

María Guadalupe Ballesteros Arria

LUDOTECA: "EL JUEGO EN LA COMUNIDAD, CUANDO LA COMUNIDAD ESTÁ EN JUEGO"

TOY LIBRARY: "THE GAME IN THE COMMUNITY, WHEN THE COMMUNITY IS AT GAME"

María Guadalupe Ballesteros Arria
ballesteros.guadalupe@gmail.com
Secretaria Sectorial del Poder Popular para la Educación Aragua
Maracay-Venezuela

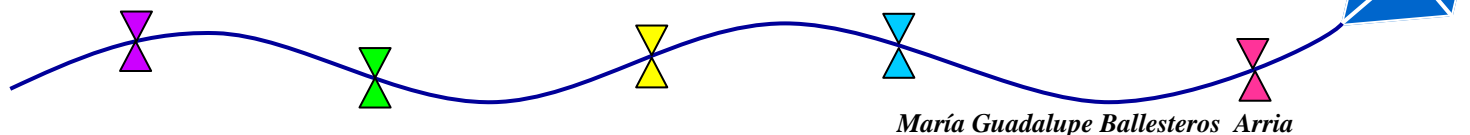
Recibido: 18-01-2011

Aceptado: 27-02-2011

RESUMEN

El propósito de este estudio es dar a conocer experiencias o alternativas para la atención al tiempo libre de infantes. Así mismo podría ser de utilidad a jóvenes y a la comunidad en general, a partir de la implementación de ludotecas como espacios para la recreación libre y dirigida. Su estructuración responde a una investigación de campo de tipo descriptiva que se enfocó en el estudio de la problemática del tiempo libre de niños y niñas de una Unidad Educativa del Estado Aragua y su comunidad adyacente, complementada con información obtenida de visitas y entrevistas realizadas en ludotecas de Sur América y Europa que demuestran el éxito de este tipo de instituciones, que aparte de la recreación, constituyen oportunidades para adquirir y fortalecer aprendizajes. Se parte de las siguientes interrogantes ¿Cómo ocupar el tiempo libre, si escuelas y comunidades no propician la inclusión de actividades recreativas que favorezcan a sus miembros, por el contrario, cada vez más, se distancian del juego y de los juguetes? ¿Cómo contrarrestar la influencia de otras distracciones que afectan el bienestar y la calidad de vida de los niños? En respuesta a estas interrogantes se integra información de contextos que retomando el valor del juego y los juguetes en el desarrollo integral, han creado ludotecas como espacios donde jugar y recrear son el eje central para superar problemas psicosociales, fortalecer la labor de la escuela y contribuir al desarrollo comunitario.

Palabras clave: Tiempo libre. Juego. Ludotecas. Recreación



María Guadalupe Ballesteros Arria

ABSTRACT

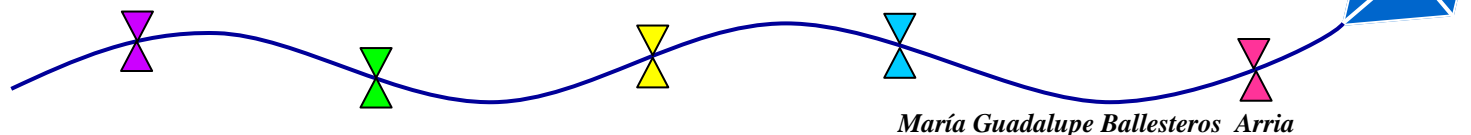
The purpose of this study is to make known experiences and alternatives for the attention of children's free time obtained from toy libraries implemented as spaces for free and directed recreation, also useful to young people and to the whole community. Its structure responds to a field research descriptive type that focused on the children's free time problem in a venezuelan educational unit and its adjacent community, complemented with information obtained from visits and interviews carried out in ludotecas of South America and Europe that demonstrate the success of this type of institutions which aside from recreation constitute opportunities to acquire and strengthen learning. It part from the following questions: How to occupy free time if schools and communities do not encourage the inclusion of recreational activities for the benefit of its members, on the contrary, they are increasingly distancing themselves from the game and the toys? How to cope with the influences of other distractions that affect children's well-being and quality of life? In response to these questions, information from contexts that incorporate the value of toy and game is integrated to created toy libraries as space where play and recreation are the central axis to overcome psychosocial problems, strengthen the work of the school and contribute to community development.

Key words: Free time. Game. Toy library. Recreation.

ABORDANDO LA REALIDAD

La pobreza e inequidad son factores que afectan en mayor escala a las familias latinoamericanas, con más impacto en la población de niños, niñas y adolescentes, pues estos son vulnerables al no tener acceso a todos los recursos lúdicos, recreativos y educativos que son indispensables en su proceso de formación integral. Al respecto, y en vista de quienes son los mayores afectados, el Instituto Interamericano del Niño (2004) establece que hay una tendencia a la llamada “infantilización” de la pobreza, sin embargo, igualmente refiere que los países de la región vienen haciendo esfuerzos y logrando ciertos avances, entre otros, los constatados en la década de la Cumbre Mundial de la Infancia (1990-2002) con el descenso de la mortalidad infantil y la eliminación de algunas enfermedades, así como en el incremento de la matrícula de educación primaria.

La situación económica derivada del desenfrenado crecimiento demográfico que ocasiona la concentración de la población en las áreas urbanas y el incremento de los cinturones urbano-marginales, además de aumentar los índices de violencia y delincuencia, producen aumento del desempleo con un consecuente deterioro de la calidad de vida de



muchos grupos poblacionales y el empobrecimiento de las familias. Ante la necesidad de garantizar la manutención y satisfacción de las necesidades del grupo familiar muchos niños, niñas y adolescentes asumen tempranamente responsabilidades que competes a los adultos como el trabajo y el cuidado de los hermanos más pequeños.

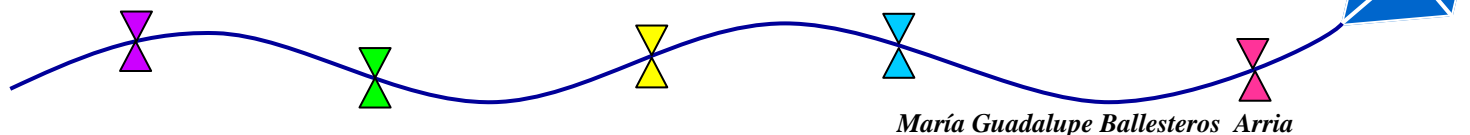
Por consiguiente, los más pequeños bien sea por no poseer juegos y juguetes o por tener que ayudar en la búsqueda del sustento del hogar, son apartados de los espacios y los medios para la recreación y el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad, convirtiéndose en los más vulnerados, no sólo por su derecho al juego, sino por otros derechos fundamentales no satisfechos.

Los gobiernos latinoamericanos al ratificar la Convención de los Derechos de los Niños y al participar en los congresos y convenciones internacionales, se han venido esforzando en realizar diversos programas en las áreas de salud, nutrición, educación y recreación ajustando a su legislación los principios y mandatos internacionales y regionales, además de la elaboración de políticas públicas hacia un Sistema de Protección Integral en cumplimiento de los derechos de la infancia.

En este sentido, concretamente en Venezuela, la Constitución de la República Bolivariana (1999), contempla en su Artículo 111, el derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva, considerándolas esenciales en la formación integral de la niñez y la adolescencia, así como el deber del Estado de asumirlas como política de educación y salud pública, garantizando, entre otros, los recursos y su promoción. Por otra parte, en cuanto a la recreación se refiere, la Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente LOPNA (1998) establece además del derecho al juego, el derecho al descanso y contempla la gratuidad de los espacios para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos para ello.

Todas estas leyes ratifican, el principio séptimo de la Declaración de los Derechos del Niño del año 1959 donde se especifica que: El niño disfrutará plenamente de juegos y recreos que tendrán que estar orientados hacia las finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas, se esforzarán en promover la satisfacción de este derecho.

En cuanto al Sistema Educativo venezolano por una parte, en las Bases Curriculares de Educación Inicial emanado por el Ministerio de Educación y Deportes (2005) se contempla el eje lúdico, cuyo fin es la valoración del placer de jugar y aprender en el desarrollo integral, en interacción con el ambiente y hacia la promoción de aprendizajes, pero por otra, la realidad indica que en la Escuela Básica el juego no es contemplado de esta forma, ni se le da la debida importancia que requiere.



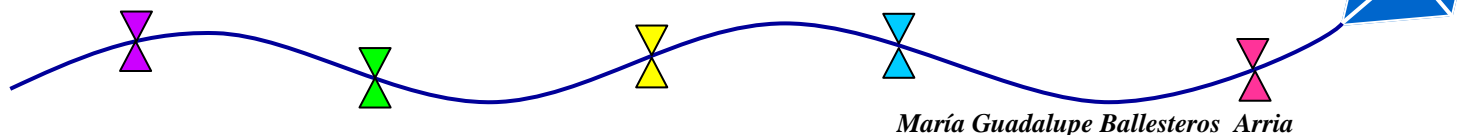
María Guadalupe Ballesteros Arria

Así mismo, este sistema educativo a la luz de todos los procesos de cambio que propician la formación de ciudadanos para su oportuna inclusión en la sociedad, ha realizado esfuerzos y reformas, en las áreas necesarias para el desarrollo integral del individuo; como consecuencia, a finales del año 1997, se implementa la Reforma Educativa, cuyo objetivo fue lograr cambios educativos hacia una mejor calidad de la enseñanza en un ambiente de sana convivencia, apuntando a la transformación social por una mejor calidad de vida en la formación integral del educando, para lo cual se asegura la vinculación de la escuela con la comunidad como fuerza viva que no sólo está llamada a instruir y proporcionar conocimientos sino que debe enseñar a las personas a participar en su propio devenir.

Por otra parte, y en el mismo orden de ideas, el Ministerio de Educación (2000) en el Currículo Básico Nacional entre sus fines educativos, percibe la institución como un centro dinamizador de acciones colectivas y estrategias que deben contar con la participación activa de todos los involucrados en el hecho educativo, fundamentalmente de niños, docentes, padres y representantes. Este documento normativo plantea un currículo que permite integrar y potenciar los aportes del colectivo en general, en un proceso de formación permanente y de trabajo reflexivo, donde se consideran las características y necesidades de la comunidad, así como las condiciones reales de las instituciones, que requieren ser transformadas.

En el marco de estos referentes internacionales y nacionales de diferente naturaleza, contenido y alcance y considerando el contexto social y educativo nacional y regional, la realidad venezolana en lo que respecta a la recreación y uso del tiempo libre, no sólo debe ser estudiada sino que requiere de cualquier esfuerzo que haga posible una verdadera y clara intervención, para su transformación. En principio, debido a que la recreación es un derecho y el Estado es el principal garante de su cumplimiento, y, en segundo lugar porque el inadecuado uso de los ratos de ocio y recreación puede repercutir en graves problemas para la sociedad.

En lo que corresponde al esparcimiento, descanso, momentos de ocio y tiempo libre, cabe preguntar: ¿Qué sucede realmente en nuestras comunidades? Al respecto organizaciones como Voz Comunitaria, citado en el Nacional (2006), al consultar a los habitantes del oeste de la ciudad de Caracas en cuanto al esparcimiento infantil, reportan que un 95 % de los pequeños no salen a jugar por la inseguridad como primera razón y por la falta de espacios públicos como segunda, lo que los obliga a realizar sus actividades recreativas en la casa, siendo los juegos tradicionales la principal dedicación (85%), a la que le siguen la televisión (5,5%), los juegos de video (3%), prácticas de algún deporte (1,5%).



María Guadalupe Ballesteros Arria

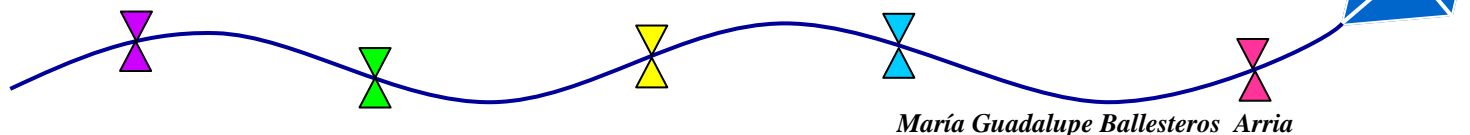
Para Gómez (2006) entre las causas de por qué los niños no salen a jugar, a nivel de los hogares y de la comunidad, los padres alegan falta de tiempo, obligaciones y el no disponer de algún adulto que pueda acompañarlos, igualmente consideran que la ciudad capital es una ciudad hostil que no está diseñada para los niños ya que no cuenta con espacios suficientes para la demanda recreativa, además del alto costo que ésta representa a nivel familiar.

Los datos arrojados por encuestas como éstas tienen similitud en el dinamismo de otras ciudades venezolanas en cuanto a la importancia que revisten las horas libres, los fines de semana y las vacaciones, así como la responsabilidad familiar y comunitaria en el uso adecuado del tiempo libre su buena ordenación y planificación. En tal sentido, la organización Casa de la Mujer “Juana Ramírez La Avanzadora” de Maracay, en su informe sobre violencia familiar (2006) reporta un incremento en los periodos de vacaciones escolares, especialmente en los meses de agosto y septiembre, incluyendo el asueto de diciembre y carnaval, situación que no ha variado en informes subsiguientes.

En el Estado Aragua se procesaron para el año 2005 un total de 3895 casos que fueron atendidos tanto en el área psicológica como en el área jurídica. Un representante de este centro confirmó que la situación está relacionada con la crisis; lo que implica tener en casa a los hijos, la presión de la falta de control sobre los niños, el no disponer de recursos para alimentarlos, para salir a pasear o para distraerse y los espacios reducidos en los hogares, lo cual lleva a un estado de tensión, violencia y descontrol que culmina con choques entre las parejas y con los hijos. Situaciones de descanso como las vacaciones, en vez de producir otros efectos esperados como el desarrollo de la comunicación entre los miembros de la familia, el fomento de la cooperación en las labores del hogar, o el compartir y afianzar lazos afectivos a través del diario acontecer, se convierten en espacios críticos de desequilibrio emocional de los adultos y de niños y niñas, hasta llegar en algunas ocasiones, a hechos irremediables.

Al respecto, León de Vitoria (2007) establece que en Venezuela: “...en los hogares y ambientes comunitarios, no hay una formación hacia la planificación de actividades recreativas y hacia el juego como actividad y estrategia para la construcción de aprendizaje y del desenvolvimiento del niño y niña en las diferentes áreas: física, motora, cognoscitiva, social, afectiva, sexual, moral y de lenguaje, las cuales deben ser estimuladas en los diversos contextos donde hacen vida los niños.” (p. 231)

Otro indicador de problemas que vienen afectando a la infancia se puede comprobar a través de las investigaciones del Centro Comunitario de Aprendizaje (Cecodap), en el año 2009, donde se refiere la situación de la niñez y adolescencia venezolana, en relación a la



María Guadalupe Ballesteros Arria

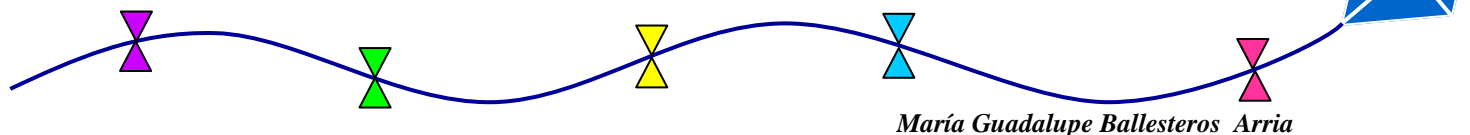
violencia. Investigaciones que reportan un aumento en la incidencia, en diferentes ciudades, de hechos punibles cometidos por éstos, como son los robos, hurtos, homicidios, violación y otros abusos.

En la prevención de situaciones como las anteriores, las comunidades deberán contar con espacios de juegos y juguetes para los infantes y al menos una propuesta recreativa tangible, imprescindible para la mediación entre el joven y su realidad, al sustituir los intercambios que se vienen presentando, donde impera el ocio mal empleado, la competitividad, la violencia, la intolerancia, el deseo insatisfecho de jugar por oportunidades para desarrollar la imaginación, la afectividad, la toma de decisiones y la integración de esfuerzos en pro de alcanzar metas y resolver problemas.

Del mismo modo, en el ámbito escolar, tanto a nivel nacional como regional, entre los síntomas más evidentes del problema del ocio y buen uso del tiempo libre, se encuentra la frecuencia de conductas y comportamientos inadecuados en horas de recreación y esparcimiento. Los infantes, al no contar con alternativas para ocupar sus ratos de ocio, sustituyen estos períodos de descanso y distracción, por carreras y tratos bruscos que a veces terminan en lesiones contundentes, peleas y malestar general entre las personas integran el colectivo.

Momentos de relajación y descanso, se vuelven de alteración y cansancio antes del reingreso a las aulas, a la vez que ocasionan comportamientos intolerantes, desacato de normas, desatención e intranquilidad. Los intercambios comunicacionales entre niños y entre adultos se hacen bajo exceso de ruido, lo que origina el tener que gritar para lograr oírse. En cuanto a los recursos para jugar, son tomados de papeleras y bolsas de desechos o basura y al incorporarse de nuevo a sus clases, se encuentran inquietos y cansados lo cual deriva en falta de atención e incapacidad para continuar las labores escolares de la jornada.

La escuela se convierte en centro de quejas provenientes de los padres al expresar inconformidad por golpes, pérdida o destrucción de útiles, lesiones, algún tipo de acoso, o hasta desaseo, en sus hijos. Lo que también genera pérdida y uso inadecuado de objetos y útiles escolares, así como el daño que se ocasiona al mobiliario: pupitres, carteleras y paredes de las instalaciones educativas. El recreo ha llegado a convertirse en una situación de riesgo, algunos niños, salen del recinto escolar sin ser vistos por sus docentes y la dinámica conlleva cada vez más a situaciones de irrespeto y tensiones emocionales, produciéndose a su vez, faltas leves y faltas graves de los acuerdos de convivencia y normas establecidas por el colectivo.



María Guadalupe Ballesteros Arria

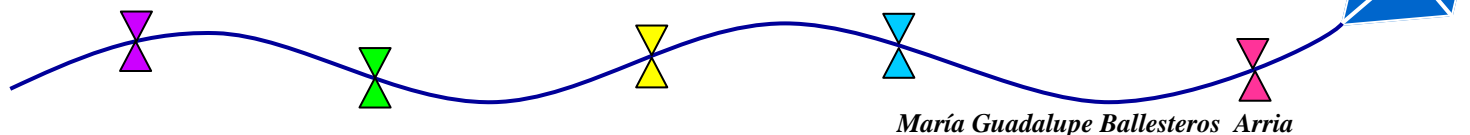
Otras situaciones que son vistas por algunos niños y jóvenes como diversión se convierten en discriminación son las enmarcadas dentro del término “Chalequeo” término popular venezolano utilizado para identificar cierto tipo de broma que se ha constituido en una forma de discriminación, y como tal, abunda en los centros educativos del país y constituye un motivo de exclusión escolar, afecta el desarrollo personal-social de los niños, a la vez que propicia la violencia entre iguales. Esta situación puede comenzar con burlas, gestos, miradas, palabras, omisiones y otras actitudes diarias de uno o varios alumnos que busca castigar una víctima seleccionada y hace referencia a su existencia entre jóvenes de las diferentes generaciones.

Al respecto, CECODAP como organización social venezolana que promueve y defiende los derechos de niños, niñas y adolescentes, auspiciada por Save the Children de Suecia, organización cuya misión es luchar por estos derechos en el mundo, presentó en Febrero de 2008, un informe en el que aborda esta realidad desde una perspectiva aleccionadora que invita al colectivo a una seria actitud reflexiva, donde una de las recomendaciones para evitar esta práctica enajenante y discriminatoria, entre los niños, es evitar las horas libres y no disponer de tantas horas de ocio en la escuela.

Por consiguiente en relación al problema de utilización del tiempo libre y sus repercusiones en la convivencia y rendimiento académico, se hace imperativo cuestionarse ¿Cómo contrarrestar la influencia de otras distracciones que afectan el bienestar y la calidad de vida de los niños? ¿Cómo ocupar el tiempo libre, si escuelas y comunidades no propician la inclusión de actividades recreativas que favorezcan a sus miembros, por el contrario, cada vez más, se distancian del juego y de los juguetes? ¿Podremos permitir un devenir de la infancia marcado por la sub-estimulación y marginalización?, ¿Qué acciones se podrían implementar para evitarlo?

En respuesta a estas interrogantes, y como resultado del estudio de la problemática del tiempo libre de niños y niñas de una Unidad Educativa del Estado Aragua y su comunidad adyacente, complementada con información obtenida de visitas y entrevistas realizadas en ludotecas de Sur América y Europa, surgió la inquietud de dar a conocer las experiencias de ámbitos internacionales en la estructuración de espacios para la recreación libre y dirigida, con la utilización de juegos y juguetes y cuyos fines son el aprendizaje y desarrollo integral armónico de los infantes.

Sin embargo, para entender la función e importancia de estos espacios de encuentro, es preciso, en primer lugar, desarrollar lo relativo a los principales aspectos contenidos en el juego, entre otros: sus características, impacto y valor para el bienestar individual y colectivo.



María Guadalupe Ballesteros Arria

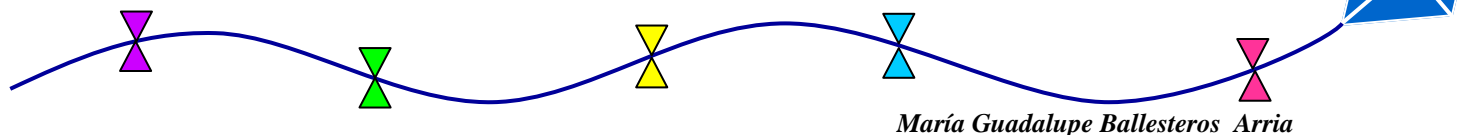
FUENTES CONSULTADAS

El juego es parte de la vida del hombre, es una actividad libre, espontánea y placentera, considerada fuente de satisfacción y alegría. Entre otras definiciones Galeano y Cardona (2006), lo consideran “una necesidad de ocio innata que tienen las niñas y niños, que propicia el encuentro consigo mismo y estimula la actitud y disposición para demostrar y expresar sentimientos, emociones y deseos, como también intereses y capacidades” (p.49). Es pues el juego, parte del contexto evolutivo social del hombre desde las primeras facetas de su vida.

Así mismo, es entendido por profesionales, autores e investigadores que trabajan en el ámbito de la educación y la salud. De tal forma, el juego ha sido abordado por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento debido a su poder transformador, por su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal. Se lo ha definido y utilizado por diferentes ciencias como la psicología, la antropología, la sociología, las ciencias de la educación y también desde áreas como el arte, la salud, el medio ambiente y otros: “...como modo creativo de comunicación, un modo de conocer el mundo, un medio para desarrollar las potencialidades del ser humano y de interacción humana.” (Pastoral Infantil, 1993, p. 6).

También se ha hablado desde su poder transformador de contextos críticos, utilizado por terapeutas dentro del proceso de psicodiagnóstico con el fin de conocer la realidad del niño que acude a consulta. Desde su poder terapéutico, como constructor de la subjetividad humana y como medio para manejar creativamente la propia libertad. En diferentes momentos históricos y aún hoy día, se lo relativiza, se lo trata como un concepto superficial o sólo consumista, se lo relaciona al entretenimiento descalificándolo o minimizándolo en los ambientes formales de la educación o la salud. Algunos adultos menosprecian el juego porque éste no ofrece utilidad económica calculable y tangible. Se lo trata como un tema no serio o poco serio, o como pérdida de tiempo, desvinculándolo de las áreas formales institucionales. Sin embargo, ha sido un tema recurrente, abordado a lo largo de la historia, por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento debido a su poder transformador, por su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal. Al respecto Didonet (1996), Exvicepresidente de la Organización Mundial de Educación Preescolar para América Latina, lo considera como:

Una actividad propia y característica del niño. Propia porque el niño juega todo el tiempo, lo que hace lo hace mediante el juego o como juego y característica debido a la necesidad de jugar que lo distingue del adulto. Mediante el, simboliza la realidad, el juego tiene una significación interna donde la separación del yo y la actividad lúdica es poco



María Guadalupe Ballesteros Arria

nítida, éste es parte de él. Es pues el juego para el niño lo que el trabajo para el adulto, con la diferencia que para el niño tiene una razón de ser en sí mismo y para el adulto la razón es extrínseca. El niño necesita jugar como necesita vivir pues de lo contrario no construirá los conocimientos como hechos históricos contruidos interactivamente como hechos naturales, sino con carácter impositivo e inmutables, con el riesgo de convertirse en la adultez en aceptadores de situaciones injustas o sumisos ante poderes hegemónicos. (p.2)

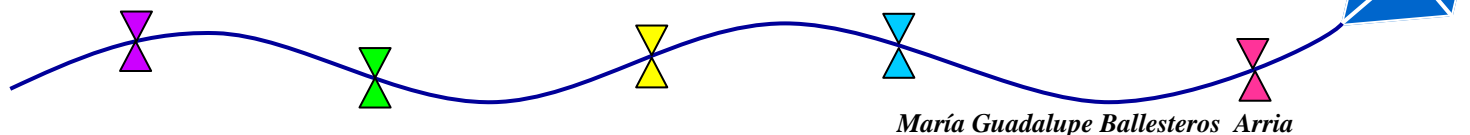
Existe una gran diversidad de concepciones sobre el juego y entre los postulados de los diferentes autores hay consenso sobre su importancia para el desarrollo infantil. Además, es partir del juego que los niños y niñas logran el verdadero encuentro, establecen normas, las reinventan y modifican creativamente. A través de su práctica pedagógica, el italiano Guindani (1984) investigador del Movimiento di Cooperazione Educativa en Italia, hace grandes aportes considerándolo como una actividad que:

No existe sin reglas, sean reglas a priori o reglas que nacen en el juego o con el juego: el juego espontáneo se desarrolla en el grupo y sólo con el grupo, y el grupo se forma en el juego en función de una norma supraindividual, social, que, sea aceptada o negada, permite la comunicación y la expresión social de la identidad de cada uno, en función de la norma (del nivel de sociabilidad) adquirida (p.134).

El reunirse y alternar con el grupo de compañeros a través de elementos mediadores, constituye una vía para el desarrollo social y moral en la escuela, ya que puede permitir que niños y niñas internalicen y practiquen normas de interés creadas a partir del juego. Autores como Borja I Solé (2000), consideran que el juego en su forma natural y espontánea, se ha practicado en todas las generaciones, y es a través de ciertos requisitos, que éste puede desarrollarse plenamente, convirtiéndose en una preparación para la vida adulta. Estos requisitos son a nivel humano, la necesidad de compañeros de juego y de la convivencia con adultos que lo estimulen y orienten. A nivel material la necesidad de espacios adecuados y estimulantes con elementos de soporte, es decir juguetes y materiales diversificados de la actividad lúdica. Estas condiciones que describe la autora, son las que se conjugan en una institución educativa en el ámbito del ocio, como lo es la ludoteca.

Del juego a la ludoteca

Aunque menos conocidas que los centros recreativos y deportivos, cada vez más se reconoce la importancia y valor educativo que representan las ludotecas para la infancia. El término ludoteca para Dorion-Coupal, Garon y Thériault (1996) es un neologismo que se



María Guadalupe Ballesteros Arria

utiliza para designar un centro de préstamo de juguetes y material de juego como bienes colectivos. También llamadas Juegotecas en Argentina, Brinquedotecas en Brasil y Toy Library en Estados Unidos. Repartidas por todos los continentes, desde su creación en la ciudad de Los Ángeles hacia el año 1934, éstas se consiguen establecidas en hospitales, centros culturales y deportivos, bibliotecas, autobuses, escuelas y otros lugares, siempre al servicio de los niños.

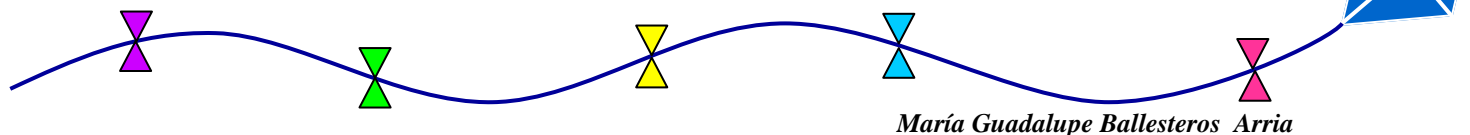
A partir de los años 70 en América Latina surgen variedad de Ludotecas en países como Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Colombia y Costa Rica (Calzetta, Cerdá y Paolicchi, 2005). Estos espacios se han ido incrementando en la atención a la niñez en riesgo, en poblaciones carentes de recursos.

En Venezuela, aun cuando el sistema Educativo Bolivariano en la Educación Inicial contempla lo lúdico como eje curricular y la atención centrada en el juego, además de que se establece la creación y disposición de espacios familiares, centros comunitarios y hasta ludotecas para brindar atención a niños y niñas en esta etapa, éstas son poco conocidas y divulgadas, sin embargo existen algunas ludotecas en el Estado Vargas, Estado Aragua, Estado Zulia y El Distrito Capital, pero la población en general no tiene conocimiento de su existencia, utilidad, e importancia.

Además de ser una solución de juego en nuestra sociedad, las ludotecas son capaces de posibilitarlo y tienen en sí mismas, múltiples funciones e impactos. Así fue considerada en 1988 por los participantes de la 5ª Conferencia Internacional de Ludotecas Turín, agregando en sus conclusiones que cada país y zona en concreto se adapta a las necesidades y circunstancias locales, como a sus posibilidades de recursos humanos y materiales (Borja I Sole, 2000).

Los objetivos, funciones y servicios que prestan estos espacios, dependerán del sistema social, educativo, recreativo, cultural y sanitario de cada contexto, pero a pesar de la diversidad mundial, las ludotecas tienen un objetivo común que las une y es el de desarrollar las actividades lúdicas a partir del préstamo de juguetes y materiales de juego, paliando algunos aspectos negativos de la sociedad como lo son la falta de tiempo de los adultos para favorecer y acompañar el juego y la desigual distribución de los bienes.

Autores como Dinello (2006), van más allá al confirmar que las ludotecas ofrecen a los infantes la posibilidad de experimentar innovaciones, de ensayarse como ser creativo, “...un lugar de encuentro para una heterogeneidad de niños y niñas que en la magia del impulso lúdico reúnen el mundo real con la fantasía y así realizan la hazaña de una aventura creativa”. (p.1)



María Guadalupe Ballesteros Arria

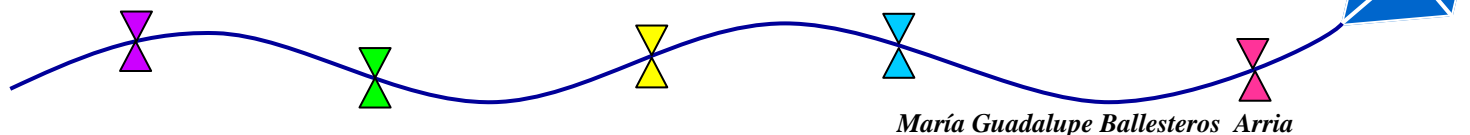
Por consiguiente, a través de las apreciaciones de autores antes mencionados, se confirma que las ludotecas como espacios estructurados, son capaces de revalorizar el juego desde todo punto de vista, desde su valor social y democratizador, que permite a todo niño acceder a juguetes variados y de calidad, desde su valor educativo y recreativo incuestionable y desde una dimensión humana dada por la interacción de los infantes con sus semejantes y con adultos mediadores de la actividad lúdica.

En tal sentido es preciso mencionar que las ludotecas no son simples espacios para jugar, su función va más allá del entretenimiento y la diversión, ya que como refieren Calzetta, Cerdá y Paolicchi (2005) éstos son “...sitios de contención y recreación donde los juegos y juguetes deben ser seleccionados para favorecer el desarrollo infantil, tomando en consideración que el jugar tiene un valor insustituible como posibilitador de la organización psíquica y concluyen con la idea de que el niño que puede jugar tiene más posibilidades de desarrollo saludable”(35).

Las ciudades de Buenos Aires y Medellín constituyen un ejemplo y referencia tanto a nivel Regional, como Nacional e Internacional del movimiento ludotecario. La primera como pionera en la promulgación de una ley que establece la implementación de ludotecas para niños entre tres y trece años en los barrios de la ciudad; sobre todo en aquéllos considerados de mayor carencia económica, y la segunda como modelo de organización que inserta las ludotecas en un conjunto de Parques Biblioteca, donde no sólo se contempla la recreación sino que también se diversifican en el campo del conocimiento, la tecnología y la virtualidad.

En lo relativo a Argentina, cabe mencionar las acciones del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, a través del *Programa de Juegotecas Barriales* (2000), para impulsar el proyecto de las juegotecas a partir de tres ejes significativos como son: a) Las Políticas Públicas como garantía del derecho a jugar. b) La cogestión Estado-Ciudadanía en la proyección de juegotecas y c) La formación y monitoreo de experiencias comunitarias.

En consecuencia, Argentina crea las Juegotecas Barriales para dar respuesta a una necesidad de los niños y niñas de los barrios más carenciados de la ciudad de Buenos Aires, que al no disponer de espacios ni propuestas recreativas, los convertía en un grupo de alto riesgo, como es el caso de los hijos de los cartoneros que viven en las afueras de la ciudad y hacen vida lejos de sus hogares, mientras sus padres trabajan, como también lo fue el grupo de hijos de inmigrantes Uruguayos en la década de los setenta quienes hacían vida en el Barrio San Telmo en casas de inquilinato, con habitaciones periféricas, donde los niños jugaban en los patios centrales mientras sus padres dormían debido a las jornadas nocturnas



María Guadalupe Ballesteros Arria

de trabajo. Diagnóstico éste que considera Paolini, impulsó a una pareja de educadores a la creación de una de las primeras Juegotecas Barriales de la ciudad (J. Paolini, entrevista personal, Julio 4, 2008).

Estos espacios constituyen un lugar que brinda seguridad y supervisión, sin rigidez, donde se planifica el juego libre, el juego como fin en sí mismo. En educación inicial se utiliza el juego para el aprendizaje y para manejar situaciones traumáticas. Los juguetes son adquiridos según los intereses de los niños y según las propuestas y sobre todo que tiendan más hacia la cooperación y no hacia la competencia, ni muy estructurados ni bélicos, pero disponen tanto de juegos comerciales, como de tradicionales.

En las juegotecas también se propician ejercicios de motricidad, el juego al aire libre y actividades de encuentro con las familias y la comunidad, como lo es por ejemplo, la quema de San Pedro y San Pablo, una tradición de la comunidad que se realiza todos los años, en el barrio de la ludoteca “Abasto”, donde se observa la participación activa de todos sus miembros.

Las diferentes Juegotecas Barriales se encuentran ubicadas, por petición de sus habitantes, en escuelas, comedores, centros deportivos o en otros lugares pertenecientes a la comunidad, según facilite la atención del niño cuyos padres deben cumplir con sus rutinas de trabajo, o según la disponibilidad de espacios para crearlas. Sus horarios de funcionamiento varían entre la mañana y la tarde, con un equipo coordinador formado por psicólogos y trabajadores sociales que las atienden, además de profesores, técnicos en recreación y auxiliares o estudiantes en capacitación. Los docentes básicamente deben tener interés en trabajo con la comunidad o ser recreadores. Estos últimos se forman en el Instituto de Recreación y Tiempo Libre de la ciudad de Buenos Aires.

El promedio de niños en cada juegoteca es de cuarenta, estos se organizan en grupos de 3 a 5 años que generalmente son los más numerosos por lo cual se atienden en promedio de tres a cuatro días semanales. Los grupos de 6 a 9 años y de 9 a 13 años (minoritarios), se atienden dos veces por semana de lunes a jueves. Los días viernes son días administrativos o dedicados a las reuniones del equipo.

El Estado Argentino asume un rol promotor en cuanto al acceso de los niños a todos los derechos de los cuales son titulares. En relación a la recreación, esto se confirma específicamente a través del Programa de Juegotecas Barriales del Gobierno de la ciudad de Buenos Aires, aspecto que se plasma en toda su programación, organización, y que puede verificarse en sus instrumentos divulgativos, a través del verso de la cantante argentina de música infantil María Elena Walsh, utilizado como lema, que dice así: *“Quiero tiempo, pero tiempo no apurado, tiempo de jugar que es el mejor. Por favor me lo da suelto y no*



María Guadalupe Ballesteros Arria

enjaulado, adentro de un despertador”.

En Latinoamérica, otra experiencia relevante, es la de Colombia, la cual constituye un referente del trabajo de interacción realizado entre las familias y la comunidad, hacia la búsqueda de soluciones para atenuar problemas que se venían presentando en sus habitantes, específicamente de violencia y drogadicción. Actualmente, en la ciudad de Medellín, además de la red de ludotecas del Departamento de Antioquia, se cuenta con 5 parques Biblioteca ubicados en barrios marginales de la ciudad, coordinados por bibliotecólogos y donde la mayor parte de las personas que laboran son habitantes del sector. Cada parque dispone de Sala de Servicio e Información Local, Salas de Lectura Infantil, de Jóvenes y de Adultos, Centro de Capacitación, Sala de Exposiciones, Sala de Proyecciones (Auditorio) y Ludoteca, además de plazas, parques y áreas verdes para el encuentro de los usuarios.

Cada parque biblioteca mantiene actualizada la agenda de actividades y programaciones del mes, que puede ser consultada por Internet por los usuarios y por el resto de los habitantes de la ciudad, en ella se dispone de un instructivo de cómo llegar, los horarios, su historia, catálogos de los servicios que presta y toda una galería de imágenes de su creación.

Estos espacios dedicados a la lúdica y el esparcimiento, tienen una programación diferente, que se presenta al público en boletines de circulación mensual. Entre las actividades diarias que ofrecen están la de Club de amigos o juegos dirigidos, juego libre con acompañamiento, mini torneos de ajedrez, juegos de concentración, memoria y lógica, juegos tradicionales, descubre acertijos, actividades de relajación, elaboración de volantes para las elecciones de consejo de ludotecas, atención a instituciones, ambientación de la feria de las flores, elaboración de flores con materiales de desecho, taller de elaboración de caballitos de madera, concurso de baile, canciones, refranes, adivinanzas y dichos populares, elaboración de vestido típico y cabalgata por el barrio, conversatorios (hablado de nuestros ancestros), y “lectura Abuela cuenta cuentos”, entre otros.

Organizan también, talleres para madres con niños menores de 2 años, llamados de Juego y Crianza tales como “Creatividad con las mamás, mural dejando huellas” o “tardes refrescantes” (piscina). Se celebran los días del amor y amistad, del abuelo y la feria gastronómica de comidas típicas o manjares tradicionales. Desfiles de carros antiguos, recorrido por el barrio con disfraces típicos, pintura de murales de la antigüedad y exposiciones fotográficas de la zona, entre muchas otras.

Según afirma Madrigal, otro servicio que prestan los parques es el que ofrece acompañamiento, capacitación, orientación y formación a los miembros de la comunidad, que se interesen por un negocio propio. Son las Cajas de Compensación Familiar,



María Guadalupe Ballesteros Arria

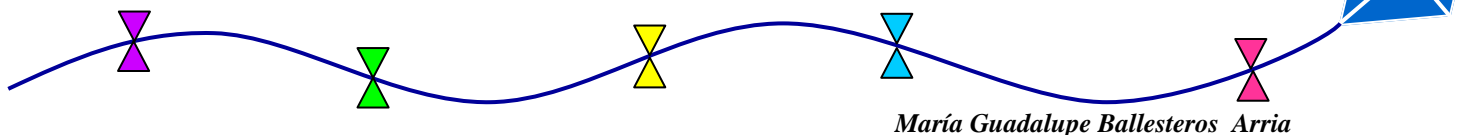
organizaciones no gubernamentales que apoyan la Red y se insertan en el programa pues entre los objetivos de su creación está el hacer alianzas con el Estado, en este caso con la Alcaldía de la ciudad de Medellín, por los derechos y la calidad de vida del trabajador, la vivienda, recreación y educación no formal o capacitación. Para ello en cada uno de los parques funciona un Centro de Desarrollo Empresarial Zonal encargado de los financiamientos de las personas que así lo soliciten. (M. Madrigal, entrevista personal, Agosto 27, 2008).

La concepción de estos parques va más allá de la de una biblioteca o ludoteca barrial aislada, para constituirse en grandes complejos educativos, culturales y recreacionales con áreas de hasta 10.000 m², que nacen de un pacto entre ciudadanos y en acuerdos entre los habitantes del barrio y la alcaldía, con apoyo del sector no gubernamental, donde las personas del barrio se conectan con el mundo entero, se alejan de la violencia, mientras se fomenta la investigación y el conocimiento, permitiendo a un colectivo de escasos recursos, el acceso a instalaciones de infraestructura moderna como punto de encuentro y pulmón de la ciudad. Es por ello que su eslogan alude a que: “En los Parques Biblioteca están las Oportunidades”. (TV Cámaras RV Productor 2008).

En las experiencias observadas en estos dos países de América Latina se evidencia la participación del Estado, Organizaciones no gubernamentales y comunidad, para satisfacer las necesidades a través de un modelo de atención a niños y niñas, mediante la implementación de ludotecas, que responden a la atención de situaciones de riesgo socio-ambiental y satisfacción de diferentes necesidades pertinentes a los contextos específicos donde se encuentran ubicadas, lo cual constituye un referente para establecer la factibilidad de creación de espacios similares en cualquier otro país de la América Latina.

Ahora bien, aunque del mismo género de las ludotecas, el trabajo realizado en la ludoteca europea, muestra otro tipo de necesidad, de corte más pedagógico, donde la prioridad no es únicamente social, sino la de facilitar aprendizajes y por ende, otro funcionamiento, tal es el caso de la labor que se realiza en la ciudad de Ayamonte, en la ludoteca que lleva su nombre, y que depende del área de Cultura del Ayuntamiento de la ciudad, en la Provincia de Huelva en España.

Esta ludoteca está ubicada dentro del Parque Municipal de la ciudad, en un local que fue construido después de varios esfuerzos de los padres de la escuela, donde funcionaba un aula para fines de juego, pero que debido a la demanda que tenía, por la participación de los niños, el espacio resultaba insuficiente. De esta forma y a través de un proceso que duró varios años, la comunidad con el apoyo de las autoridades del Ayuntamiento, consiguió en 1992, la materialización de la Ludoteca Municipal.



María Guadalupe Ballesteros Arria

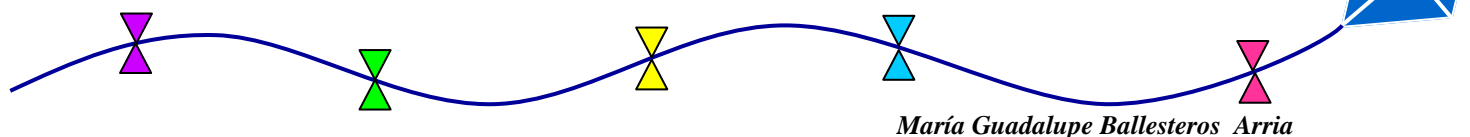
En relación al personal, la ludoteca está atendida por dos docentes de Educación Especial que trabajan con niños desde los tres hasta los nueve años. Para asistir, los padres deben inscribir a los infantes en el Ayuntamiento y deben pagar una cuota anual para poder disfrutar del servicio. Los niños y niñas inscritos acuden por un período de nueve meses, desde Octubre a Junio, y luego se abre otra matrícula para el verano en los meses de Julio y Agosto, donde el local cambia de horario con una programación diferente que incluye otras actividades de patio y de piscina.

Los infantes usuarios son atendidos en grupos de acuerdo a sus edades; los de tres a nueve años se atienden a razón de 20 niños por turno, en lapsos de dos horas semanales. El grupo más numeroso es el de los pequeños de 4 a 6 años. La ludoteca funciona de lunes a viernes en dos turnos al día, de nueve (9) de la mañana a una (1) de la tarde y de tres (3) de la tarde a ocho (8) de la noche. El promedio de niños atendidos semanalmente oscila entre ciento veinte (120) y ciento treinta (130).

Además de la atención de dos horas semanales para los infantes que integran la matrícula, la Ludoteca de Ayamonte también asume los grupos escolares de las instituciones educativas cercanas o de la comunidad. Se reciben 20 niños por grupo, pudiendo incrementarse a 25 si vienen acompañados por el docente de aula. La totalidad de escolares recibidos semanalmente dependerá de la disponibilidad de tiempo del personal y la demanda. Es necesario señalar, que todo el servicio que se ofrece está planificado en tiempo y estructurado en un cronograma para sistematizar la atención y dar calidad en los servicios.

Las salas de la ludoteca están divididas por rincones, a saber: un rincón de psicomotricidad, juegos simbólicos, piscina de balones, manualidades, teatro, juegos libres, disfraces, todos con sus respectivos materiales, además de diferentes juegos de mesa para compartir. En un principio los niños escogen la opción del rincón donde van a jugar y luego las docentes van intentando que éstos pasen por todos los rincones. La programación diaria alterna el juego libre con el juego dirigido y las manualidades.

La planificación se realiza en forma anual, contempla y va tocando los distintos temas que se van dando a lo largo del año como fiestas locales y/o diferentes celebraciones de la comunidad. Hacen también actividades fuera del recinto donde funciona, éstas conjuntamente con el patronato de deportes o con biblioteca, o actividades en la playa en época de verano, para lo cual disponen de materiales y estructuras de madera. Para los efectos del verano, también se cuenta con juegos de gran tamaño, que permiten la participación en grupos pequeños, entre estos materiales están los llamados *Parchis* (semejante al juego de ludo), *4 en línea*, *dominó*, *la oca*, *dados* y *tatamis* (colchonetas),



María Guadalupe Ballesteros Arria

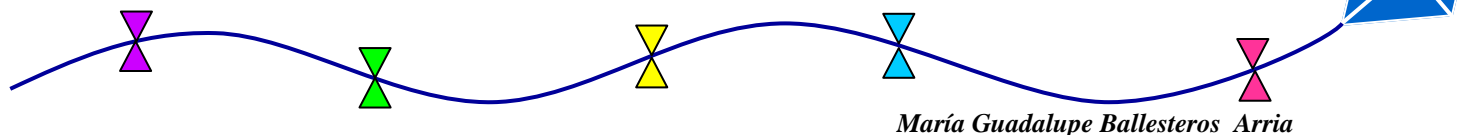
rompecabezas, tangram chino y otros, los cuales son utilizados en el área de la playa. Por otra parte, los materiales que hay en la ludoteca no se prestan a los niños para llevar a sus hogares, ni se permite a éstos traer los suyos.

En cuanto a los juegos de mesa para los mayores se incluyen cajas con vocales, colores y figuras, los meses del año, las letras del alfabeto además de juegos comerciales como: *monopolio, lince, juego magnético, variedades de barajas o cartas; ataque naval, fábrica de jabones perfumados y juegos de sonido y video*, entre otros, con estos se intenta atender las diferentes necesidades e intereses de los jóvenes.

Los juguetes se adquieren cada tres años, con subvenciones de la Alcaldía, en la adquisición de éstos, la ludoteca recurre bien sea a la compra por catálogos, a la elaboración de algunos de ellos, o a la compra por encargo y sugerencia que las ludotecarias hacen a los fabricantes de juguetes. Afirma González, que la ludoteca se mantiene en contacto permanente con el Instituto Tecnológico del Juguete Español (Aiju), con el cual colabora, de forma que éstos envían algún juguete y las ludotecarias se encargan de evaluar y hacer un seguimiento del juguete con el niño, respondiendo una serie de preguntas en un formulario proporcionado por el Instituto. Como investigador permanente, el personal de la ludoteca, entre otros aspectos, determina hasta qué nivel el niño se entretiene con cada juguete y qué aceptación tiene éste. También utilizan publicaciones educativas mensuales que contienen diferentes unidades didácticas, dependiendo de la estación del año, de donde se toman ideas para la elaboración de las manualidades y para decorar los espacios. (M.J. González, entrevista personal, Diciembre 22, 2008).

Esta experiencia europea constituye un referente de cómo incorporar la ludoteca al proceso pedagógico, donde el juego y el juguete se convierten en oportunidades de apoyo a la escuela para la socialización y mediación de los procesos de aprendizaje, atención que no se limita a períodos escolares sino que va más allá y ofrece sus servicios a los niños en época de vacaciones.

Al considerar semejanzas y diferencias, entre las ludotecas Latinoamericanas y Europeas, se aprecia que en todos los casos, éstas se han originado por el interés, esfuerzo y participación de padres y docentes, y se han constituido como espacios de encuentro y movimientos comunitarios. En todas prevalece la idea de que el juego no debe ser la típica animación sino un medio para aprender con agrado, para que los niños se relacionen unos con otros y aprendan a compartir y a establecer vínculos entre pares que se integran por un fin común, que más allá del simple hecho de ocupar el tiempo el libre se proyecta hacia la consecución de metas de desarrollo personal.



María Guadalupe Ballesteros Arria

En Argentina y Colombia, se han ubicado en zonas de alto riesgo, con una finalidad más preventiva e integradora; en Europa, la dimensión de estas es más de origen pedagógico: la prioridad es la atención infantil (niños hasta 9 años), el tiempo de permanencia está normado y lo principal es educar al niño a través del juego y no se contempla el préstamo de materiales ya que se considera que los niños disponen de juguetes en sus casas. En ambos contextos, los juegos y juguetes no están rotulados, ni clasificados, sólo dispuestos en los diferentes rincones o espacios.

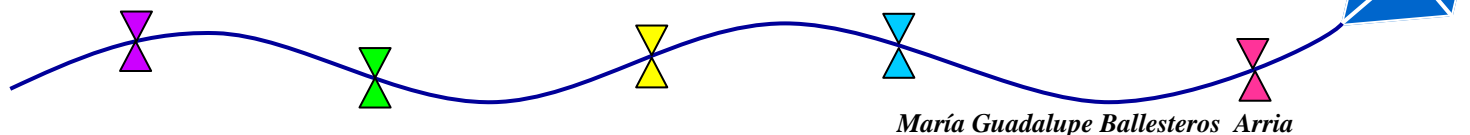
Los docentes encargados varían en cada uno de los países de referencia, de tal forma que en Argentina son docentes de Educación Preescolar, en España, docentes de Educación Especial y en Colombia, de Educación Física. Especialmente en Argentina, una de las características que la diferencia de las demás es la utilización del juego para el diagnóstico y tratamiento de situaciones traumáticas.

No obstante lo planteado hasta ahora, en relación al funcionamiento de las ludotecas como centros de organización del tiempo libre y optimización del juego, es necesario agregar otras condiciones precisas que se requieren para el logro de sus metas y objetivos, entre ellas, se encuentran los juguetes, la adecuación del espacio, los compañeros de juego y la información u orientación adecuada, dinamizada a través de un mediador, ludotecario o animador de ludoteca.

Hablar del ludotecario implica definir su perfil, el cual se circunscribe en esencia como la persona encargada de organizar, desarrollar, supervisar e interactuar con los ludo-participantes, en su sentido más amplio. Es imprescindible caracterizar al ludoeducador, cuyo rol va a ser el de facilitador del juego, recreacionista o brindequista, directamente con el ludo-educando.

Dinello (2006) y Borja I Solé (2000) coinciden en la importancia de su preparación profesional, además de las características humanas preponderantes necesarias de sensibilidad, entusiasmo y determinación, de las que deben disponer estas personas que se ocuparán de la ludoteca. Ellas se dedicarán al préstamo de juguetes, tanto interno como externo, a la ejecución de actividades artísticas, práctica de juego libre y orientado, actividades de animación de lectura y de sensibilización ambiental. Entre sus múltiples funciones se encuentran las de carácter administrativo y operativo. Las primeras orientadas a dinamizar reuniones de equipo intra e interinstitucional, planear, ejecutar y evaluar las actividades de la ludoteca. Administrar el presupuesto, gestionar recursos, participar en redes y mesas de trabajo en pro de la infancia y sistematizar los procesos que allí ocurren.

A nivel operativo sus funciones están dirigidas a mantener el interés de las personas por la ludoteca, capacitar y coordinar los grupos de apoyo de la misma, elaborar el manual



María Guadalupe Ballesteros Arria

de convivencia con la población involucrada, orientar talleres y préstamo de juguetes y todo lo relativo a la reparación y reposición, inventarios, reorientación de juguetes de difícil aplicación, estimulación de la capacidad del juego simbólico e involucrar a la familia y adultos significantes, además de diversificar el material necesario para incidir positivamente en los grupos (Cardona y Galeano, 2006).

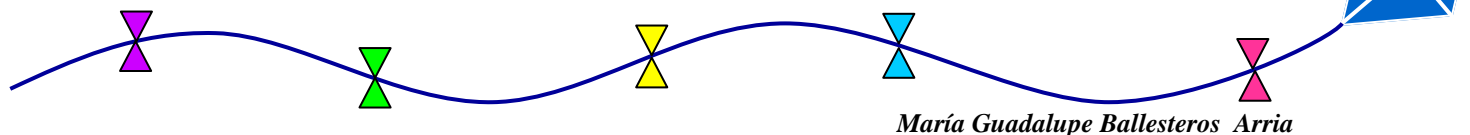
En relación a la formación pedagógica de ludotecarios, específicamente en la perspectiva latinoamericana, se viene asumiendo una posición precisa en relación a una mayor exigencia educativa de los mediadores y guías de las ludotecas. Al respecto Dinello (2006) presidente fundador de la Federación Latinoamericana de Ludotecas en Uruguay, resalta la importancia de los siguientes aspectos fundamentales a tomar en cuenta en la puesta en marcha de las ludotecas: a) el personal que las atiende debería ser formado institucionalmente y, b) establecimiento de un perfil laboral específico, que se corresponde con una currícula de formación acorde a las funciones a ejercer.

Al respecto Borja I Solé (2000) también asegura la necesidad de una formación metodológica lúdica, a partir de programas ludiformes específicos de compensación donde se insertan las dimensiones preventivas e integradoras de la ludoteca, estas mismas se desarrollarían propiciando la calidad y las temáticas de los juegos, coordinando de distintas formas y a distintos niveles con la escuela y lo que ella considera “incardinándose” con los planteamientos educativos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

En resumen, la labor de este educador es totalmente innovadora en el sentido que sus acciones consideradas como ludo-creadoras van a propiciar no sólo la dimensión afectiva sino también las culturales, las costumbres, los hábitos sociales, el lenguaje oral, precisión y riqueza de la expresión, la fluidez y otras competencias y habilidades lingüísticas, psicomotoras y cognitivas que constituyen destrezas necesarias para el éxito escolar.

El ludotecario, como miembro de un tipo de institución donde no todo está concluido debe estar abierto a la formación permanente hacia el diseño y ambientación, la investigación pedagógica y la gestión comunitaria en la divulgación de sus acciones. En ellas y desde ellas se propiciaría no sólo la actualización del docente, sino la oportunidad para enriquecer la práctica de estudiantes universitarios y centros de investigación; estrechar vínculos comunitarios y relaciones intersectoriales en general (salud, seguridad y cultura).

En síntesis, la presencia del adulto es esencial pero esta debe ser discreta, eficaz y atenta, respetando la autonomía del niño y del joven. El ludoeducador deberá ser una persona capacitada en desarrollo infantil y actividades inherentes al juego y la recreación,



María Guadalupe Ballesteros Arria

con disposición hacia el trabajo con niños y capacidad de planificación, organización y de liderazgo democrático que le permita ser un transformador social.

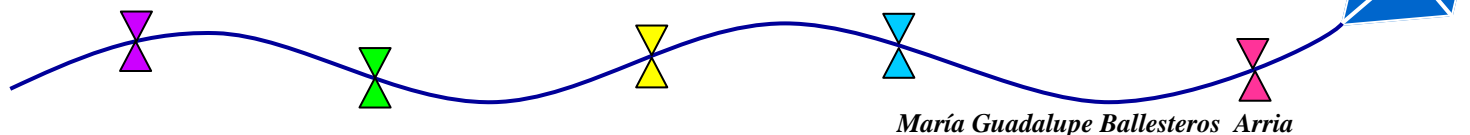
En las ludotecas es imprescindible la incorporación de los padres y otros familiares que pueden incluirse como voluntarios para realizar tareas administrativas, de registro, hacer comunicaciones y servir de apoyo en los diferentes rincones o áreas. De la misma forma, aunque los padres se incorporen a las labores eventuales de mantenimiento y organización, es necesaria la asignación de personal para atender requerimientos de limpieza y mantenimiento de materiales y estructura.

En cuanto a la formación y selección del personal para las ludotecas, con una visión integral de lo que representan estos espacios, sería importante tomar en consideración aspectos básicos en el perfil de un nuevo docente, que tal y como lo plantean Fornasari de Menegazzo y Peralta (2005), debe ese docente estar formado en una pedagogía centrada en las necesidades del niño, y en el potenciar las fortalezas de éstos como protagonistas de sus aprendizajes, por medio de la pedagogía de la “*escucha*” o de la atención a los múltiples lenguajes del niño o sus formas de expresar intereses y manifestar sus sentidos y percepciones, además de las interacciones afectivas y cognitivas de calidad, donde se ratifica la relevancia del juego.

Por otra parte, las autoras antes señaladas enfatizan la importancia de lo que ellas denominan “*vincularidad*” o intercomunicación afectiva que requiere el ser humano para vivir y relacionarse. Todo ser humano experimenta tres tipos de vínculos: consigo mismo, con los otros y con el mundo o entorno, por lo cual es tarea del educador partir de él mismo, explorar su capacidad de un sano vínculo para poder así, sucesivamente generar una relación fértil con los niños y demás integrantes de la comunidad y ser un buen mediador en la construcción de las relaciones armónicas o interpersonales.

Otra condición necesaria para el funcionamiento de estos espacios los constituyen los juguetes que como elementos de juego ayudan al niño a relacionarse con los demás y con si mismo y representan un legado cultural de los pueblos, de sus costumbres y valores del pasado y también constituyen un enlace con las nuevas tecnologías y con el propio entorno cultural. Los juguetes facilitan la inserción en el universo del juego a partir de la actividad y acción deseada y placentera.

Los juguetes responden a principios pedagógicos como son: la pertinencia sociocultural, la motivación intrínseca, el principio de libertad, los estilos de aprendizaje reflexivo y la creatividad. Asimismo están insertos en las dimensiones pedagógica, física y social. Por medio de los juguetes el niño representa su mundo interior, simula situaciones vividas en el mundo real, puede modificarlas y representarlas, exteriorizando y aprendiendo



María Guadalupe Ballesteros Arria

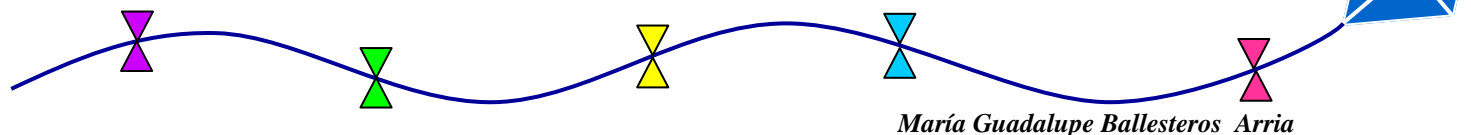
a controlar los miedos y angustias, por tal motivo son considerados por los psicoanalistas como catalizadores del juego. El juguete, para Borja I Solé (Ob. cit) es “un objeto socializador-emancipador-innovador en la medida que presenta valores positivos y acordes con el ciudadano/a que se quiera formar”. (p.66).

En cuanto a otros aspectos importantes que deben tener los juguetes está lo relativo a sus características ergonómicas tomadas en cuenta en la fabricación de los mismos (uso adecuado del cuerpo, o de la motricidad), puede llegar a favorecer ciertos valores educativos como la constancia, la continuidad y la concentración en el juego. Estos materiales, necesitan ser elaborados y diseñados atendiendo a la coherencia psíquica e integral en cumplimiento de los derechos humanos.

El buen funcionamiento de una ludoteca requiere además de la definición y delimitación de los rincones o espacios de juego, respondiendo a criterios científicos que permitirán la clasificación de los materiales y de las actividades de la forma más coherente y funcional posible. En tal sentido, Dorion-Coupal, Garon y Thériault (1996) aluden a criterios psicológicos y al denominado sistema de clasificación ESAR (E- ejercicio, S- simbólico A-armar y R-reglas), que tiene su origen y razón de ser en el establecimiento de categorías que ilustran lo que es más importante o significativo en un juego para su uso y para los fines de análisis y agrupamiento. Esta clasificación responde al criterio de que un juego debe corresponder a las habilidades, intereses y nivel de desarrollo de un niño.

En conclusión, después de las consideraciones anteriores, la conformación de espacios donde se propicie el juego en forma organizada para favorecer el aprendizaje la convivencia y la paz constituye un reto para las autoridades educativas, profesionales de la educación, de la salud, escuelas y comunidades en general. Espacios que pudieran iniciarse en la escuela, que no sólo tienen la responsabilidad de intervenir, sino que es el núcleo natural para dar respuestas efectivas a situaciones que afectan a niños y niñas, incorporando a las familias y comunidades, no sólo para participar como guías y acompañantes en las actividades, sino como gerentes en la planificación y puesta en marcha de la ludoteca tal y como lo han vivido otras sociedades con resultados palpables. El desafío es de todos y la realidad es susceptible de transformación.

En el contexto latinoamericano, entre otros aspectos favorecedores a la sociedad, la creación de las ludotecas se convertiría en una oportunidad para aquellos que sufren carencias al no tener acceso a la educación lúdica ni espacios de recreación y contención suficientes, constituyéndose así en una “*inversión social efectiva para la infancia*” lo cual está establecido como Meta de Unicef para los países latinoamericanos y del Caribe.

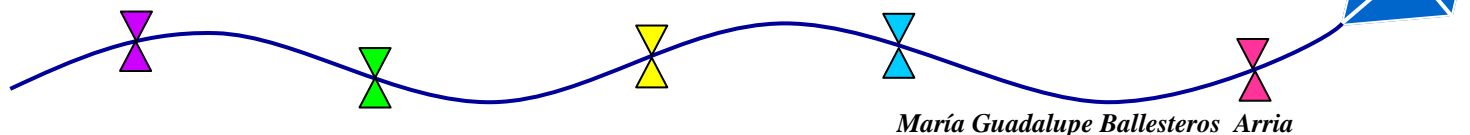


María Guadalupe Ballesteros Arria

Igualmente constituiría lo que en relación a la temprana edad advierte Choi (2001) cuando establece que invertir en recreación es garantía de desarrollo armónico y economía en programas compensatorios, en edades posteriores.

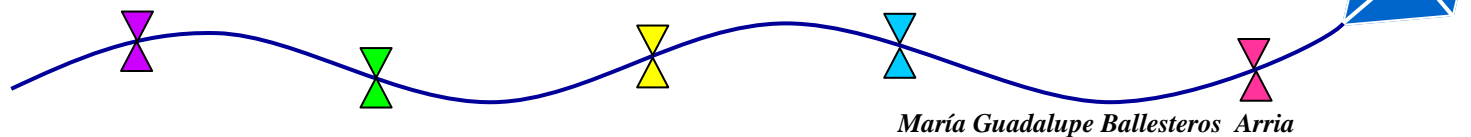
REFERENCIAS

- Borja I Solé, M. (2000). *Las Ludotecas*. Barcelona: Octaedro.
- Calzetta, J., Cerdá, M. y Paolicchi, G. (2005). *La Juegoteca, Niñez en riesgo y prevención*. Buenos Aires-México: Lumen.
- Cardona, J. y Galeano, A. (2006). *Ludoteca, Más allá del Juego*. Colombia: Kinesis.
- Choi, S.-H. (2001). *Objetivos, Evolución y Perspectivas de la Educación Infantil desde la óptica de la Sección de Primera Infancia y Educación Familiar de la UNESCO*. Asociación Mundial de Educadores Infantiles. [Documento en línea]. Disponible: www.waece.com [Consulta 2008, Enero18].
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial 36860. Diciembre, 1999.
- Declaración De Los Derechos Del Niño Proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en Su Resolución 1386 (Xiv), De 20 De Noviembre De 1959.
- Didonet, V. (1996). *Ludoteca: Una Alternativa Innovadora para rescatar el Derecho de nuestros niños y niñas a jugar*. Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP). Seminario Internacional “El derecho del niño a jugar”. México.
- Dinello, R. (2006). *Ludocreatividad y Educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Dorion-Coupal, K., Garon, D y Thériault, J. (1996). *Una Ludoteca para ti*. CIDE OMEP. Québec.
- Gómez, M. (2006, Mayo 13). Ciudad hostil. [Artículo de opinión]. *El Nacional*, p. D. 5.
- Esparcimiento Infantil, de la Organización Voz Comunitaria (2006, Mayo 9). *El Nacional*, p.4-3.
- Fornasari de Menegazzo, L y Peralta M. V. (2005). *Neurociencia, Vincularidad y Escucha*. Buenos Aires: Infantojuvenil.



María Guadalupe Ballesteros Arria

- Gómez, M. (2006, Mayo 13). Ciudad hostil. [Artículo de opinión]. El Nacional, p. D. 5.
- Guindani, F. (1984). *Gran Teatro de Títeres*. Cuadernos de Educación 113-114, (119-144). Italia.
- Incremento de la Violencia Intrafamiliar en períodos de vacaciones*. Casa de la Mujer “Juana Ramírez La Avanzadora” (2006, Febrero 20. El Siglo, P.C-10. Maracay.
- Instituto Interamericano del Niño: Las Políticas Públicas y los Sistemas de Protección a la Infancia (Hacia la Inclusión Educativa y Social de la Niñez con Capacidades Diferentes) (2004) Montevideo.
- Ministerio de Educación. (2000). *Currículo Básico Nacional*. Caracas: Autor.
- Ministerio de Educación y Deportes (2005). Bases Curriculares de educación inicial. Caracas: Autor.
- Programa de Juegotecas Barriales*. (2000).Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Dirección General de Niñez y Adolescencia. Buenos Aires: Argentina.
- La Venezuela que Soñamos. [Documento en línea]. Disponible <http://www.google.informescodap.ve.com> [Consulta: 2006, Abril 12]
- León de Vilorio, C. (2007). *Secuencias de Desarrollo Infantil*: Caracas: Publicaciones Universidad Católica Andrés Bello.
- Ministerio de Educación. (2000). *Currículo Básico Nacional. Nivel de Educación Básica*. Caracas: Autor.
- Pastoral Infantil. (1993). *Desarrollo Psicosocial del Niño*, Bogotá: Kimpres.
- TV Cámaras RV (Productor). (2008). En los Parques Biblioteca están las Oportunidades [Video]. Colombia: Alcaldía de Medellín.



María Guadalupe Ballesteros Arria

RESEÑA CURRICULAR

María Guadalupe Ballesteros Arria

Maestra Especialista en Retardo Mental y Dificultades de Aprendizaje egresada del Instituto Universitario AVEPANE de Docencia e Investigación, Caracas. Profesor de Educación Especial Mención Dificultades de Aprendizaje, UPEL-IPRAEL; Magister en Educación Infantil UPEL-IPRAEL. Experiencia como Maestra de Aula en la Atención de Niños con Retardo Mental en Escuela para Niños con Necesidades Educativas Especiales. Experiencia en Aula Integrada en Escuela Regular, con niños con Dificultades de Aprendizaje en los tres ámbitos de acción: Atención a Pequeños Grupos, Cooperación con el Docente y Proyección a la Comunidad. Experiencia como árbitro de la revista Dialógica (UPEL-IPRAEL). Miembro del Comité Editorial de la Revista Internacional Infancia Latinoamericana.