta, dice al respecto que Lekotek nace por la necesidad de unos padres “en la década de 1960 cuando, un niño mostraba dificultades en el aprendizaje, lo más común era comenzar un tratamiento médico. Ellos querían buscar solución a través de los medios por que el niño mostraba interés: los juguetes” (Reyes, 2012, p. 129). Por lo tanto la metodología de este modelo de ludoteca se basa en el juego dirigido, con la intención de que se desarrollen las capacidades de los niños.

Es así como nace un nuevo modelo; el modelo Aglosajón, al cual se adhieren países como Suecia, Australia, Gran Bretaña. En este modelo la importancia del juego infantil es de carácter estimulante pues está dirigido a familias con hijos con discapacidades y también actúan como centros de ayuda, enseñanza e información para padres fomentando el juego a partir de materiales adecuados.

Este modelo con el paso del tiempo ha tenido una variable, puesto que cada vez son mayores las horas que pasan los padres trabajando, dejando poco tiempo para que los niños jueguen, estos espacios lúdicos en esta ciudad han contemplado también ser un lugar de encuentro entre niños de las mismas edades para compartir espacios de juego.

2.1.3 Las ludotecas en España

En España, el surgimiento de las ludotecas tiene que ver con los cambios en el país pues el tamaño de los hogares se redujo durante esta época, los compañeros de juego se vieron reducidos debido a la diversificación de las familias, al mismo tiempo que estas eran más pequeñas.

Las ludotecas en España surgen a partir de los años 80 en Madrid, Cataluña y el País Vasco, es en España donde se registran las primeras experiencias profesionales de ludotecarios, a partir de que María de Borja I Solé, académica que trata de empatar su proyecto de ludotecas con sus alumnos de la Universidad de Barcelona, entonces las ludotecas en este país surgen como una opción educativa más. Las ludotecas en España siguen el móvil de préstamo de juguetes, en Cataluña, las ludotecas se piensan para contrarrestar las desigualdades económicas, sociales y culturales de los niños, estos

espacios son impulsados por el Gobierno de Catalán y se abren redes de las mismas, que surgen después de la tesis doctoral de Borja I Solé.

En 1992 surge la Asociación de ludotecarios de Cataluña, con la intención de agrupar a estos colaboradores; actualmente España, es uno de los países de mayor presencia del movimiento ludotecario, tan es así que el Gobierno de Santander, Cataluña y Granada tiene una red de ludotecas municipales, un ejemplo de esto es el ayuntamiento de Santander, que con su red de ludotecas brinda un servicio de apoyo a las familias para que estas tengan un espacio de juego para los niños, además de contribuir al descanso de las familias, entre esta red se encuentran las ludotecas *gota de leche*, *el alisal*, *nueva montaña*, *calleatera* y *río de pila*.

2.1.4 Las ludotecas en América Latina

En América Latina a finales de los años 70 aparecen las primeras ludotecas en países como Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica, a esto se suman países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, Panamá, Venezuela, Honduras y México, tanto de carácter público como privado, en Latinoamérica los países que tienen mayor desarrollo de actividad en ludotecas hasta la fecha son Brasil y Colombia.

En Latinoamérica existen pocos registros acerca de las ludotecas, tal es el caso de México, donde se sabe que la “primera ludoteca oficial surge en 1987, en la Universidad Autónoma de México, (UNAM) bajo la dirección de Demetrio Valdez” (Reyes, 2005: 8)

Desde la revisión documental que se ha realizado referente a las ludotecas, se encontraron diversos centros que se denominan ludotecas que además de cumplir con esta función también ofrecen los servicios de cuidado a niños, salón de fiestas y peluquería, al respecto

Mónica Juárez presidenta de la Fundación México Juega y miembro de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA por sus siglas en inglés) comenta, “Las ludotecas que hay en la República Mexicana, serias, que tienen un trabajo de mucho tiempo, tienen personal capacitado, que procuran que los usuarios crezcan, se desarrollen, tengan mejor calidad de juego, defienden el derecho al juego y todo eso, están en una situación de desventaja y en una situación de competitividad desleal” (como se citó en De Buen 2013: 151)

Actualmente en México existen diferentes proyectos de ludotecas en los diferentes estados de la República, sin embargo, las que se consideran con mayor seriedad son las pertenecientes a la Fundación México Juega A.C., pues para poder incorporarse deben llenar un formato de afiliación; se debe contar por lo menos cincuenta juegos como fondo lúdico, se debe tener un sistema de clasificación de los juguetes, un profesional a cargo, un plan estratégico de la ludoteca, entre otros aspectos.

A continuación se muestra un cuadro con las ludotecas que pertenecen al Directorio Nacional de Ludotecas de la Fundación México Juega.

Figura 2

<i>ESTADO</i>	<i>LUDOTECA</i>	<i>CARACTERÍSTICAS</i>
Veracruz	El escondite de Ringo	Tipo hospitalaria Dos en existencia
Oaxaca	Sin nombre	Tipo privada
Guerrero	Curiosos Ayotzinapa	Tipo privada Tipo comunitaria
Puebla	Pincatas	Tipo privada Dos en existencia
Morelos	El escondite de Ringo	Tipo hospitalaria

Estado de México	Green infantil Espacio odisea Origen Kids El baúl de Anita	Tipo privada Tipo comunitaria Tipo comunitaria Tipo escolar
Jalisco	El escondite de Ringo Ludokids	Tipo hospitalaria Tipo privada
Tamaulipas	Juguemos a crecer	Tipo privada
Chihuahua	El escondite de Ringo	Tipo hospitalaria Cuatro en existencia
Baja California México	Piruleta	Tipo hospitalaria
CDMX	Colegio Jesús de Urquiaga Rekearte Amikoo y su mundo Jardín de niños Covinca Padre Chinchachoma El escondite de Ringo Goyita Happy house Real del bosque El escondite de Ringo Biblioteca de México El escondite de Ringo Quetzal Ba´du Huinn Carmelitas voluntarias Vicentinas de la CDMX Ludoteca del centro deportivo Israelita Preescolar Colegio Madrid El balerito Amikoo y su mundo	Tipo escolar Tipo itinerante Tipo hospitalaria Tipo escolar Tipo privada Tipo hospitalaria Tipo itinerante Tipo no específico Tipo particular Tipo hospitalaria Tipo institucional Tipo hospitalaria Tipo comunitaria Tipo escolar Tipo particular Tipo escolar Tipo itinerante Tipo hospitalaria

Fuente página web de la fundación México Juega A.C. Cuadro elaboración propia 2018

En en este cuadro podemos apreciar que la mayor presencia de ludotecas registradas son las hospitalarias *El escondite de Ringo*, las cuales pertenecen al programa de ludotecas hospitalarias del sector salud del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), las cuales fueron desarrolladas para brindar a los niños y niñas hospitalizadas un espacio para jugar y resarcir la incomodidad de pasar mucho tiempo en tratamiento médico.

Como se ha visto a lo largo de este capítulo las ludotecas se diferencian unas a otras dependiendo del país al cual pertenecen, que de acuerdo con Bautista (2000) existen diferentes tipos de ludotecas, las cuales se se clasifican de acuerdo a las funciones que tienen, estos tipos, son los siguientes:

- Ludoteca hospitalaria: tiene como objetivo mejorar la estadía del niño hospitalizado, proporcionando mejores condiciones para su recuperación.
- Ludoteca circulante o itinerante: funciona dentro de un vehículo adaptado, es un proyecto móvil que atiende a comunidades distantes o locales de manera rotativa.
- Ludoteca escolar: son espacios dentro de las escuelas que sirven como apoyo pedagógico para profesores y psicólogos.
- Ludoteca terapéutica: ayudan a través del juego a superar dificultades específicas como deficiencia mental, visual, auditiva, física o dificultades escolares.
- Ludoteca de investigación: son espacios instalados por profesionales de la educación para realizar investigaciones sobre el juego, los juguetes y las ludotecas.
- Ludotecas comunitarias: sus objetivos son el desarrollo de la cultura y el cambio social en comunidades que presentan problemáticas sociales.

A pesar de las diferencias que existen entre los tipos de ludotecas, existen también aspectos afines entre estas instituciones, para aclarar más este punto en seguida se hablará acerca de los modelos de ludotecas.

2.2 Los modelos de ludotecas

Un modelo es un ejemplo que sirve de referencia para recrear algo de la misma naturaleza, en este sentido, podemos decir que existen tres modelos de ludotecas los cuales surgen con el levantamiento de las tres primeras experiencias que se dan en distintos países.

El primer modelo en surgir es el modelo Latino, después aparece el modelo Anglosajón y finalmente el Español.

2.2.1 Modelo Latino

A este modelo pertenecen países como EEUU, Francia, Portugal, Italia y Suiza, México, este concibe a las ludotecas como un lugar en el cual se prestan juguetes, por lo tanto el juego libre es el eje principal de este modelo, en algunos casos puede existir la figura de un animador o ludotecario que ayude al niño en algunos juegos, este modelo nace como una posible solución a los problemas que se presentan en torno al juego, tales como la disminución de número de hijos, los espacios reducidos en las casas, la seguridad de las calles, entre otros, los juguetes escogidos para este espacio deben responder a criterios pedagógicos y sociales.

La acción educativa aquí actúa desde los parámetros de libertad, autonomía, diversidad y placer. En algunos casos la administración de estos centros depende del sistema social y educativo del contexto. En este modelo cabe la primera experiencia de ludoteca del programa Toy Loan del cual se habló previamente, este modelo es usualmente utilizado para las ludotecas hospitalarias y escolares, pues no se precisa de tener actividades específicas para los usuarios, pues en este caso el juego se utiliza como catarsis y descanso.

2.2.2 Modelo de Ludoteca Anglosajón

A este modelo de ludotecas pertenecen países como Suecia, Gran Bretaña y Australia, generalmente este tipo de ludoteca depende de los gobiernos locales y regionales, ofrecen orientación a familias con hijos con necesidades educativas específicas, menores de siete años, el juego aquí es de carácter intencional, pues a través de este los niños pueden ir potenciando su desarrollo.

Estas ludotecas cuentan con personal especializado, tanto en pedagogía y psicología; además ofrecen servicios de educación, consejo y atención especial a los padres, ayudando así a los niños no solo a asistir a las ludotecas, sino que posibilita que ellos sean ayudados por sus padres en casa. Un ejemplo de este modelo es la ludoteca Lekotek que actualmente se encuentra presente con programas similares en países como Argentina, EEUU y Brasil.

2.2.3 Modelo Español

Este modelo es una combinación de los dos modelos anteriores, puesto que las ludotecas en España son vistas como instituciones recreativas, educativas y culturales; estos son contemplados como centros abiertos donde los niños pueden pasar su tiempo libre, en este modelo surge una nueva figura profesional a cargo del espacio; el ludotecario. Estas instituciones son generalmente dependientes de los municipios o gobiernos, sin embargo, existen también ludotecas de tipo privado y se encuentran ubicadas en centros recreativos, centros cívicos, escuelas, centros deportivos, hospitales, cárceles, entre otros.

En este modelo se contempla también la participación de los padres y los abuelos en las actividades lúdicas, pues fomenta actos cívicos a través del préstamo de juguetes de forma externa y del uso de su reglamento, además de potenciar los juegos tradicionales.

El modelo español de acuerdo con Borja (2000) compensa tres tipos de deficiencias las cuales se muestran a continuación.

Socioeconómicas: al cuidar el gasto familiar pues se ahorra dinero al no gastar en juguetes, así como en la orientación de la compra de los mismos, además se incide en la educación para el consumo y se fomenta el compartir.

Personales a nivel cultural, físico o psíquico: se fomenta la actividad educativa a partir del juego, proporcionando materiales estimuladores y motivantes, en un clima relajado, flexible y con libertad de acción.

Socioculturales: con la propuesta de ludotecas interculturales para mejorar la convivencia, respeto y enriquecimiento desde la diversidad étnica y cultural, evitando los juguetes sexistas, incluyendo materiales diversificados, promoviendo los juegos de paz, tolerancia, negociación, convivencia y juego andrógino⁷

Cabe hacer la distinción entre estos dos aspectos antes expuestos: tipos de ludotecas y modelos, los primeros, son los espacios que se adaptan para ofertar el servicio de préstamo de juguetes, por lo tanto la ludoteca itinerante recorre las calles para llevar los juguetes a las distintas poblaciones y esta es su función, así la ludoteca escolar, no se mueve de su sitio y oferta a sus alumnos un espacio para la recreación, lo que ambas tienen en común es fomentar el juego en los niños y se diferencian únicamente por el modo de acercar a los niños los juguetes, en cambio en los modelos de ludotecas pueden haber los distintos tipos que hay, es decir, puede haber una ludoteca que se ciña al modelo latino; el cual tiene que

como eje primordial el juego libre y que sea de tipo itinerante, hospitalaria, escolar, terapéutica, etc.

Por lo tanto para este trabajo, las ludotecas deben poder ser adaptables a todo el público que participe de ellas, siguiendo los principios que regulan su buen funcionamiento como los que se presentarán seguidamente.

2.3 El deber ser de una ludoteca y su estructura

Se puede decir que las ludotecas son espacios abiertos a la niñez para que estos puedan garantizar su derecho al juego en un ambiente seguro, desde una perspectiva incluyente, y respondiendo a las necesidades de la población a la cual pertenezcan.

Aunque cada ludoteca debe tener en cuenta las necesidades contextuales en las cuales se desarrolla, existen ciertos elementos que deben estar presentes en estas instituciones, los cuales se presentan a continuación.

Primeramente es necesario poder responder a la pregunta ¿Qué es una ludoteca? La palabra ludoteca etimológicamente proviene del latín *ludus* que se traduce como juego, fiesta y del griego *thea* que significa caja o local; María de Borja I Solé quien fue precursora del movimiento ludotecario en España y que además influyó en México para la creación de la primera ludoteca en este país, concibe a la ludoteca como como un “lugar donde el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en el que puede jugar con ellos, con posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil” (Borja, 2000: p. 84).

La misma autora señala que la ludoteca es un centro que educa a partir del juego como actividad de ocio y diversión, señala que mientras se juega, se pueden ir transformando buenos oyentes y futuros lectores, además de que se puede vincular entre la escuela y la

comunidad, pues en este espacio se dan relaciones entre grupos, personas e instituciones que le permiten a la ludoteca desarrollarse e incrementar la calidad de sus servicios.

Para la autora en el futuro, las ludotecas deben extenderse como una posibilidad de ocio intergeneracional y generalizarse a niños y jóvenes.

Para Bautista (2000), el objetivo de una ludoteca consiste en rescatar espacios, medios y tiempos para jugar, reconocer la importancia de la actividad lúdica resguardar los juegos tradicionales, folklore y cultura, crear oportunidades para que niños y jóvenes desfavorecidos tengan acceso a juegos y juguetes, propiciar espacios de interacción y experiencias prácticas, estimular y atender necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos.

Podemos decir entonces a partir de las afirmaciones de que las ludotecas son espacios lúdico recreativos en los cuales se educa con actividades placenteras, donde se parte desde las características de los niños de acuerdo con la edad, es un espacio seguro, el cual se encuentra adaptado acorde a las necesidades de juego; es al mismo tiempo un punto de encuentro para que los niños inviertan su tiempo de ocio.

De acuerdo a Bautista (2000) las funciones de la ludoteca pueden configurarse en dos aspectos; las funciones internas y las externas.

Las primeras, son las funciones que se desarrollan dentro de la institución y que permiten su buen funcionamiento, control y evaluación. Las funciones externas en cambio, se desarrollan en favor de los usuarios, así como de su relación e implicación con la sociedad.

López y Villegas (1995) señalan acerca de las funciones de la ludoteca las siguientes:

Función educativa: esta función se centra en la promoción del juguete y el juego, apoyando a la libertad de los niños y niñas; es decir, que estos sean los protagonistas de la actividad

lúdica, a través de animarlos a desarrollar actividades nuevas y diversas, permitiendo que se realicen de forma autónoma, nunca obligando o forzando.

Función socioeconómica: esta función colabora con el derecho al juego, a las familias les permite economizar en la compra de juguetes especializados, ayuda a la conservación del medio ambiente pues disminuyen los desechos plásticos de juguetes de poca duración, es una fuente de orientación hacia los padres, pues le permite reflexionar y analizar que no necesariamente el juguete de moda es un buen juguete.

Función comunitaria: esta función permite la dinamización cultural a través de su propuesta de animación, se fomenta la participación de otros espacios como la escuela y la implicación de los adultos en el juego, al crear vínculos con los mismos permite que se genere un sentido de pertenencia hacia la ludoteca.

Función de investigación: a través de esta función se pretende prevenir los efectos del consumismo lúdico, mediante comprobar y evaluar la eficacia de los juguetes y las actividades más favorecedoras, permite conocer las características de los niños a través de las cuales se sabrá si estos se encuentran creciendo con normalidad de acuerdo a su edad, permite además conocer los aspectos de socialización con los compañeros de juego y la integración de los mismos a los grupos de participación.

En cuanto a las funciones internas de las ludotecas Aguirre (como se citó en López y Villegas 1995) propone los siguientes aspectos que permiten el funcionamiento de las ludotecas; estas son las siguientes:

Función educativa en el tiempo libre: son las funciones de las cuales se encargan los profesionales de la educación que integran el equipo de ludoteca, su principal función es ejercer la metodología lúdica apoyándose de la pedagogía del ocio, el profesional a cargo debe educar en y para el ocio, es prioridad respetar el desarrollo autónomo de los niños de

acuerdo a sus habilidades, el profesional debe hacer uso de la observación, con el fin de mejorar y adecuar la metodología en el proceso del juego conociendo los intereses y necesidades individuales y grupales, las observaciones deben quedar registradas y una vez sistematizadas deben ser contrastadas con las teorías de juego que sustentan la función educativa y con los relatos acerca del juego por parte de los niños.

Se debe desarrollar la comunicación entre participantes, proponer actividades y evitar que estas se vuelvan aburridas, el profesional debe hacer uso de un lenguaje simple, hablar fuerte y claro así como dar instrucciones sencillas.

Función de planificación: responde a la necesidad de tener una programación de acciones dentro de la ludoteca.

Función de administración y préstamo de juguetes: permite controlar los ingresos de los usuarios y los juguetes a través de un sistema de fichas, registros y documentos.

Función de investigación y documentación: se deriva de la función anterior pues a través de los registros se analiza cuáles son los juguetes más utilizados y los usuarios más frecuentes, así como determinar cuántos usuarios hubo por semana, mes y año.

Toda ludoteca debe contar con un sistema de administración, higiene, almacenamiento y protección del material así como la reparación del mismo.

Todas estas funciones permiten que la ludoteca este articulada de forma sistémica, lo cual permite que se evalúe y se mejoren los servicios, que sea un espacio seguro y que este dotado de sentido.

2.4 Elementos de una ludoteca

A continuación se hablará acerca del espacio físico de la ludoteca y la distribución de este. López y Villegas (2000) señalan acerca de la organización de las ludotecas que en primer lugar el área debe ser adecuada, así como dividirse en distintas salas, en donde se llevarán a cabo las distintas actividades.

El espacio destinado a ludoteca se divide en dos: *el continente* y *el contenido*, el primero se refiere a las instalaciones técnicas, donde lo más importante es el tamaño del local, Borja (como se citó en López y Villegas, 2000) señala que el tamaño indicado es de 150 metros cuadrados, sin embargo, aclara que cuando el espacio no cuente con las medidas antes mencionadas se puede regular administrando el espacio reglamentando el número de usuarios por tiempo.

Como sugerencia asienta que estratégicamente la ludoteca debe ser instalada en un lugar cerca de un parque en caso de no contar con espacio al exterior del local, lo cual permite que se hagan juegos al aire libre y que se utilicen los toboganes y columpios de la comunidad.

El contenido se refiere a la distribución del espacio lúdico, Borja (como se citó en López y Villegas, 2000) señala que el espacio debe contar con buena iluminación y ventilación adecuada, piso de fácil limpieza, decoración con colores cálidos, mobiliario adecuado para las edades de los usuarios, se debe tener un lavabo para la limpieza de manos y pinceles, perchas para los abrigos, mobiliario para el personal a cargo y un espejo grande para los juegos dramáticos y de expresión corporal.

Acercas de la organización de los espacios se retoma la clasificación que aporta Demetrio Valdez (como se citó en Rojas 2007: 10) llamado el sistema Valmex, esta categorización

consta de cinco secciones para la organización de ludotecas, las cuales se enuncian a continuación:

Homo biblios: se refiere a la sección de libros, en la cual se podrán encontrar libros para la lectura exclusivamente, los libros de colorear pertenecen a otra sección.

Homo faber: esta es la sección artística; destinada a tener diversos materiales para trabajar artes plásticas como acuarela, crayola, pintura acrílica, colores, plastilina, arcilla, escenario para obras teatrales y de títeres.

Homo kinesis: esta es la sección de construcción, en esta se debe contar con materiales para ensamblar tipo lego, rompecabezas, bloques y otros.

Homo fonus: es la sección de sonido, debe poseer instrumentos musicales, reproductor de música, instrumentos musicales de juguete, así como materiales que permitan experimentar con el sonido.

Homo ludens: es la sección de juguetes, en esta pueden estar los juguetes comerciales y sofisticados, los juguetes artesanales, así como algunos equipos de tecnología para jugar.

Se considerará que esta clasificación permite que las ludotecas cumplan con un principio de adaptabilidad, pues en algunos casos los espacios en los cuales se instauran son pequeños y no se pueden instalar las distintas salas, por lo tanto al utilizar este sistema se pueden instalar dos o tres salas e ir rotando por semanas o meses hasta que se realicen actividades con cada una de ellas.

2.5 Tamaño del fondo lúdico y su clasificación

Acerca del tamaño del fondo lúdico, López y Villegas (2000) apuntan que este debe ser amplio y diverso, pues se debe contar con juguetes para utilizar en grupo, material de

desecho para los talleres de artes plásticas, juguetes para utilizar de manera individual o en grupos pequeños para la compra de los juguetes se utiliza el criterio pedagógico pues permite saber si el juguete se adecua al nivel madurativo del niño y si este es capaz de potenciar la imaginación, si el juguete le da sentido al juego y si favorece la cooperación entre los participantes, los juguetes no deben potenciar las diferencias entre hombre y mujer, no deben ser aburridos, deben ser duraderos y resistentes, practicos y faciles de ordenar, limpiar y mantener.

Un juguete no puede ser peligroso, o estar hecho de materiales tóxicos, este no debe provocar miedo y tampoco se recomienda el uso de juguetes que inciten a la violencia como armas de plástico, las pistolas de juguete pueden utilizarse cuando estas disparen agua.

Para la organización de juguetes variados el sistema de clasificación *ESAR* propuesto por la Doctora Garon (como se citó en López y Villegas 2000: 56) está basado en la teoría psicogenética de Jean Piaget permite catalogar los materiales de la ludoteca.

Figura 3

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN ESAR

<i>Tipo de juego</i>	<i>Características</i>	<i>Conducta</i>	<i>Habilidad</i>	<i>Participación</i>
Juego de ejercicio	Sensorial; auditivo, táctil, sonoro, visual, olfativo y de manipulación	Sensorio motriz; repetición, reconocimiento sensorio motriz, razonamiento	Percepción, prensión, desplazamiento, movimiento dinámico del	Individual

		práctico	espacio	
Juego simbólico	Imitación, roles, representación	Evocación simbólica, expresión verbal, pensamiento representativo	Reproducción, acciones y acontecimientos y sonidos, discriminación, memoria, coordinación	Colectiva
Juego de construcción	Montaje, ensamble	Selección, diferenciación, asociación de ideas, razonamiento intuitivo	Agudeza visual y auditiva, destreza, flexibilidad, agilidad, resistencia, rapidez, fuerza, concentración, precisión, memoria lógica	Variable
Juego de reglas simples y complejas	Secuencia, dirección, estrategia, vocabulario matemático,	Clasificación, seriación, agrupamiento, coordenadas, razonamiento	Creatividad expresiva, productora e inventiva	Variable

	reflexión, escena	concreto, razonamiento hipotético deductivo, representaciones complejas		
--	-------------------	--	--	--

Fuente Organización y animación de ludotecas, cuadro elaboración propia 2018

De acuerdo con la información anterior se pueden elaborar las fichas de clasificación de la sección *homo ludens* del sistema de clasificación de salas Valmex, además en estas se pueden agregar apartados para hacer un análisis pedagógico del juguete, no olvidando poner los datos del nombre del juguete, fabricante, año, descripción física, precio y edad recomendada de uso, con la finalidad de tener un control sobre los juguetes y su uso, lo que permitirá también elaborar un análisis sobre los juguetes más y menos usados por los usuarios y así establecer una evaluación de forma mensual, semestral y anual de la ludoteca y los participantes.

Capítulo 3

La ludoteca de intervención; un espacio de desarrollo integral

Este último capítulo está destinado a desarrollar la propuesta de ludoteca de intervención la misma que surge desde el análisis del quehacer profesional del egresado de la Licenciatura en Intervención Educativa y después de haber analizado los modelos y tipos de ludoteca, así como la presencia de estas instituciones en México.

3.1 La intervención educativa

El concepto intervención tiene una pluralidad de significados, desde la vida cotidiana se ha utilizado el término cuando se dice que una persona interviene en una conversación, desde la medicina se dice que a un paciente se le hará una intervención quirúrgica, en política se dice que el estado interviene en algún conflicto social, entre otros ejemplos, debido a la polisemia del concepto, en este trabajo es preciso hacer una revisión del mismo.

La intervención es un “conjunto de dispositivos de asistencia y de seguros en función de mantener el orden o la cohesión de lo que denominamos sociedad” Carballada (2004, p. 59 como se citó en Montero) en esta definición se destaca la importancia de la intervención puesto que se le mira como un dispositivo que ayuda a la resolución de conflictos.

Por su parte Rouchy prefiere hablar acerca del interventor y coloca a la intervención como una función al “interior de prácticas concretas” (2004, p. 59 como se citó en Montero) dicha figura se detallará más adelante.

Tratar de darle un solo significado a esta palabra en la actualidad es imposible, puesto que diversas disciplinas lo han adoptado y le han agregado algunos componentes, ahora entonces intervención psicológica, intervención educativa, entre otras.

Para la propuesta de ludoteca de intervención se habrá de abordar el término intervención educativa, como el “conjunto de prácticas situadas y realizadas en un contexto determinado” Pérez (2017:1) sin embargo, el autor hace hincapié en la complejidad del fenómeno y además sitúa al interventor como pieza clave pues en este proceso intervienen las decisiones y capacidades así como el contexto en donde se encuentran.

Remedí (2004) considera que la intervención se da desde el momento en que una persona se sitúa dentro de un contexto al cual no pertenece, pues su sola presencia ya hace una diferencia en el ambiente, el autor destaca que para que exista una intervención educativa, debe haber una intención sobre los procesos de desarrollo en aspectos integrales de la humanidad; por tal motivo la ludoteca de intervención no se puede contemplar sin los siguientes aspectos mencionados por Pérez (2017):

- debe existir una intención educativa sobre lo que se hace y lo que se pretende lograr con esto.
- Todas las acciones que se realicen deben responder a cubrir una necesidad
- Conocer a los implicados en la intervención las formas en las que estos participan y cuales son los beneficios que se les aportan.

Con lo anterior se puede decir que la intervención educativa son acciones de carácter intencional, que contempla una metodología participativa y que se piensa en función de la resolución de conflictos y necesidades. En este sentido, la formación del profesional de la Licenciatura en Intervención Educativa es ser un experto con las herramientas para

establecer un proyecto de intervención que se encamine a la construcción de un espacio de ludoteca para el desarrollo de la niñez.

3.2 La ludoteca de intervención

Se entiende por ludoteca de intervención a un espacio diseñado para facilitar la construcción de esquemas cognitivos a través de distintas salas, en donde los ambientes de aprendizaje permitan que el niño interactúe con diversos juguetes y materiales para generar un desequilibrio del pensamiento en los niños, con la finalidad de que estas inestabilidades den paso al progreso del pensamiento de la niñez, en este sentido este lugar permite que se puedan potenciar y habilitar las habilidades en los niños a través de las distintas salas donde se contará con un proyecto de intervención.

Como se ha visto a lo largo del escrito, las ludotecas surgen como espacios de desarrollo de la niñez con una propuesta lúdica desde las necesidades de los usuarios que a ella asisten, en el caso de México, hablar de una ludoteca de intervención es oportuno en cuanto al desarrollo profesional de los egresados de la Licenciatura en Intervención Educativa, puesto que de acuerdo a la investigación realizada *El campo de la intervención educativa: soportes analíticos y experiencias de interventores* por Teresa de Jesús Negrete Arteaga plantea el siguiente problema:

La noción de intervención educativa no tiene arraigo en el Sistema Educativo Nacional (sitio de la educación escolar) y si en otros ámbitos más cercanos a cuestiones de salud, investigación o en programas educativos de atención específica como son los casos de necesidades educativas específicas, de inclusión social para grupos vulnerables, población indígena, o bien, en pocas acciones acotadas a la formación de docentes para instrumentar programas especiales (Negrete s.f. p. 2)

Por ello la autora plantea el quehacer de la intervención desde la emergencia; entendiendo a esta como la dispersión y discontinuidad que es propia de toda formación sociohistórica (Como se citó en Negrete, s.f. p.3)

Por lo tanto la ludoteca de intervención es una oportunidad de emprendimiento para los interventores educativos, pues mediante este espacio se puede contribuir a la sociedad desde una propuesta que se ajuste a las necesidades de la niñez en México, de este modo se retoma el programa de reordenamiento de la oferta educativa LIE, donde se define a la intervención como “la acción intencionada sobre un campo, problema o situación específica, para su transformación” (Negrete s.f. p. 6) en este sentido la ludoteca de intervención tendrá como finalidad, promover el derecho al juego y a la recreación de los niños, contribuir a la construcción y evolución del pensamiento, y desarrollar un proyecto de intervención en cada centro para solventar las necesidades de la niñez.

La razón de que existan estos espacios lúdicos, desde la mirada de la intervención es que además de garantizar los aspectos anteriores, no se dejen de lado otros aspectos de la vida de los niños tales como la educación, la salud física y psicológica, aspectos que complementan el derecho a una vida digna, por tal motivo conviene establecer alianzas de trabajo con centros que se dediquen a estas áreas; este es uno de los aspectos que diferencia a la ludoteca de intervención de otros tipo de ludoteca.

Esta ludoteca debe ser un espacio estimulante, donde los niños se sientan libres, no se aburran, encuentren el placer en el juego y donde se respete su autonomía en las actividades. Se debe priorizar el juego libre, así como educar en y para el tiempo de ocio, además este lugar debe funcionar como una bisagra para la comunicación funcional entre padres e hijos, se espera que los niños encuentren compañeros de juego y que entre ellos se fomenten actitudes de respeto, diálogo, solidaridad, entre otras.

Se pretende que en estos espacios , las experiencias lúdicas contribuyan a la formación de valores universales en los niños y que refuercen sus conocimientos formales aprendidos en las escuelas.

Respecto a la diversidad de objetivos que la ludoteca de intervención puede recoger, estos se pueden redactar en función de los grupos en los cuales se quiere incidir, ejemplo de esto son los usuarios, las familias de los usuarios, los grupos de colaboración como las escuelas, asociaciones interesadas en el juego como las fundaciones, asociaciones civiles, Universidades, colectivos, etc., esto permitirá que se tenga claro lo que se espera de cada sector y se puedan planificar y programar las actividades y se haga posible después la evaluación pertinente.

La propuesta metodológica para la ludoteca de intervención se fundamenta desde la teoría psicogenética para el diseño y programación de las actividades pues desde este enfoque se contemplan las características de desarrollo de acuerdo a la edad de los usuarios, por tal motivo se contempla que este espacio sea utilizado por niños de 0 a 12 años, edades que abarcan las tres etapas de desarrollo según el autor de esta teoría, las cuales son: etapa sensorio motriz, preoperacional y de las operaciones concretas. Para la realización de estas actividades se debe considerar en primer momento el clima de la región puesto que de este dependerán las actividades que se van a desarrollar al aire libre, se deben diseñar actividades que sean agradables y placenteras a los participantes, las actividades diarias deben estar pensadas en función del juego libre, el cual deberá ser prioridad, esto cuando los participantes lleguen a la ludoteca de manera individual, dentro de estas actividades diarias se deberá contar con un taller semanal, para las actividades especiales se recomienda hacer uso de las celebraciones regionales, pues la ludoteca de intervención debe ser también

formadora de cultura, dentro de esta función se pueden planear visitas mensuales a los museos locales.

3.3 El profesional de la licenciatura en intervención educativa; un perfil frente a la ludoteca

La Licenciatura en Intervención Educativa nace con la finalidad de que exista un profesional de la educación que incida en los procesos educativos dentro de instituciones, grupos, organizaciones y personas para poder responder a las necesidades actuales de índole social, cultural y educativa que satisfaga a dichas problemáticas con proyectos de intervención, planteando soluciones que compensen a las mismas.

De acuerdo al programa de reordenamiento de la oferta educativa de la Licenciatura en Intervención Educativa (2002), los profesionales egresados de esta licenciatura se perfilan de acuerdo a tres dimensiones: dimensión socio-profesional, dimensión pedagógica y dimensión epistemológica.

Desde a la dimensión socio-profesional, el LIE integra análisis educativos y sociales de diversas disciplinas y parte del contexto en el cual intervendrá, para llevar a cabo esta tarea debe ser polifacético, polivalente, flexible, innovador y creativo, emprendedor, solidario, crítico ante la realidad social, capaz de trabajar en equipo, cooperativo y dispuesto a mejorar la convivencia humana.

De acuerdo a la dimensión epistemológica, en este profesional, la idea de competencia implica que se deben reconocer diferentes vías de acceso y tipos de conocimiento, por lo tanto el LIE trabaja de manera multidisciplinaria.

Desde la dimensión pedagógica este profesional como ya se mencionó debe ser polivalente, flexible y ser capaz de alternar los conocimientos teóricos con el ambiente laboral y social.

Es conveniente resaltar que desde la intervención educativa se puede incidir en dos situaciones: problemas psicopedagógicos y socioeducativos; la intervención psicopedagógica responde a problemas que se derivan dentro del aula, con maestros o alumnos o a problemas institucionales, Beltrán (citado en Arrecillas et al., 2002) identifica los siguientes aspectos en los cuales convendría intervenir de manera psicopedagógica:

Intervención en el ámbito de las ciencias sociales

Intervención en el ámbito de las matemáticas

Intervención en el ámbito del lenguaje oral y escrito

Intervención en el ámbito del aprendizaje

Intervención en el ámbito de la creatividad y afectividad

La intervención socioeducativa por su parte, responde a los cambios acelerados que se encuentran presentes en las transformaciones sociales del momento, para este tipo de intervención se retoma a la animación sociocultural, cuya metodología participativa, genera procesos autoorganizativos de manera grupal o comunitaria, que inciden en la sociedad, educación y cultura.

A continuación se expondrán las competencias que adquiere el egresado de la Licenciatura en Intervención Educativa.

Figura 4

Crear ambientes de aprendizaje	Los cuales deben responder a las necesidades y características de los sujetos, mediante modelos didáctico pedagógicos desde una perspectiva crítica y de respeto a la diversidad.
Realizar diagnósticos educativos	Que permitan conocer la realidad a intervenir para ayudar en la toma de decisiones.
Diseñar programas y proyectos	En ámbitos formales e informales, partiendo del trabajo colegiado para dar respuesta a las problemáticas detectadas en previo diagnóstico.
Asesorar personas, grupos e instituciones	Donde identifica problemáticas, causas y alternativas de solución, que orienta a la toma de decisiones.
Planear procesos, acciones y proyectos educativos	Holística y estratégicamente en contextos diversos para tomar acuerdos de solución a problemáticas.
Identificar, desarrollar y adecuar proyectos	Para favorecer procesos en las instituciones desde enfoques pedagógicos, de gestión y administrativos.
Evaluar instituciones, procesos y sujetos	Para generar procesos de retroalimentación.
Desarrollar procesos de formación permanentes	Para transformar e innovar interacciones sociales.

Fuente programa de reordenamiento de la oferta educativa de las unidades UPN cuadro elaboración propia 2018

Después de dar a conocer las formas que se tienen para intervenir desde este perfil profesional y las competencias que tiene el LIE, podemos decir que este cuenta con las características que señala López Gil, (como se citó en López y Villegas 2000: 60) quien menciona al profesional de la ludoteca de la siguiente manera “es necesaria la existencia de educadores con amplios conocimientos de técnicas de animación lúdica y de los materiales de juego y juguete, formados a nivel teórico y práctico”

Por su parte Borja (como se citó en López y Villegas 2000:61) menciona que el profesional a cargo debe convertirse en un “animador, un dinamizador de procesos grupales, socioeducativos y socioculturales, especialmente en el campo de lo lúdico, del juego y el juguete”

Cabe destacar que de ser necesario, la ludoteca puede tener dos o más profesionales a cargo, los cuales deben cumplir con funciones de transmisión del patrimonio lúdico, programación de las actividades lúdicas a desarrollar contemplando la evaluación de las mismas, jugar con la diversidad de niños que asistan, analizar juguetes, juegos, espacios de juego, espacios para generar las distintas situaciones para construir estrategias de acción pertinentes para su mejora, debe realizar inventarios y clasificaciones del fondo lúdico, el profesional debe contactarse con instituciones, asociaciones o grupos interesados en la labor lúdica y trabajar conjuntamente así como diseñar, ejecutar y evaluar actividades.

El LIE es por lo tanto un profesional capaz de incidir en el ejercicio de garantizar a los niños el derecho al juego y a la recreación, pues es un agente comprometido con la sociedad y la mejora de la misma; es capaz de dirigir una ludoteca como experto en el desarrollo de la niñez; por lo tanto será capaz de asignar juguetes pertinentes de acuerdo a las edades de la niñez así como de elaborar actividades provechosas para cada sala y edad de los visitantes.

Conclusiones

1.- Las ludotecas son espacios recomendados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) para abonar a que se garantice el Derecho al Juego y la Recreación en la niñez, ofertando juguetes en préstamo y brindando actividades deportivas, culturales y artísticas para el desarrollo de los beneficiarios a través de la guía de un profesional que anime a los participantes, estos centros deben contemplar para su estructura la inclusión para todos los usuarios, permitiendo que las personas con discapacidad tengan acceso, así como también deberán contemplar estrategias para que los niños con bajo recursos económicos tengan acceso al establecimiento. Es fundamental que estos centros existan pues las ludotecas contribuyen a la evolución del pensamiento al orientar a los usuarios a diversas situaciones donde interactúan con los juguetes y materiales lo que les permite construir experiencias que posteriormente podrán ser utilizadas en situaciones de la vida cotidiana.

2.- La función de la ludoteca de intervención se centra en contribuir a la construcción de esquemas cognitivos, y de establecer vínculos con otras instituciones para mayores beneficios en el aprendizaje, en la salud, la educación, la cultura, entre otros aspectos, esta propuesta de “ludoteca de intervención” surge a partir del análisis de la Licenciatura en Intervención Educativa, así como también de un análisis de las ludotecas, esto me llevo a repensar los tipos de ludotecas que existen en Latinoamérica, y las posibilidades de empleo que me gustaría tener, así entonces surgió la idea de la ludoteca como un espacio a intervenir; un espacio como institución que permitiera el juego libre a partir de juguetes específicos y el juego dirigido a partir de que se oferten actividades en cinco salas las

cuales se retoman del sistema Valmex; homo fonus, homo ludens, homo kinesis, homo biblios y homo faber, esta ludoteca contemplará un proyecto de intervención para cada sala, el cual contempla un diagnóstico de necesidades, objetivos acerca de la intervención, contexto en donde se realizará la intervención, destinatarios a los cuales va dirigido el proyecto, actividades a realizar para concretar el proyecto, gastos que se precisan para la realización del mismo, como se va a llevar a cabo y en cuanto tiempo, y finalmente la evaluación y seguimiento de las estrategias utilizadas. Se hacen necesarias estas acciones en cada sala para obtener mejores resultados en cuanto a la experiencia de los usuarios, al mismo tiempo, el proyecto permite tener un control sobre los procesos y poder incidir en ellos de manera positiva.

El profesional a cargo de la ludoteca es la figura más importante de estos centros recreativos puesto que son capaces de crear ambientes de aprendizaje adecuados para las edades de los usuarios, atendiendo a las necesidades educativas específicas cuando fuera el caso, brindando asesoría a los padres y seguimiento del desarrollo de la niñez, además de las alianzas construidas con otras instituciones de salud, educación cultura, etc. para brindar a la sociedad un servicio de orientación y educación, de tal forma que estos centros operen de acuerdo a las necesidades detectadas.

3.-El juego revela la evolución del pensamiento, pues al ser las primeras acciones realizadas en la niñez constituyen las bases para posteriores conocimientos, es por eso que el juego en el niño debe no solo ser un derecho que promuevan las ludotecas, sino que se debe reflexionar en conjunto con los padres y otras instituciones educativas sobre la importancia del mismo, además, el juego permite ensayar las primeras conductas sociales, pues a través del juego simbólico se imita la vida del adulto y se van reproduciendo los

juegos tradicionales propios de las distintas culturas, jugar le ofrece a la niñez infinitas posibilidades de experimentar con su cuerpo, con los objetos y con las personas, con el juego, no solo se desarrollan las capacidades intelectuales sino que también se amplían habilidades motoras y afectivas. El juego es esa actividad placentera que se desarrolla con fines de recreación y que no persigue un fin específico, sino que se da en los límites de la imaginación y la vida real, la cual se apoya de diversos objetos a los que se les denomina juguetes, si bien el juego no precisa de objetos para desarrollarse, el uso de los mismos estimula e induce a la niñez a experimentar situaciones que encaminan la evolución del pensamiento., al hacer uso del juego dirigido las acciones se encaminan al desequilibrio mediante las situaciones puestas para los usuarios, respetando las condiciones de los mismos, en una ludoteca como espacio a intervenir el profesional al frente debe motivar al participante en las actividades lúdicas y crear un ambiente flexible en donde se desarrollen las habilidades del pensamiento haciendo uso de las diferentes salas de la ludoteca.

4.-Finalmente realizar este trabajo me permitió consolidar la información que ya tenía respecto a las ludotecas, al juego, al desarrollo de la niñez y a la Licenciatura en Intervención educativa, sin embargo, también tuve la oportunidad de seguir investigando y encontrar nuevas perspectivas, esta nueva información me permitió replantear la estructura de este trabajo, y entonces me di cuenta que para hablar acerca de un tema primero debía investigar acerca de sus orígenes, por lo tanto empecé por la historia de las ludotecas y cómo estas fueron incrementando en distintos países, me pareció importante rescatar qué es una institución y como se le considera a las ludotecas instituciones representativas del juego, una vez que llegue a este punto, decidí abordar el juego desde diversas teorías como un referente acerca de lo que fueran las primeras ideas acerca de este concepto,

posteriormente me incliné por la teoría psicogenética ya que es la que encuentro con mayor relación a la Licenciatura en Intervención Educativa, la cual retomo en el último capítulo y a partir de ahí es donde escribo la propuesta de ludoteca de intervención.

Cabe destacar que este tema de interés surge a partir de la materia “la ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” y de la experiencia en las practicas profesionales, es entonces que a partir de este hecho haciendo nuevamente investigación por internet me pongo en contacto con una fábrica de juguetes de construcción y les planteo la propuesta de trabajar coloborativamente en una ludoteca, en la cual los usuarios utilizaran sus juguetes y posteriormente desde la ludoteca se les enviara un análisis de como los usuarios utilizan sus productos y si estos necesitaran algún ajuste o cambio, esta idea después desemboca en un proyecto laboral, en el cual aún trabajo.

Referencias bibliográficas

- Arecillas et al., (2002) *Programa de reordenamiento de la oferta educativa de las unidades UPN Licenciatura en Intervención Educativa*. Recuperado de <http://www.lie.upn.mx>
- Bautista, R. (2000) *Ludoteca un espacio comunitario de recreación*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Borja, M. (2000) *Las ludotecas instituciones de juego*: Barcelona: Octaedro
- Caillos, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica
- De Buen, A. (2014). *Ludoteca: espacio de educación y resistencia en un mundo neoliberal*. (Que para obtener el título de licenciada en pedagogía,). UNAM. México
- Domecq, M. (2005). *Jugar la forma más divertida de educar*. Recuperado de <http://books.google.com.mx>
- Espinosa, J. (2017, Diciembre 05). Intus-Legere Filosofía *De juegos y metáforas hacia una filosofía de la educación con rostro de niñez*. 11(2), 29-43.
- Huizinga, J (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- López y Villegas (1999). *Organización y animación de ludotecas*. Madrid: CCS
- Montero, M. (2012). *El concepto de intervención social desde una perspectiva psicológica-comunitaria*. Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx>

- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Madrid: INDE
- Negrete, T. (s,f). *El campo de la intervención educativa: soportes analíticos y experiencias de interventores* recuperado de <http://www.postgradoune.edu.pe>
- Otero, J. (2009). *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*. España: Axac
- Pérez, M. (2017, febrero 3). La importancia del concepto de intervención educativa. En *Miguel Ángel Pérez Reynoso*
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Artemisa
- Remedí, E. (2004) Conferencia magistral, La intervención educativa. En *Reunión Nacional de Coordinadores de la Licenciatura en Intervención Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional*. México
- Reyes, N. (2012) *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. (Que para obtener el título de Doctora). Universidad de Granada. España.
- Reyes, R. (2005). *La ludoteca y el perfil de personalidad del ludotecario*. (Que para obtener el grado de licenciada en psicología). UNAM. México.
- Rojas, R. (2007). *La ludoteca como alternativa para promover el desarrollo del niño*. *Recuperación de la experiencia*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/24357.pdf>
- Waichman, P. (1998, Noviembre 3-8) *Acerca de los enfoques de recreación*. En *Congreso Nacional de Recreación*, (V),
- Zazueta, D. (s,f). De los movimientos sociales a las instituciones sociales: cambios culturales que impactan nuestras vidas. En *Investigación*, 89-96

Notas

¹ Cosmovisión: manera de ver e interpretar el mundo

² Egocentrismo: exagerada exaltación de la propia personalidad

³ Narcisismo: complacencia excesiva en la consideración de las facultades propias

⁴ Consultar guía Portage

<https://evaluacionatenciontemprana.wordpress.com/2014/12/27/guia-portage-de-educacion-preescolar>

⁵ Ver más en <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959>

⁶ Ver más en <http://www.ladpss.org/dpss/toyloan/default.cfm>

⁷ Andrógino: La etimología de andrógino nos lleva a la lengua latina y luego a la griega, donde procede de un vocablo compuesto que combina las nociones de “varón” y de “mujer”

⁸ Ver más en <http://definición.de/intervencion/>