



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

“LA LUDOTECA”

TESINA

(RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL)

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

PRESENTA:

DAVID FLORES AVILA

ASESOR:

MTRO. HÉCTOR REYES LARA

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO, 2022

Índice

Agradecimientos.....	i
Reflexiones.....	ii
Introducción.....	1
Justificación.....	3
Objetivos.....	6
Metodología.....	8
<u><i>CAPÍTULO 1. LA LUDOTECA</i></u>	
1.1 Definición de ludoteca.....	8
1.2 Características de la ludoteca.....	13
1.3 Objetivos de la ludoteca.....	14
1.4 Funciones de la ludoteca.....	16
1.5 Beneficios de la ludoteca.....	17
1.6 Tipos de ludoteca.....	18
<u><i>CAPÍTULO 2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO</i></u>	
2.1 Definición y características del juego.....	21
2.2 El juego como “actividad”	22
2.3 Beneficios del juego.....	25
2.4 Clases de juegos.....	26
2.5 Definición del juguete.....	29
2.6 Tipos de juguete.....	31
2.7 Clasificación del juguete.....	32
<u><i>CAPÍTULO 3 EL LUDOTECARIO</i></u>	
3.1 ¿Qué es un ludotecario?	36
3.2 Formación del ludotecario y funciones.....	37
3.2.1 Aspecto objetivo.....	38
3.2.2 Aspecto subjetivo.....	39

CAPÍTULO 4 LA HISTORIA DE LA LUDOTECA

4.1 Historia de la ludoteca.....	43
4.2 Antecedentes de la ludoteca.....	45
4.3 Las primeras ludotecas a nivel nacional.....	49

CAPÍTULO 5 RECUPERACIÓN DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

5.1 Mi historia como ludotecario en Smile Power.....	53
5.1.1 Descripción de mi experiencia profesional en Smile Power.....	57
5.1.2 Crítica de mi experiencia educativa.....	61
Conclusiones.....	63
Recomendaciones.....	64
Referencias.....	67
Anexos.....	70
Anexo 1.....	71
Anexo 2.....	73
Anexo 3.....	75
Anexo 4.....	77
Anexo 5.....	79

Agradecimientos

Gracias a mis padres quienes me dieron la vida, criaron, cuidaron y procuraron. Guías a quienes honro y quiero por su cariño, comprensión y aliento en todo momento. Pilares esenciales de mi formación como persona. Personas maravillosas, de gran y noble corazón, motivo de orgullo en mi vida. A mi madre quien me enseñó a no ser conformista, y a mi padre por enseñarme a valorar y ser agradecido de lo que tengo. Agradezco ser su hijo, los quiero papás.

Gracias a mi hermano, Oscar Ivan quien ha sido una constante en mi vida. Un mejor hermano no podría tener. Al igual que mis padres tú eres un ejemplo a seguir para mí. Un hermano quien me ha escuchado y brindado su apoyo en todo momento de manera incondicional. Sólo me queda decirte que te quiero, agradezco que estés en mi vida, pero por sobre todo poder ser tu hermano.

Gracias Ale, por ser en un principio mi compañera con quien compartí bellos recuerdos durante la carrera. Con quien encontré alguien en quien confiar y que me escuchará. Eres con quien deseo compartir la vida. Tú alumbras el cielo de mis mañanas. Eres mi amor platónico, esa parte que complementa mi existencia, demuestra que no hay imposibles y motiva a superarme. Gracias Ale. Te amo mi amor.

Agradezco a mi familia con quienes he compartido la vida, todos ellos forman partes cruciales de quienes he aprendido, quienes me han apoyado cuando lo he necesitado, con quienes he compartido alegrías. Sobre todo, a mis abuelos Alicia, María y Benito. Quienes con sus palabras de aliento, cariño y gentileza me han abierto las puertas de sus casas y recibido con una sonrisa cándida en todo momento.

Agradezco a mi asesor, el maestro Héctor, por ser quien me acompañó a dar este gran paso, de quien he aprendido, quien me trato como un igual e incentivó a continuar y a quien aprecio como un amigo. Gracias maestro Héctor.

Reflexiones

Estar en una ludoteca representó un aprendizaje valioso. Me permitió conocer un ambiente que promueve la diversión y aprendizaje de todos quienes participan. Nos retoma a nuestro yo de niño. Nos permite, enseñar a otras y otros el legado lúdico cultural que en su momento se nos enseñó. La recuperación de experiencia profesional destaca aquellos elementos observables y considerados relevantes para su observación, mejora o cuestionamiento.

Los espacios repletos de juguetes no son estancias infantiles o guarderías cada una cumple una función en si, como la ludoteca que persigue otro objetivo. Toman la particularidad de quien se encuentra ahí y le da un medio para potenciar su sociabilidad, aprendizaje y emociones.

Esta investigación representa la culminación de varias experiencias individuales y grupales que me permitieron tomar puntos a favor y en contra de la ludoteca. Señalar acciones cuestionables que requieren de un ambiente flexible, armónico y amistoso para poder funcionar óptimamente.

El día 19 de febrero de 2021 comenzó la primera reunión de trabajo con el asesor y compañeros de otras licenciaturas quienes nos retroalimentábamos mutuamente, debatíamos acerca de los temas de investigación y compartíamos recursos electrónicos, ya sea para aprender a citar o precisiones del formato para presentarlo ante titulación.

Requirió de la calendarización y organización del tiempo de trabajo dedicado al desarrollo de los capítulos y apartados. De horas establecidas a lo largo de la semana para trabajar y mantener un ritmo de trabajo. De reuniones de trabajo con el asesor y compañeros los días jueves a las 8:00 p.m. y los días sábados a las 6:00 de la tarde. Comencé a desarrollar el presente trabajo al percatarme del desconocimiento o similitud percibida por los usuarios, confundiéndose con otros lugares que emplean el juego y por lo mismo desconocían el trabajo que se realiza dentro de una ludoteca. Convivir con varios usuarios me permitió conocer su realidad, como la interpretaban y representaban por medio del juego. La satisfacción y amargura de los usuarios al ser

forzados a jugar, al estar en comunicación e interacción con alguien dispuesto a jugar con ellos, quien dedicará tiempo a sus intereses.

El trabajo aquí presente, representa la búsqueda de información, de testimonios y experiencias. Es la suma de horas de trabajo tanto. individuales, como asesorías que requirieron del perfeccionamiento y adecuación del texto hasta cumplir los lineamientos de titulación. Es el seguimiento, avance y exposición del tema ante compañeros quienes en conjunto mejorábamos nuestros trabajos con una escucha activa o con recomendaciones de obras, autores u opiniones. Es la culminación de un arduo trabajo, que termina con una exhaustiva y prolongada asesoría que comenzó el domingo 17 de octubre de 2021 a las 6:00 p.m. y concluyó a las 11: 20 p.m. de la noche de ese mismo día teniendo un objetivo en mente que es brindar de un elemento enriquecedor a la pedagogía social.

Introducción

El presente trabajo aborda temas esenciales para entender el papel que juega la ludoteca en la sociedad. Todo ello con el fin de brindar los elementos necesarios para realizar la recuperación de mi experiencia profesional.

En el primer capítulo explico el origen etimológico de la palabra "Ludoteca". Derivada de ella se retoman aspectos cruciales tales como: características, objetivos, tipos y funciones. Con el fin de ahondar en los objetivos, además, se revisa cuáles son los beneficios proporcionados por la misma, para ello se hace una distinción con otras modalidades que emplean al juego y el juguete de igual forma.

El segundo capítulo aborda al juguete desde lo básico, es decir, su definición para entender a qué se refiere en este trabajo el concepto juguete. También se menciona la importancia de éste en la ludoteca porque sin el no habría actividad y razón de ser de ella misma. Además, se señalan cuáles beneficios que se obtienen a partir de su participación en la ludoteca y cuáles juegos existen. Por otra parte, se señala otro tema de gran relevancia para la ludoteca, "el juguete" éste es entendido como el instrumento generador, representativo y facilitador de la actividad lúdica pedagógica en la ludoteca.

En el tercer capítulo se habla del ludotecario, figura presente en la ludoteca en quien se confía la preservación de la ludoteca e influye en ésta para generar un ambiente ameno para sus usuarios. También será responsabilidad de él organizar, supervisar y promover el juego basado en una sana convivencia. A partir de lo anterior dicho, se analiza que perfil debe tener éste, qué cualidades debe tener presente para desempeñar una labor social, es decir, un aspecto objetivo que le brinde al ludotecario herramientas necesarias para actuar o conducirse de determinada manera ante alguna situación, problema o usuario, y, el aspecto subjetivo esté entendido como un medio para favorecer la integración de unos con otros en la ludoteca, si bien, el juego presenta distintas variantes en las que se puede jugar solo, la interacción de sus usuarios es prioridad, por ello supone un intercambio de ideas, intereses, personalidades y saberes que vuelven a la ludoteca un medio recreativo-educativo.

En el cuarto capítulo se lleva a cabo un registro de la historia de la ludoteca remontándonos al siglo xx en Los Ángeles, E.U, donde se tiene por hecho el nacimiento de ésta. A casi un siglo del surgimiento de la ludoteca podemos comprender que ha ido modificándose para adaptarse a las necesidades del nuevo mundo y sus usuarios. Es en este capítulo donde hablamos de su introducción en distintos países algunas concepciones que se tienen de la ludoteca para algunos continentes. Además, se realiza una línea del tiempo en México para tener un contexto de lo que ha sido su paso por nuestro país, su puesta en práctica y como esta se ha ido difundiendo a lo largo y ancho del país.

En el quinto capítulo se presenta mi experiencia profesional adquirida a lo largo de un año en la ludoteca Smile Power. En donde a partir de las situaciones, momentos o dificultades que viví se realiza una reflexión. Dicha reflexión integra aspectos que se pueden retomar, es decir, mejoras o áreas de oportunidades para quien desee consultar el presente trabajo. Además, se realiza una crítica de mi experiencia con el fin de dotar de observaciones y elementos de intervención que deben corregirse o suponen un inhibidor para lograr los objetivos en la ludoteca.

Por último, se incluye las recomendaciones, conclusiones, referencias y anexos.

Justificación

El presente trabajo pretende conocer las fortalezas, oportunidades debilidades y amenazas que tiene la ludoteca por medio de una recuperación de experiencia profesional que integre desde su planteamiento aspectos a favor y en contra de lo que un espacio destinado al desarrollo como lo es la ludoteca supone realizar. Asimismo, las vivencias dentro de la ludoteca serán un medio de información que permita reconstruir la realidad que se vive dentro de una de ellas y con las cuales se pueden obtener fuentes genuinas de información para su reflexión y reconsideración.

La ludoteca como espacio privilegiado para el juego como aprendizaje garantiza espacios adecuados y acondicionados para el desenvolvimiento y recreación de quienes acuden a ella. Por lo anterior, se pretende realizar una descripción del material que se encuentra dentro de ella, su origen, apropiación y puesta en práctica de una de ellas a fin de reconocer el objeto de estudio de la presente investigación que es la ludoteca.

La ludoteca tiene gran importancia en todas las sociedades, y de acuerdo con un estudio realizado en México por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL), que comprenden en el periodo 2008-2016. Actualmente la pobreza es posible medirla también en los infantes, no solo se contempla el aspecto económico, sino también, el no poder ejercer sus derechos humanos fundamentales en materia de educación, salud, alimentación, seguridad social, trabajo, vivienda, deportes y recreación, entre otros. Señalaba de igual forma Bautista (2000) que, “hoy ser niño en América Latina significa crecer en condiciones críticas y desarrollarse en la contradicción de la inequidad, vivir un continente donde la mayoría de la población es pobre y la mayoría de los pobres son niños, donde la falta de recursos no es el único motivo de abandono”, y, no solo eso señala Bautista también que son privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades compromisos y trabajos de adultos.

Con lo anterior, la situación económica y el empobrecimiento de las familias, llevan cada vez más niños pequeños a trabajar, cambiando los juguetes por elementos de trabajo (...) reducen cada vez más los espacios físicos disponibles para los niños, especialmente en las grandes ciudades. (Helena, R., 2000).

Garantizar espacios que atiendan el derecho al juego en la infancia, debe representar una constante innovadora, incluyente y símbolo de justicia social, es decir, sociedad y cultura tienen una relación inherente. El juego es también una actividad recreativa del ser humano que puede coadyuvar a la construcción de una sociedad de paz.

El juego tiene una finalidad múltiple que incluye al desarrollo de la creatividad, al desarrollo psicomotriz, y el desarrollo social, y que en conjunto coadyuvan a una vida sana y plena “sabido es que el juego está en la base del desarrollo del ser humano, que recorre todos los estadios evolutivos y que en cada uno de ellos la persona se divierte y ejercita con juguetes o juegos distintos desde el estadio del niño al estadio adulto” (Borja, M., 1994, p.43).

El juego no es una actividad exclusiva del ser humano, podemos encontrar animales quienes jueguen con algún objeto: pelota, botella, o con otros perros a perseguirse por poner un ejemplo, pero de manera distinta el ser humano realiza juegos más complejos que involucran escenarios ficticios, reglas, roles o dinámicas. Señala Borja (1994) que el juego se expresa en el campo “(...) de la realidad, de la fantasía, y de lo imaginario y al transmitir de una generación a otra actividades de juego y objetos especiales destinados al mismo, lo que nos permite heredar, poseer y transmitir una cultura y un patrimonio lúdico” (p.43-44).

No se presenta el juego como una actividad única tiene distintas formas “los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, de paciencia, de construcción, etc.” (Caillois, R., 1986, p. 7).

El juego en sus distintas variantes representa una introducción a la vida en sociedad, posee su propia lógica y orden. Todo aquel quien desee participar deberá comportarse, ser, esperar dentro del juego, y respetar las normas de convivencia. “Todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es *juego*, es decir, lo permitido y lo prohibido.” (Caillois, R., 1986, p.11).

El juego está encaminado al ámbito educativo, realizando para ello técnicas grupales que propicien dinámicas en donde se fomenten; saberes, valores, conocimientos, habilidades, virtudes, destrezas. “El hecho de que desde muy temprano niñas y niños jueguen con juguetes diferentes indica que está asumiendo los valores, funciones y actividades que serán esenciales para la adaptación a los esquemas de la sociedad adulta” (Borja, M., 1994, p.49).

La ludoteca se presenta como una propuesta de juego que se ha visto enfrentada en la modernidad a nuevas tecnologías (tablets, celulares, psp,) que llegan a manos de niños por parte de los padres que sirven como distractores efectivos, pero inhiben la capacidad de imaginación, interacción e integración con otros niños con una exposición prolongada “(...) investigaciones más recientes muestran que la inteligencia tiende a disminuir por el uso excesivo de aparatos digitales, pues afectan sus principales fundamentos: lenguaje, concentración, memoria y cultura (...)” Bárcena, A., (27 de febrero de 2021). La inteligencia en peligro. *La Jornada*.

La situación económica es un factor que facilita o restringe el acceso de los padres a comprar un juguete como se señaló. Por ello, la ludoteca brinda a los niños juguetes en calidad de préstamo.

La ludoteca como la pedagogía social buscan áreas de oportunidad que no requieran forzosamente de un medio escolar como se presenta en la escuela, por el contrario, apuesta por el desarrollo de los sujetos, ya sea en el desarrollo de su personalidad, o en sus habilidades sociales y cognitivas. El pedagogo social como ludotecario pasa a ser ejecutor de actividades que van encaminadas a transformar las actitudes individuales y colectivas de los niños que asisten a las ludotecas por medio de prácticas sociales, culturales y lúdicas.

Apuesta por el conocimiento espontaneo y natural desarrollado en la libertad del juego como señala (Freire, P. 1970, p.61) “(...) nadie educa a nadie, los hombres se educan en comunión, y el mundo es el mediador” el juego es un ente sin forma, pero los participantes son quienes encuentran en él un medio de representar su realidad, una fantasía en donde el mismo acto de quienes participan hace que se establezcan reglas

que permitan que todos tengan parte o se conduzcan, es decir, es un medio en donde todas y todos forman parte, aprenden enseñando y enseñan aprendiendo.

La ludoteca surge como una respuesta a la necesidad del juego, involucrando para ello, al juguete con fines recreativos. Sin embargo, esta unión requiere de un destinatario que será a quien se desea brindar, mayormente asociándosele a los niños, pero que no discrimina edades. También tiene un impacto importante en su desarrollo integral dado que por medio del juego se representan o plasman su realidad. El juego es una de las actividades en la que las niñas y los niños gozan de un entretenimiento lúdico espontáneo, o bien, voluntario.

Objetivo General:

- Describir la experiencia profesional adquirida a lo largo de un año como ludotecario en la ludoteca Smile Power.

Objetivos Particulares:

- Reconocer a la ludoteca como un instrumento educativo-recreativo
- Analizar el concepto que se tiene actualmente de la ludoteca, sus antecedentes y modalidades con base en la experiencia
- Identificar los distintos actores, objetos y espacios que componen la ludoteca
- Distinguir a la ludoteca de otras modalidades que emplean el juego
- Reflexionar sobre los alcances que ha tenido la ludoteca a nivel nacional y mundial
- Conocer que oportunidades y obstáculos se encuentran en una ludoteca

Preguntas cognitivas:

- ¿Cuál es el origen de la ludoteca?
- ¿Qué interpretación existe entorno al juego?
- ¿Qué significado tiene el juguete para el ser humano?
- ¿Qué diferencia guarda la ludoteca de otras instituciones que también emplean el juego?
- ¿Existe alguna figura o actor quien intervenga dentro de la ludoteca?
- ¿Qué alcance ha tenido la ludoteca a nivel mundial?

Preguntas reflexivas:

- ¿Cuál es el propósito de la ludoteca?
- ¿Qué importancia tiene el juego para la ludoteca?
- ¿Qué problemas o dificultades tiene la ludoteca?
- ¿Hasta qué punto se han cumplido los objetivos de la ludoteca?
- ¿Es necesaria la intervención del ludotecario en la ludoteca?
- ¿Cuál es la situación de México con respecto al tema de las ludotecas?
- ¿La ludoteca es una alternativa que nos permite desarrollarnos y aprender?

La pregunta de investigación:

¿ES LA LUDOTECA UNA ALTERNATIVA EN EL AMBITO EDUCATIVO QUE NECESITA CUBRIR EL DERECHO AL JUEGO DE LAS SOCIEDADES?

Metodología y estrategia

La presente tesina en modalidad de recuperación de experiencia profesional tiene como objetivo presentar los resultados educativos de mi actividad como ludotecario desde una perspectiva que permita su revisión y análisis. Posee una metodología cualitativa, su contenido se desarrolla de tal manera, que si bien, el fenómeno no se comprende en su totalidad, busca retomar la particularidad de está describiendo aquellos elementos observables con los que se interactúa y se conforma la ludoteca. Busca ahondar en los antecedentes e historia de la ludoteca, siendo este trabajo un referente para aquel quien investigue este tema, es decir, una fuente enriquecedora que permita ampliar el bagaje cultural de la ludoteca.

El trabajo desarrollado tiene un enfoque inductivo, busca que a partir de una experiencia vivida se reconozca la trascendencia que tiene el contexto, los actores y los materiales invitando con ello a la reflexión o al cuestionamiento de los lectores de la realidad aquí planteada para analizar este fenómeno desde la perspectiva de la pedagogía social.

Capítulo 1. La ludoteca

1.1 Definición de ludoteca

La ludoteca tiende a ser confundida en ocasiones con estancias infantiles o guarderías. Sin embargo, estas últimas dos cubren distintos aspectos como son el cuidado y alimentación de los infantes. Por otra parte, la ludoteca se encuentra establecida en un espacio determinado para brindar un servicio cuyo objetivo es desarrollar las habilidades y capacidades de los usuarios, aunque suele asociarse principalmente con niños sus destinatarios pueden ser jóvenes y adultos quienes podrán encontrar una actividad placentera mediante el juego.

El concepto ludoteca proviene del latín de la palabra “Ludus” que quiere decir: juego, juguete, y, de la palabra griega “theke” que significa: cofre, casa”. Siendo así está entendida como un espacio y/o lugar destinado para los juguetes o el juego.

Zapata (1989) Conceptualiza a la ludoteca como el “(...) lugar físico, por lo común cubierto, en donde cualquier niño puede obtener juguetes prestados y utilizarlos para jugar con otros niños, así como la posibilidad de contar con un orientador lúdico o maestro de juegos, que asesore y organice el desarrollo de los mismos. Las ludotecas por tanto, son instituciones cultu-recreativa, que utilizan el juego y el juguete como medio educativo que permiten desarrollar la personalidad del niño y que están orientadas especialmente hacia este y el adolescente.

Una gran exponente del tema ludoteca es, María De Borja I. Solé quién menciona que la ludoteca es el: “lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar con mediación directa del juguete con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil” (citado en Rubio, M. p.31). Gran parte de las definiciones de ludoteca se componen de cuatro puntos, sobre en qué consiste ésta:

1. Son Instituciones cultu-recreativas.
2. Tienen relación con el juego y el préstamo de juguetes.
3. Buscan desarrollar la personalidad del niño.
4. Existe un personaje encargado (ludotecario) quien organiza y orienta el juego.

Los cuatro puntos anteriores serán definidos con el fin de precisar un poco más la relevancia y entendimiento que se tiene de la ludoteca. Cabe mencionar que ciertos puntos serán abordados con mayor profundidad en apartados propios más adelante como son: el juego, juguete y ludotecario.

Cultura y Recreación

El diccionario de la Real Academia Española define a la **cultura** como el “conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. [Asimismo al] conjunto de modos de vida y costumbres (...)”. Por otra parte, la **recreación** o **esparcimiento**, es entendida “(...) como un tiempo de crecimiento personal, creación, recreación y participación en la sociedad” (UNICEF, 2016, p2.). Concluyendo así que, son instituciones que facilitan un conjunto de conocimientos, modos de vida y costumbres que coadyuven al desarrollo físico y mental, permitiendo desarrollar la personalidad.

El juguete y el juego

El juguete será un objeto al cual el niño le dé una satisfacción personal no todos los juguetes serán, por lo tanto, sujetos a una percepción adulta de lo que es un juguete pues si bien los niños pueden tener cercanía, exposición o afecto por alguno. También hay instrumentos inusuales a los que el niño da uso tales como por ejemplo una cuchara que es golpeada en repetidas ocasiones podrá dar satisfacción por el ruido que produce.

El juego se presenta como una de las primeras actividades que desarrolla el ser humano en su infancia por propio interés y en la que encuentra gran satisfacción “entendemos por juego toda actividad voluntaria que no se dirige a obtener un resultado final exterior a ella, sino que más bien encuentra lo que busca en sí misma y en el desarrollo de su propio proceso” (Borja, M., 1982, p.21 citado en Jardón, A., 2016, p.28). Brinda oportunidades de crecimiento individuales y sociales “(...) el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. (UNESCO, 1980, p. 5)”.

El juego no es una ficción absoluta. Si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por está, pero tampoco es una realidad, y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos en todo caso son una representación que oscila entre lo real y el irreal. Sus límites son determinados por la coherencia y la factibilidad (...) (Rubio, M. 2000, p. 52).

La ludoteca puede organizarse de distintas formas por sus necesidades, objetivos o usuarios, menciona Andrea De Buen que, “Las ludotecas pueden atender a diferentes tipos de población, desde infantil, adolescente, de adultos mayores y de personas con discapacidad. Así también varía el tipo de servicio que brindan pues el préstamo de juguetes puede ser” (2014 p.79):

- *Interno*: los usuarios utilizan los juguetes en el espacio designado para ello.
- *Externo*: con mecanismos de seguridad, los materiales pueden salir de su lugar de origen.
- *Mixto*: es posible utilizar los materiales tanto dentro como fuera de la ludoteca.

Personalidad

La personalidad involucra a las características y habilidades que se poseen en lo individual y que representan rasgos distintivos entre una y otra persona. Siendo así tal la trascendencia de su desarrollo en la infancia que, bien orientadas potencia fortalezas, virtudes o habilidades en las que se destaque.

La personalidad es una variable individual que constituye a cada persona y la diferencia de cualquier otra, determina los modelos de comportamiento, incluye las interacciones de los estados de ánimo de los individuos, sus actitudes, motivos y métodos, de manera que cada persona responde de forma distinta ante las mismas situaciones (Ibarra, R., and Salmán, M., 2008, pp.25-26).

La personalidad se ve permeada por el contexto y las situaciones a las cuales se ve sometido. “La personalidad está formada por las características innatas más la acumulación de experiencias y acciones reciprocas entre el ser humano y su medio”. (Ibarra, R., and Salmán, M., 2008, p.26). Bajo este argumento se plantea que “Las ludotecas son (...) especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y los juguetes (Borje, M. 1987, p.23 citado en Jardón, A., 2016)”.

Ludotecario

El funcionamiento dentro de la ludoteca requiere la participación de una figura importante conocida como ludotecario. El ludotecario deberá ser quien intervenga durante el juego favoreciendo con ello cuestiones como son el respeto y convivencia entre los usuarios. Propondrá si es necesario juegos colectivos con el fin de involucrar y relacionar a quienes jueguen obteniendo así un sitio sociable estimulante. “La figura de ludotecario es de un sujeto que facilita, que guía para que en la ludoteca, quienes asisten, tengan la libertad de elegir sus actividades y hacerse responsable de las decisiones que toman (...)” (Buen, A., p.92, 2014)

Un punto importante a tomar en cuenta es que si bien se guía u orienta el juego “(...) los animadores de las ludotecas no deben esperar nada del niño (contrariamente al medio escolar o familiar) lo que hace que este pueda expresar libremente sus gustos y desarrollar su personalidad.” (Buen, A., p.91, 2014). La esencia de la ludoteca es el juego y por ende la del ludotecario generarlo de una forma óptima.

1.2 Características de la ludoteca

La ludoteca se conforma de ciertos elementos y su interrelación estos son: un sistema de administración y gestión, un espacio adecuado, los juguetes y otros materiales de juego, una programación y los educadores responsables o ludotecarios (López, 1999, p.20 citado en Jardón, A. 2016). Las ludotecas se constituyen de diferentes áreas las cuales estarán en mayor o menor medida de acuerdo al fin que se deseé alcanzar. Y, estas podrán ser menciona (Jardón, A. 2016):

- Teatro
- Lectura
- Manualidades
- Expresión corporal
- Expresión musical
- Expresión escenográfica

1.3 Objetivos de la ludoteca

La ludoteca se presenta como una institución que actuará y se organizará de acuerdo al contexto y a las necesidades de sus usuarios. Hablar de un objetivo en específico no sería posible puesto que es ella misma quien los define. Se presenta a continuación un cuadro con algunos objetivos planteados.

Autor	Objetivos
<i>Roldan, G. (1994)</i>	<ul style="list-style-type: none">• Dar el servicio de préstamo del material lúdico• Ofrecer a todas las personas un ámbito y medios adecuados para la actividad lúdica.• Guiar a los usuarios en el uso de los juegos y juguetes, al igual que asesorarlos en la compra de estos. Propiciar la creación artesanal de nuevos materiales de juego.• Propiciar la integración social y familiar, por medio de la realización de actividades recreativas y de animación.• Fomentar el respeto e importancia del juego dentro de la comunidad.• Terapéuticos: por medio de la ludoteca se da atención a personas con problemas físicos o de desarrollo.
<i>Rubio, M. (2000)</i>	<ul style="list-style-type: none">• Dejar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.• Practicar el juego en grupos, con compañeros de edades similares.• Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres en particular.• Orientar a los padres en relación con la compra de juguetes que convenga a sus hijos.• Proporcionar material lúdico adecuado a los niños disminuidos, cualquiera que sea su enfermedad defecto físico o psíquico.• Arreglar los juguetes que se hayan estropeado.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete. • Probar los juguetes para comprobar su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos. • Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.
<i>Bautista (2000)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar. • Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano. • Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura. • Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes. • Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños. • Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Retomando lo anterior, se concluye que los objetivos, funciones y servicios de la ludoteca se establecen tomando aspectos esenciales como son la cultura, tradiciones y usuarios de cada contexto. Dentro de la ludoteca los encargados actuarán de forma creativa y comprensiva para hacer del juego algo estimulante sin importar el objetivo del juego es vital y una señal de vida de la ludoteca misma. El ludotecario como figura central dirige, organiza y orienta la actividad, propiciando el respeto, la convivencia e integración. Sugiere y adecua el juguete idóneo basado en vivencias de los usuarios o experimentado previamente él mismo.

1.4 Funciones de la ludoteca

Las ludotecas son de distintos tipos y realizarán determinadas funciones en relación a los objetivos establecidos. Andrea De Buen 2014 cita el manual de formación de JESC (Jugar es Crecer) en su trabajo y destaca que "(...) las diferentes ludotecas pueden cumplir con las siguientes funciones según lo recomienda la consultoría JESC en su manual de formación de ludotecarios:

Recreativa	Ser un espacio en el que se viva y aproveche el tiempo libre en forma positiva.
Educativa	A través de los juegos y juguetes que están estudiados pedagógicamente y clasificados es posible incidir tanto en habilidades como en destrezas, aprendizajes, actitudes, valores y en las áreas: psicomotriz del lenguaje, socio-afectiva y cognoscitiva.
Social	Con la convivencia de diferentes edades, gustos, intereses, culturas, etc, se fomenta la tolerancia, la diversidad, la comunicación y la socialización.
Económica	Los juegos y juguetes que ahí se encuentran se comparten con ello se evita que las familias tengan que realizar gastos extras, se fomenta la cooperación y se hace conciencia sobre el consumo, además de que la ludoteca pueda ser una fuente de ingresos.
Investigación	Dentro de ellas se pueden hacer estudios sobre conductas, tradiciones o actitudes, así como realizar trabajo terapéutico.
Preventiva	Con el juego y el juguete es posible identificar aspectos de riesgo en el desarrollo o canalizar emociones para evitar conductas destructivas, así como fomentar valores tanto de cuidado de la salud como de uso adecuado del tiempo libre, por ejemplo, para evitar adicciones.
Artística	Se brindan herramientas para desarrollar la creatividad, conocer acerca de artistas, técnicas manuales, actuación, expresión corporal, entre otros aspectos que desarrollan el sentido estético.

Ecológica	Con diferentes actividades es posible desarrollar una conciencia sobre el cuidado del medio ambiente, por ejemplo, al utilizar materiales de reuso para crear juguetes o contar con espacios en los que se aprenda sobre cultivo y cuidado de la naturaleza.
Axiológica	Dentro de ella se viven los valores y se puede reflexionar sobre las acciones y las emociones que surgen en los diferentes juegos, fomentando la responsabilidad, libertad, honestidad, la no violencia y los diversos valores necesarios para la vida en sociedad.

1.5 Beneficios de la ludoteca

La ludoteca proporciona un lugar para la recreación y espontaneidad de sus usuarios. Actúa considerando los gustos e intereses grupales o individuales según sea el caso. Es importante decir que la ludoteca es un instrumento de cohesión social dado que busca la integración de la comunidad* María Rubio (2000) enlista los beneficios que pueden ser adquiridos.

- Las ludotecas satisfacen generalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan
- En la ludoteca los lazos familiares adquieren fuerza y se manifiestan con poder en las relaciones de los padres con los hijos
- Es una vigilante de la calidad del juguete y del juego, ante la posibilidad de probar juguete antes de comprarlos
- En la ludoteca el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes incluso creado por otros niños de su edad.
- La ludoteca constituye a menudo un intento de control del consumo; los precios de los juguetes, como los de todo artículo no cesan de aumentar, razón por la cual se hace necesaria.

*El subrayado es nuestro.

- El principio de la ludoteca, es una perspectiva etnológica, conduce a repensar el sistema de entrega e intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad: histórica y actualmente, pero lejos de convertirse en una “prótesis” suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.

En la definición de ludoteca se menciona ésta como un espacio o lugar acondicionado para poder llevar a cabo el juego, es decir, una estructura pensada y construida por los objetivos que se persigan. Sin embargo, la propia tarea que tiene la ludoteca se muestra flexible a cambios en su organización o gestión podrán definirse también en dos: las ludotecas que cuentan con un espacio fijo o permanente, y aquellas que sean móviles que buscan llevar el servicio a lugares en que no haya el material lúdico en una unidad móvil.

1.6 Tipos de ludotecas

Existen distintos tipos de ludotecas con el fin de satisfacer las necesidades de los usuarios. También, dependen del lugar, los fines, el acceso o el medio. Las ludotecas son públicas o privadas y estas se encuentran dentro de las bibliotecas, escuelas, hospitales, etc, o externas a ellas.

Tipos de ludotecas	
Calle o ludoteca de plaza	Estos son espacios que se adaptan a los recursos y necesidades de los barrios; son promovidas por asociaciones juveniles, de vecinos o culturales que trabajan con menores en sus propios barrios. www.peques.com.mx
Circulantes o móviles	También conocidas como itinerantes. Funciona dentro de un vehículo que puede ser un camión, o un tráiler adaptados. La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios

	locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad. Bautista (2000)
Comunitarias	<ul style="list-style-type: none"> - Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares. - Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas principalmente la población infantil y personas mayores, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América Latina. Bautista (2000)
Escolares	<p>Generalmente son implementados dentro de las propias unidades escolares, jardines infantiles, escuelas, primarias, etc.</p> <p>Buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje y sirven como apoyo pedagógico para los profesores y psicólogos. Bautista (2000)</p>
Especializadas	Se utilizan para trabajar con niños que tienen alguna discapacidad, desde luego estas ludotecas cuentan con material especial dentro del establecimiento educativo. www.peques.com.mx
Hospitalarias	Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Bautista (2000)
Investigación	Son aquellas instaladas en las universidades por profesionales en el área de la educación con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Bautista (2000)
infantiles	para niños entre 6 y 12 años, con zonas de juegos de movimiento y para el gran grupo, de juego simbólico y dramático, construcciones y puzzles, juegos de mesa y de sociedad, taller y biblioteca recreativa. Dialnet-ConceptoYTiposDeLudotecas-4189861.pdf

Itinerantes	Son creadas por instituciones provinciales para acercar materiales lúdicos a núcleos rurales, comúnmente se realizan en escuelas. www.peques.com.mx
Judiciales	Tienen como finalidad brindar un tratamiento terapéutico adecuado a los menores que han sido víctimas de violencia intrafamiliar, maltrato físico y agresión sexual. https://ninezprimero.wordpress.com
Laboratorios	son parte de instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica para la experimentación o formación de especialistas como por ejemplo institutos pedagógicos, empresas productoras de juguetes, entidades de investigación psicológica o sociológica , etc. www.peques.com.mx
Pequetecas o bebetecas	Para niños entre 0 y 6 años, con zonas de movimiento, psicomotricidad, juego simbólico y de imitación, construcciones y puzzles, y taller de dibujo y expresión plástica. Dialnet-ConceptoYTiposDeLudotecas-4189861.pdf
Terapéuticas	Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas (parálisis cerebral, discapacidad visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.). Bautista (2000)

Capítulo 2. El juego y su relevancia en la ludoteca

2.1 Definición y características del juego

El juego es entendido de distintas maneras, pero para este trabajo retomaremos las palabras de María De Borja con el fin de acercarnos a una definición (Citado en Reyes, N. p.65, 2012): “Entendemos por juego toda actividad voluntaria que no se dirige a obtener un resultado final exterior a ella, sino que más bien encuentra lo que busca en sí misma y en el desarrollo de su propio proceso”. Esta definición nos brinda algunos aspectos a tomar en consideración “actividad voluntaria”, “sin resultado”, “placentera” y “reconfortante”.

El juego posee un pasado muy antiguo semejante a la propia historia del hombre, lo cual podría decirse es una característica inherente del ser humano, aunque en los animales se presenta también el juego es el hombre quien puede emplearlo para su desarrollo. “El juego una constante en la historia y la vida del hombre, tiene un significado profundo para el mismo. Le permite mantener su equilibrio psicológico (...), jugar es imprescindible para desarrollarse integral y armoniosamente (López, M. and Villegas, j., 1995, p.15)”.

El desarrollo de una persona puede darse o potenciarse en algunos momentos, como lo es durante el juego en la infancia que sirve como una herramienta que favorece la personalidad, potencia aptitudes y habilidades de cada sujeto. Pero contrario a una acción formativa como puede ser una clase que el niño no disfrute por sí mismo pues se ve sujeto a reglas o comportamientos aceptados que lo llegasen a aburrir o presionar. “(...) El juego es una acción espontánea que se da en un tiempo y espacio, acompañada de sentimientos de alegría y desfogue, provocando una interacción entre el sujeto, el medio y otros sujetos (...)” (Méndez, E. Mora, C and Tovar, J., p. 5, 2002).

2.2 El juego como “actividad”

El juego es observable por otros, pero algo difícil de precisar en cuanto a los requisitos que están involucrados para poder ser un juego y que no será un juego. Huizinga nos brinda una de las primeras definiciones sobre el juego.

(2007) 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 (pp.45-46).

La definición brindada por Huizinga nos menciona que el juego reunirá las siguientes condiciones:

- Acción u ocupación libre
- Desarrollada en límites temporales y espaciales determinados
- Reglamentado
- Con participación voluntaria
- Con lógica propia
- Incierta
- Fantástica

El juego podrá concluirse que es: una acción u ocupación libre desarrollada en un límite y espacio fijos establecidos, que cuenta con reglas adquiridas si se desea participar, contando con una lógica propia, incierta y fantástica. Tendrán que considerarse ciertos elementos que intervienen para definir una acción como juego. Roger Caillois en su obra *les jeux et les hommess* precisaba que “(...) las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces “como una actividad”: “(UNESCO, 1980, p. 6).

- 1) – **Libre**: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- 2) – **Separada**: circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano
- 3) – **Incierta**: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
- 4) – **Improductiva**: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- 5) – **Reglamentada**: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
- 6) – **Ficticia**: acompañada de un conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.”

El juego cuenta con ciertas características que nos permiten distinguirlo de otras, Reyes R. menciona que para ser considerada juego es necesario que cumpla con las siguientes características:

*Se han utilizado las categorías propuestas por Caillois y las descripciones hechas por Reyes, R. (pp. 32-33, 2005) para poder ahondar más en el juego.

Libre	<ul style="list-style-type: none"> -Debe ser una actividad espontánea y libre, -El juego no aburre; al momento de convertirse en algo tedioso deja de ser lúdico, por ello a los niños no se les puede obligar a jugar puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo son los primeros en integrarse, de acuerdo a sus intereses personales y la satisfacción de sus deseos, -Se autopromueve (es decir el juego mismo prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor complejidad),
-------	--

	-Es un espacio liberador (debido a que permite disminuir tensiones y permite la creatividad),
Separada	-Se expresa en un tiempo y espacio sin importar el tiempo real que el niño le dedique al juego; el mismo niño es el que determina el tiempo o la época en la que se encuentra dentro del juego, así como también en lo referente al espacio
Incierta	-El juego manifiesta regularidad y consistencia (en lo referente a su ejecución y estructura se refleja una actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro, por lo que el niño incrementará o disminuirá su tiempo dedicado al juego dependiendo de sus propias necesidades personales de desarrollo o de evasión de la realidad)
Improductiva	-El juego no conllevará ningún interés material,
Reglamentada	-Tiene límites que la propia base establece, -Todo juego lleva un orden (por lo regular tiempo antes de lo propiamente llamado juego hay un tiempo de preparación compuesto de alboroto y gritos),
Ficticia	-Es una fantasía hecha realidad, debido a que es una reproducción de la realidad en un plano de ficción -El juego no es una ficción absoluta, se puede considerar como una representación que oscila entre lo real y lo irreal, debido a que aún en niños pequeños de entre dos y tres años se ha comprobado que distinguen la diferencia entre lo real y lo ficticio (Garvey, 1977)

El juego como “actividad” existirá cuando estén presentes las seis características propuestas por Roger Caillois. Es de gran importancia reconocer estos parámetros en el juego para reconocer la labor del juego en la ludoteca, y porqué da gran relevancia a su fomento.

2.3 Beneficios del juego

El juego como actividad se mencionaba posee beneficios propios en el desarrollo de las personas en distintas áreas como son: sociales, psicológicas y biológicas, y no sólo eso sino también es una forma de representar la realidad y, por ello es una forma de conocer su percepción. O bien también sirve para potenciar aptitudes, habilidades o cualidades. “(...) el juego se especifica como una actividad propia del ser humano que le permite desarrollar sus capacidades cognitivas, físicas y afectivas a través de las cuales explora la realidad y la modifica en función de sus necesidades y deseos” (Jardón, A., p. 29, 2016).

El juego coadyuva al desarrollo de la personalidad en cuanto a sentimientos, emociones y valores, se ven combinadas durante él. Todos quienes participan en el juego socializan, imaginan, se divierten, ríen y se sienten libres, “(...) jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, evolucionar. Niñas y niños juegan para descubrirse a sí mismo y ser reconocidos por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y “dominar” el mundo (Borje, M., p.19, 1994). El niño mediante el juego proyecta su realidad, práctica e interpreta distintos roles, situaciones o hechos. “(...) es una manera de ensayo que nos ayuda desde pequeños a integrarnos socialmente, lo que nos permite entender que la finalidad del juego es que nos ayuda a expresar lo que no expresaríamos por otros medios (Spencer (1903), Stern (1938) y Huizinga (1945) citado en Méndez, E. Mora, C and Tovar, J., p. 5, 2002).

El juego, como actividad humana, implica socializar, definir límites e imaginar y compartir formas de ser y estar en el mundo*; jugar sirve para conocer y controlar las emociones, enfrentar diferencias, intercambiar roles, preservar tradiciones, imaginar nuevas formas de ser, habilitar en aspectos lingüísticos, psicomotores, cognitivos y sociales. (Buen, A. p. 9, 2014)

*Con Paulo Freire aprendemos que no basta estar en el mundo, sino con el mundo, esto quiere decir, que somos sujetos que interactuamos y que somos capaces de transformar el mundo en que vivimos

En el juego existe una libertad de aquellos quienes deseen sumarse, que brinda de su propia congruencia en el juego, requiere que todos quienes participen convengan en cómo ha de llevarse a cabo “los niños juegan por voluntad propia sin ningún objetivo en particular, lo que no significa que jueguen por jugar, sino que a través del juego encuentran placer, alegría, aceptación, libertad, etc.” (Jardón, A., p. 28, 2016).

2.4 Clases de juegos

El juego se presenta de distintas formas hay juegos individuales, grupales, de roles, ficticios, turnos, o físicos. De acuerdo con la UNESCO (1980:6) Los juegos pueden dividirse en cuatro categorías:

- 1) – *juegos que hacen intervenir una idea de **competición**, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación, que supone una igualdad de oportunidades al comienzo;*
- 2) – *los juegos basados en el **azar**, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior;*
- 3) – *juegos de **simulacro**, juegos dramáticos o de ficción en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en realidad;*
- 4) – *finalmente los juegos que “se basan en la búsqueda del **vértigo**” y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso”*

Las clases de juegos serán; competición, azar, simulacro y vértigo. Cada una será una forma de intentar clasificar la gran inmensidad de juegos que existen. A estos propondrá Roger Caillois, 1958 citado en Reyes. R. p.36, 2005) dos polos antagónicos. En la categoría denominada *paidia* los niños juegan libremente, lo que permite la improvisación y la fantasía sin límites. Por el otro lado. *Ludus* constituye la tendencia hacia el orden y la aceptación de reglas. Tanto en la *paidia* como en el *ludus*, la práctica

o el juego puede ser de competencia y/o azar; puede predominar el simulacro o la imitación y caracterizarse por el vértigo. Reyes, R. (2005) presenta un cuadro con la clasificación anteriormente mencionada.

Clases de juegos

Paidia (jaleo, agitación, risa loca)

Competición	Suerte	Simulacro	Vértigo
Carreras, luchas no reglamentadas, atletismo, etc.	Apuestas o compuestas	Imitaciones, juegos de ilusión, muñecas, guiñol, caretas, disfraces	“giros” infantiles, balancín

Ludus (cometas, pasatiempos solitarios, crucigramas)

Competición	Suerte	Simulacro	Vértigo
Ajedrez, boxeo, billar esgrima, damas, competiciones deportivas en general	Ruleta. Loterías, simples, cara o cruz, cancioncillas	Teatro, artes del espectáculo en general	Vals, atracciones circenses, esquí, alpinismo, cuerda floja

El juego se presenta en distinta intensidad en las personas, pero ello no conlleva a que una sea mejor que la otra, sino que es la misma persona quien designará la relevancia y alegría obtenida de ella. Será la persona quien encuentre mayor afinidad con tal o cual juego basado en su interés, personalidad o emoción. El juego no se presenta en todos con una emoción uniforme, distintas emociones evocan de forma individual y será el niño quien decida si desea ser parte o no del juego en cuestión.

La asociación española de fabricantes de juguetes (2000), por su parte afirma:

Que el juego tiene:

a) Los juegos simbólicos, de representación o ficción:

- Estimulan la comunicación y cooperación con los iguales
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y prepara al niño para el mundo del trabajo
- Estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela autodominio, voluntad y asimilación de reglas de conducta
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal
- Ayudan en los procesos de adaptación socioemocional

b) Los juegos de reglas:

- Son aprendizaje de estrategias de interacción social
- Facilitan el control de la agresividad
- Son ejercicio de responsabilidad y democracia

c) Los juegos cooperativos:

- Promueven la comunicación e incrementan los mensajes positivos en el seno del grupo
- Mejoran el autoconcepto, aumentando la aceptación de uno mismo y de los demás
- Aumentan el nivel de participación en actividades de clase
- Estimulan los contactos físicos positivos en el juego libre y disminuyen los contactos físicos negativos y las interacciones verbales negativas
- Incrementan las conductas de cooperar y compartir, es decir, la conducta prosocial
- Potencian la conducta asertiva disminuyendo las conductas pasivas y agresivas
- Mejora el ambiente o clima social de aula
- Facilitan la aceptación interracial

2.5 Definición del juguete

El juego es presentado como una actividad en el que determinados aspectos se entrelazan, pero aún hay un factor a tomar en consideración que es objeto de interpelación para algunos juegos o el instrumento en el que gira la trama del juego, y ese es el juguete. Aunque existan juegos donde no se requiera de uno se mencionará en aquellos donde su intervención es clave como lo es en la ludoteca.

El juguete será un objeto afectivo, representativo, estimulante, y reconfortante “El juguete es un objeto que se convierte en un bien: en la medida que es algo que se posee y en la medida que nos proporciona bienestar, placer y alegría, en un contexto determinado” (Zerpa, I. p, 34, 2008).

Díaz, V. 1991 citado en Roldan, G. 1994, p. 59 plantea que los juguetes son un medio que permite:

- a) Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras del mundo real o personal;
- b) Competir física y socialmente;
- c) Reforzar la autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno del juego;
- d) Manifestar afectos o sentimientos, así como temores o preocupaciones; e) elaborar nuevas formas de enfrentar el mundo, por medio de la creatividad;
- f) Aprender conocimientos o formas de resolver problemas y
- g) Ejercitarse física y mentalmente.

El juguete será: un objeto representativo (de lo real o imaginario) que coadyuva al desarrollo personal (físico, mental, emocional, social), generador de sensaciones e incentivador de la creatividad. Si bien esta primera definición aborda temas esenciales aún hace falta saber que el juguete no debe cumplir específicamente parámetros estéticos o cuantiosos para ser una fuente de desarrollo psicomotriz en el niño.

Borja Sole y Misurcova plantean algunos criterios de selección que deben de reunir los juguetes:

Criterio psicopedagógico:

El juguete debe contribuir al desarrollo general del individuo, ya sea en los aspectos motores o cognitivos, de acuerdo a la edad e interés del usuario. Un buen juguete debe dejar suficiente margen de la imaginación y permitir el desarrollo de lazos de amistad con los demás, logrando el fortalecimiento de los sentimientos de confianza y seguridad en sí mismo, propiciando un mejor conocimiento de sus habilidades y capacidades.

Criterio de solidez:

El juego o juguete debe estar elaborado en materiales resistentes, como la madera para resistir el uso masivo que se le da en el servicio ludotecario.

Criterio de seguridad

El juguete que se seleccione no debe representar ningún peligro para la salud del usuario, no se deben admitir los elaborados con materiales frágiles, bordes cortantes, elementos puntiagudos ni pinturas toxicas; debe ser sólido y adaptarse a la fuerza y a las dimensiones de la mano del usuario: debe ser fácil de limpiar y desinfectar si hace falta.

Roldan, G. 1994, p. 61 señala que los juguetes involucran otros dos aspectos que son:

Clasificación:

- Se necesita implementar un sistema de clasificación para el registro adecuado del material existente y para el control de préstamos, donaciones y baja de material.

Personal:

- El sacar el mejor provecho del material con que cuenta la ludoteca depende del personal que la dirige y de su formación. Inicialmente las ludotecas contaron

con personal voluntario (padres de familia, jubilados, y niños de edad escolar) para dar el servicio después se recurrió a bibliotecarios, psicólogos, pedagogos, animadores y ergoterapeutas, pero en la medida que la tarea se hacía más compleja y especializada se requirió que el personal estuviera formado para realizar esta labor.

2.6 Tipos de juguete

En el gran universo de los juguetes será necesario distinguir que tipos de juguetes existen con el fin de entender cuál es su posible origen y función. De dónde provienen y cómo pueden ser elaborados estos. De acuerdo con Borja (1982) en el universo de juguetes podemos considerar tres niveles:

- a. **Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos.** Actualmente este tipo de juguete tiene su principal valor en el hecho de convertirse en objetivo de la actividad lúdica. El verdadero juego, actividad y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.
- b. **Juguete-instrumento.** Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada en ocasiones, al margen del propio objeto. Son objetos pocos condicionantes, por su simplicidad favorecen la imaginación y expresión la mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel. Así, por ejemplo, los aros, las pelotas, las peonzas, o las sencillas muñecas de siempre.
- c. **Juguete-producto industrial terminado.** El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas, lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.

En los juguetes encontramos tres orígenes posibles, sin embargo, cada uno cumple una función esencial, ser un instrumento que satisfaga el deseo de juego en el niño y que en su elaboración podrá tener una mayor estética o pensado para realizar objetivos específicos.

2.7 Clasificación de los juguetes

Los juguetes podrán ser agrupados si reúnen ciertas características como propone Borja (1994) a partir de una clasificación exhaustiva por el Instituto Europeo de Promoción del Buen Juguete (1976). Asimismo, Borja (1994) nos brinda elementos para la apropiada inclusión de un juguete dentro de su apartado correspondiente:

- **Juegos de arrastrar y empujar:** Juegos con ruedas o con algún elemento previsto para poder tirar: animales, figuras, vehículos, objetos de fantasía y objetos reales con o sin movimiento y con o sin ruido. Carretones.
- **Autopistas y accesorios:** Juguetes consistentes en vehículos que se mueven por vías de circulación controladas por la niña o el niño, excepto los trenes: circuitos de automóviles con control múltiple, circuitos de automóviles o parecidos sin control, pistas, accesorios (revueltas de carretera, cruces puentes, túneles, coches).
- **Construcciones, acoplamientos y “kits”:** juguetes constituidos por elementos que permiten formar conjuntos diversos o únicos: construcciones por su suposición, por acoplamiento con caracoles, ganchos objetos combinables, juguetes desmontables, planchas o fullolas perforadas para la introducción de elementos, “Kits” de modelismos de barcos, aviones y coches, mosaicos, construcciones ópticas.
- **Deportivos (juegos), vehículos o elementos para montar:** elementos que permiten la práctica de un juego-deporte: pelotas, balones, globos, raquetas, cañas de pescar, canoas hinchables, sticks, trineos, esquís, bicicletas,

patinetes, patines “monopatines”, caballos y coches con o sin pedales, coches con motor.

- **Disfraces y accesorios:** elementos que permiten asumir diferentes personalidades e identificarse con héroes: vestidos de personajes, de época, de profesiones, de fantasía. Sombreros, caretas, máscaras, accesorios diversos. Cabañas y casitas para vivir.
- **Videoconsola, ordenador y electrónicos:** amplia y creciente gama de juegos de ordenador, juegos acoplados al televisor y de videoconsola.
- **Figuras, muñecos y accesorios:** muñecos con articulación o sin ella, que permiten la integración y la ficción en diferentes situaciones: figuras sin articular de aventureros, guerreros o profesionales de diferentes oficios, accesorios para para figuras y muñecos.
- **Futbolines y maquinas “de millón”:** juguetes de imitación de la competición deportiva, fútbol u otro deporte, accionados por medio de barras, de galet, de impulso, maquinas “de millón”.
- **Instrumentos:** elementos que permiten el verdadero trabajo manual: carpintería, albañilería, mecánica, jardinería, limpieza, costura, sellos de goma, imprenta, máquina de escribir, plancha de pintar. Si no permiten el verdadero uso, se clasifican dentro del apartado correspondiente a “imitación de la vida”
- **Imitación de la vida:** juguetes que permiten la imitación de las actividades de los adultos: modelos sencillos de imitación del ambiente familiar (comedores, dormitorios, habitaciones de baño, etc.) situaciones de la calle (tiendas, garajes, gasolineras, etc., situaciones rurales (granjas, etc.), situaciones profesionales (escuelas, hospitales, bomberos, etc.).
- **Juegos de intercomunicación:** los que permiten a los niños hablar a una cierta distancia: teléfono sin hilo, teléfono con hilo, radioteléfono, telégrafo, correo electrónico.
- **Juegos de sociedad y de rol:** apartado muy amplio que recoge todos esos juegos que implican movimiento y que se basan en el azar (loterías, cartas, praxis, juegos de la oca), los conocimientos (preguntas y respuestas), la

habilidad (magia, cartas), los sentidos (el tacto, vista, olfato), la memoria (familias), la estrategia (“Monopoly”, “Master Mind”, ajedrez, damas), los reflejos y la imaginación.

- **Libros:** este apartado no lo detallaremos porque ya cuenta con una bibliografía muy específica. Creemos que, aunque el barrio o municipio tenga una biblioteca infantil, la ludoteca tiene que tener un fondo de libros recreativos sometidos al mismo régimen de préstamo que los juguetes.
- **Material audio-visual:** cámaras de video, de fotografiar, y de filmar, reproductores y proyectores, micrófonos, altavoces, tocadiscos y cassettes.
- **Material experimental y juguetes técnicos:** son los juguetes que posibilitan el manejo de elementos relacionados con la experimentación científica con los conocimientos técnicos: lupas, microscopios, telescopios, balanzas, pinzas, fogones, probetas. Juegos de química, de electromagnetismo, kits de montajes eléctricos y juegos experimentales mecánicos.
- **Material fungible:** material de un solo uso o que se gasta con más facilidad: papeles, cartones, pinturas, barro, goma, etc.).
- **Material lúdico:** el que, aunque no se vende dentro del mercado en calidad de juguete, estimula el juego: cuerdas, ruedas de coche, módulos elásticos, gomas, tubos, cajas, mangos, bidones, cintas, lazos, hilos y láminas de aluminio y estaño, artículos de broma.
- **Mecánicos:** son los juguetes que realizan movimientos no controlados por el niño o la niña y producidos por una fuente de energía: animales o muñecos que bailan con música o sin ella, cajitas de música, coches autopropulsores, pistas automáticas de vehículos.
- **Muñecas y accesorios:** juguetes afectivos de imitación de la vida familiar, bebés, muñecos vestidos clásicamente o de fantasía, coches y muebles.
- **Musicales:** son los que producen sonidos musicales a voluntad del niño. Si el niño o la niña no pueden manipularlos, los consideramos juguetes mecánicos. Entran aquí los instrumentos de percusión (tambor, pandereta, platillos,

xilófono), los de viento (pito, corneta, trompeta, acordeón, armónica) y los de cuerda (guitarra, etc.).

- **Objetos voladores:** son elementos que vuelan con control o sin él: cometas, paracaídas, aeroplanos, aviones, lanzadores, aviones de propulsión sin dirigir, aviones radiodirigidos, aviones dirigidos con cables.
- **Peluches y muñecos de trapo:** muñecos blandos y peludos: osos, caballos animales de fantasía, personajes y muñecos de trapo.
- **Puntería y habilidad:** los juegos que consisten en hacer blanco en una diana o en objetos diversos: tiro al blanco y flechas, dardos, balas, petanca, cricket, mini-golf, escopeta, bolos.
- **Puzles y rompecabezas:** juguetes de formación de láminas a partir de sus piezas: cubos elementos troquelados
- **Títeres y polichinelis:** teatro y figuras que permiten la expresión dramática: títeres de guante, de palo, de hilos. Teatro y decoraciones.
- **Trenes y accesorios:** vehículos sobre vías con movimiento propio controlado por el niño o niña. Si no son controlados y tiene energía motriz, son juguetes mecánicos. Si no tienen energía motriz son juguetes que se arrastran: locomotoras, vagones, estaciones, vías, desviaciones, barreras y señales, túneles, casas pueblos y decoraciones diversas.
- **Vehículos en miniatura:** el resto de vehículos no contenidos en los apartados anteriores: coches, camiones, motos, aviones, carros, barcos, grúas.

El juguete tiene como nos muestra Borja (1994) diferentes formas, variantes y complejidades. Por ello, el ser humano a lo largo de su vida encuentra aún en edades adultas actividades, juegos o juguetes como un medio liberador de tensión o estrés que funciona igualmente para los niños.

Capítulo 3. El ludotecario

3.1 ¿Qué es un ludotecario?

En este trabajo se ha hablado de la ludoteca como una institución con propios objetivos, pero hará falta indicar si existe alguna figura o actor quien vele por estos mismos, y no solo eso sino también quien promueva, preserve y dinamice la organización de la ludoteca y sus actividades.

En los espacios como estos, la igualdad es un asunto prioritario pues lo que hay dentro, es de todos y de ninguno al mismo tiempo provocando que se respeten los materiales considerándolos como bienes colectivos de los que todos y todas deben hacerse cargo durante el juego.” (Buen, A., p.92, 2014).

La supervisión del juego en la ludoteca es importante dado que hay comportamientos que no deben ser tolerados en un ambiente de convivencia y respeto.

Esto es especialmente importante para los más pequeños que están en la edad en que se aprende a relacionarse con los demás, a tomar conciencia del otro, a ser amable, a compartir los juguetes, a ayudarse mutuamente y a conocer la alegría de una actividad colectiva (Misurcova, V., 1986, p.555).

El ludotecario/a será quien esté a cargo de prevenir y detectar posibles problemas dentro de la ludoteca.

Las expectativas del desarrollo cualitativo de las ludotecas y de su interrelación con la comunidad dependen en buena parte del nivel y calidad que nuestra misma sociedad sea capaz de dar a la formación de los ludotecarios/as, ya que está en correlación directa con lo que después podrán ofrecer. (Borja, M., 1994, p.27).

El ludotecario estará al tanto del funcionamiento, organización, dinamización, preservación y procuración de un ambiente amigable socializador. “En las ludotecas en que los niños se reúnen para jugar juntos los ludotecarios no solo deberán vigilarlos, sino, además organizar los juegos colectivos”. (Misurcova, V., 1986, p.555). Actitudes violentas o egoístas no forman parte de la ludoteca, si bien existen juegos en los que se pueda jugar solo siempre será preferente involucrar a cuantos se puedan, la ludoteca es un espacio comunitario.

“Cada encargado de las actividades dentro de las ludotecas, debe tener claro que estas además de ser espacios educativos, son instrumentos de justicia social en los cuales, quienes ingresen, independientemente de sus preferencias, clase social, sexo o edad deben tener las mismas posibilidades de divertirse con la amplia gama de juegos y juguetes, los cuales permiten crear relaciones de cooperación al compartirse” (Buen, A., p.92, 2014).

En la ludoteca el ludotecario deberá conducirse de la manera que mejor convenga a los objetivos de la ludoteca, lo que supone una flexibilidad hacia los usuarios “el ludotecario debe de cumplir con características propias en función a necesidades, edad de los usuarios, contexto, etc.” (Jardón, A., 2016, p.25). Será necesario plantearse en este trabajo algunas preguntas que podrían generar una confusión en cuanto a que se requiere para ser un ludotecario ¿qué conocimientos y habilidades debe reunir un ludotecario?, ¿todas las personas pueden dirigir el juego?, ¿alguien que juega con niños es un ludotecario?

3.2 Formación del ludotecario y funciones

El ludotecario, mencionan algunos autores, deberá ser un profesional quien tenga técnica en el asunto, mientras que otros autores se inclinan a que debe ser una persona con práctica. En este trabajo se buscará abordar ambas perspectivas no como una mejor o peor sino complementarias. Bautista, R. (2000) toma distintas ideas de autores para ahondar en el tema.

_Según **Chiarotto (1991)**, refiriéndose a la formación de ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero, el autor afirma que si podemos hacer esto bien sin una formación general sólida.

_**Borja (1992)**, en su ponencia “la figura del ludotecario, preparación y funciones” destaca: La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones.

_**Dinello (1993)**, en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de mínimo de 120 horas de estudio, el cual deberá incluir realización de actividades prácticas.

_**Cunha (1994)**, afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. “aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a construir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca”.

De lo anteriormente mencionado tenemos dos aspectos: lo objetivo y lo subjetivo concernientes al ludotecario. Se hablará a continuación un poco más acerca del aspecto objetivo:

3.2.1 Aspecto objetivo

La parte objetiva del ludotecario podremos conformarla señala Roldan, G., parte de los saberes adquiridos por el ludotecario irán encaminados a facilitar el juego y conocer realmente a quienes está dirigido con la finalidad de proporcionar un ambiente idóneo. (p.62, 1994). Asimismo, menciona que los ludotecarios cubrirán con sus saberes las siguientes funciones:

- Dar información precisa sobre los juegos, juguetes u otro material con el que disponga la ludoteca
 - Características

- Estructura
- Funcionamiento
- Operaciones elementales del desmontaje y de reparación
- Propiciar una elección libre del material.
- Motivar a los usuarios al juego e implementar actividades como dinámicas de grupo, programas recreativos, organización de eventos, etc.
- Tener el conocimiento perfecto de la comunidad a la que va atender (...) y de las posibilidades que brinda la ludoteca a esta población.
- Debe conocer el ambiente social en que está inmersa la ludoteca
- Debe conocer las técnicas de educación, y en sí tener una preparación para la gestión de la misma
- Debe estar al tanto de las técnicas y procedimientos para el manejo del material (adquisición, fichero, clasificación, mantenimiento, etc.)

3.2.2 Aspecto subjetivo

El juego al ser una herramienta de interacción social requiere de cualidades propias de quien lo desee llevar a cabo no hace falta solo generar condiciones para el juego sino también como motivar o alentar el juego a otros puesto que en esencia la ludoteca busca ser un espacio liberador e integrador. “Son esenciales grandes cualidades en los ludotecarios: **gran amor, sensibilidad**, y trabajo con **entusiasmo, determinación y competencia**” (Bautista, R., 2000).

El aspecto formativo del ludotecario es importante, pero deberá ir acompañado de cualidades personales (Bautista, 2000 citado en Reyes, R., p. 20, 2005) menciona que el ludotecario deberá ser:

- **Afectivo**: establecer un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza.
- **Motivador**: generar nuevas inquietudes, intereses, dudas, mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. Enriquecer las situaciones y el medio.

- **Receptivo:** está abierto a las preguntas de los niños/as escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
- **Orientador:** poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. Crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. Ser conscientes de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.
- **Dinámico:** implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.
- **Observador:** ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños/as o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan. Tal vez la principal habilidad como observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas, afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. Debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.
- **Coherente:** ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.
- **Flexible:** adaptarse a las características de la situación. Admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.
- **Personalizador:** evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. Cada niño/a es único/a y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.
- **Sociable:** conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. Crear espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes y personas mayores, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos identificación colectiva. Generar canales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.

- **Creativo:** es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar (p.3-4).

Un genuino interés por quienes se encuentran en la ludoteca afectará en la percepción que se tenga de esta. El juego es un acto que debe ser libre, por ello mismo el ser humano encuentra una gran satisfacción en él. "(...) los animadores de las ludotecas no deben esperar nada del niño (contrariamente al medio escolar o familiar) lo que hace que este pueda expresar libremente sus gustos y desarrollar su personalidad." (Buen, A., p.91, 2014). Las personas quienes se encuentren en ella deben ser por deseo personal o bien hacerles la invitación a formar parte del juego. Dado que el juego cuando es impuesto resulta en una infelicidad, carga o pesadez.

El perfil del ludotecario menciona Roldan (1994) se divide en cuatro áreas. Si bien en este trabajo los dos aspectos (objetivo y subjetivo) que se trataron abarcan estos cuatro que propone Roldan. Nos permitirá entender el alcance y matizar la labor del ludotecario.

- **Área de capacidades**

El ludotecario debe tener una buena comprensión (capacidad para entender las cosas), una disposición y gran habilidad para aprender cosas nuevas, su cultura general debe ser amplia, teniendo la capacidad de concentración manteniendo la atención sobre una tarea específica y poder realizarla de forma efectiva bajo presión.

- **Área de conocimientos**

Debe tener conocimiento de los aspectos teóricos requeridos en el área (...). [tales como desarrollo del niño, preservación del material, primeros auxilios, higiene y cuidado, entre otros]. Debe saber aplicar de forma efectiva los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.

- **Área de trabajo**

Debe tener gusto por lo que hace y tener experiencia al respecto, estar dispuesto a cooperar en las actividades que se le requiera y poder trabajar en equipo de forma eficiente. Es necesario que tenga habilidades de liderazgo para el manejo de grupos y un deseo de continuar con la labor que realiza a largo plazo.

- **Área de personalidad**

Debe tener seguridad en sí mismo, mostrando iniciativa y responsabilidad, al igual que debe ser capaz de adaptarse a las circunstancias que se presenten para la mejor realización de su tarea. Se requiere que tenga habilidad para expresar con claridad y fluidez sus ideas. Debe tener control de sus emociones. Finalmente tiene que aceptar fácilmente a las personas y ser muy creativo.

El/la ludotecario/a de manera innegable tiene una importante labor en la ludoteca de él/ella dependerá la trascendencia que tenga la ludoteca para otros y no solo eso será un alentador a que otros usuarios encuentren en esta un medio liberador o potenciador de su personalidad. “Es importante destacar que ésta es una profesión a la cual no se llega solo a través de un diploma y sí por convicción, pues necesita de un sólido optimismo, como afirma Nylyse Cunha “...**ciertamente no se puede construir una Brinquedoteca sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros**” (Bautista, R., 2000).

Capítulo 4. La historia de la ludoteca

4.1 Historia de la ludoteca

La ludoteca ha pasado por distintos momentos que le han permitido consolidarse en un ente con gran trascendencia en el ámbito educativo. Sin embargo, no ha sido fácil, ha ido perfeccionando sobre la marcha cuestiones esenciales como el contexto, las personas y su finalidad.

El juego (no sólo visto como una actividad de esparcimiento o desenvolvimiento, sino también lúdico) en la actualidad es considerado como un derecho lo cual es un gran logro tomando en cuenta que “en muchos países nacieron para cubrir necesidades que estaban siendo provocadas por un desarrollo que no tenía en cuenta la importancia del juego para la evolución de la sociedad” (Reyes, N. 2010, p.12)

En este trabajo se habló al inicio de la ludoteca y el significado que tiene la palabra remontándose a su origen etimológico se hablará de forma resumida para orientar. Etimológicamente, la palabra ludoteca proviene del latín *ludus* que significa juego, juguete o fiesta, y del vocablo griego *theke*, que traduce “caja o lugar para guardar algo”, podría entenderse como lugar para guardar el juguete, o que contiene el juego”. La forma en la cual se denomina a estos espacios “que guardan o contienen juguetes” es *ludoteca*, pero no es un término global en distintas partes del mundo ha sido nombrado de distintas maneras. “Hablar de ludotecas hoy en día, es hablar de un término polisémico; pues su definición se ajusta a las funciones que le atribuyen los diferentes especialistas, investigadores y los ejecutores de proyectos donde este término aparece” (Zerpa, I., 2008, pp.33-34).

La “ludoteca”, palabra que designa un neologismo de sentido, refiere un centro de préstamo de juguetes y material de juego, dependiendo las comunidades y las comunidades lingüísticas se utilizan palabras homólogas: Juegoteca, Brinquedoteca, Toy Library, Play House, Toy Loan, Lekoteka, Guambratecas, Ludotheque, Joujtheque, entre otros (...) recuperado de: <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/LudotecasAntecedentes.pdf>

La ludoteca es un espacio de “juguetes” que tendrá un alcance más profundo en distintos aspectos; sociales, personales, lúdicos, afectivos y emocionales. “Así como en la biblioteca el tesoro máspreciado es el libro; en la filмотeca, la cinta cinematográfica; en la hemeroteca, la revista; en la ludoteca el tesoro máspreciado es el juguete” (Zerpa, I., 2008, p.34).

Sin embargo, en su desarrollo a través del tiempo las ludotecas se fueron configurando como espacios pedagógicos específicos, con énfasis y propuestas orientadas a la atención de las familias y sus hijos, y estas experiencias se fueron modulando a las necesidades y características de los distintos contextos. Recuperado de: <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/LudotecasAntecedentes.pdf>

La ludoteca configura sus actividades de acuerdo a las necesidades que se tengan en cierto contexto o por los usuarios, quienes serán la manera de conocer el alcance y funcionamiento.

Ese espacio <<sagrado>> que puede ser la Ludoteca, permite una redimensión del tiempo y del espacio, en tanto que se fusionan el pasado y el presente en el universo de las personas que se vinculan con la misma, según el sentido que se le da a la experiencia lúdica al mundo del juguete y a los procesos comunicacionales que se establecen. (Zerpa, I., 2008, p.35).

La ludoteca posee su propia idiosincrasia dependiendo de la región, país, ciudad o colonia donde se encuentre; del medio escolar, del medio comunitario, o el estrato social.

4. 2 Antecedentes de la ludoteca

La ludoteca tiene gran importancia en la sociedad prueba de ello es el primer registro que se tiene sobre una ludoteca:

“(…) en 1934, en la ciudad de los Ángeles (EE. UU) el dueño de una juguetería observa como dos chicos de clase media roban pequeñas piezas de su tienda. Tras ser capturados y llevarlos ante las autoridades, reflexionó que antes de castigar por algo así, se debía prevenir, por lo que formuló la posibilidad de realizar un préstamo de juguetes. El juguete seria en su tienda lo que los libros a las bibliotecas, nace la primera ludoteca (Toy Loan). Desde ese programa, cuando en Europa se plantea cómo se puede atender a las nuevas necesidades de la infancia, surge la respuesta en Dinamarca, Bélgica, Suecia o Suiza de Lekotec, un sistema de juego más sofisticado los juguetes se seleccionan por edades, se garantiza su mantenimiento e higiene, así como la adquisición de un fondo de juguetes capaz de atender diferentes necesidades” (Reyes, N. 2010, p. 5).

La historia de la ludoteca nos demuestra que en todo momento podrá haber infinidad de situaciones que parezcan adversas al juego como en aquel momento en E.U se encontraba en una crisis económica. Sin embargo, una idea se convirtió en pionera para que otros países comenzaran a cuestionarse el papel del juego.

De acuerdo a la Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP) y al Consorcio Internacional de Desarrollo en Educación (CIDE) “a partir de 1959, los países escandinavos abrieron establecimientos especializados llamados *lekotek* para brindar a los padres de niños discapacitados, juegos y juguetes, mejor adaptados a las necesidades específicas de estos niños (Zerpa, I., 2008, p. 40).

La idea de ludoteca se fue difundiendo a lo largo del mundo y a cada nuevo lugar al que llegaba se les buscaba infundir con sus propios objetivos, pero siendo un intermediario el juego para poder abordar desde una nueva perspectiva los problemas.

En Holanda, Alemania, Suiza, y Bélgica, las Ludotecas adoptan casi los mismos enfoques e implementan programas que integran a la vez, a los niños con discapacidades y a los niños sin problemas especiales de adaptación, reuniendo así, ambos grupos sin discriminación (Zerpa, I., 2008, p. 40).

En este viaje en el tiempo de la ludoteca será importante decir que:

Existen dos concepciones más o menos diferenciadas de Ludotecas: En el ámbito nórdico-anglosajón se utilizan exclusivamente para la estimulación psicomotriz de niños deficientes, como es el caso de Gran Bretaña. El concepto latino mediterráneo más integral, y aunque las ludotecas también pueden usarse para la Educación Especial, lo más frecuente es que se refieran de manera general al juego durante el tiempo libre, para todas las edades y condiciones sociales. (Lull, 2001, p. 24 citado en Zerpa, I., 2008, 44.).

Existen dos concepciones acerca de la ludoteca con las que podremos encontrarnos a lo largo de la historia de la ludoteca y nos permitirán entender que concepción se tiene por principio de la ludoteca de acuerdo con su ubicación geográfica. “En 1967, Gran Bretaña, por iniciativa de la madre de un niño discapacitado, se abrió una ludoteca para responder a este tipo de necesidades específicas (...)” (Zerpa, I., 2008, p. 40).

La ludoteca a lo largo del mundo se dio a conocer a partir de “(...) la década de los sesenta, [por] la UNESCO [quien] difundió un gran movimiento en este sentido. Existen Ludotecas en Francia, España, Bélgica, Suiza, Holanda, Inglaterra, Australia y Nueva Zelanda. Y, no sólo eso “durante los años sesenta, el proyecto estadounidense *Head Start Program* se fijó una prioridad: preparar a los niños de los barrios marginales para afrontar a la escuela” (Zerpa, I., 2008, p. 41). Una nueva encomienda tenía la ludoteca, al ser un medio integrador de estratos sociales a lo que podría percibirse como un medio abrumador cambiando esta idea por un espacio formativo.

En el año 1975 “se fundó una asociación canadiense de servicios de préstamo de juguetes: la Asociación Canadiense de Bibliotecas de Juguetes, en Toronto. (Zerpa, I., 2008, p. 40).

“(…) para 1977 había más de quinientas Ludotecas, lo que evidencia la importancia que poco a poco adquirieron las mismas por parte de maestros, terapeutas y psicólogos; así como el valor del juego y el juguete, en la actividad lúdica” (Zerpa, I., 2008, p. 41).

Los esfuerzos en conjunto a lo largo del mundo y propuestas de ludotecas son la respuesta de distintos países en atención a este llamado de la UNESCO. La gran aparición era una respuesta prometedora dejando muestra de que el juego es el medio liberador por el cual la sociedad debía dar su merecido lugar a esta actividad tan gratificante en los niños.

“Pequeñas ludotecas creadas por el Ministerio de Educación de Quebec y administradas por padres, se propusieron ante todo, brindar servicios a niños y familias de zonas rurales y de las periferias urbanas para compensar la ausencia de servicios colectivos destinados a los niños de estos sectores aislados. Se organizaron también servicios ambulantes de préstamo de juguetes vinculados al bibliobús; surgieron también Ludotecas en bibliotecas, Ludotecas en las técnicas del reciclado y de reparación de juguetes que se impuso y que, aun actualmente, muestran una gran vitalidad. (Zerpa, I., 2008, p. 41).

La historia de la ludoteca presenta distintos momentos que nos muestran su papel y que ha intentado cubrir necesidades en diferentes contextos o situaciones. Razón por la cual un concepto único de ludoteca resultaría insuficiente. Sin embargo, nuevas experiencias en la ludoteca han dado pauta a mejoras, nuevas propuestas, alternativas, y objetivos.

Por su parte en España tomando el trabajo de Borja (1983) como referencia “Las Ludotecas en España desarrollan sus experiencias, tanto en el campo educativo como

en los contextos amplios para la recreación, como los parques y plazas públicas. A la labor que se realiza en ellas, se incorporan educadores, padres animadores culturales y los ludotecarios, que son los especialistas en el entorno de estas actividades (Zerpa, I., 2008, p. 42).

La ludoteca comprende un espacio en el cual el juego se puede llevar de manera libre, pero no está reservada su actividad a un contexto específico. También conforme pasaban los años menciona Zerpa, I. (2008) figuras encargadas de la ludoteca comienzan a hacer su aparición con la intención de dar la mejor atención dentro de estos espacios como son los ludotecarios.

“Portugal incorpora elementos interesantes a la creación de las ludotecas, pues no sólo considera la presencia y el uso de juegos y juguetes en su contexto, se apoya de forma prioritaria en sus tradiciones, para transmitir por medio de la Ludoteca, un pasado lúdico todavía muy cercano: las tradiciones musicales, y las artes populares se integran armónicamente a las actividades que se desarrollan en la ludoteca. (Zerpa, I., 2008, p. 42).

El juego como se menciona en la historia de Portugal denota la facilidad con la que puede ser encaminado a conocimientos o saberes de un país o comunidad; tradiciones, cultura. Es decir, una adaptación de la ludoteca puede dar como resultado que su dinámica misma cambie, de acuerdo a los objetivos que la ludoteca disponga.

“En Francia, la primera Ludoteca surgió en la ciudad de Dijon a mediados de los años setenta (...) las preocupaciones culturales y educativos son objetivos prioritarios de los ludotecarios franceses, lo que no impide que se abran ludotecas en barrios marginales a causa de problemas económicos, el desempleo crónico y las dificultades de integración. (Zerpa, I., 2008, p. 42).

La idea de la ludoteca fue apropiada a su manera por cada país y en razón de esta estableció un sendero a la población misma y no solo eso, sino que nuevas variantes de ludotecas se presentan con el fin de cubrir distintas poblaciones o necesidades.

Por su parte en Italia Dario Ghelfi (1979) en su obra **Ludoteca y Escuela: una experiencia en Nonantola** señala que:

“(…) la Ludoteca nació fuera de la escuela con la indiferencia de la escuela, gracias al entusiasmo de unas pocas personas, entre las cuales estaban un profesor universitario, un maestro municipal a tiempo completo y algunos padres (…) hay una brecha entre la escuela y comunidad que es preciso llenar en el convencimiento de que toda programación educativa seria, no puede dejar de incluir, en su conjunto a la escuela y a los organismos no-escolares, los servicios de la comunidad y los abastos escolares, con el fin de construir un continuum pedagógico y educativo para abarcar todo el tiempo de niño (Ghelfi, D, 1979: pp. 3-4).

La ludoteca en cada paso dado a través del mundo trajo posturas tanto a favor como en contra, o bien se cuestionaban la trascendencia que podría tener esta en la vida. Su historia no ha sido finalizada propuestas o modalidades de ludoteca pueden surgir. Lo importante es buscar oportunidades en las que el juego pueda apoyar, facilitar o ser un instrumento de liberación.

4.3 Las primeras ludotecas a nivel nacional

La historia de la ludoteca a nivel nacional se remonta a 1934, Los Ángeles, Estados Unidos donde se tiene el primer registro de una. Representa el primer paso dado a nivel latinoamericano debido a que en Europa y Latinoamérica su introducción representa dos percepciones de la Ludoteca. “La atención a la infancia y su cuidado señala el desarrollo de un país, ya que cuanto más considere esté en el presente, más se garantiza el desarrollo de la sociedad en el futuro” (OECD, 1999, p. 23 Citado por Reyes, N. 2012, p.96).

En el año 1934 no se tienen propuestas o implementaciones de nuevas ludotecas en Latinoamérica. En “(…) Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de la década de los 70's con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos cinco años, en otros países como Colombia, Ecuador,

Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela" (Bautista, 2000, p.2)". No es sino hasta el año 1978 que reaparece la Ludoteca ahora en Colombia con la primera ya instalada. Nuevamente transcurren años sin señales de nuevas Ludotecas. Pasados tres años en 1981 es ahora Brasil quien decide crear una nueva.

En el año 1986 se crea el FLALU (Fundación Latinoamericana de Ludotecas). Esta fundación representa la importancia del juego a nivel Latinoamérica. Tal es su importancia que en México la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) comienza a brindar el servicio de ludoteca ambulante en ese mismo año encabezado este servicio por Demetrio Valdez, Demetrio Viveros y Octavio Godiles.

“(…) las Ludotecas latinoamericanas no sólo se proponen colmar en parte, las carencias del sistema de educación formal, como parecen demostrarlo las experiencias realizadas en la red de Ludotecas que se extiende desde México hasta Tierra del Fuego, impulsadas por la Federación Latinoamericana de Ludotecas, creadas en 1986 (...) están en su mayoría relacionadas con proyectos de lucha contra la marginalidad...Todas poseen personalidades más creativas, autónomas y libres y de ese modo, más aptas para mejorar sus condiciones de vida (...) (Dinello, R., 1993, p.24. Citado en Zerpa, I., 2008, pp.38).

En el año 1991 se da la primera ludoteca en México, con lo cual comienza a desarrollarse, ponerse en marcha, cuestionarse y proponerse nuevas ideas en beneficio de la ludoteca y sus usuarios. De manera paralela, durante el periodo comprendido de 1990 al 2000 comenzaron a crearse nuevas asociaciones sobre la ludoteca alrededor del mundo. También en este periodo es que se da en México el programa de ludoteca de Barrio México, D.F.

Es el año 2000 en adelante donde nuevas asociaciones y congresos fueron llevándose a cabo con mayor frecuencia como lo fue el primer congreso de ludotecarios en la UNAM en 2001, seguido por la fundación de la Asociación Mexicana de Ludotecas (AMEXLUD), para después en 2006 comenzar a impartirse el primer diplomado en Juego y Ludotecas por (AMEXLUD). En ese mismo año se crea una nueva ludoteca destinada a un albergue de la PGJ DF y en el Instituto Nacional de Pediatría (INP).

Hasta 2007 año en el que desaparece AMEXLUD. Este vacío dejado fue cubierto dos años más tarde por la creación de la Asociación México Juega A.C.

Es hasta el año 2010 que se realiza la primera consulta nacional de ludotecarios en México D.F. para un año después en 2011 realizarse el primer festejo dirigido por Fundación México Juega, para el año 2013 se presenta en las Naciones Unidas el comentario No. 17 destacando este el derecho al juego. Para finalizar es en 2014 que se encuentra otra nueva ludoteca en México esta se encuentra anexa al Museo Tecnológico (MUTEC).

Esta recapitulación a lo largo de los años demuestra que su historia ha precisado del apoyo no sólo nacional, sino de un esfuerzo en conjunto de la comunidad, los países, naciones y continentes. En beneficio de una mejor calidad del juego que garantice oportunidades de aprendizaje, recreación y reinención de la vida.

La información antes expuesta es obra de un cuadro elaborado por Buen, A. 2014 p.73-75. A partir de la cronología del manual de formación de Ludotecarios de la Consultoría jugar es Crecer.

Cronología de formación de ludotecas y organizaciones de ludotecarios en México y otros países del mundo. (Resumen del manual de Formación de Ludotecarios de la Consultoría Jugar es Crecer).

Año	Evento
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 (FLALU)
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 México, D.F.
2001	Primer Congreso Nacional de ludotecarios en la UNAM
2001	Fundación de la asociación mexicana de ludotecas Por (AMEXLUXD)"
2005	X Congreso internacional de Ludotecas en Pretoria, Sudáfrica
2006	Primer diplomado en Juego y Ludotecas por AMEXLUD, AC.
2006	Primera ludoteca en el albergue de la PGJ DF y en un hospital (INP)
2007	Desaparece (AMEXLUD)
2009	Se crea la fundación México Juega A.C.
2010	Primera consulta Nacional de ludotecarios en México D.F.
2011	-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).

Capítulo 5. Recuperación de la experiencia profesional

5.1 Mi historia como ludotecario de Smile Power

El presente trabajo pretende narrar la experiencia vivida a lo largo de un año en *Smile Power*, cuya labor esencial es brindar espacios acondicionados para la recreación de las niñas y niños en “ludotecas”.

El contexto del presente trabajo se presenta a partir del origen de Smile Power, nombre de la ludoteca donde laboré y estoy presentando mi experiencia reflexionada como profesional de la educación en el campo de la pedagogía social de la licenciatura de pedagogía; dicha ludoteca se da como resultado de una inquietud que preocupaba a dos madres, quienes consideraban que no había espacios idóneos para el cuidado e interacción con los niños en los restaurantes donde solían acudir. Ante tal situación ambas madres decidieron emprender la apertura de la ludoteca en estos restaurantes, siendo tal la aceptación que se tuvo, tanto de los padres como de los niños que comenzaron a surgir nuevas ludotecas, ubicadas en distintas áreas y lugares.

A mi llegada a la ludoteca Smile Power la propia imagen del restaurante contrastaba con la idea de una ludoteca, la concepción que yo tenía sobre una ludoteca involucra un espacio sin otros actores que no fueran los ludotecarios, padres y niños. En mi primer día la supervisora encargada de la ludoteca me explicó el funcionamiento y procedimiento al ingreso de los niños y las áreas en las que se dividía la ludoteca. Distintas áreas conformaban la ludoteca unas destinadas a bebés o niños pequeños y otras en donde los niños requerían de una mayor destreza. También una gran cantidad de juguetes se encontraban en la ludoteca (véase Anexo 1).

La dinámica de la ludoteca a la que fui acostumbrándome me permitió percatarme que, en efecto, los niños encontraban con alegría un espacio donde poder estar, divertirse, convivir y jugar, y los padres un espacio confiable donde poder dejar que los niños se divirtieran (véase Anexo 2). Es precisamente en esta clase de ambiente donde los niños ven potenciado su desarrollo en el aspecto psicológico y social, por medio de la interacción con sus semejantes o con los ludotecarios quienes demuestran un genuino

interés por el juego que se lleva a cabo y no sólo se suman eso a ellos generando alegría. Será la ludoteca clave para favorecer el respeto y el juego con los otros con la intención de que nadie se vea excluido y tenga un efecto adverso a lo que desea la ludoteca que es el desenvolvimiento y una actividad integradora y que propicia la solidaridad.

Las experiencias con distintos niños, padres o ludotecarios me permitían conocer con mayor detalle sus intereses y percepción de la ludoteca. Tal es el caso de niños quienes recurrían a la ludoteca de manera frecuente y con quienes logré compartir buenos momentos, y también se encontraban niños quienes acudían por primera vez, se mostraban temerosos del lugar, era un lugar nuevo a sabiendas de ser “novatos” se les invitaba a unirse a otros niños o bien a jugar e interactuar con los juguetes que se encontraban en la ludoteca (véase anexo 3).

Un aspecto importante del cual pude percatarme es que había niños quienes eran introducidos de manera involuntaria a la ludoteca dando como resultado niños infelices que en ocasiones contagiaban a otros de ese malestar, es el niño quien debe estar en la ludoteca por voluntad propia. Sin embargo, los padres en ocasiones consideran este un lugar para dejar a sus hijos por horas. Puedo decir que de esta clase de situaciones no se obtiene algo productivo dado que los niños en lugar de ver un lugar donde divertirse veían un lugar en el que sus padres los llevaban y dejaban solos.

La reflexión que obtengo de esta experiencia es que estos espacios si bien cuentan con personal capacitado (ludotecarios) para conseguir en la medida de lo posible la adaptación de todo quien se encuentre ahí. Requiere de un deseo natural del niño de ser éste quien lleve a cabo en el juego un medio libre.

Otro aspecto que me fue notorio para mí, es que si bien las ludotecas tienen sus propias formas de organización y subsistir estas implementadas por Smile Power se daban en dos modalidades: de acceso restringido y otras de forma gratuita. Es decir, había lugares donde los padres tenían que pagar una cuota para el acceso de los niños a la ludoteca (véase Anexo 4).

La forma de organización no me era del todo agradable se volvía una forma de hacer distinciones entre los niños, quienes entran pueden jugar y quienes no paguen no

podrán utilizar las instalaciones y los beneficios de la ludoteca, considero que deja de ser inclusiva para convertirse en exclusiva. Un ejemplo de esta situación la pude observar en una de las ludotecas donde llegué a estar, esta se encontraba al exterior con una vista de la calle. Es en esta calle donde pude ver a un niño y su madre que se encontraban en situación de calle, el pequeño jugaba en la banqueta mientras su madre vendía dulces durante el alto del semáforo. Y en lo que parecería otra realidad muy lejana un niño pequeño jugando en la ludoteca. Esta desigualdad social nos demuestra que el niño que juega en la calle se entretiene mientras su madre trabaja, por otra parte, el niño de la ludoteca es llevado ahí para satisfacer su deseo de jugar y con ello no solo se divierte si no que desarrolla su personalidad, en un espacio seguro y limpio, todo niño tiene derecho a jugar y a estar en ambiente seguro, por ello es necesario generar condiciones que reduzcan escenarios así y garanticen el juego en la infancia. Debo decir que el que se tenga una tarifa no lo considero del todo inconveniente, estas ludotecas son privadas, es decir, no reciben financiamiento público, con lo cual garantizar la higiene y cuidado de los juguetes requiere de un apoyo para que pueda sustentarse, además del pago salarial de los ludotecarios y/o la renta del lugar donde se encuentra la ludoteca. No es la única ludoteca que trabaja con este esquema; encontramos otras opciones como son *Lalú de Mi*, *Mockocity*, *Diverticine*, *Kuali Kuali*, por mencionar algunas.

En los interiores de la ludoteca, se poseen reglas en cuanto a cómo comportarse dentro de la misma, la edad a partir de la cual podían ingresar, además no se permitía el uso de dispositivos electrónicos dentro de la ludoteca, tales como tabletas, teléfonos celulares, etc., se considera que estos dispositivos distraen a los niños del propósito principal de la ludoteca, es decir, visto como un espacio para el juego lúdico donde aprenden jugando y juegan aprendiendo.

El tiempo que estuve en Smile Power fui enviado a distintas ludotecas a escuelas, restaurantes o eventos a donde podía ir la ludoteca, la empresa contaba con servicio de ludoteca móvil. En cada uno de estos espacios el juego era espontáneo y natural los niños decidían que querían jugar y la labor que tenía como ludotecario era involucrarme en el juego, mantener su interés por jugar, invitarlo a probar nuevos

juegos, conocer otros niños o invitar a sus padres para que demostraran lo que habían aprendido o las cosas que los divertían.

Otro aspecto que tomaba en cuenta la ludoteca era durante días festivos; tales como, día de muertos, navidad o día del niño se buscaba traer nuevos eventos para los niños como cuentacuentos, música, disfraces, elaboración de sus propios juguetes. Esto resultaba para los niños una experiencia más gratificante y no solo eso sus padres notaban en sus hijos un sentimiento de alegría, el cual compartían, aunando el aprendizaje derivado de los juegos o actividades que realizaban los niños.

Es importante señalar que los juguetes que se encontraban dentro de la ludoteca requerían de cuidado y limpieza constante con el fin de garantizar juguetes desinfectados, (esto mucho antes de la pandemia). Que no se convirtieran en focos de infección mientras los niños juegan los ponen en el piso, ensucian o se lo llevan a la boca por hábito.

Los juguetes sufren un desgaste con el paso del tiempo y pueden romperse razón por la cual el ludotecario debe revisar constantemente que se encuentren en óptimas condiciones con el fin de evitar usar juguetes en mal estado o que puedan suscitar un accidente, sugiriendo con ello una educación para la higiene, no solo en la ludoteca, sino en cualquier ámbito de la vida, tanto del niño, como de los padres y de los encargados de las ludotecas o en cualquier contexto donde se desarrolle el niño.

A manera de reflexión puedo decir que fue una experiencia sin igual de la cual me llevo momentos memorables de los niños con quienes conviví. Puedo decir que la labor del ludotecario requiere de carisma e interés por los demás, en especial un interés por el bienestar de los niños.

La persona quien se encuentre en la ludoteca por necesidad y no por gusto genera un malestar que puede ser contagiado a otros. Por ello cualidades personales como carisma y simpatía son necesarias. No es el niño quien tiene que actuar como nosotros deseemos imponerlo, por el contrario, es completamente necesario mostrar interés por el niño o niña le pueda gustar, conocer su personalidad e invitarlo al juego en todo momento.

El pedagogo social en todo momento y lugar sabrá que existen áreas de oportunidades en las que se puede mejorar, el aprendizaje no es exclusivo en las escuelas, también lo es en la familia, en la convivencia del barrio o colonia; la vida misma es fuente de aprendizaje. Existen otras clases de conocimientos que se adquieren al convivir con los otros, jugando o experimentando, es decir, en el autodescubrimiento de uno mismo. Reconociendo actividades que resultan satisfactorias en lo individual y que potenciadas podrían marcar la pauta para estudiar o inclinar su trayectoria académica a un interés realmente personal.

5.1.1 Descripción de mi experiencia

La ludoteca como se ha presentado a lo largo de este trabajo, busca áreas de oportunidades en todo momento, tal es el caso de la ludoteca donde laboré que contaba con instalaciones en Estancias infantiles, Jardín de niños y restaurantes. Además, para tener un mayor acercamiento contaba con la modalidad de ludoteca móvil.

En la ludoteca garantizar un espacio que cubriera con las condiciones para su uso y resguardo era parte de mis funciones, para su adecuada limpieza dependiendo del material con el que se debía trabajar era su limpieza, por ejemplo, juguetes de plástico eran limpiados con agua y jabón con un cepillo, para desinfectarlos, se sumergían en agua con vinagre, posterior a ello, se dejaban secar. En el caso de juguetes de madera con un paño mojado se limpiaba, y se dejaba sumergir en agua con vinagre para su desinfección y eran expuestos al aire para que pudieran secarse. En el caso de juguetes confeccionados de tela o trapo éstos eran llevados por la supervisora para su lavado, desinfección y secado. Una vez finalizado eran entregados nuevamente a la ludoteca en óptimas condiciones para su uso.

La ludoteca abordada desde la perspectiva de la Pedagogía Social será clave para entender a profundidad su función e intencionalidad. Así como, qué problemáticas previene, aborda y atiende.

La Ciencia de la Educación Social o Pedagogía Social es la ciencia social, práctica y educativa no-formal (fuera de la familia y de la escuela), que fundamenta, justifica y comprende la normatividad más adecuada para la prevención, ayuda, reinserción y regeneración de los individuos y de las comunidades, que pueden padecer o padecen, a lo largo de toda su vida, deficiencias en la socialización o en la satisfacción de necesidades básicas individuales o comunitarias amparadas por los derechos humanos (Fermoso, P. 2003, p.63).

A partir de la definición elaborada por Fermoso (2003) retomo conceptos abordados con el fin de realizar un análisis

- ✓ Es una ciencia social *práctica* y aplicada: no básica (...) sobre la prevención (primaria), ayuda (secundaria) y reinserción (terciaria).

El deber de la ludoteca es brindar espacios para la recreación de los infantes, para ello busca ofrecer juguetes accesibles para los padres en un régimen de préstamo. Para evitar que ningún niño carezca de un juguete, o con deficiencias con motivo de la situación económica.

La ludoteca responde como un instrumento capaz de brindar valiosa información acerca de aspectos psicológicos o fisiológicos que se desenvuelven durante el juego por los infantes. Es un medio por el cual el niño representa su realidad y en caso de algún problema familiar los niños exteriorizan las situaciones o conflictos en casa.

El juego es una actividad social involucrando para ello a todo actor quien desee jugar, favoreciendo cualidades personales tales como: una sana convivencia, cooperación, amistad, honestidad y respeto, entre otras.

- ✓ Es una ciencia social *educativa no formal* con los rasgos repetidos por muchos profesores e investigadores.

La ludoteca no cuenta con un contenido específico a impartir, por el contrario, promueve la espontaneidad y originalidad de sus actores dentro de la ludoteca, a diferencia de un medio escolar que supondría actividades o dinámicas realizables con un objetivo específico, por ejemplo: matemáticas (números, operaciones; suma, resta,

multiplicación, etc.). Y, también con un diferente ambiente al familiar que permite la interrelación de niños con sus semejantes, desarrollando sus habilidades comunicativas, en un principio. Potenciar la personalidad del niño, mediante juegos en los que él se desenvuelva con mayor alegría o interés.

- ✓ Es una ciencia social que *fundamenta y justifica* funciones típicas de la *comprensión* hermenéutica.

La ludoteca adopta a todo actor quien se desee ingresar a la ludoteca y lo reconoce como una fuente de saberes única. Ningún individuo es mejor que otro, por el contrario, cada uno es la representación de un contexto, de un hogar y de una realidad y es deber de la ludoteca promover el desenvolvimiento de los actores con el fin de lograr un desarrollo pleno.

- ✓ La *normatividad*, exigencia de todo saber educativo.

El juego representa el primer acercamiento que tiene el niño a un orden, todo juego supone un conjunto de reglas, acciones, turnos y roles que desempeñar para poder efectuar el juego debidamente. Si alguno de los actores no desea participar en un juego bastará con una negativa o actitud de descontento para que el juego rompa su orden. Razón por la que el niño comprende que si desea participar debe tomar en cuenta la lógica del juego que será factor indispensable, que impone sus normas y le brinda a él la oportunidad y espacio de ser parte de él.

- ✓ Es la ciencia social que previene, ayuda o resocializa a los individuos y a las comunidades.

El juego en la ludoteca al ser un acto social privilegiará el desenvolvimiento de los actores. Promoverá la comunión intentando para ello una participación activa de quien juegue. Favorecerá la impulsión de ideas, conocimientos y saberes.

- ✓ Es una ciencia social que aborda todo el *Ciclo Vital* (“Lifelong Education”).

La ludoteca es una propuesta a personas quienes deseen jugar. El juego ha sido asociado a la infancia, pero no es exclusiva de una edad, representa una actividad lúdica que genera satisfacción y alegría a personas jóvenes y adultas por igual. Incluye a todos sin discriminación de edad, el juego se presenta en todo momento el juego a lo largo de la vida se vuelve más preciso y complejo que requiere de actividades o procesos más difíciles que le brinden al sujeto el sentimiento de satisfacción o realización. Es por ello mismo, una actividad liberadora y en actividades donde se trabaja con personas adultas se utiliza el juego para alentar la participación y desenvolvimiento de los unos con los otros.

- ✓ Es la ciencia social que tiene la finalidad, además de *socializar* a los individuos y a las comunidades, de *satisfacer las necesidades básicas* de los individuos o de las comunidades.

Los continentes, países, estados o regiones establecen sus criterios a su sociedad de lo que resulta indispensable garantizar para promover ciudadanos ideales, activos, y funcionales. La ludoteca no es la excepción tiene un precepto que se sobrepone.

La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño.

En México, por su parte, existe la ***Ley general de los derechos de niñas, niños y adolescentes*** en su capítulo décimo segundo. De los derechos al descanso y al esparcimiento en su artículo 60. Menciona:

Niñas, niños y adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como participar libremente en actividades culturales, deportivas, y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento.

5.1.2 Crítica de mi experiencia

Autores como Borja, I. Sole, mencionan la importancia de que se cuente con un perfil del ludotecario como lo son: psicólogos y pedagógicos principalmente. En la ludoteca Smile Power pude percatarme que el trabajo era realizado en algunos casos, por gente quien no contaba con esa formación o no cubría dicho perfil. Es decir, se convertía en un espacio en el que bastaba con que una persona cubriera la vacante basada en ser amigo, conocido o familiar. No había filtro en las entrevistas.

La razón de un perfil es conocer a profundidad a los actores quienes participen en la ludoteca que propongan y hagan observaciones de aspectos a tomar en cuenta que realicen técnicas grupales de integración para favorecer la convivencia. Esta situación llevaba a gente en ocasiones que, sin conocimientos, ni paciencia se involucrarán con niños y lejos de ser un espacio recreativo para los niños se encontraban con personas desinteresadas que buscaban sólo cubrir su jornada.

En la ludoteca, otro aspecto a tomar en cuenta era la brecha económica que suponía el acceso a la ludoteca por un pago. Que si bien, se ha mencionado en este trabajo, cubre aspectos como la limpieza y adquisición de nuevos juguetes. Se convertía en una actividad lucrativa en la que bajo la consigna de un espacio dedicado al niño y el juego con un ambiente seguro éste no lo era para todos, sino para aquellos quienes sus padres paguen y aquellos quienes no lo hagan no podrán entrar y disfrutar de los juguetes como los demás niños. Es de vital importancia garantizar el juego en el niño siendo este un derecho establecido por la UNESCO y no solo eso, sino también en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Es necesario que existan más ludotecas comunitarias que se promuevan por principio como un bien accesible sin importar estratos sociales, como parte de un patrimonio lúdico heredado por nuestra cultura e involucren a la sociedad para juntos ser parte de una propuesta social que representa la importancia y lugar que tiene el juego para el niño y nuestra comunidad.

En la ludoteca Smile Power era colocada además de los juguetes prestados una sección a la vista de los niños destinada a juguetes para su venta. Nuevamente otra

brecha se les mostraba a los niños quienes en su curiosidad veían juguetes que estaban fuera de su alcance o solicitaban a sus padres que les comprarán. Si la respuesta era no, el niño se sentía triste, molesto o frustrado por la negativa de sus padres, o bien, si la respuesta era un sí, el niño estaba ansioso por abrir su nuevo juguete y otros niños quienes se encontraban en la ludoteca veían con reservas como él si podía y ellos no. La ludoteca en su historia tiene el objetivo de brindar juguetes prestados para que el niño acceda a su derecho al juego y con esta clase de escenarios se alimenta la idea de que existen diferencias.

El número de niños de los que se encargaba el ludotecario en ocasiones era superior al número de ludotecarios, brindar una atención personalizada era difícil y no sólo eso, sino que no había un margen de edad para atender a los niños, encontrando una combinación de edades desde los seis meses, hasta de catorce años con frecuencia. Y personalmente consideró que hace falta realizar un intervalo de edad más congruente con un determinado sector con la finalidad de dar una atención adecuada, por poner un ejemplo, un bebé no realiza las mismas actividades que un niño de diez años, y, en esta diferencia de edades no siempre contaban con la supervisión lo que era un factor para que se provocarían accidentes.

La diferencia de edades representaba un elemento generador de situaciones problemáticas. Sumado al hecho de que niños mayores realizaban actividades más enérgicas como correr, empujar, escalar, lanzarse de la resbaladilla o de la tirolesa, eran actividades que sin un cuidado propiciaban accidentes con frecuencia.

Los padres quienes acudían a la ludoteca a menudo la llamaban guardería, parque de diversiones, estancia infantil. Es decir, el concepto de la ludoteca no ha tenido la difusión que debe. Estos espacios dedicados al juego se convertían en un espacio donde los padres se desentendían de los niños por varias horas. En algunos casos los padres entregaban a los niños y solo volvían hasta que cerraba la ludoteca o se retiraban después de muchas horas.

Otro aspecto que pude notar y fue motivo de un gran problema es que los niños quienes ingresan a la ludoteca son de nuevo ingreso y no hay forma de conocerlos previamente. Este es un aspecto muy importante, hay algunos niños que no han

aprendido a convivir porque no se les ha enseñado. La ludoteca no es la excepción, pondré dos casos para ejemplificar: el primero consta de dos niñas quienes jugaban tranquilamente y al querer el hermano de una de ellas jugar la otra le respondió con groserías y con una serie de adjetivos ofensivos hacia la otra, la niña tuvo que ser retirada por su madre para evitar que continúe. El segundo caso, se presenta entre un niño y una bebé el primero cuidado por una nana, el niño abrazó a la bebé de manera muy efusiva e inmediatamente la bebé comenzó a llorar, resulta que el niño durante el abrazo la mordió en la mejilla. Esta situación escaló a un punto en el cual los padres se hicieron de palabras. Repito los niños quienes acuden a la ludoteca lo hacen porque los padres desean brindarles un lugar de juego, pero situaciones como las acontecidas son motivo de problemas por principio entre los niños y segundo entre los padres, y también los encargados de la ludoteca.

Conclusiones

La historia de la ludoteca me permitió entender que la reflexión sobre el contexto en el cual se encuentra nuestra sociedad es importante. Como se vio en el año 1934 en Los Ángeles, E.U., con dos niños quienes en su deseo de acceder a juguetes optaron por tomarlos. Siendo este no un hecho reprobable, sino sujeto de análisis de las condiciones sociales en las que cuestiones tan básicas como garantizar el juego en la infancia se ve opacado o relegado a una mera actividad improductiva.

Los distintos escenarios y características pueden presentarse dependiendo del continente, el país o región donde se ubiquen los sujetos. El fenómeno de la ludoteca busca por ello garantizar el derecho del niño al juego empleando el préstamo de juguetes como el medio en el que el niño satisfaga esa actividad en la que él encuentra libertad dado que es una actividad que nace de un deseo natural convirtiéndose en una práctica social.

La inserción de la ludoteca en distintos contextos y ámbitos es tan crucial. Tal es el caso de la ludoteca; librerías Gandhi, Librerías del Fondo de Cultura Económica hospitalaria, escolar o judicial. La ludoteca no sólo representa un espacio que

concentra juguetes es donde podemos conocer en profundidad cuáles son los intereses de los niños, qué actitudes o virtudes son las que se deben impulsar para alcanzar un desarrollo integral, cuál es el estado de ánimo y en casos de ludotecas especializadas detectar si el niño se encuentra en un ambiente familiar sano, o, si el infante requiere de algún tratamiento. Además, estos espacios destinados al juego son promotores del juego en equipo involucrando para ello a todo niño quien se encuentre dentro de la ludoteca incluyendo a sus padres. Es un instrumento socializador de niños con los otros niños, de niños con sus padres y de niños con nuevas personas todas y todos siendo participe de un momento en el que los actores principales serán el niño y el juego.

Recomendaciones

La ludoteca tiene la función de garantizar espacios de recreación a aquellos quienes deseen formar parte de ella sin distinción de edad. La ludoteca al ser una idea adoptada por actores privados requiere de auto sustentarse el cobro de tarifas para su acceso evidenciando desigualdad social.

Estudios realizados por la UNICEF y CONEVAL han dejado como evidencia que la brecha económica entre estratos sociales garantiza y posibilita un mayor acceso a bienes entre los cuales el juego como derecho que debería ser, representa un lujo. La pobreza tiene distintas caras, pero en el juego los niños quienes observan a otros jugar ven marcada esa desigualdad que lo hace cuestionarse porque él no puede hacer lo mismo.

La Asociación México Juega A.C ha realizado el primer proyecto en la República Mexicana de ludoteca con préstamo externo con la finalidad de acercar al niño al juguete mediante préstamos por una semana para que padres quienes no cuentan con los recursos económicos suficientes para comprar un juguete nuevo puedan obtener juguetes prestados. Este proyecto requiere de una módica cantidad para poder llevarse a cabo solicita veinte pesos por un mes de préstamos o bien ciento cincuenta por la anualidad, como se ha dicho las ludotecas requieren de un financiamiento que

garantice a los niños juguetes en óptimas condiciones, desinfectados y resguardados a la espera de niños. Propuestas tan originales como estas deben ser difundidas en la comunidad, en las escuelas y en las calles.

Actualmente existe en México, para ser más exactos en la Ciudad de México otra ludoteca está dirigida por el Instituto Electoral de la Ciudad de México, es decir, una ludoteca pública, la Ludoteca Cívica (LUCI) orientada a los valores en sociedad. Si bien, este es un primer gran paso hace falta mayor difusión y aperturas de nuevos espacios, es decir, ludotecas comunitarias públicas en las que al igual que los niños que van al parque y juegan este sea el espacio donde lo encuentren seguro, divertido y a su alcance.

El ambiente y los juguetes en la ludoteca posibilitan que los niños interactúen con juguetes sin distinción de género. Dentro de la ludoteca se debe tener la mente abierta recordando que el juguete es el medio por el cual el niño conoce y explora al mundo. Los padres como figuras encargadas de la orientación de los niños tendrán posturas de lo que debe ser el juego y con qué cosas pueden o no pueden jugar, dependiendo de si es niño o niña. Por lo tanto, se recomienda que al ingresar a la ludoteca se eviten los prejuicios, por parte de padres, ludotecarios y en algunos casos niños quienes influenciados por lo que les han dicho sus padres actúan de forma negativa hacia otros. En algunas etapas de los niños todavía no identifican ciertos elementos como lo hacen los adultos, por el contrario, ven un objeto de juego que tiene distintas posibilidades de uso, de acuerdo con el juego que decidan llevar a cabo.

En la ludoteca es recomendable realizar una campaña para que se conozca más los espacios destinados a la recreación de los niños, es decir, ludotecas. Promover que sea la misma comunidad quien interceda en bien de un patrimonio lúdico que genere lazos sociales más fuertes. Y no solo eso, que sea un espacio consagrado al fomento de valores y promotor de una sana convivencia.

En la ludoteca por otro lado, como responsable de está me vi en ocasiones discriminado por el hecho de ser hombre dado que se les asocia el cuidado de los niños a las mujeres. Un ejemplo claro, fue cuando cuidaba de los niños por varias horas y cuando los papás iban a retirarse éstos mismos se dirigían a la compañera

para agradecerle el servicio y no me tomaban en cuenta por mi género, situación que se repitió en varias ocasiones. Los estudios demuestran que para realizar esta clase de labor no hace falta ser hombre o mujer, es para personas quienes realmente sientan interés en tener interacción con niños y por el juego, por conocer y descubrir nuevos juegos, aprendizajes y personas. De una mentalidad abierta y comprensiva de lo que acontece y de lo que se puede mejorar como parte de la labor en la ludoteca.

En estos espacios es necesario que se encuentren a cargo de personas con conocimientos de primeros auxilios, la ludoteca no está exenta de accidentes y son un conocimiento práctico ya sea en la ludoteca o fuera de ella. Por lo tanto, el personal que trabaja en ludotecas debe estar constante y debidamente capacitado en diferentes áreas. Durante mi estadía en Smile Power fui afortunado en poder tomar un curso de primeros auxilios como parte de mi formación laboral, aunado a mi formación académica como pedagogo (véase anexo 5).

Referencias

- Antecedentes de las ludotecas* (s/f) Recuperado de: <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/LudotecasAntecedentes.pdf>
- Asociación Internacional del juego (s/f) *Promoviendo el derecho del niño y de la niña a jugar. Consulta Mundial sobre el derecho de niñas y niños a jugar.*
Recuperado de:
https://programainfancia.uam.mx/pdf/p_investigacion/ipa_consulta.pdf
- Bárcena, A. (27 de febrero de 2021). *La inteligencia en peligro. México: La jornada.* (p.14).
- Bautista, H. (2000, 10 al 12 de agosto) *Ludoteca un espacio comunitario de recreación.* IV Congreso Nacional de Recreación. Recuperado de: <http://redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Borja, M. (1994, enero/abril) *Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico.* Interuniversitaria de formación del profesorado. (p.27)
Recuperado de: [Dialnet-lasludotecascomooinstitucioneseducativas-117809.pdf](http://dialnet.lasludotecascomooinstitucioneseducativas-117809.pdf)
- (1994, enero/abril) *Los juguetes en el marco de las ludotecas: elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad.* Rvta. Interuniversitaria de formación del profesorado, no. 19, (pp.43-64).
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo.* México: Fondo de cultura económica
- Comisión Nacional de Derechos Humanos (2021) *Ley General de los derechos de niñas, niños y adolescentes.* Recuperado de: <https://www.cndh.org.mx/>
- Contreras, J. y Pérez, N. (2010). Capítulo Primero La experiencia y la investigación educativa. En Contreras, J. y Pérez, N. (Comps.), *Investigar la experiencia educativa* pp. 21-86, Madrid: EDICIONES MORATA, S.L.
- De Buen, A. (2014) *Ludoteca: espacio de educación y resistencia en un mundo neoliberal.* México, D.F.: UNAM
- Dieterich H. (1996) *Nueva guía para la investigación científica* México, D.F: Ariel

- Elliot, J. (1994) *La investigación-acción en educación*. Madrid: EDICIONES MORATA, S.L.
- Fermoso, P. (Diciembre 2003) *¿Pedagogía Social o Ciencia de la Educación Social?* Rvta. Interuniversitaria n°10 pp. (61-84)
- Freire, P. (1970) *Pedagogía del oprimido*. México D.F.: Siglo XXI. Editores, S.A. de C.V.
- *Autor, año, título país, editorial
 -----(1990) *La naturaleza política de la educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A DE C.V.
- Hidalgo, J. (1992). *Investigación educativa una estrategia constructivista*. México, D.F: PARADIGMAS EDICIONES
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- Ibarra, R., and Salmán, M. (2008) *La personalidad: conceptos, características y teorías. En Desarrollo de la personalidad en la edad temprana*. Mazatlán, Sinaloa: UPN
- Jardón, A. (2016) *El juego como estrategia pedagógica para la promoción de valores dentro de la ludoteca*. México, D.F.: UPN.
- La ludoteca y sus tipos* (s/f) Recuperado de:
http://www.peques.com.mx/la_ludoteca_y_sus_tipos.html
- López, M. and Villegas, J. (1995) *Organización y animación de ludotecas*. España: Editorial CCS
- Méndez, E., Mora, C. and Tovar, J. (2002) *La ludoteca, el juego y el niño*. México, Iztapalapa: UAM
- Misurcova, V. (1986). *La ludoteca un fenómeno nuevo. Perspectivas*. Vol. XVI, (4)
- Monroy, A. and Saéz, G. (2011) *Concepto y tipos de ludotecas*. Buenos Aires.
- Moreno, R. () Capitulo uno. Definición y límites de la pedagogía social. En Rocío, M. (Coord), *La práctica educativa desde la pedagogía social 1*, Primero editores.

- 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*. México, Edo. De México: UNAM
- Roldan, G. (1994) *Técnicas lúdicas y el uso del tiempo libre*. México, D.F.: UNAM
- Rubio, M. (2000) *Propuesta sobre la importancia de una ludoteca infantil en la etapa inicial*. México, D.F.: UPN
- SEDESOL. (2000). *El libro de la ludoteca, una guía para aprender jugando*. México: D.F.
- UNESCO (1980). *El niño y el juego: planteamientos, teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
- Zerpa, I. (2008). *Ludoteca comunitaria una alternativa para la promoción de la paz* Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de Humanidades y Educación.

Anexos

Anexo

1



Anexo 1. Juguetes utilizados en la ludoteca Smile Power

Anexo

2



Anexo 2. Lugar confiable y divertido.

Anexo

3



Anexo 3. Invitación a interactuar y jugar.

Anexo

4



Anexo 4. Niños que ingresaron a la ludoteca de manera gratuita, por ser su cumpleaños, de acuerdo con la política de la ludoteca.

Anexo

5



Anexo 5. Curso de primeros auxilios (3 de febrero de 2020).