

EL MARCO ORGANIZATIVO, MATERIAL Y ESTRUCTURAL DE LAS LUDOTECAS EN CATALUNYA

MARIA DE BORJA I SOLE
NURIA RAJADELL PUIGGROS
MONTSERRAT ROVIRA ESCOFET
M. ANGELS VILADES SANMARTI

RESUMEN

Este artículo forma parte de una investigación más amplia que se ha llevado a término para conocer la realidad actual de las ludotecas en Catalunya. En él presentamos, de manera resumida, los aspectos de tipo organizativo, material y estructural de estas ludotecas.

A través de una encuesta y la realización de entrevistas con ludotecarios/as hemos obtenido una información actual de los aspectos organizativos y de infraestructura: horario de atención, espacio y fondo lúdico; así como de los servicios que las ludotecas ofrecen y de los espacios de juego de que disponen.

En relación con los servicios, presentamos su tipología y frecuencia. En cuanto a los espacios de juego, analizamos las tipologías a partir de sus materiales lúdicos, así como su utilización, atendiendo a las variables de edad y género de los usuarios.

Por último, ofrecemos unas sugerencias específicas en torno a estos temas para la optimización de las actuales ludotecas.

ABSTRACT

This article is a part of a wider research work carried out in order to know the present-day reality of the ludothèques (Toy-libraries) in Catalonia. In it we show the material and structural aspects and the organizational side of these ludothèques.

After a survey and some interviews to the people in charge of these toy-libraries we have obtained a more up-to-date information of the aspects of organization and infrastructure:

Timetable for public attendance, space and ludic background, as well as the services and playgrounds which ludothèques are provided with.

With regard to the services we show their typology and frequency. As for the playgrounds we analyze their typologies. Starting from the ludic materials as well as their use depending on the age and genus of the users.

Finally, we give some suggestions about these subjects in order to optimize the current ludothèques.

PALABRAS CLAVE

Ludoteca, Organización, Infraestructura, Servicios, Espacios de juego.

KEYWORDS

Ludothèque, Organization, Infrastructure, Services, Playgrounds.

1. MARCO DE LA INVESTIGACION

Con la experiencia de más de una década de las primeras ludotecas, se ha pretendido analizar la situación actual de los aspectos organizativos, servicios y espacios de juego, con el doble objetivo de valorar e interpretar la realidad existente y elaborar, a partir de la reflexión y del estudio, propuestas que dinamicen el proceso de estas instituciones educativas.

La investigación abarca todas las ludotecas existentes en Catalunya durante el período 1991-1993.

Para llevar a cabo el estudio se elaboró un cuestionario, que tras una primera verificación realizada durante el curso 1990-91, representó el instrumento base para la recogida de datos. La recopilación de la información se efectuó con una metodología mixta, combinando los datos obtenidos a través de cuestionarios con las entrevistas abiertas a los/las profesionales.

Geográficamente las ludotecas estudiadas se distribuyen según sigue: Barcelona 31 (ciudad 16 y provincia 15), Tarragona 3, Lleida 1 y Girona 1. Existen ciertas desigualdades en su distribución geográfica; un grupo elevado está ubicado en Barcelona ciudad y provincia; hay que tener en cuenta, sin embargo, que en la ciudad de Barcelona se concentra un tercio de la población catalana.

La mayor parte de las ludotecas dependen funcional y organizativamente de instituciones locales o autonómicas y de organizaciones sin finalidad de lucro. Un 33%, de la Generalitat de Catalunya, con competencias en todo el territorio catalán. Más de la mitad (51%), están gestionadas por la administración local; de ellas, un 31% corresponden al Ayuntamiento de Barcelona. Las ludotecas gestionadas por asociaciones y entidades con finalidades no lucrativas representa un 13%. Las totalmente privadas, en el momento de la investigación, no superan un 3%.

2. RESULTADOS

Tras delimitar el ámbito de estudio, en cuanto a período y muestra del trabajo, instrumentos y obtención de los datos, mostramos a continuación la realidad general de las ludotecas actuales atendiendo a su funcionamiento respecto a los diferentes aspectos señalados, y haciendo hincapié en aquellas particularidades que presentan algunos centros y que aportan datos de interés para el lector/a.

2.1 Aspectos Organizativos y de Infraestructura

La mayor parte de los centros coinciden en un *horario* de atención al usuario/a. El horario tipo de atención al público abarca una media de cuatro horas diarias, de lunes a viernes. La actividad se inicia, generalmente, a partir de las cinco de la tarde. En un 50% de los casos se ofrece algún servicio los sábados, sin embargo los domingos y festivos permanecen habitualmente cerrados. Cada vez es más frecuente la apertura de los centros con horario de mañanas, para atender a grupos concertados y ofrecer un servicio complementario a las escuelas. El 94% de las ludotecas disponen de un *espacio* cerrado específico para el juego. En muchos casos se disfruta también de espacios externos y abiertos, sean propios de la ludoteca o públicos cerca de la zona de ubicación.

El *fondo lúdico* de las ludotecas varía considerablemente según el centro, debido a razones presupuestarias y de espacio.

Cabe destacar en este sentido, que la proporción espacio/juguete es equivalente en todas las ludotecas.

Como tónica general, el número de juguetes con los que se dota a las nuevas ludotecas ha disminuido con relación a las primeras, lo que empobrece considerablemente la oferta al usuario/a.

2.2. Servicios

La variedad de *servicios* que se ofrece a las personas usuarias se encuentra, como es propio, relacionada con el mundo lúdico y la finalidad educativo-recreativa. Todos los centros encuestados ofrecen el uso libre de juguetes, materiales y espacios de juego en sala a los/las asistentes, sean sujetos individuales o grupos procedentes de centros escolares, centros recreativos... La actividad de atención a grupos es un servicio regular en un 70% de los centros.

Un 95% de las ludotecas organizan juegos colectivos y un 67% potencian juegos tradicionales. El 50% de las ludotecas organizan esporádicamente actividades al exterior: las salidas se realizan casi siempre a zonas de interés de la propia ciudad, mientras que las excursiones, colonias o campamentos se encuentran cubiertas por otras entidades (esplais, caus, ...) con larga tradición en nuestra zona.

Los talleres ocupan un lugar destacado dentro de las ludotecas (78%) y se organizan como un recurso lúdico que combina la creatividad con la reflexión individual y colectiva.

Además de la utilización de juguetes en sala, un reducido número de ludotecas (inferior al 15%) se ha planteado el préstamo de materiales, a nivel de usuario/a individual y/o colectivo.

La participación en fiestas populares con finalidades lúdicas y comunitarias, se desarrolla en un 69% de los centros.

Esta actividad acostumbra a generar interesantes dinámicas de conexión y comprensión con el barrio o el pueblo.

Las ludotecas, sensibles desde sus orígenes a la diversidad humana, se han planteado la atención a usuarios/as con necesidades específicas psíquicas, físicas y sensoriales. Sin embargo, en la práctica, sólo un 37% atienden a personas con estas características argumentando, en los otros casos, la falta de recursos humanos.

Por lo que se refiere a la formación e información específica a usuarios/as, familiares y educadores en general, se lleva a cabo en un 80%, 86% y 50% de los centros respectivamente.

2.3. Espacios de Juego

La oferta de diferentes espacios de juego en las ludotecas viene determinada por diversos factores: el grupo de edad y las características de las personas usuarias, el espacio y el fondo lúdico del cual se dispone, la actitud y formación de los ludotecarios y ludotecarias o la posibilidad de monitorado especializado en diferentes ámbitos.

En general, se puede señalar una diferencia en el uso de los espacios de juego según se trate de actividades escogidas libremente por las personas usuarias, o de actividades

dirigidas por los/as ludotecarios/as. En el primer caso, el sesgo por género, según el espacio o taller del que se trate, es muy claro, siguiendo los estereotipos socioculturales; por ejemplo, el espacio de juego informático se ve ocupado habitualmente por una mayoría de chicos, mientras que en el de los disfraces predominan las chicas. En cambio, cuando se plantean estas actividades como talleres dirigidos por los/as responsables, se puede conseguir una participación activa más igualitaria de personas de ambos sexos.

Seguidamente analizamos la existencia de los diferentes espacios según los elementos de juego que contienen, y su utilización a partir de las variables edad y género de los usuarios/as.

Los *espacios de juego de representación-simulación* más frecuentes son los de "casa-familia-vivienda, vehículos y tiendas", disponiendo de ellos un 80 %. Los "disfraces" y las "profesiones" están presentes en un 64% y 50% de las ludotecas respectivamente.

Dadas sus características, son espacios de juego utilizados básicamente por niños y niñas menores de 9 años. De acuerdo con los estereotipos socio-culturales de género y la reproducción de las vivencias del entorno inmediato, las niñas son las primeras usuarias de este espacio de juego, especialmente a partir de los 5 años. El juego de "vehículos" tiene en los niños varones el primer grupo usuario.

En el caso del juego de simulación de "profesiones", se observa una utilización bastante equilibrada en número de niños y niñas, sesgada, sin embargo, por género según la profesión que se imite. Los tres grupos de trabajos más frecuentes son medicina, cocina y peluquería.

Los disfraces frecuentemente se utilizan por personas de todas las edades; en el caso de los pequeños se observa un uso igualitario por géneros, mientras que en los mayores las chicas muestran un mayor interés.

En el espacio de juegos de representación hemos encontrado una tendencia bastante uniforme entre la mayoría de ludotecas; mientras que en el *espacio de talleres* existe una gran dispersión de actividades entre los diferentes centros.

El taller de *trabajos manuales* es el organizado más frecuentemente, en un 70%, como actividad variable -programada esporádicamente- o como actividad fija.

Este taller oferta casi siempre actividades con papel, cartulina, plastilina y madera. En la mayoría de ludotecas se organiza para los usuarios/as pequeños/as, y su presencia decrece a medida que aumenta la edad. Si se plantea como actividad de asistencia libre, en general, acuden más las niñas.

El taller de *cocina* se organiza en un 47% de las ludotecas, aprovechando generalmente la presencia de instalaciones adecuadas. En muchos casos este taller se relaciona con la celebración de las fiestas populares, va dirigido generalmente a niños y niñas hasta los 14 años y su programación se centra a menudo en el aprendizaje y práctica de tradiciones gastronómicas y culinarias (panellets, monas, cocas...).

Un 22% de las ludotecas organiza talleres de *materiales de deshecho*. El factor edad influye notablemente en los materiales concretos a utilizar, actualmente en la mayoría de los casos es un taller programado para menores de 14 años.

El taller de *juego dramático* se organiza en un 22% de las ludotecas, diseñado para todos los grupos de edad; en los menores de 9 años se observa una participación más o menos igualitaria de niños y niñas, mientras que en los mayores existe una mayor presencia de las niñas y chicas.

El taller de *música* se oferta en el 20% de las ludotecas, prácticamente siempre de forma variable. En la mayoría de los casos la persona responsable del taller no tiene una formación específica, tratándose de una ludotecaria/o con conocimientos generales de música.

A este taller, que se organiza para todas las edades, acostumbran a acudir un número superior de chicas; en algunos casos se realiza relacionado con la celebración de las fiestas populares, como ocurría con el taller de cocina.

Un 16% de las ludotecas dispone del taller de *foto-vídeo*; su uso no se manifiesta sesgado por el género.

El taller de *expresión artística y pintura* se presenta con la misma frecuencia. Suele organizarse para niños y niñas menores de 9 años; cuando aumenta la edad de los usuarios/as predominan las niñas.

Se dispone de taller de *informática* en un 14% de las ludotecas, planteándose siempre como actividad fija y de interior para personas a partir de 10 años. En relación a la presencia de chicos y chicas, la desproporción, con ventaja para los chicos, no es tan acentuada como cuando se oferta el juego informático libre.

Solamente el 5% (dos casos), han organizado el taller de *costura*. Al tratarse en ambos casos de ludotecas que atienden a niños y niñas pequeños, entendemos que este taller supone actividades lúdicas que están más relacionadas con la actividad psicomotriz que con la propia costura.

La costura, en la actualidad, está poco valorada familiarmente; esta baja consideración como una actividad útil para todas las personas, ha provocado que hoy en día no se sepa coser y no se plantee como necesario su aprendizaje.

En el momento de la realización de nuestra investigación, ninguna ludoteca llevaba a cabo el taller de *electrónica*. Nos consta, sin embargo, que este taller se ha realizado, incluso con éxito, en algunas ludotecas.

Como puede verse después de los resultados obtenidos, observamos una gran diversidad de oferta, situación lógica y normal en el ámbito de la educación en el tiempo libre, tanto porque en ella puede tener cabida cualquier actividad, como porque no existen unas orientaciones curriculares establecidas.

En la oferta de talleres, actividad concreta y frecuencia, se ha comprobado que la formación específica de ludotecarias y ludotecarios así como su actitud son factores determinantes; otras razones que determinan la oferta de un tipo u otro de taller son los aspectos económicos (materiales o presupuestos), el valor social de las actividades y la demanda específica de la zona.

La formación de los trabajadores/as de las ludotecas posibilita la organización de una serie de talleres que pueden desarrollarse sin unas técnicas específicas muy complejas o ya

conocidas, y por lo tanto son los que se organizan con más frecuencia: trabajos manuales, cocina, materiales de deshecho y juego dramático.

Existe otro grupo de talleres, frente a los cuales los ludotecarios/as se encuentran menos capacitados/as al faltarles formación en técnicas más específicas. En este grupo incluiríamos: música, tecno-informática, expresión artística, foto-video y electrónica.

Los *juegos de puntería* más frecuentes son los bolos, las peonzas y las petancas, presentes en un 63%, 45% y 27% respectivamente. En la mayoría de los casos se señala un uso predominante por parte de los chicos; la participación disminuye a medida que aumenta la edad, debido a la falta de materiales lúdicos adecuados tanto a las características físicas del usuario/a (peso, tamaño, altura, ...) como a las medidas reglamentarias de los propios espacios y materiales.

El juego con dardos sólo se encuentra en el 17% de las ludotecas encuestadas, y el de los arcos en un 2,8%.

Ninguna ludoteca manifiesta ofrecer escopetas para el juego de puntería. Posiblemente son sus connotaciones bélicas las que provocan un rechazo general hacia estos materiales lúdicos.

Algunas ludotecas han señalado como juegos de puntería y habilidad que ofrecen a usuarios/as, los tragabolas, las anillas, e incluso el billar.

Se han analizado los *juegos de construcción* según el tamaño de los elementos que se utilizan; los elementos grandes se encuentran en un 53% de las ludotecas, utilizados preferentemente por niños y niñas menores de 10 años; los elementos pequeños, presentes en el 80% de las ludotecas, son más utilizados por los mayores. Este espacio normalmente ofrece materiales de juego para personas de todas las edades. Se observa, en general, una utilización mayoritaria por parte de niños y chicos. Las ludotecas acostumbran a disponer de cajas de maquetas para la construcción de todo tipo de vehículos y viviendas.

Los juegos de construcción presentan la particularidad de que los ludotecarios/as los mencionan por las diferentes marcas comerciales para concretar los tipos de material.

A pesar de la amplia gama de *juegos psicomotores* decidimos tomar como criterio el espacio, desde su máxima fijeza hasta su máxima variabilidad, pudiendo diferenciar cuatro grupos en función de los elementos de juego que utilizan: barra-cuerdas-espalderas con un 56%, sacos de boxeo-cojines-colchonetas con un 36%, patines-monopatines con un 47% y, por último, triciclos-bicicletas-motocicletas con un 33%.

La utilización del espacio varía también en función del tipo de juego, así como de los elementos necesarios; por ejemplo, el uso de patines, monopatines o bicicletas se desarrolla básicamente en los espacios exteriores de la ludoteca, mientras que las barras o las espalderas, junto con los cojines o las colchonetas, son elementos de juego casi siempre de interior.

Por regla general, a medida que se hace necesaria la utilización de espacios exteriores, se observa una disminución en la organización de estas actividades; cabría mencionar razones de disponibilidad de personal y de responsabilidad por posibles accidentes.

Bajo la nomenclatura de *juego de sobremesa* se encuentra un amplio abanico lúdico, que hemos desglosado en tres grandes bloques: juegos abstractos, juegos temáticos y juegos de rol.

En todas las ludotecas existe un espacio destinado a este tipo de juegos, normalmente en zonas de interior. Encontramos en él los nuevos materiales que van apareciendo en el mercado, así como los tradicionales: cartas, dominós, puzzles, ajedrez, etc. Todos ellos constituyen una oferta de juego siempre presente en las ludotecas.

Se organizan además, en algunas ludotecas, campeonatos o jornadas especiales destinadas a potenciar una tipología de juego: ajedrez, puzzles, rol, dominó, etc.

El juego específico que se utiliza se encuentra definido básicamente por el factor edad del usuario; entre los pequeños y medianos no existen diferencias significativas, aunque sí aparecen a medida que aumenta la edad.

La temática de los juegos es otro de los factores con gran incidencia en el uso diferente de niños y niñas; las niñas evitan, globalmente, los juegos de guerra y violencia.

A pesar de que existe un interés y afición crecientes en el ámbito informático, sólo encontramos los *juegos informáticos* en un 25% de las ludotecas.

En Barcelona existe un caso pionero especializado en este tipo de juegos, la ludoteca Golfrerichs, diseñada para chicos y chicas de edades mayores de doce años.

El análisis de estos juegos lo hemos desglosado en tres ámbitos específicos: juego de vídeo-aventura, juego de estrategia-simulación y juego tipo come-cocos.

Variables como la edad y el sexo son importantes para la elección de estos juegos. Predominan, por lo general, los usuarios a partir de los diez años, y destacan con una notable diferencia los chicos, con un 90%.

Cada día adquieren mayor importancia los *espacios polivalentes*, y más cuando la realidad de infraestructura espacial de las ludotecas no es excesiva.

Diferenciamos en estos momentos, cuatro tipos de actividades que se desarrollan en estos espacios: jugar con agua, leer, escuchar música y mirar la televisión o el vídeo.

Sin bien la lectura como espacio y elemento lúdico, está considerada muy frecuentemente con un 47%, de forma fija y ubicada en el interior de las ludotecas, sin apreciarse diferencias significativas en función de las variables analizadas; concebimos, sin embargo, la necesidad de plantear una programación para potenciar en los asistentes la animación hacia la lectura.

El espacio dedicado a la actividad de *escuchar música*, con un 36%, presenta una gran diversidad entre el tipo de espacio (fijo y/o variable) y su ubicación (interior y/o exterior). Algunas actividades acostumbran a desarrollarse en determinadas épocas del año, aprovechando la celebración de alguna fiesta popular, y en espacios exteriores. Las chicas de más de 10 años forman el grupo más asiduo.

Las actividades centradas en la *observación de la televisión o del vídeo* se ofertan en algunas ludotecas, concretamente el 29%, tanto de forma fija como variable, pero

utilizándose solamente en programas y momentos muy concretos. En ningún caso son las más deseadas por parte de los/as usuarios/as.

Por último, destacamos las actividades en las que la *utilización del agua* es el elemento fundamental. A pesar de que conocemos la realización de actividades lúdicas puntuales, sobre todo en verano, sólo se ha constatado un 11% de respuestas afirmativas centradas en los grupos de edad más pequeños.

Los *juegos pre-deportivos y deportivos* engloban una amplia gama de difícil clasificación.

El interés por parte de los ludotecarios y las ludotecarias es imprescindible para potenciar este tipo de juegos, tanto para la obtención de los materiales y equipos necesarios, como en el desarrollo de las actividades de carácter deportivo.

A menudo encontramos un gran vacío en la presencia de equipos deportivos como futbolines, mesas de billar, mesas de ping-pong, etc, que con toda seguridad contribuirían a potenciar la atención, el interés y lógicamente su utilización.

Razones presupuestarias son las que dificultan la adquisición de algunos de estos materiales. Es mucho más económica la compra de raquetas, pelotas o redes, que la de un billar o fútbolín.

La escasez de espacios también dificulta la presencia de este tipo de materiales, ya que un billar o un fútbolín requieren unos metros cuadrados específicos, que no siempre se encuentran en las ludotecas si consideramos las diversas actividades que deben ofrecer. Hemos podido comprobar que la adquisición de materiales que no contemplen las medidas reglamentarias conlleva la pérdida de interés por parte de los usuarios, a partir de los 10-12 años.

Los deportes más frecuentes están en consonancia con la realidad de nuestra sociedad; así pues, el fútbol, el baloncesto o el voleibol son los más practicados y en la mayoría de los casos por los niños y chicos. Algunas ludotecas se plantean la necesidad de potenciar la participación de las chicas.

3. REFLEXIONES

A partir del conocimiento de la realidad catalana actual proponemos para la reflexión y discusión, tanto de los responsables de las administraciones como de las ludotecarias y ludotecarios, algunas sugerencias puntuales sobre los temas tratados que, a nuestro entender, podrían colaborar en la optimización de los servicios de las ludotecas: aspectos organizativos y de infraestructura, servicios y espacios de juego.

1. Plantear el horario de trabajo de los/las profesionales en su conjunto incluyendo tanto el horario de atención al público como el de trabajo interno.
2. Estudiar y relacionar la ampliación de la jornada laboral con la calidad y cantidad de los servicios ofertados, tanto para analizar la situación presente en cada caso como para mejorar o introducir algún servicio nuevo.

3. Tender a una ampliación de horarios con cobertura de sábados y festivos, previo estudio de las horas y atendiendo a las costumbres ciudadanas en cada caso.
4. Utilizar de manera sistemática y programada los espacios exteriores cercanos a la ludoteca, para ampliar la posibilidad lúdica.
5. Conocer y cumplir la normativa referente a barreras arquitectónicas.
6. Ampliar progresivamente el abanico de edad a 12 a 18 años, ofertando para ello materiales lúdicos, espacios y actividades de juego sugerentes para estas edades.
7. Potenciar la integración equilibrada entre los dos sexos en la utilización de los diferentes tipos de juguetes y espacios de juego.
8. Organizar el préstamo de juguetes como servicio individual y/o colectivo.
9. Diversificar la oferta potenciando juegos de construcción tipo Meccano, juegos de rol, puzzles,... asociándola en ocasiones a jornadas o actividades específicas.
10. Servirse de las nuevas tecnologías y concretamente de la informática, para ampliar la oferta de actividades lúdicas.
11. Potenciar los juegos tradicionales, así como la utilización de los elementos naturales, y muy específicamente del agua como elemento de juego.
12. Favorecer el equilibrio entre juegos informáticos y juegos tradicionales.
13. Sensibilizar a las administraciones de la necesidad de recursos humanos especializados para posibilitar la integración de usuarios/as con necesidades especiales.
14. Constituir equipos de investigación y producción para elaborar materiales lúdicos específicos destinados a personas con necesidades especiales.
13. Integrar en los equipos educativos personas con una formación de base en campos distintos y complementarios, de manera que se posibilite una mayor oferta lúdico-educativa: músicos, artistas, ...
14. Potenciar el uso equilibrado de los espacios de juego más estereotipados: imitación a la vida, informática, ...
15. Ampliar la oferta del taller de materiales de desecho a intereses y posibilidades de los/las usuarios/as adolescentes y jóvenes.
16. Ampliar el espacio y elementos de disfraces a las diferentes edades de usuarios/as posibilitando su interrelación con otros talleres (máscaras, lenguaje, vídeo,...).
17. Procurar la presencia de monitorado específicamente preparado que pueda transmitir la sensibilidad y el placer hacia la buena música, e introducir a los/as usuarios/as en la utilización de algún instrumento.

18. Incrementar los talleres de nuevas tecnologías (foto-vídeo, informática y electrónica) a partir de los materiales, pensando en el interés y atractivo que actualmente posee en adolescentes y jóvenes.
19. Valorar las técnicas útiles para el incremento de la autonomía personal potenciando el taller de costura para ambos sexos.
20. Organizar jornadas específicas para la práctica de los juegos de puntería utilizando espacios abiertos adecuados.
21. Plantear una programación destinada a la animación hacia la lectura.
22. Potenciar los juegos deportivos con destino a ambos sexos diferentes a los que mueven las grandes masas.