

11  
2 EJ.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**



**LAS LUDOTECAS \*  
UN ESPACIO PARA EL JUEGO**

**INFORME ACADÉMICO DE PRÁCTICA DE CAMPO QUE  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
BIBLIOTECOLOGÍA**



26 3567



**ESTHER ALEJANDRA HERNÁNDEZ QUIROZ**  
FILOSOFÍA Y LETRAS.

ASESOR DEL INFORME ACADÉMICO : LIC. HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA

CIUDAD DE MÉXICO 1998

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

- A mi familia por haberme apoyado en toda mi carrera y motivarme a continuar estudiando.

- A mi maestra la Dra. Judith Licea de Arenas por haber apoyado el logro de este trabajo y por su asesoría durante el inicio y desarrollo del presente Informe de práctica de campo.

◦ A mi maestro el Lic. Hugo Alberto Figueroa Alcántara por dirigir este trabajo.

- Al Lic. Javier Valles Valenzuela por haberme apoyado durante el desarrollo del trabajo.

- A la Lic. Lucía Ávila Camacho, por su cotejo de una de las últimas versiones de este trabajo.

- A Gonzalo Lara Pacheco, por las observaciones generales que hizo a mi texto.
- A la Lic. Verónica Sánchez, Coordinadora de las ludotecas UNAM.
- A la Sra. Luz María Mendoza.
- A los ludotecarios Alejandro Nieto Camacho y Demetrio Viveros.
- A todos mis compañeros del quinto piso del Departamento de Publicaciones Periódicas de la Biblioteca Central, en especial a la Srta. Leticia López Anguiano y al Lic. Juan Sorla.
- A la Srta. Edith Osornio.
- A la Srta. Eva Montoya.
- A la ludotecaria Guadalupe Palma.
- A todos ellos porque quisieron jugar conmigo para realizar este trabajo.

## CONTENIDO

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 1 La importancia del juego y el juguete en el desarrollo del niño</b>	<b>6</b>
1.1 El punto de vista de la psicología	6
1.2 Importancia del juego en el desarrollo funcional y en la interacción social	7
1.3 El juguete	8
1.4 El juego y el juguete en la educación y actividad físicas	10
<b>Capítulo 2 Las ludotecas, un espacio para el juego</b>	<b>13</b>
2.1 Satisfactores que ofrece una ludoteca	14
2.2 La ludoteca y la comunidad	15
<b>Capítulo 3 Ludotecas en el Distrito Federal</b>	<b>19</b>
Lugares que fueron ludotecas	
3.1 La ludoteca del Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL)	20
3.2 Sala Especial de Materiales Didácticos de la Biblioteca Nacional de México	22
3.3 Patronato del Voluntariado Nacional	25
3.4 Ludoteca Aerofantasia	27

<b>Ludotecas y proyectos vigentes</b>	
<b>3.5 Proyecto Valmox</b>	<b>30</b>
<b>3.6 Exposiciones museográficas, talleres y ferias</b>	<b>32</b>
<b>3.7 Univerzum y el Popaloto</b>	
<b>3.7.1 Univerzum</b>	<b>34</b>
<b>3.7.2 El Popaloto</b>	<b>37</b>
<b>3.8 Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México</b>	<b>38</b>
<b>3.9 Ludoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México</b>	<b>43</b>
<b>3.10 Ludoteca de los Ferrocarriles Nacionales de México, Estación Buenavista</b>	<b>47</b>
<b>Proyectos en bibliotecas públicas</b>	
<b>3.11 Salas infantiles de las bibliotecas públicas de la SEP</b>	<b>50</b>
<b>3.11.1 Sala Infantil de la Biblioteca de México</b>	<b>51</b>
<b>3.11.2 Sala Infantil de la Biblioteca Pública del Parque San Simón</b>	<b>54</b>
<b>3.12 Biblioteca Pública Infantil del Parque España</b>	<b>56</b>
<b>3.13 Otras ludotecas que dan servicio en el D.F.</b>	<b>58</b>
<b>3.14 Opiniones de expertos acerca de las ludotecas</b>	<b>60</b>
<b>Capítulo 4 Selección de materiales en una ludoteca</b>	<b>66</b>
<b>4.1 De acuerdo con las edades</b>	<b>66</b>
<b>4.2 Según Tomás Andrés Tripero</b>	<b>68</b>
<b>4.3 Según Jean Vial</b>	<b>69</b>

<b>4.4 Según el Patronato del Voluntariado Nacional</b>	<b>69</b>
<b>4.5 La Procuraduría Federal del Consumidor</b>	<b>71</b>
<b>4.6 Reflexiones en torno de la selección de juegos y juguetes para las ludotecas</b>	<b>71</b>
<b>Capítulo 5 Organización de una ludoteca</b>	<b>74</b>
<b>5.1 Formas de organizar una ludoteca</b>	<b>74</b>
<b>5.1.1 Proyecto Valmor</b>	<b>74</b>
<b>5.1.2 Organización de ludotecas según Joan Vial</b>	<b>77</b>
<b>5.1.3 Organización de ludotecas según Tomas Andrés Tripero</b>	<b>79</b>
<b>5.1.4 Organización de ludotecas según el Patronato del Voluntariado Nacional</b>	<b>80</b>
<b>5.1.5 Organización de una comoludoteca</b>	<b>86</b>
<b>5.1.6 Organización de ludotecas según la subdirección de recreación y la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la UNAM</b>	<b>90</b>
<b>5.2 Diferentes tipos de clasificación de juegos para una ludoteca</b>	<b>93</b>
<b>5.2.1 Según la Unesco</b>	<b>93</b>
<b>5.2.2 Clasificación hecha por Jack Botermans</b>	<b>93</b>
<b>5.2.3 Según George Buttler</b>	<b>95</b>
<b>5.2.4 Clasificación según los intereses y habilidades del niño</b>	<b>96</b>
<b>5.2.5 Según Jean Vial</b>	<b>98</b>
<b>5.2.6 Según Agullar Cortés</b>	<b>98</b>
<b>5.2.7 Clasificación Dowey</b>	<b>99</b>
<b>5.2.8 Clasificación de la Biblioteca del Congreso de Washington</b>	<b>100</b>

<b>5.2.9 Según la educación física</b>	<b>101</b>
<b>5.3 Diferentes tipos de clasificación de juguetes</b>	
<b>5.3.1 Por edades</b>	<b>101</b>
<b>5.3.2 Según el origen como inglés</b>	<b>102</b>
<b>5.3.3 Juguetes didácticos y juguetes bólicos</b>	<b>103</b>
<b>5.3.4 Según la Profeco</b>	<b>104</b>
<b>5.3.5 El juguete tradicional mexicano</b>	<b>105</b>
<b>5.3.6 Clasificación de la Unesco</b>	<b>108</b>
<b>5.3.7 Según Joan Vial</b>	<b>108</b>
<b>5.3.8 Clasificación de la Biblioteca del Congreso de Washington</b>	<b>108</b>
<b>5.3.9 Juguetes de estatus y juguete de propaganda</b>	<b>111</b>
<b>5.3.10 Clasificación mexicana</b>	<b>112</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>118</b>
<b>Glosario de términos</b>	<b>121</b>

FALTAN PAGINAS

De la: 1

A la: 2

## INTRODUCCIÓN

En diversos países de Europa y del continente americano se han creado espacios (a manera de bibliotecas) donde se prestan juegos y juguetes, a las que se les conoce como ludotecas.

En México han surgido estos lugares enfocados esencialmente a la atención del niño, mientras que en otros países existen para ser utilizadas por personas de todas las edades. La ludoteca se ha manifestado como una solución a la falta de zonas de juego y recreación. Es una institución que da servicio social a la comunidad, por lo que debe tener una buena organización y contar con los medios suficientes para que funcione favorablemente, así como con personal especializado que la atienda.

La ludoteca además de cumplir con la función de ser una alternativa de ocio y un centro de recreación, también debe ser un centro de información sobre las actividades de tiempo libre del hombre a través de los juegos y los juguetes.

Juegos y juguetes han acompañado al niño desde la más temprana edad y en todas las etapas de la historia del mundo, cambiando sólo épocas, ideologías y tecnología. Por lo tanto, la ludoteca no nada más debe ser un espacio de juego, sino también debe atender todo lo que se refiere a la actividad lúdica.

El presente trabajo muestra que la ludoteca en México sólo se concibe como almacén de juegos y juguetes, como centros donde se prestan estos materiales, pero que no cuentan con una buena organización, equipo y personal para encargarse de ellas y de los usuarios.

Al observar el funcionamiento de las ludotecas en instituciones como la UNAM, el Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre, las salas infantiles de bibliotecas como la Biblioteca México, o la Biblioteca Infantil del Parque España; o los proyectos de ludotecas del Patronato del Voluntariado Nacional, al igual que ludotecas independientes, se hacen evidentes algunas fallas en su organización.

El presente informe se basa en la concepción de los juegos y los juguetes como documentos de información. Partiendo de lo anterior se pueden indagar los criterios que se manejan al planear una ludoteca, al catalogar y clasificar su material y con qué tipo de personal cuentan.

De acuerdo con lo anterior, este trabajo está organizado de la siguiente manera:

- Capítulo 1 La importancia del juego y el juguete en el desarrollo del niño.
- Capítulo 2 Las ludotecas, un espacio para el juego.
- Capítulo 3 Ludotecas en el Distrito Federal.
- Capítulo 4 Selección de materiales en una ludoteca.
- Capítulo 5 Organización de una ludoteca.

En el desarrollo de la presente investigación, los dos supuestos siguientes son relevantes:

1) Si la ludoteca cuenta con este material, debe prestarlo bajo un control y según los intereses de los usuarios, pero además los ludotecarios deben estar capacitados para seleccionar, adquirir, clasificar, catalogar y hacer registros de préstamo de su acervo lúdico, así como conocer e identificar el material, cuáles son sus usos, cómo se juega, con el propósito de informar a los niños y sus padres

2) Para que las ludotecas funcionen, se necesita de normas, manuales, políticas, mobiliario, presupuesto y, sobre todo, tener una clara idea de los fines para los que ha sido creada:

- Ofrecer espacios y ratos de recreación
- Convertirse en fuente de información respecto de los materiales y actividades lúdicas del ser humano y cómo ello coadyuva en su desarrollo físico e intelectual.

## **CAPITULO 1 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL JUGUETE EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.**

El juego es una actividad crucial en la vida del niño y un motivo de gozo durante toda la vida del individuo. Jugar para el infante es espontáneo; mediante el juego comienza a entender el mundo que le rodea.

### **1.1 El punto de vista de la psicología**

Los paidopsicólogos (especialistas en psicología infantil), categorizan a los juguetes de la siguiente manera:

- El juguete propedéutico: prepara al niño para descubrir una habilidad
- El juguete didáctico: introduce al niño en el dominio de una habilidad
- El juguete terapéutico: motiva al niño a la recuperación de una habilidad o al descubrimiento de otras

La paidopsicóloga aclara que el juguete no sólo es usado por los niños sino que en cualquier edad un objeto estimula al juego. Por lo tanto el juguete no es exclusivo de la infancia.

## **1.2 Importancia del juego en el desarrollo funcional y la interacción social.**

A través del juego el niño tiene un mayor control de sus funciones motoras y con ello desarrolla la capacidad de manipulación de objetos. Es aquí donde adquiere importancia el juguete. Las primeras habilidades del niño tienden a ser muy sencillas: alcanzar, agarrar, jalar, sacudir. Los niños son atraídos por juguetes que ponen a prueba su destreza. Cuando un objeto es muy fácil de manejar, el niño pierde interés. En cambio su atención aumentará con un juguete de difícil manejo, con el cual no tiene ningún conocimiento adquirido anteriormente (1).

Especialmente los pediatras, psicólogos y pedagogos sugieren que para despertar el interés de un niño y que desarrolle sus habilidades en todo momento, el juguete indicado debe ser aquél que sea multusos.

Según la edad del niño, los padres procuran proporcionar el juguete adecuado. Si en el juego participan los padres y los maestros, ayudan aún más al niño a comprender su realidad en una forma entretenida. Además, a través de los niños obtienen un dominio mayor del lenguaje pues utilizan palabras nuevas y especiales que tienen que aprender si quieren jugar. Cuando el niño tiene una serie de juguetes puede hacer comparaciones de colores, estilos, forma, uso, tamaños, textura; con estos detalles ya se puede hacer una clasificación de juegos y juguetes en una forma sencilla. También se les desarrolla la memoria, ya que es un reto para ellos tener la retención de guardar esos datos para jugar.

El juego social les permite penetrar en la práctica de sus habilidades lingüísticas, que es un logro importante en la etapa preescolar. El juego también permite el desarrollo de su afectividad, y por tanto es gratificante para todos los participantes. Es una dosis de interacción diaria y positiva con los demás, que fortalece los lazos fraternales. Mediante el juego, los niños pueden desarrollar cierto sentido de dominio y destreza, ya que ponen a prueba sus habilidades y se hacen conscientes de su capacidad para influir en el mundo que les rodea, se sienten competentes y ello les aumenta su seguridad.

Cuando los niños juegan con sus padres, compañeros de la escuela, vecinos o hermanos, también desarrollan habilidades y obtienen información acerca de costumbres sociales. En ciertas actividades con la comunidad y con el grupo, los preescolares aprenden el sentido de la cooperación. Para adquirir algo, ponen a prueba sus capacidades de negociación o persuasión; todos los niños encuentran cada día nuevos retos o nuevas oportunidades que agregan a su formación.

La interacción social a través del juego les ayuda a construir y renovar su visión del mundo, por lo que a la larga, su conocimiento de la realidad se aproxima a la de los adultos, quienes los han estimulado con la curiosidad y la necesidad infantil de lograr sus objetivos. Los adultos contribuyen a ese proceso aportando al menor un ambiente físico para el desarrollo y sirviendo como modelo en el mundo social infantil.

### **1.3 El juguete**

Para que un juguete sea útil y pueda ser considerado un objeto lúdico, requiere las siguientes características: ser interesante en forma, tamaño, color,

textura y posibilitar diferentes respuestas. Es aquí donde cabe mencionar el término "juego didáctico" (2) o educativo, esto permite el reto de que el niño use y refine sus habilidades.

Un juguete debe ser ingenioso, interactivo, captar la atención del niño y la del adulto para que pueda jugar con él. El juego es un desafío para los participantes ya que se basa en la experiencia personal y puede captar la atención de los jugadores durante largo tiempo. También a través de los libros y material impreso se puede jugar. En la actualidad, por ejemplo existen libros donde se encuentran animales u objetos ocultos, estos libros se conocen como cuentos mágicos o libros en tercera dimensión; existen también libros donde al darse vuelta la hoja aparecen escenas correspondientes al desarrollo del relato, con ello se puede motivar a los niños a desarrollar su imaginación sin que el adulto necesite mucho esfuerzo para lograrlo. Otro tipo de juego que al niño de 4 a 5 años le interesa es el juego simulado, donde utiliza escenografía y objetos que le ayudan a dar una idea del entorno que pueden modificar a su gusto.

Otra característica que tanto el juego como el juguete deben tener es la de ser seguros. Hallar juguetes con tal característica puede ser muy difícil, tanto para padres como educadores. Obtener y proporcionar el juguete adecuado es muchas veces costoso. Se recomienda, además, determinar tiempos y lugares para el uso del juguete y de la actividad lúdica, según de las diferentes edades de los niños.

El juguete tampoco debe ser pasivo; los juguetes electrónicos y mecánicos pueden ser muy llamativos, pero en los primeros años no son recomendables ya que hacen todo y el niño sólo está como observador. Para que este material se aprecie es necesario que el niño tenga de 8 años en adelante.

Una propuesta adecuada para facilitar la labor de obsequiar un buen juguete, es que se hagan catálogos mostrando la existencia de estos artículos en el mercado, según las edades, usos, interés y que una persona especializada les explique a padres, maestros, educadores o a cualquier adulto interesado en el tema, el uso adecuado del juego o del juguete.

#### **1.4 El juego y el juguete en la educación y actividad físicas**

El juego es participativo por naturaleza (3) y los adultos deben practicarlo para motivar a los niños y así desarrollar ambas sus habilidades creativas.

La planificación del juego es un proceso que el urbanismo debería tomar en cuenta ya que los terrenos de juego más importantes son los que están cerca de la casa (4). Es complicado planificar el espacio de juego del niño, ya que ellos quieren estar donde ven más niños, donde están los adultos o donde suceden eventos interesantes. Por lo tanto habrá que tomar en cuenta su espacio de actividad, ya que el juego de ninguna manera es pérdida de tiempo.

El desarrollo físico, entre otros factores, es un resultado de las actividades de los niños durante el juego (5).

Para que los niños comiencen a desarrollar su motricidad fina se requiere de juegos de habilidad, donde se involucren movimientos finos de manos y dedos. Para desarrollar la motricidad gruesa se necesitan juegos motrices y activos ya que requieren de una coordinación corporal. Para el desarrollo del pensamiento lógico entrarían los juegos activos; para la atención están los juegos de reflexión y construcción. El desarrollo del lenguaje se hace por medio

de juegos de expresión verbal como son los literarios o auditivos y para el desarrollo de la sociabilización se utilizan los juegos colectivos que fomentan la convivencia, orden y normas (6).

El niño utiliza el juego porque la problemática que le presenta desarrolla su creatividad, cosa que a un adulto, en las dificultades que le presenta la vida, utiliza su experiencia. Por medio del juego el niño puede desarrollar tolerancia a la frustración.

Hasta el momento no existe consenso acerca de lo que es el juego, pero el ser humano es un ser lúdico por naturaleza y a una sociedad se le conoce por los juegos y juguetes que maneja (7). El objetivo principal del juego es dar placer, pero no produce nada por sí solo: cuando jugamos todos somos iguales, somos seres humanos.

Muchos de los teóricos del juego ven a éste como un medio de educación, pero considerar exclusivamente tal cualidad es limitarlo. El juego y el juguete están unidos a la infancia y a la adolescencia. El juego no sólo contribuye al desarrollo del niño, además le da satisfacción y alegría. Si el juego es una de las principales actividades para preescolares, también lo es para el niño de escuela primaria y secundaria pues le gusta jugar, incluso lo necesita para su equilibrio mental (8).

El juguete es el soporte material en torno al cual se desarrolla el juego. A través del juguete el niño percibe el mundo que le rodea.

Entre el niño y el juguete existen vínculos afectivos similares a los que unen a las personas y los objetos en su entorno.

## REFERENCIAS

1. *El juego transaccional y la familia: bases pediátricas*. México: Gerber, 1989. p.2
2. *Ibidem.*, p.5
3. *Ibidem.*, p.5
4. BENGTTSSON, Arvid. *El juego es algo más que educación física*. México: Comisión Nacional del Deporte, 1980. p.5
5. TRIPERO, Tomas A. *Juegos, juguetes y ludotecas: aportaciones del primer seminario estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Escuela Universitaria Pablo Montesinos, 1991. p. 169.
6. *Ibidem.*, p.170
7. *Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión: ludotecas*: México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. 37 h.
8. *Ibidem.*, h. 5

## **CAPITULO 2 LAS LUDOTECAS, UN ESPACIO PARA EL JUEGO Y EL JUGUETE**

Una ludoteca es un espacio para todos los juguetes y juegos, donde se pueden encontrar desde los tradicionales, hasta los más modernos. La ludoteca es un espacio de distracción infantil aunque no está limitada sólo a los niños ya que los jóvenes, adultos y personas de la tercera edad pueden encontrar entretenimiento en ellas.

La importancia de este lugar estriba en que se recurre al juego y al juguete como medio de entretenimiento (1). También es un centro de información que nos puede indicar estilos, tendencias y costumbres de un lugar. En Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, España y Brasil se instituyen las ludotecas en barrios, colonias, centros educativos y hospitales. Algunas nacen de la necesidad de una actividad determinada y tienen una finalidad específica como es el ejemplo de una ludoteca en un edificio de Versalles en Francia, llamada Grand Siécle, cuyo objetivo fue el de crear un lugar de encuentro e intercambio para los niños, un lugar de acogida e integración para los recién llegados que se encontraban desorientados por el cambio de residencia y favorecer con esto la atención del niño y su adaptación, iniciando a su alrededor un clima de amistad y camaradería.

Este tipo de ludotecas no consideran al juguete como un objeto con un fin en sí mismo, sino un medio para establecer otras relaciones entre niños, con sus padres y con el conjunto de la comunidad. Pero también satisfacen las necesidades de los niños solos cuyos padres no juegan con ellos.

Son un área de recreación y esparcimiento, así como una alternativa al buen uso del tiempo libre que ahora, con las comodidades que nos ofrece la tecnología, el hombre disfruta más y son una opción de descanso.

Surgieron como una respuesta a la falta de espacios de juego. Son un servicio social educativo en el que el niño juega.

Como la calle ya no es un lugar seguro, la ludoteca es una zona de juego donde los niños pueden entretenerse sin peligro, sin que tengan las limitaciones del hogar, ya que contribuye a: la maximización y potencialización del juego como medio de liberación infantil (2).

Facilita el intercambio social y comunicativo del niño con otros niños y adultos; a través del juego y el juguete los niños refinan sus gustos y comienzan a saber seleccionar lo que es de su interés, donde el niño tiene un espacio de recreo seguro, donde desarrolla sus habilidades creativas, imaginativas y su inteligencia. Pero como espacio para el juego que es, debe contar con medios materiales y una buena dotación de ellos, sobretodo para que el niño se sienta motivado a asistir.

### **2.1 Satisfactores que ofrece una ludoteca**

La ludoteca como espacio para el juego no nada más es un lugar sin peligro de asaltos, accidentes en la calle o de extravío infantil. También permite jugar a pesar del clima, ya que habrá épocas del año como son las de las lluvias y las de las bajas temperaturas que el niño no podrá ir a parques o zonas deportivas abiertas. Además la ludoteca proporciona al usuario sin importar la edad, la satisfacción de las siguientes necesidades (3):

Son un área de recreación y esparcimiento, así como una alternativa al buen uso del tiempo libre que ahora, con las comodidades que nos ofrece la tecnología, el hombre disfruta más y son una opción de descanso.

Surgieron como una respuesta a la falta de espacios de juego. Son un servicio social educativo en el que el niño juega.

Como la calle ya no es un lugar seguro, la ludoteca es una zona de juego donde los niños pueden entretenerse sin peligro, sin que tengan las limitaciones del hogar, ya que contribuye a: la maximización y potencialización del juego como medio de liberación infantil (2).

Facilita el intercambio social y comunicativo del niño con otros niños y adultos; a través del juego y el juguete los niños refinan sus gustos y comienzan a saber seleccionar lo que es de su interés, donde el niño tiene un espacio de recreo seguro, donde desarrolla sus habilidades creativas, imaginativas y su inteligencia. Pero como espacio para el juego que es, debe contar con medios materiales y una buena dotación de ellos, sobretodo para que el niño se sienta motivado a asistir.

## **2.1 Satisfactores que ofrece una ludoteca**

La ludoteca como espacio para el juego no nada más es un lugar sin peligro de asaltos, accidentes en la calle o de extravío infantil. También permite jugar a pesar del clima, ya que habrá épocas del año como son las de las lluvias y las de las bajas temperaturas que el niño no podrá ir a parques o zonas deportivas abiertas. Además la ludoteca proporciona al usuario sin importar la edad, la satisfacción de las siguientes necesidades (3):

A - La alegría de la creación: cuando el niño construye algo con el material que tiene a la mano, los materiales educativos como la arcilla o plastilina le brindan la satisfacción de crear.

B - La fraternidad: el hombre por naturaleza es un ser gregario, los juegos colectivos pueden apoyar al niño de manera que sienta que pertenece a un grupo.

C - El empleo de la capacidad mental: el ser humano se dedica a muchas actividades de recreo porque estimulan su capacidad mental. Los juegos de mesa, de tablero o los que usan papel o la computadora estimulan la inteligencia y la memoria.

D - El sentido de prestación de servicios: si un niño pone todo de su parte para entretenerse, respetar a los demás usuarios del lugar, seguir todas las indicaciones de los ludotecarios y cuidar el material que se le presta, su participación es un sentido de servicio que él brinda a la ludoteca.

E - Relajamiento: el descanso de las preocupaciones es lo que todos desean en su tiempo libre. Los niños buscan rara vez relajamiento, pero los juegos y juguetes les pueden proporcionar ese desfogue de sus preocupaciones, sin que huyan de ellas, sólo que al entretenerse toman nuevos bríos para resolverlas.

## **2.2 La ludoteca y la comunidad**

Se necesita que una institución avale un proyecto de ludoteca para que el organismo sea visto con seriedad. El lugar debe manejarse por la

comunidad, se debe crear conociendo el espacio del que se dispone, buscando que la comunidad se exprese en el juego, que tenga conciencia de la importancia del juego.

No es fácil trabajar con ludotecas en México (4), ya que el concepto no está bien manejado. Lo importante es que la idea entre en la sociedad. La concepción de estos sitios varía según el país y depende de las condiciones y los objetivos que hayan determinado su creación. Las hay en instituciones como son las bibliotecas, las hay también itinerantes, denominadas ludobuses. La primera de este tipo se creó en 1975 en Pinneberg al noroeste de Hamburgo (5).

Otro tipo de ludotecas son las que prestan juguetes terapéuticos, educativos o estimulantes para niños minusválidos. La primera de esta categoría se creó en 1967 en la Gran Bretaña. En el año de 1979 se formó la Toy Libraries Association en Sunley House, Guntherpe street, London E 17 RW (6)

La ludoteca fomenta el juego y favorece las actividades lúdicas individuales y colectivas. Al ofrecer en teoría un gran surtido de juguetes clásicos y modernos, permite un juego variado y rico en enseñanza, contribuyendo a la realización del niño. La ludoteca no es solamente un lugar donde los niños toman prestados juguetes o pasan su tiempo libre, sino que puede funcionar además como centro de ensayo y de evaluación científica del juguete. La observación y análisis de las reacciones de los niños y padres ante determinado juguete, proporcionan información para decidir sobre el préstamo o no de un juego o juguete, si es seguro y para qué edades se debe utilizar.

A través de las actividades la ludoteca ayuda a los niños a conocer el mundo que les rodea y a integrarse a la vida. Además fomenta una relación positiva con la cultura y las instituciones culturales, ya que si un niño se acostumbra a ir a la ludoteca periódicamente y con alegría, muy probablemente llegará a frecuentar bibliotecas, teatros y salas de conciertos.

La ludoteca busca darle al menor, mediante el entretenimiento, la información necesaria para que vaya formando su propio criterio y su personalidad, tiene vocación social y con este fin nació, para educar en el juego, inventar, idear técnicas, recursos lúdicos que le permitan al usuario disfrutar de su tiempo libre, de una manera rica, creativa y formativa, dando al niño, joven, adulto o anciano un espacio lúdico y cultural (7)

Entre sus funciones está también la de recuperar y preservar juegos populares y tradicionales.

## REFERENCIAS

1. VALDEZ, Demetrio. *La ludoteca como alternativa de educación para el uso constructivo del tiempo libre del niño en México*. México: D. Valdez, 1985. 71 h. Tesis (Licenciatura en Administración del Tiempo Libre) - Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre.
2. TRIPERO, Tomás A. *Juegos, juguetes y ludotecas: aportaciones del primer seminario estatal sobre juegos juguetes y ludotecas*. Madrid: Escuela Universitaria Pablo Montesinos, 1991. p. 158.
3. BUTTLER, George. *Introducción a la recreación para la comunidad*. Buenos Aires: Editorial Bibliográfica Argentina, 1960. p. 248-257.
4. PÉREZ, Olga Lidia. *Conferencia sobre ludotecas*. México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. 2h.
5. *Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión: ludotecas*. México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. 37 h.
6. Ibid., h. 34
7. Ibid., h. 2

### **CAPITULO 3 LUDOTECAS EN EL DISTRITO FEDERAL**

Estas instituciones surgen sobre todo por la difusión que les han dado en otros países. En el Distrito Federal de México, entre otras ludotecas y proyectos, pueden mencionarse a las ludotecas del Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL); el proyecto Valmex de Demetrio Valdez (a través de su tesis la cual publicó y ahora es un libro de texto para cursos de ludotecarios), las salas de lectura infantil de las bibliotecas de la SEP; las ludotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México, la sala de materiales didácticos de la Biblioteca Nacional de México mencionada especialmente en este trabajo por sus características peculiares; la ludoteca de Universum, el museo interactivo de El Papalote, entre otros.

Otro factor que motiva a las ludotecas son las exposiciones de juegos y juguetes tradicionales. Con ello no sólo son lugares de esparcimiento, sino también de información. Como ejemplo están los programas del Patronato del Voluntariado Nacional para la Atención del Niño y las ludotecas formadas por Voluntariados independientes, como la de la Estación de Ferrocarriles Nacionales de México en Buenavista.

A continuación se detallan las ludotecas en las que se basó este informe de actividades de prácticas de campo.

## **LUGARES QUE FUERON LUDOTECAS**

### **3.1 La ludoteca del Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL)**

#### **I.-DATOS GENERALES**

*Historia:* el Instituto fue fundado en 1968 y opera bajo el patrocinio de la Young Men Christian Association (YMCA) de México. La Institución contaba con una ludoteca con juegos, juguetes y equipo deportivo. La ludoteca era parte de la biblioteca César Volpi. En 1976 la ludoteca se cerró y todo el material con el que contaba se trasladó a la Biblioteca del Instituto.

*Ubicación:* la YMCA unidad sur se encuentra en Ejército Nacional 253. En el segundo piso del edificio se encuentra el Instituto. La ludoteca ocupaba una de las aulas.

*Horario de servicio:* de 8.30 A.M. a 14.00 P.M. de lunes a viernes.

*Responsable:* la manejaban el personal administrativo y estudiantes de la misma licenciatura.

#### **II.- ORGANIZACIÓN**

*Características de los materiales:* juegos de mesa, equipo deportivo como raquetas, balones, visores, pelotas y juguetes.

*Número de materiales:* no se tenía un listado del material

*Catalogación y clasificación:* no se contaba con un catálogo. Se pretendía aplicar el Sistema de Clasificación Decimal Dewey para su clasificación

### III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* no se tuvo un registro de ellos, pero era muy visitada por los estudiantes en sus horas de descanso.

*Características de los usuarios:* las edades fluctuaban entre los 17 a 40 años.

### IV.- SERVICIOS

Era préstamo interno y a domicilio por medio de la credencial del estudiante

### V.- PERSONAL

Era atendida por el personal administrativo y por los estudiantes

### VI.- MOMENTO ACTUAL

No se tiene contemplado volver a tener una ludoteca por falta de organización y de interés; la única ludoteca que existe pertenece a la YMCA pero es independiente del Instituto

### **3.2 Sala Especial de Materiales Didácticos de la Biblioteca Nacional de México**

*Nota:* se hace referencia especial a la sala en este trabajo debido al nombre que también se le llegó a dar algunas veces de Ludoteca (1).

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* la sala se creó en 1980 para conservar la colección que anteriormente estaba en la colección general. En sus inicios se le llamó también ludoteca y predomina el material didáctico dirigido a niños preescolares y a los que cursan los primeros años de educación primaria, pero la sala no es para que asistan los menores de edad

*Ubicación:* se encuentra en el tercer piso de la Biblioteca Nacional de México, localizada en el Centro Cultural Universitario de la Ciudad Universitaria de la UNAM.

*Horario de servicio:* lunes a viernes de 9.00 a.m. a 2.00 p.m.

*Responsable:* Srita. Alejandra González Aguilar, Jefe de la Sala Especial de Materiales Didácticos

## II.- ORGANIZACIÓN

**Características de los materiales:** son libros para colorear, rompecabezas, loterías, dioramas, tarjetas mnemotécnicas y láminas de diferentes temas (2). La colección se conforma por materiales que llegan a la Biblioteca Nacional de México por depósito legal.

**Número de materiales:** alrededor de 2800 títulos en toda la colección

**Catalogación y clasificación de los materiales:** Se utiliza el Sistema de clasificación Dewey y las Reglas de Catalogación Angloamericanas. El material didáctico se identifica con la letra T con sus combinaciones las cuales son las siguientes:

- TC: obras de consulta
  
- TT: juegos y Cuentos para colorear, sumar e iluminar, así como para contestar preguntas; cuentos para leer y rompecabezas
  
- TD: dioramas consistentes en láminas troqueiadas con figuras para armar
  
- TB: patrones consistentes en tarjetas de vestimenta para muñecas
  
- TL: láminas de diferentes temas
  
- TM: modelos para recortar y armar

- TO: conjuntos con varias actividades recreativas didácticas

En la TT, también se incluyen las tarjetas mnemotécnicas, dominós y memorias para el aprendizaje

### III.- USUARIOS

*Características de los usuarios:* la sala está dedicada a profesores, investigadores padres de familia, educadores y pedagogos.

### IV.- SERVICIOS

Sus servicios actuales son: préstamo interno, reprografía y consulta personal, telefónica y por correspondencia. El horario es de lunes a viernes de 9.00 a.m. a 2.00 p.m. Para obtener el servicio sólo se necesita una identificación actualizada con fotografía y ser mayor de 16 años (3).

Las funciones de esta sala son:

- Conservar y difundir los materiales de esta especialidad
- Mantener al día las herramientas necesarias que permitan a los usuarios el acceso a los materiales de esta sala
- Coadyuvar a la investigación y futura creación de materiales didácticos con los especialistas en la materia

## V.- MOMENTO ACTUAL

Entre los problemas latentes está el de proporcionar a los usuarios más información sobre esta sección de la Biblioteca Nacional de México y el no tener suficiente personal especializado para atender esta sala. Actualmente cuentan con un tríptico donde se explica sus funciones y el porqué de su existencia (4).

### 3.3 Patronato del Voluntariado Nacional

#### I.- DATOS GENERALES

*Historia:* el Voluntariado del Patronato Nacional comenzó a partir del sexenio pasado y la idea de la ludoteca dentro de sus proyectos se dio a conocer en 1992, con la cual se proponía una alternativa de recreación para el niño mexicano. A pesar de que al plan le hacía falta una estructura administrativa, se llevó a cabo. El sector infantil que se pensó atender fue de 4 a 12 años y se basó en los ejemplos de las ludotecas de Europa y de Estados Unidos y Brasil, además de ser asesorados por la Sra. Inés Westphalen que dirigió la ludoteca La Casa del Escuinle que estaba en San Ángel.

*Ubicación:* en la Delegación de Tlalpan en la calle Congreso no. 18., Col. Tlalpan.

*Horario de servicio:* 10.00 a 19.00 hrs. De lunes a viernes

*Responsable:* el Lic. Jorge Meyes, quien se encargó del proyecto de ludotecas en el Voluntariado

## II.- ORGANIZACIÓN

*Características de los materiales:* a todas las ludotecas unidas al Voluntariado se les dio equipo y juguetes didácticos como rompecabezas de madera, muñecos de trapo y juguetes comerciales como las muñecas de plástico y juegos de mesa, entre otros.

*Número de los materiales:* procuraron dar a cada ludoteca, sobre todo si era pequeña, un promedio de 120 juguetes; en ludotecas más grandes se incremento la cantidad.

*Catalogación y clasificación:* se manejaron tres tipos de clasificaciones para el material según como querían las ludotecas y el espacio de éstas. Se sugirieron la clasificación Valmex, la de tipo de actividad y la de la ludoteca activa, esta última con 11 secciones para clasificar juegos y juguetes.

## III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* a partir de que se dio el proyecto piloto de la ludoteca, tuvieron demanda en el sexenio pasado; la idea de tener ludotecas se propagó y varias se unieron al Voluntariado

*Características de los usuarios:* El proyecto estuvo pensado para atender a niños de 2 a 12 años.

## IV.- SERVICIOS

Era el dar equipo a las ludotecas, personal y capacitación.

## V.- PERSONAL

Se solicitaba y se capacitaba a los ludotecarios para atenderlas, se buscaba que los voluntarios fueran prestadores de servicio social

## VI.- MOMENTO ACTUAL

Esta investigación sobre el Patronato del Voluntariado Nacional fue hecha en septiembre de 1994. En 1995 desapareció y ahora en su lugar en la Delegación de Tlalpan, en la calle Congreso No. 18, Col. Tlalpan se encuentra el DIF Nacional que no maneja una sola de las funciones del Patronato del Voluntariado Nacional.

### 3.4 Ludoteca Aerofantasia

#### I.- DATOS GENERALES

*Historia:* esta ludoteca se fundó en 1993 por la Unidad Promotora de Voluntarios del Aeropuerto y Servicios Auxiliares, con el fin de satisfacer la demanda de espacios recreativos alternativos en el Aeropuerto. Fue parte del Patronato del Voluntariado Nacional. Se definió así misma como un área de juegos pero no como una guardería.

*Ubicación:* ocupó lo que fue la antigua oficina de relaciones públicas, frente a la galería del Aeropuerto

### III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* la ludoteca era bastante visitada, sobre todo por las mañanas, cuando acudían grupo escolares

*Características de los usuarios:* niños de 6 meses hasta adultos. En su propaganda decía que era un lugar para jugar en "serio" y estaba abierto para todo público, pero se reservaba el derecho de admisión

### IV.- SERVICIOS

Para poder utilizar los servicios se pagaban \$10 por niño y contaba con: anaqueles abiertos con libros y revistas; se prestaba sólo un juego o juguete a la vez. No había préstamo externo. El servicio era bilingüe debido a los turistas que llegaban o salían de México y deseaban un momento de distracción. Se daban visitas guiadas a grupos escolares y también abrían en días festivos.

### V.- PERSONAL

Fueron voluntarios capacitados por el Patronato del Voluntariado Nacional.

### VI.- MOMENTO ACTUAL

La investigación de la Ludoteca Aerofantasia se realizó en mayo de 1994. Por haber pertenecido al Patronato del Voluntariado Nacional ya no está trabajando en la actualidad.

## **LUDOTECAS Y PROYECTOS VIGENTES**

### **3.5 Proyecto VALMEX (5)**

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* en 1985 apareció la tesis del Lic. Demetrio Valdez, egresado del IEPATL tratando precisamente el tema "La ludoteca como alternativa educativa en el uso constructivo del tiempo libre del niño mexicano" donde propone que el lugar se maneje como una biblioteca, que además de prestar juegos y juguetes a los niños debe informar acerca de ellos.

#### *Horario de servicio:*

**a) Para la sala de juego y servicio:**

**Martes a viernes de 9.00 a 20.00 hrs**

**Sábados de 9.00 a 13.00 hrs**

**Domingos de 9.00 a 13.00 hrs**

**b) Horario de préstamo general, a domicilio, e institucional:**

**Martes a domingos de 9.00 a 13.00 hrs**

**c) Horario para materiales audiovisuales:**

**Martes a viernes de 9.00 a 17.00 hrs**

**Sábados y domingos de 9.00 a 13.00 hrs**

## II ORGANIZACIÓN

**Características de los materiales:** la ludoteca incluye los juguetes, juegos, libros, discos, cassettes, herramientas, aparatos y los materiales lúdicos que son comúnmente conservados y usados en una ludoteca, adquiridos por compra, canje o donación.

**Catalogación y clasificación:** propone para el control del material usar ficheros y para la clasificación de los recursos se basa en el sistema decimal Dewey, ya que la tesis la menciona como la más adecuada. Para esto se basa en la subdivisión 790 que se refiere a entretenimientos y que corresponde a la clase 700 que es Bellas Artes. La colección la divide en las secciones *Homo biblos* (clave del acervo impreso), *Homo fonus* (sección auditiva), *Homo ludens* (sección donde se encuentran juegos y juguetes), *Homo quinesis* (sección donde se realizan actividades de baile, deporte y movimientos corporales) y finalmente *Homo faber* donde los niños hacen sus propios juegos y juguetes.

## III.- USUARIOS

**Características de los usuarios:** las edades para las que está pensada la ludoteca es de 10 a 15 años.

## IV.- SERVICIOS

Entre sus servicios está el préstamo interno, el préstamo a domicilio, el préstamo a instituciones y un boletín donde aparecen las adquisiciones recientes.

## V.- PERSONAL

Son los ludotecarios los que se hacen cargo de la ludoteca

## VI.- MOMENTO ACTUAL

La tesis del Lic. Demetrio Valdez se publica como libro en 1993 con el título "Ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre". Es usado como un libro de texto en cursos de formación para ludotecarios y para el manejo de ludotecas como las de la Universidad Nacional Autónoma de México (6).

### 3.6 Exposiciones museográficas, talleres y ferias

Entre los museos que llegan a exponer juguetes están el Museo Nacional de la Artes y las Industrias Populares en Av. Juárez no. 44 Centro de la capital del país y el Museo Nacional de Culturas Populares que está en Av. Hidalgo 289 Col. Del Carmen, Coyoacán, que aparte de exhibir el juguete tradicional mexicano, muestran los materiales con los que se fabrican. Esta muestra es temporal; se expone en el mes de diciembre.

El juguete tradicional lo toma en cuenta la UNESCO en su clasificación (7), así como al juguete artesanal que no es necesario que sea solamente para el entretenimiento del niño, sino que a partir de la edad preescolar se puede fomentar el "coleccionismo"; cuando ya se tiene conciencia del "yo" como persona (8). Es en estas exposiciones donde un ludotecario puede asesorarse para adquirir material. El Museo de Antropología e Historia ubicado en Paseo

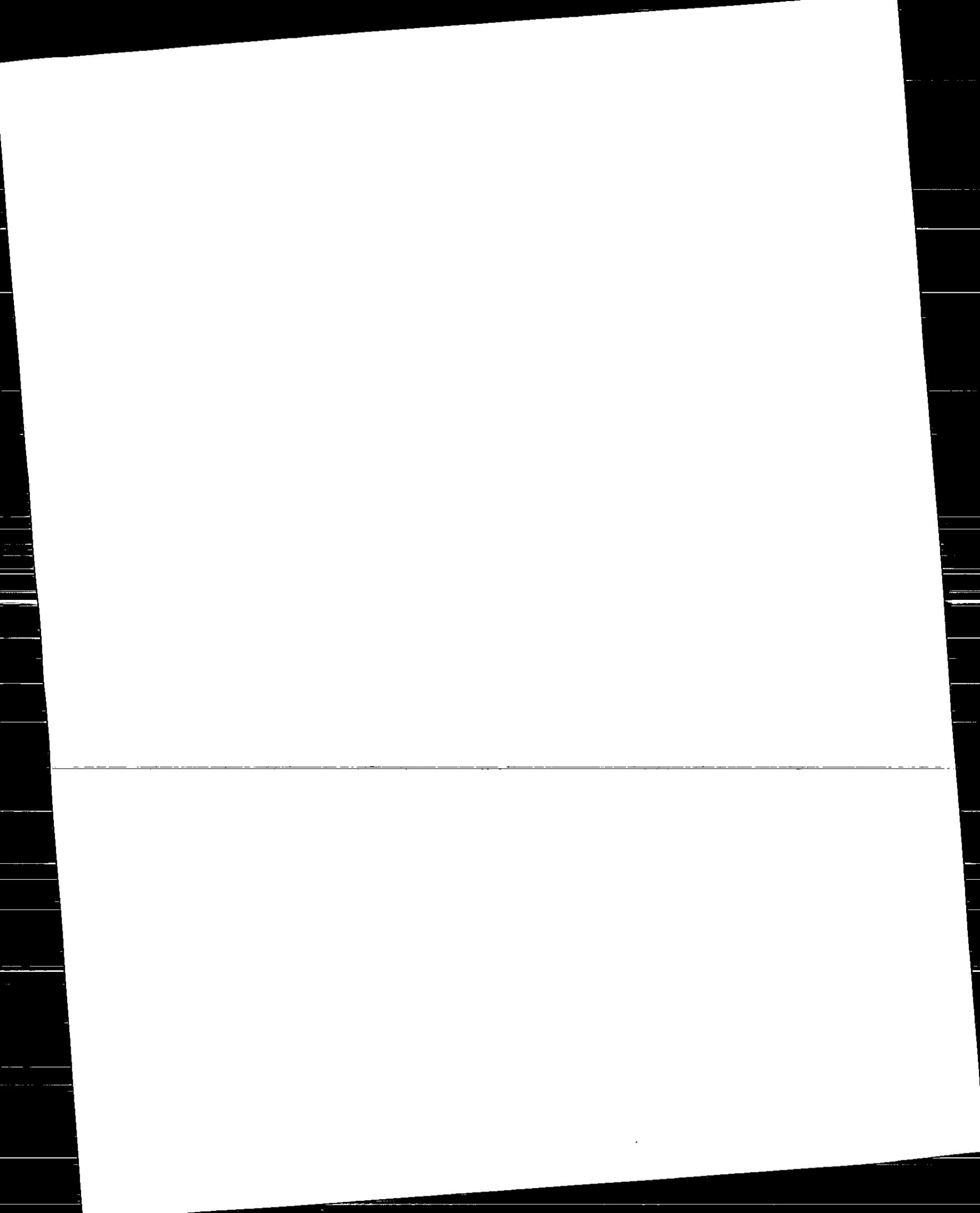
de la Reforma y Gandhi presentó la exposición "Naranja dulce, limón partido" el 30 de agosto de 1992, que también trató sobre juegos y juguetes tradicionales mexicanos. El Centro Cultural Isidro Fabela en Casa del Risco, Plaza de San Jacinto 15, San Ángel, presentó la exposición Trotamundos, donde también se mostraba el juguete tradicional para que el niño apreciara lo que antes jugaban sus padres.

*Nota:* los psicólogos consideran que en la edad preescolar lo que hace el menor es acaparar objetos mientras que en la edad escolar a partir de los 7 años comienza el coleccionismo como un hábito que tiene para conocerse más así mismo con la adquisición cíclica de gustos. Con el concepto *cíclico*, Piaget y Palazzoli se refieren a que cada cierto tiempo vuelven a adquirir algo de ese mismo gusto para reafirmar su persona

También en las exposiciones temporales de espacios abiertos al público como son los pasillos de cambio de estación en el sistema de transporte Metro un tema que se presenta en el mes de diciembre es el de las tradiciones populares donde también se muestra a los juguetes tradicionales de nuestro país.

En algunas casas de cultura se dan talleres para que los niños hagan sus propios juguetes o juegos, hecho que es importante ya que la UNESCO también tiene la clasificación del juguete hecho por el niño (9)

Otra actividad que también fomenta la obtención de materiales didácticos por padres, educadores y donde también el ludotecario debe asesorarse son las Ferias del Libro Infantil y Juvenil, que son una de las actividades promovidas por el Estado mexicano para el fomento de la lectura. A la fecha se han realizado XVII ferias internacionales del Libro Infantil y Juvenil FILIJ.



coordinadas por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Estas muestras de material bibliográfico, acompañadas de actividades culturales, buscan captar la atención no sólo de padres de familia, educadores, promotores de la lectura, profesionales del libro, sino ante todo de los niños y jóvenes (10).

Algunos expositores no sólo muestran libros, cuentos o revistas infantiles o juveniles. También enseñan juegos y juguetes educativos para aprender a leer, a contar, a desarrollar sus sentidos. Entre las casas comerciales que se dedican a fabricar este tipo de material están: juguetes didácticos GALY, ARISTOPLAY, DISCOVERY-TOYS, EDU-CAR, COMTEC, DISJUGAR, ZAMPA, NORMA, MACE, entre otras.

### **3.7 Univerzum y El Popalote**

#### **3.7.1 Univorzum**

##### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* conocido como el Museo de la Ciencia, las actividades se orientan a la población en edad preescolar, primaria, secundaria y preparatoria y abarca las edades de 4 a 18 años. Los talleres que se imparten son de apoyo didáctico en relación con la exposición en turno. En fechas especiales como el día de muertos se hacen actividades educativas. Cada de las 12 salas de Univerzum tiene un taller como reforzador. Un museo interactivo surge de la idea de que el visitante tiene que estar activo en la exposición y sentir que no está estático.

El objetivo de Universum es llevar las ciencias puras y aplicadas en una forma entretenida a jóvenes y niños de una manera sencilla para que puedan realizar experimentos en las mismas salas

Universum desde 1994 cuenta con la sala infantil en su biblioteca y dentro de ella, abierta recientemente funciona la ludoteca. Ésta depende del Museo ya que es una de tantas actividades, así como toda la sala infantil es un refuerzo a las funciones de Universum.

*Ubicación:* la ludoteca se encuentra en la sala infantil y está dentro de la biblioteca de Universum, en la planta baja del edificio A de Universum, en Ciudad Universitaria.

*Horarios de servicio:* la ludoteca funciona sábados, domingos y días festivos con un horario de 10.00 a.m. a 5.00 p.m. La ludoteca ha tenido demanda tanto los fines de semana como las vacaciones.

*Responsable:* la Srta. Rosalba Salgado. Entre semana se pide el material de la sala infantil y de la ludoteca directamente a la biblioteca del Museo.

## II.- ORGANIZACIÓN

*Características de los materiales:* además de los libros infantiles, revistas, enciclopedias para niños con los que cuentan la sala infantil, también tienen videos de temas científicos y culturales y entre los juegos los hay de cartón, madera y plástico

*Número de materiales:* en total tienen 10 juegos ya que apenas comienza, pero se quiere comprar más acervo lúdico

*Catalogación y clasificación:* la clasificación de la sala infantil así como de la Biblioteca de Universum es el sistema de clasificación de la Library of Congress, y el catálogo no está automatizado y se divide por autor, título y materia; se piensa hacer uno semejante para la ludoteca

### III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* tiene gran demanda, pero no se tiene un registro de la cantidad de usuarios que tiene los fines de semana y vacaciones.

*Características de los usuarios:* se da servicio a todas las edades pero es más visitada por los niños sobre todo en fines de semana

### IV.- SERVICIOS

El préstamo es interno y se tiene el proyecto de ampliar la ludoteca

### V.- PERSONAL

La Srta. Rosalba Salgado quien atiende la sala infantil y la ludoteca es egresada del Colegio de Bibliotecología de la Facultad de Filosofía y Letras de UNAM.

## VI.- MOMENTO ACTUAL

Es muy aventurado decirle ludoteca, porque no se tiene el suficiente material como para considerarla así y además lo que se tiene fue donado por el Museo, y lo que se pretende no es tanto tener una ludoteca sino más bien tener material de apoyo para la sala infantil. El catálogo que se piensa hacer es una lista del acervo lúdico para que los usuarios de esta sala sepan qué se tiene.

### 3.7.2 El Popoloto

#### I.- DATOS GENERALES

*Historia:* comenzó a funcionar en 1993, al igual que Universum se le considera interactivo y está dividido en tres secciones: la esfera o edificio principal, que está en el centro del Museo; el edificio de la pirámide donde están la mayoría de las exposiciones y el edificio Imax, con una pantalla gigante para películas y donde también se encuentra la sala de exhibiciones especiales.

*Ubicación:* Av. Constituyentes, no. 68, Col. Daniel Garza (11).

*Horario de servicio:* el Museo está abierto de lunes a domingo de 9.00 a 18.00 hrs. y sábados y domingos de 9.00 a 13.00 hrs. y de 14.00 a 16.00 hrs.

#### III.- USUARIOS

*Características de los usuarios:* principalmente es para niños y así se anuncia cobrándoles \$20, los niños menores de 2 años no pagan y los adultos pagan \$25

#### **IV.- SERVICIOS**

Cuenta con 340 exposiciones permanentes divididas en 5 áreas: nuestro mundo, nuestro cuerpo, conciencia, comunicación y expresiones; cuenta con un teatro al aire libre, cafetería, librería, jardines con juegos y espacios abiertos para que el niño y su acompañante jueguen. Además hay visitas guiadas para grupos escolares.

Este Museo utiliza el entretenimiento y el juego para enseñar ya que por medio del juego es más fácil que entre en las mentes infantiles el conocimiento, pues aún no se afectan por prejuicios adquiridos a través de los años (12).

#### **VI.- MOMENTO ACTUAL**

Hasta el momento no tienen ludoteca.

### **3.8 Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México**

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* en 1987 comenzaron a funcionar las ludotecas en la UNAM en el Túnel 18 y dependen de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas

*Ubicación:* en el túnel 18 del Estadio Olímpico Universitario

**Horario de servicio:** en general es de 9.00 a 3.00 p.m. pero depende también de las actividades deportivas y recreativas. Cada una tiene su propia coordinación, así que también varía el horario de servicio

**Responsable:** Matemático Agustín Gutiérrez Rentería director general de actividades deportivas y recreativas

## II.- ORGANIZACIÓN

**Características de los materiales:** son juegos de tablero, de mesa, de salón, predeportivos e instrumentos musicales.

**Catalogación y clasificación:** para clasificar el material se basan en la tesis de Demetrio Valdez. La catalogación y la clasificación se hace numéricamente según a la sección a la que pertenece; *homo quinesis, homo fonus, homo biblos, homo ludens y homo faber*. Se les asignan dos dígitos y otros dos aparte que representan la sección de la que forma parte, además de dos literales que se anotan para cada artículo según su sección en la clasificación. Ejemplo: 5 Panderos que son instrumentos de percusión y pertenecen a la sección de instrumentos musicales Homo Fonus en el inventario que se lleva aparecen de la siguiente manera

HF: Homo fonusH

IP: Instrumentos de percusión

HFIP-01 Guitarra

02

03

04

05

Y así sucesivamente por lo que muchas veces el problema de que les vengan mas artículos de las mismas secciones hace que tengan que volver a repetir las listas para reacomodar el acervo.

### III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* las actividades organizadas por la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de UNAM son muy frecuentadas por la cantidad de alternativas deportivas y recreativas que ofrece.

*Características de los usuarios:* se da servicio principalmente a estudiantes, maestros, investigadores y trabajadores universitarios.

### IV.- SERVICIOS

La UNAM cuenta con 22 instalaciones donde se dan actividades deportivas, actividades recreativas, acondicionamiento físico integral, para aprender a nadar e iniciación deportiva, así como ajedrez y ludoteca

En la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas no consideran que la ludoteca tenga que ver en sus servicios y organización, con una biblioteca o un centro de información ya que sólo es un espacio recreativo y de préstamo de juegos y juguetes.

### V.- PERSONAL

El personal es dirigido y coordinado por la Subdirección de Actividades Deportivas y Recreativas que también se encuentra en el túnel 18. En cuestión

de ludotecas, el personal se basa en Voluntarios, que son los mismos estudiantes de la UNAM, cuya preparación para este puesto se da en un curso de 40 hrs. en práctica de recreación, donde se pretende capacitarlos en el manejo de actividades lúdicas.

#### VI.- MOMENTO ACTUAL

De 1993 que comenzó esta investigación a la fecha, se continúa llevando la clasificación de Demetrio Valdés, Valmex, pero han tenido problemas de ubicación de material y de acomodar la adquisición del nuevo acervo en los listados.

Se cuenta con un manual de organización de ludotecas hecho por la Lic. Verónica Sánchez García en 1995 para la Coordinación de las Ludotecas UNAM, en donde se da la introducción sobre lo que es el juego, definiciones y objetivos de la ludoteca, se define qué es una institución recreativa-cultural, donde las personas de cualquier edad pueden obtener juguetes y juegos en calidad de préstamo, con la finalidad de estimular las actividades lúdicas en un ambiente social, dar una educación integral del individuo, así como tratar de satisfacer las necesidades de la población, mediante la asesoría de un ludotecario o animador.

Existen según el manual dos modalidades de servicio de una ludoteca: la que está instalada permanentemente en un lugar como la que está en la Alberca Olímpica Universitaria, la cual tiene una organización similar a la de una biblioteca; y la de una ludoteca móvil o ludobus, que es una camioneta equipada con repisas para mostrar y dejar en la misma combi el material para llevar sus servicios a los lugares donde no la hay.

El servicio de ludobus se dio en 1993 y duró sólo 7 meses. Por falta de mantenimiento a la camioneta ésta se descompuso y como la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas no ha contado con presupuesto para mandarla arreglar o comprar nuevas unidades, desde hace 6 años no se da este servicio.

En este manual se indica cómo debe instalarse una ludoteca de acuerdo con las funciones y objetivos que persiguen según sus usuarios, se establecen cuotas de préstamo. El reglamento es similar al de un centro de información, donde determinan horarios de servicio, duración del préstamo del material lúdico, obligaciones del usuario, condiciones de cobro de un juguete o juego dañado o extraviado y otros aspectos. El manual establece cómo debe ser el ludotecario y su perfil, habilidades y actitudes.

Aparte de este manual con que cuenta la Coordinación de Ludotecas UNAM, también se tiene un documento sobre el análisis del puesto del Ludotecario, elaborado por la Lic. Gisela Roldán Aguilar y la Lic. Alicia Zepeda Vera en 1993, donde se dan los datos generales del lugar donde se trabaja, se identifica su puesto, sitio al que el ludotecario debe dirigir sus reportes, se da una descripción genérica de sus actividades y otra específica de sus actividades diarias, las eventuales, las ocasionales, así como los requerimientos de su puesto, sus responsabilidades, condiciones de trabajo, el perfil del puesto, las características psicológicas, las políticas de la entidad. Junto con este documento también se anexa el del coordinador de ludotecas y todo lo que cubre su puesto.

### **3.9 Ludotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México**

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* comenzaron a funcionar en 1987 y son coordinadas en parte por la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas. Son 6 ludotecas repartidas en la Universidad: la de la Alberca Olímpica, la de la Facultad de Derecho, la del Frontón Cerrado, la de la Facultad de Economía, la del Exreposito de Atletas y la de Trabajo Social. La de la Alberca Olímpica es la principal; están en proyecto otras 10.

En sí las ludotecas UNAM se definen como centros de préstamo de juegos y juguetes que la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas ofrece a la comunidad universitaria, para el uso de su tiempo libre (13). Sus objetivos son:

Coadyuvar en la creación de una conciencia social para el uso del tiempo libre de la comunidad universitaria.

- Orientar a los universitarios en el uso y administración del tiempo libre.
- Fomentar sanamente a la interacción y la convivencia social.
- Promover e impulsar las actividades recreativas.
- Reducir las tensiones cotidianas por medio de un ambiente gratuito.
- Desarrollar la creatividad de los usuarios.

**Ubicación:** Como ya se mencionó, son 6 ludotecas repartidas en la UNAM: la de la Alberca Olímpica, la de la Facultad de Derecho, la del Frontón Cerrado, la de la Facultad de Economía, la del Exreposito de Atletas, y la de la Escuela de Trabajo Social.

**Horario de servicio:** su servicio es de martes a viernes de 11.00 a 18.00 hrs y sábado de 10.00 a 13.00 hrs.

**Responsable:** la Coordinadora de Ludotecas UNAM es, la Lic. Verónica Sánchez García.

## II.- ORGANIZACIÓN

**Características de los materiales:** son juegos de tablero, de cartas, de salón, predeportivos, artículos para alberca, deportivos e instrumentos musicales

**Número de materiales:** por falta de recursos económicos no cuentan con suficiente material y el que tienen ya necesita renovarse.

**Catalogación y clasificación:** el material se organiza bajo el sistema Valmax, con algunas variaciones. Los puntos para hacer un inventario de la administración de sus recursos son: el nombre de la ludoteca, el nombre de su ludotecario, fecha de préstamo del material y secciones, unidad, marca del objeto, contenido y observaciones así como recomendaciones de uso. Según la ludoteca, se inicia la ficha con una señal que las identifica:

A = Albarca Olímpica

B = Derecho

F = Frontón Cerrado

E = Economía

EX = Exrepositorio de Atletas

TS = Trabajo Social

### III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* son muy frecuentadas por la comunidad universitaria.

*Características de los usuarios:* se les da servicio a estudiantes, docentes, investigadores y trabajadores, así como al público en general.

### IV.- SERVICIOS

Las ludotecas de la Universidad aparte de prestar juegos y juguetes imparten también talleres de guitarra, bailes, ajedrez y teatro dados por algunos estudiantes gratuitamente, mientras los ludotecarios se encargan de coordinar los talleres, pero les falta material y recursos económicos, además de que la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas no se ha preocupado por mandarles folletos y manuales para ofrecer mejores servicios.

El servicio de las ludotecas es gratuito. Para disfrutar de los servicios el usuario sólo tiene que mostrar su credencial vigente, ya sea de estudiante, maestro o trabajador, y llenar una solicitud de préstamo. El ludotecario indica día y hora para devolver el material. El túnel 18 ha puesto también el servicio de la ludotecas ambulantes a escuelas incorporadas a la UNAM.

#### V.- PERSONAL

El personal está formado por voluntarios, que son los mismos estudiantes de la universidad. Sin embargo sería preferible que hubieran especialistas que manejaran las 5 áreas del sistema Valmex. En las ludotecas de UNAM es el ludotecario quien se encarga de catalogar el equipo, proporcionar asesoría lúdica, motivar el juego y explicar el uso de los juegos y juguetes a los asistentes, atender con respeto y diligencia a los usuarios y organizar la ludoteca (14).

#### VI.- MOMENTO ACTUAL

De 1993 a la fecha se cuenta con más trípticos, que se les otorga a las diferentes ludotecas de la UNAM, donde se informa que son centros recreativos-culturales, al servicio de la comunidad universitaria. donde las personas tiene la oportunidad de identificar su tiempo libre como una forma de desarrollo de habilidades como la concentración, imaginación, memoria y la observación del medio, lo que permite adaptarse mejor a las circunstancias. Todo esto dentro de un ambiente que permite la libre expresión y la integridad social.

Los objetivos de las ludotecas son: coadyuvar a la formación integral de los estudiantes universitarios, promover la creación de una conciencia social, para el uso constructivo del tiempo libre de la comunidad universitaria, fomentar la interacción y la convivencia social y orientar a los universitarios en el uso y administración de su tiempo libre.

El servicio en las ludotecas de la UNAM continúa siendo gratuito, pero para hacer el uso de ellas el interesado debe presentar su credencial vigente de universitario. En el tríptico también aparece la localización de las ludotecas y sus horarios, así como los responsables ludotecarios de cada una de ellas. (15, 16).

### **3.10 Ludoteca de los Ferrocarriles Nacionales de México, Estación Buenavista**

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* comenzó a funcionar en 1994 y pertenece a los Voluntariados Independientes Nacionales, junto a la ludoteca está un vagón de la ciencia que es una continuación de la ludoteca.

*Ubicación:* los dos se encuentran a un lado de la Estación de Ferrocarriles Nacionales de México, en BuenaVista.

*Horario de servicio:* hay dos turnos de servicio de 10.00 a 14.00 hrs. y de 14.00 a 18.00 hrs. Funciona de martes a domingo, los lunes no hay servicio

*Responsable:* de la ludoteca el Sr. Juan Carlos Camacho y del Vagón de la Ciencia es el Sr. Juan de Dios Luna, los dos son del turno matutino

## II.- ORGANIZACIÓN

*Características de los materiales:* el material de la ludoteca consiste en reatas, raquetas para jugar fuera, ya que está alejada en un vagón amarillo. Cuenta dentro de él con juegos de mesa, muñecas de trapo y plástico, pelotas, coches; en el Vagón de la Ciencia el material que se tiene es de equipo de laboratorio de química, física y biología, tienen videograbadora para pasar a los usuarios películas sobre la naturaleza, cuentan con revistas de temas científicos.

*Número de materiales:* todo lo tienen inventariado en los dos vagones: el de la ludoteca y en el de la ciencia

*Catalogación y clasificación:* en la ludoteca no tienen clasificado ni catalogado el material y en el Vagón de la Ciencia tienen clasificados sus recursos, según la materia que se imparta

## III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* de martes a viernes asiste un promedio de 80 a 100 usuarios y de sábado a domingo 150. El Vagón de la Ciencia puede atender a 120 niños y jóvenes al día; sus usuarios son constantes y es en las tardes cuando tiene más demanda.

*Características de los usuarios:* en la ludoteca reciben niños de 3 a 6 años y en el Vagón de la Ciencia, se reciben niños y adolescentes de 6 a 15 años.

#### IV.- SERVICIOS

El niño en la ludoteca permanece 1 hora u hora y media. Por medio de fichas se lleva un control de entrada y salida de usuarios, hay 2 turnos para dar servicio, cuenta además con una pista para que se pueda patinar, tienen columpios y resbaladilla. En el Vagón de la Ciencia la estancia es de media hora y se presta material conforme lo que se enseña, no se lleva un programa al día para enseñar una actividad u otra, pero se espera ya tener un plan estructurado para la atención de los usuarios. Aquí se imparten matemáticas, física, química y biología por medio de ejercicios y experimentos recreativos y se quiere dar computación.

#### V.- PERSONAL

Los ludotecarios no tienen ninguna formación para manejar el lugar, sólo se basan en las instrucciones del juego y lo que quiere el niño y el laborar en ella es parte de su servicio social. En el Vagón de la Ciencia los responsables están más preparados en las materias que dan, ya que son egresados de alguna carrera de esas ciencias.

#### VI.- MOMENTO ACTUAL

En junio de 1994 se hizo la investigación sobre la ludoteca y tanto ésta como el Vagón, que pertenecen a los Voluntariados Independientes, continúan trabajando con más personal en el vagón de la ciencia. En la ludoteca quienes ahora la atienden son educadoras.

## **PROYECTOS EN BIBLIOTECAS PUBLICAS**

### **3.11 Salas Infantiles de las bibliotecas públicas de la SEP**

#### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* las salas para niños en las bibliotecas públicas de la Secretaría de Educación Pública comenzaron hace menos de 17 años. El objetivo de estas salas es que los juegos que se tienen son para que el niño investigue y motivarlo a leer.

#### **II.- ORGANIZACIÓN**

*Características de los materiales:* libros, juegos de mesa, cuadernos para colorear y recortar. Todo el material que se tiene se los provee la Dirección General de Bibliotecas del Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes CONACULTA.

*Catalogación y clasificación:* todo el material con que se cuenta en las sala infantiles y en general en todas las salas de las bibliotecas públicas, se clasifica con base al sistema Dewey, ya que es el que más se adapta a sus colecciones. Además catalogan el acervo usando las *Reglas de catalogación angloamericanas, 2a ed*

### **III.- USUARIOS**

*Características de los usuarios:* quienes recurren a estas salas son niños que van desde preprimaria hasta el primer año de secundaria. A veces acuden los padres de familia o maestros, así como también jóvenes.

### **IV.- SERVICIOS**

Estas salas cuentan con estantería abierta y con talleres para cada festividad cívica o tradiciones, ya que uno de los objetivos de la biblioteca pública es mantener las tradiciones mexicanas. El objetivo de estas salas es que con el material bibliográfico y lúdico que se tiene motiven al niño a leer.

### **V.- PERSONAL**

El personal también es enviado por la Dirección General de Bibliotecas de la SEP. La mayoría no es especializado en bibliotecología.

#### **3.11.1 Sala Infantil de la Biblioteca de México**

##### **I.- DATOS GENERALES**

*Historia:* La Sala Infantil de la Biblioteca de México comenzó hace cerca de 17 años

*Ubicación:* la Biblioteca de México está en la Plaza de la Ciudadela no.4., Delegación Cuauhtémoc y la sala Infantil se encuentra en el costado poniente frente a la calle de Enrico Martínez

*Horario de servicio:* de lunes a domingo de 8.30 a.m. a 20.30 p.m.

*Responsable:* las bibliotecarias de esta sala son las Sritas. Miriam Serrat y Alicia Rico

## II.- ORGANIZACIÓN

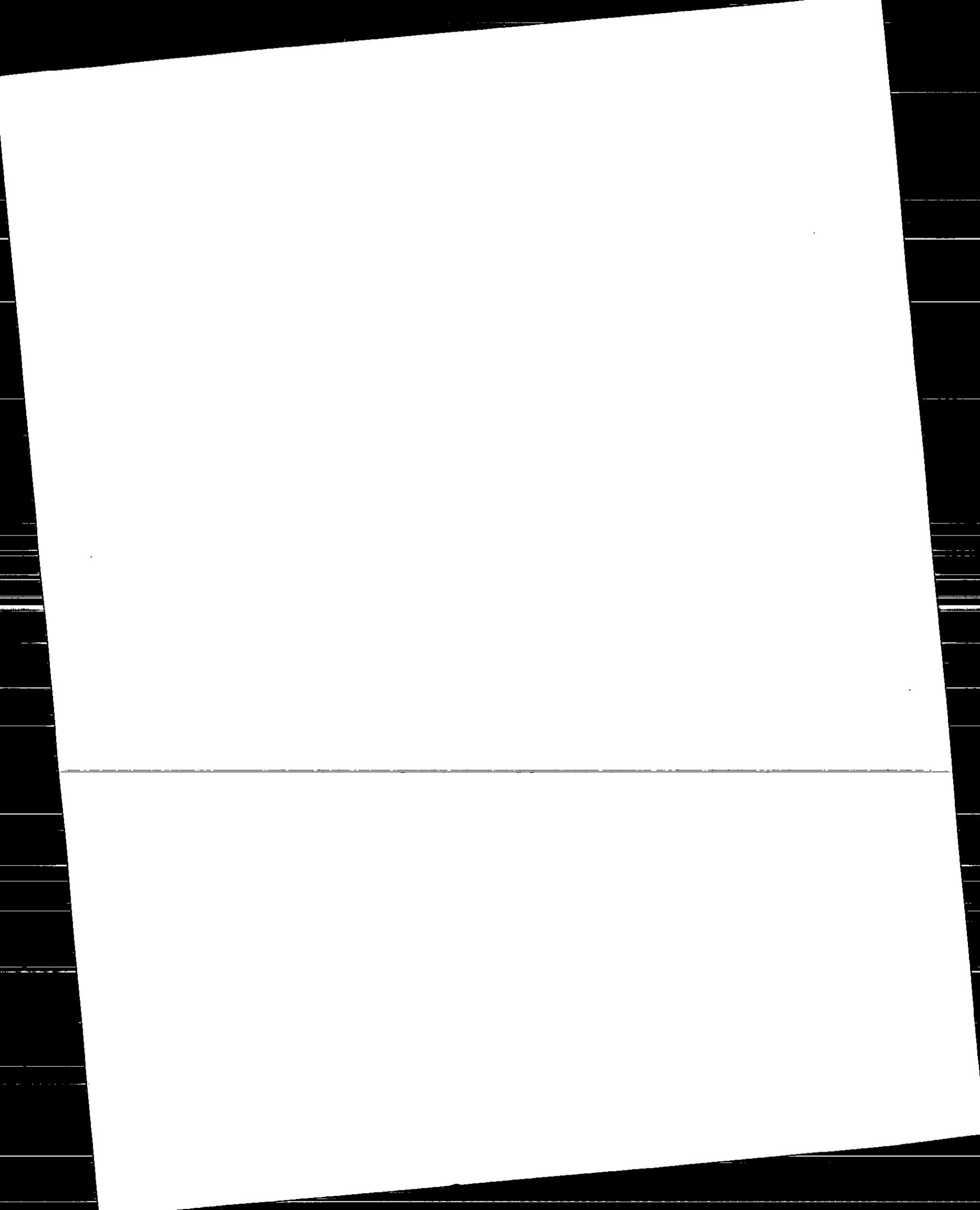
*Características de los materiales:* los recursos con los que cuenta son libros, obras de consulta, revistas y los juegos que tienen aún no están registrados en su catálogo.

*Catalogación y clasificación:* para clasificar el material de la sala infantil se le coloca en las tarjetas la letra I (Infantil). El catálogo es manual; se divide en autor, título y materia; aparte de la I se inscribe en las tarjetas una flor o un confeti de colores, que también es colocado en el material que se presta. El confeti se usa para identificar de qué trata el material bibliográfico y la flor para identificar los niveles de lectura.

## III.- USUARIOS

*Número de usuarios:* la población infantil es de las más constantes y de las más numerosas en la Biblioteca

*Características de los materiales:* se atienden a niños de 5 a 12 años, que vendría siendo desde preescolar hasta sexto año de primaria



#### **IV.- SERVICIOS**

Préstamo interno, orientación a usuarios, asesoría de tareas, visitas guiadas, narración de cuentos, préstamo de juegos didácticos para dibujar e iluminar figuras, enseñar al niño a utilizar el catálogo y el servicio de consulta; entre sus actividades para apoyo a la lectura en los niños hacen periódicos murales, club de lectores conferencias de niños, celebraciones especiales, exposiciones del libro mensual, y bibliotalleres de verano.

Entre sus proyectos está el de crear una ludoteca, ya que cuenta con espacio y las responsables de la sala consideran que es útil para los niños.

#### **V.- PERSONAL**

Es el que envía la Secretaría de Educación Pública, algunos con preparación bibliotecaria.

#### **VI.- MOMENTO ACTUAL**

De 1993 a 1998 el proyecto de implantar una ludoteca está en pie pero aún no se ha podido llevarlo a cabo debido a que se va a reorganizar el espacio de la sala infantil para colocar la ludoteca.

En la ludoteca se piensa llevar la clasificación Mexicáyotl, creada por los ludotecarios Demetrio Viveros y Alejandro Nieto. Mientras que la sala infantil va a seguir llevando la clasificación Dewey.

### 3.11.2 Sala Infantil de la Biblioteca Pública del Parque San Simón

#### I.- DATOS GENERALES

*Historia:* comenzó como la demás salas infantiles hace más o menos 17 años

*Ubicación:* se encuentra en la calzada de San Simón s/n esq. Prolongación Guerrero, Col. San Simón Toináhuac. La biblioteca es de tamaño reducido.

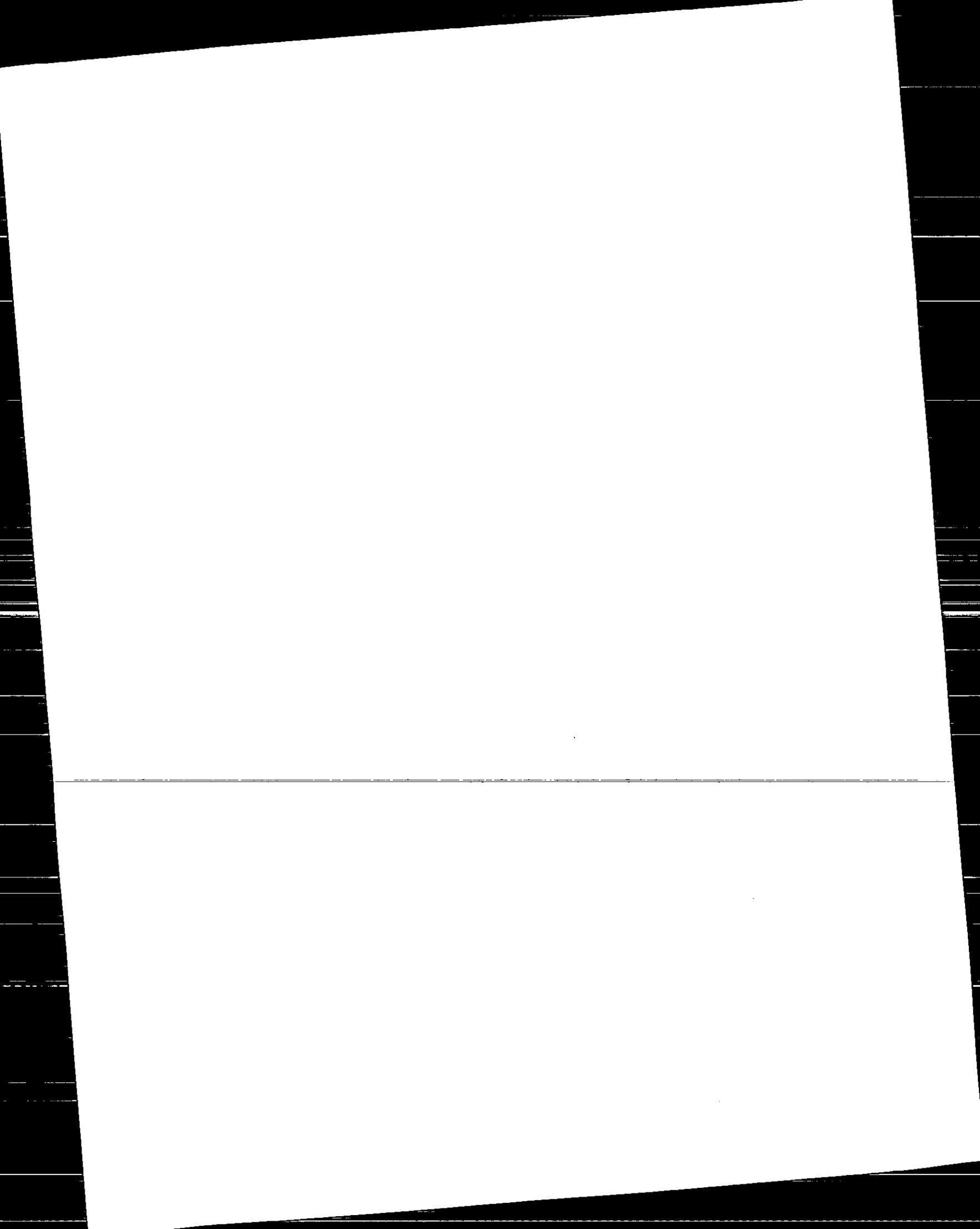
*Horario de servicio:* 7 00 a 21.30 hrs de lunes a viernes y de 8.00 a 21.00 hrs de sábado a domingo.

*Responsable:* el Lic. Jorge Espinoza

#### I.- ORGANIZACIÓN

*Características de los materiales:* principalmente libros y revistas para leer, colorear o recortar, los pocos juegos que se tienen son didácticos y se usan para que el niño haga de la lectura un hábito; cuentan también con películas pero aún así ni siquiera como sala infantil cubren sus necesidades por la falta de material.

*Número de materiales:* no tienen un listado del material.



*Catalogación y clasificación:* para clasificar el material se utiliza el sistema decimal Dewey y las Reglas de Catalogación Angloamericanas 2a ed; su catálogo está dividido por autor, título y materia.

## II.- USUARIOS

*Número de usuarios:* no se tiene el registro de cuántos son los visitantes que llegan a tener aunque es muy frecuentada entre semana, por las tardes, fines de semana y en vacaciones de verano.

*Características de los usuarios:* atienden a niños desde los 4 hasta los 15 años. Quienes vienen más son las mujeres y de vez en cuando los padres de familia. También acuden con sus hijos para ayudarles en las actividades de los talleres que se dan.

## IV.- SERVICIOS

Con la credencial hay préstamo interno y préstamo a domicilio. Cuentan con talleres para vacaciones de verano, para festividades religiosas y cívicas; talleres de pintura, también está la hora del cuento; con los juegos que se tienen se dan una o dos horas de actividades lúdicas, pero esto con el fin de que el niño se motive a ir a la biblioteca.

## V.- PERSONAL

No es especializado y muchas veces es voluntario.

## VI.- MOMENTO ACTUAL

Desde hace cinco años el responsable de la Biblioteca, es el Lic. Jorge Espinoza. Considera que una ludoteca sí sería útil para hacer lectores potenciales.

### 3.12 Biblioteca pública infantil del Parque España

#### I.- DATOS GENERALES

**Historia:** se le designó con el nombre de Infantil a partir de 1955 y es la única en el D.F. especializada para niños que pertenece a la Secretaría de Educación Pública.

**Ubicación:** Av. Parque España y Antonio Sola. Col Condesa

**Horario de servicio:** 8.00 a 21.00 hrs de lunes a viernes

**Responsable:** Lic. Etelvina Cortés.

#### II.- ORGANIZACIÓN

**Características de los materiales:** son libros, revistas, cuentos para iluminar y recortar

**Número de materiales:** tiene un listado de la cantidad exacta de su acervo. Todo es enviado por la SEP.

**Catalogación y clasificación:** la Dirección General de Bibliotecas se encarga de clasificar y catalogar el material que se tiene, lo hace por el sistema Dewey y para catalogar usan las *Reglas de catalogación angloamericanas*, 2a de.

### III.- USUARIOS

**Número de usuarios:** es muy frecuentada sobre todo por las tardes, cuando los niños ya salieron de clases y los adultos los pueden acompañar.

**Características de los usuarios:** los niños que acuden se encuentran entre los 4 y 12 años, pero puede asistir todo público y consultar el material o bien solicitar para leer un libro o el periódico.

### IV.- SERVICIOS

La biblioteca está organizada en tres salas

- Área de consulta
- Área recreativa
- Área de estudio

Los servicios que prestan son: fotoduplicación, préstamo interno, préstamo a domicilio y asesoría para tareas; en el área recreativa se leen cuentos y novelas, también se dan talleres con el fin de motivar a los niños a la lectura.

## **V.- PERSONAL**

Entre su personal no existen bibliotecarios profesionales, el personal pertenece a otras carreras.

## **VI.- MOMENTO ACTUAL**

Siguen sin tener una ludoteca

### **3.13 Otras ludotecas que dan servicio en el D.F. (17)**

#### **1.- Ludoteca activa "La Canica"**

Ludotecaria: Ivonne Leyton Luna

Domicilio: Calle 4 It. 13-B. Col. Lomas de los Ángeles, Tetelpan. Alvaro Obregón, C.P. 01790, México D.F.

Tel: 8-10-46-92

#### **2.- Ludoteca "Varita Mágica"**

Ludotecaria: Sonia G. Ríos

Dirección: Av. Hank González no. 50, Col. Valle del Anáhuac, Sección Ecatepec, Edo. de México.

#### **3.- Ludoteca "JESC" Jugar es crecer (18)**

Ludotecaria: Mónica Juárez Soria.

Dirección: Deportivo Villa Olímpica, Tlalpan, México, D.F.

Tel: 6-65-28-04

#### **4.- Ludoteca familiar "Benito Juárez"**

**Ludotecarios: Demetrio Viveros Vázquez y Alma Delia Gallegos Arreola**  
**Dirección: Av. Cuauhtémoc, no. 1242. Esq. Mpio. Libre, Col. Santa Cruz**  
**Atoyac. Benito Juárez, C.P. 03310, México D.F.**

**5.- Ludoteca "19 de septiembre"**

**Ludotecaria: Alicia de la Cruz Martínez**

**Dirección: San Antonio Abad no. 151, Col. Obrera, Cuauhtémoc, C.P.**  
**06800, México, D.F.**

**Tel: 7-41-33-07**

**6.- Ludoteca "La casita del juego"**

**Ludotecaria: María de las Mercedes Espinoza Cruz**

**Dirección: Gregorio Torres Quintero y prol. Quetzal s/n, Col. Purísima,**  
**Iztapalapa, C.P. 09340.**

**Tel: 6-14-19-69**

**7.- "Voluntariado Bancomer"**

**Ludotecaria: Rosa Alvarez Rodriguez**

**Dirección: Chabacano no. 10, Magdalena Contreras, México, D.F.**

**8.- Cosmoludoteca "Paquilitl"**

**Ludotecarios: Alejandro Nieto Camacho, Olga Lidia Olivia Pérez**

**Dirección: Grupo Voluntariado Pro-humanidad Calle 8, no. 10, esq. Sur**  
**27, Col. Leyes de Reforma de la Sección, Iztapalapa, C.P. 03940, México**  
**D.F.**

**9.- Parque ecológico de Xochimilco**

**Dirección:** Mercado de Plantas, Flores y Hortalizas de Xochimilco, Plaza central, Parque ecológico Xochimilco, periférico sur s/n.

**10.- Ludoteca "El cubil"**

**Dirección:** Escuela Superior de Educación Física en el Velódromo Olímpico

**11.- Ludoteca "Ferrocarrilera"**

**Dirección:** Col. San Rafael Tlanepantla, C.P. 54120, Edo. de México  
(Solo se da servicio a trabajadores del ferrocarril)

**12.- Ludoteca "Centro de prestación social no. 10"**

**Dirección:** En cuchilla del tesoro CTM Aragón

**13.- Ludoteca "Gali"**

**Ludotecaria:** Alejandra Grande

**Dirección:** Plaza Loreto en Av. Revolución, Esquina con eje 10.

**3.14 Opiniones de expertos acerca de las ludotecas**

El maestro José Luis Cervantes que imparte la materia de Recreación en el IEPATL y es Licenciado Administración del Tiempo Libre, opina que para ser experto en ludotecas lo mejor es la práctica, observar las que existen en el D.F., puesto que casi no hay nada escrito por parte de autores mexicanos y lo que existe son traducciones españolas de investigaciones hechas por autores franceses e ingleses, sobre las ludotecas en sus respectivos países.

El Dr. Manuel Puente Cervantes, de la Facultad de Medicina, explica la función que tiene el poner una ludoteca en ferias y exposiciones a nivel bachillerato: son actividades recreativas y es una idea de tiempo libre para los jóvenes; se toma como modelo educativo; se transmite la enseñanza por medio del juego; se busca que el joven tenga un cambio de actitud positiva.

La coordinadora de las ludotecas UNAM, en la ludoteca itinerante que se dio en el Encuentro Universitario del Bienestar, del 9 al 18 de octubre de 1996 en la Explanada de las Facultades de Medicina y Odontología, opina que a nivel profesional la ludoteca es recreación a través del juego, lo malo de una ludoteca itinerante es que no es posible traer todos los recursos a ella.

La Dra. Aguilar Cortés, directora del Departamento de Planeación Deportiva en el Consejo Nacional del Deporte CONADE, opina que más que una moda deben verse como un servicio que se da a la comunidad para satisfacer su necesidad de Recreación; pero en México es muy difícil que se vea de esta manera pues no contamos con una educación para aprovechar nuestro Tiempo Libre.

Una propuesta interesante es la de la Cosmoludoteca que concibe a todo usuario como núcleo de información, de interacción y de creatividad. Este proyecto lo tienen los ludotecarios en Cosmovisión Demetrio Viveros Vázquez, Olga Lidia Pérez y Alejandro Nieto Camacho, quienes han trabajado en la formación y la función de las ludotecas en UNAM, y actualmente trabajan en la ludoteca familiar Benito Juárez en la Av. Cuahutémoc 1242, en la Col. Santa Cruz Atoyac, teléfono 6-08-01-25. (19)

El proyecto ya se llevó a cabo en la ludoteca rural *Renacimiento Infantil*, la cual se encuentra en Achichipilco, Municipio de Yecapixtla, estado de Morelos

(20). Lo importante es que estos lugares entren en la sociedad y ésta entienda para que pueden servir. los planes existen pero el aceptarlos es lo que retrasa la función y a veces quedan en el olvido (21).

## REFERENCIAS

1. *Conferencia sala especial de materiales didácticos, materiales didácticos.* México: UNAM, investigaciones Bibliográficas, Difusión Cultural IIB, 1994. 1 cassette.
2. Biblioteca Nacional de México. Instituto de Investigaciones Bibliográficas. *Exposición sala especial de materiales didácticos.* México, 1994
3. Biblioteca Nacional de México: *Sala especial de materiales didácticos.* México: UNAM, 1996. 1 h.
4. *Ibidem.*, 1 h.
5. VALDEZ, Demetrio. *La ludoteca como alternativa de recreación para el uso constructivo del tiempo libre del niño en México.* México: D. Valdez, 1985. 71 h. Tesis (Licenciatura en Administración del Tiempo Libre)-Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre
6. VALDEZ, Demetrio. *Ludotecas: una alternativa de educación para el uso del tiempo libre.* México: Kaverz, 1993. 69 p.
7. CHANAN, Gabriel. *Juegos y juguetes de los niños del mundo.* Barcelona: Serbal: UNESCO, 1989. p.14
8. *Op. cit.*, p.10
9. *Op. cit.*, p.15

10. XII Feria Internacional del libro infantil y juvenil. *Catálogo de expositores*. México: Dirección General de Publicaciones, 1993. p.5
11. El Papalote Museo del Niño. *Guía para el visitante*. México: El Papalote Museo del Niño, 1994. 1 h.
12. ALARCON, Rafael. *A la sombra de los templarios*. México: Roca, 1990. p.75
13. Universidad Nacional Autónoma de México. Secretaría Administrativa. Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas. *Ludoteca*. México: UNAM, 1993. 1 h.
14. Universidad Nacional Autónoma de México. Secretaría Administrativa. Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas. *Ludoteca*. México: UNAM, 1990. 1 h.
15. Universidad Nacional Autónoma de México. Secretaría de Asuntos Estudiantiles. Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas. Subdirección de Recreación. *Ludotecas UNAM*. México: UNAM, 1994. 1h.
16. *Ibidem.*, 1h.
17. NIETO Camacho, Alejandro. *Directorio de Participantes, 1a reunión de ludotecarios*. México, 1996. 3 h.
18. Ludoteca JESC. *Ludoteca Jesc, jugar es crecer*. México: Jesc, 1997. 2h.

19 **Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión: ludotecas:**  
México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. 37  
h.

20 **Ibid.**, 37 h.

21 **PÉREZ, Olga Lidia. Conferencia sobre ludotecas.** México: UAM-Iztapalapa  
Coordinación universitaria, 1996. 2h.

## **CAPITULO 4 SELECCIÓN DE MATERIALES EN UNA LUDOTECA**

Para la tarea de seleccionar y adquirir materiales en la ludoteca se requiere de:

- a) Un estudio de usuarios
- b) Edificio
- c) Espacios con los que va a contar la ludoteca
- d) Recursos económicos
- e) Objetivos de la ludoteca

Una forma sencilla para seleccionar nuestro material como ludotecarios es según las edades de nuestros visitantes. Se necesita también la opinión de los especialistas en psicología evolutiva o piagetiana (1).

*Nota:* Más que Budozky o Montessori es Jean Piaget quien más estudió a los niños y sus teorías son usadas tanto por psicólogos como por los pedagogos ya que compara la evolución de la mente infantil con la evolución del hombre es por ello que universalmente han sido aceptadas.

### **SUGERENCIAS PARA LA SELECCIÓN DE MATERIALES**

#### **4.1 De acuerdo con las edades**

**4-5 Años:** surgen los compañeros imaginarios del niño, les gustan las mascotas, son autosuficientes en tareas sencillas como comer y vestirse.

Defienden agresivamente su yo, se dividen los sexos en cuanto a juegos tienen noción de grupo y de familia. Les gusta estar mucho con su madre, les gustan los ritmos y pueden estar activos o también pueden tener un juego estable, comienzan con la coordinación motriz delicada y se les enseña a recortar con tijeras y a anudar. Comienzan a pegar, y a jugar con arcilla; se recomienda que usen materiales para modelar como el engrudo y plastilina, cuadernos para iluminar, coches de fricción, ladrillos de construcción, columpios, resbaladillas, tobogán, cartulina para pegar recortes, muñecas y casas de muñecas.

**5-6 Años:** comienzan los juegos en grupo cada quién con su sexo, les gusta reemplazar al adulto en su trabajo con tareas sencillas y empiezan los juegos de imitación de las profesiones de los adultos o personajes de televisión, les gustan que se les lea cuentos. Inician ya la escritura, tienen cierta torpeza en actos complejos; cosen, y colorean. Se recomienda que jueguen con damas chinas, mecanos, rompecabezas sencillos, equipos deportivos, pelotas, balones, pintura de agua, cartulinas muñecas, juegos de cocina y té, cunas, títeres y marionetas.

**6-7 Años:** los niños ya ayudan a los padres en tareas sencillas del hogar, tratan de incluir a todos los presentes en sus juegos, su imaginación no tiene límite, no atienden a lo que no les interesa, persisten en sus actividades y les interesan los deportes manejan herramientas y se recomienda que jueguen con dominós, oca, mecanos, discos con música infantil, pelotas, balones, equipo deportivo, cuentos sobre la historia de la naturaleza, cuerdas para saltar y jalar.

**7-8 Años:** Sus juegos principales son de representación de la vida cotidiana, les gustan las adivinanzas, cuentos, comienzan a coleccionar cosas, les gusta el juego de las escondidillas, y encantados, pero necesitan de un

adulto en sus juegos y estar en grupo. Sus movimientos son gráciles y armónicos.

Se recomienda que tengan juguetes con temas domésticos, coches para armar, aviones, mecanos, bicicletas, patines, equipo deportivo, papalotes, cuentos fantásticos, juegos de mesa como el ajedrez, dominó y ping pong.

**8-10 Años:** les gustan las luchas cuerpo a cuerpo con sus padres, los juegos de destreza física, siguen coleccionando cosas, ayudan a las tareas domésticas, diseñan objetos complicados con materiales simples. Son osados y tienden a cansarse por tanta actividad. Les gusta dibujar. Se recomienda bicicletas, equipo deportivo, zancos, boliches, microscopios, lupas, peceras, historietas de aventuras, libros de ciencias, de ficción y acerca de la naturaleza naturaleza.

**10-13 Años:** empiezan a interesarse por el sexo opuesto, fiestas, diversiones en grupo, les gusta trabajar en equipo, escribir cuentos así como llevar un diario, inventan fantasías, se interesan por temas científicos, se recomienda que tengan juguetes especiales de química, botánica así como un microscopio, instrumentos musicales según la edad, juguetes eléctricos, equipos deportivos, rompecabezas complicados y juegos de mesa.

#### **4.2 Según Tomás Andrés Tripero**

Sugiere que para la selección del material en una ludoteca lo primero es quitamos informaciones sexistas. Podemos diseñar y modificar juguetes y adaptarlos al sexo, evitar temas de violencia en los juegos y juguetes que se desean conseguir, se deben buscar materiales que estimulen la cooperación,

estudiar los intereses del niño y elaborar propuestas a partir de los gustos de niños y niñas. (2)

#### **4.3 Según Joan Vial**

Opina que la selección la debe hacer el ludotecario tomando en cuenta que los juguetes deben desarrollar las facultades psicomotrices, mentales y sociales del niño.

Del juguete para ser escogido se debe valorar su estética y su calidad lúdica; es por ello que a veces se tiende a comprar juguetes antiguos o tradicionales. Es también importante que algunos juegos se puedan jugar colectivamente para desarrollar las relaciones interpersonales (3).

#### **4.4 Según El Patronato del Voluntariado Nacional de México**

Para seleccionar materiales en una ludoteca basada en la atención a la niñez sugiere los siguientes criterios

- Los juguetes elegidos deben ser sencillos para que su uso sea libre y espontáneo y el usuario no necesite de un experto para reconocer las cualidades del juego y del juguete
- El juguete que se seleccione debe estar elaborado con el objetivo de que cualquier persona lo manipule, con excepción de los que necesiten de ciertas explicaciones como el ajedrez y los juegos de estrategia.
- Al comprar juegos se cuida que sean atractivos, es decir que llamen la atención del niño por el colorido, estructura y encanto

- Al seleccionar hay que considerar las necesidades, costumbres, gustos y edad de quienes que van a usar el juguete
- Evitar juguetes bélicos, los que estén cubiertos con pinturas tóxicas o que contengan plomo, así como aquellos que sean altamente peligrosos.
- Procurar elegir juguetes sólidos, de alta durabilidad. Se debe tener presente el constante uso y posible maltrato de juegos y juguetes.
- Tratándose de juguetes de procedencia extranjera o de importación verificar que tengan instructivo en español.
- Rechazar los juguetes, tanto industriales como artesanales que obliguen al niño a asumir una posición de mero observador.

Para llevar a cabo la compra y la posterior clasificación de juguetes que conforman la ludoteca se deben considerar también los siguientes aspectos:

- Modelo de la ludoteca
- Características de la población a la que se atenderá
- Nivel económico de los usuarios
- Observar el reglamento de la ludoteca que permitirá el ingreso del juego y el juguete que se pondrá a disposición del usuario
- Espacio real para diseminar y / o repartir los juguetes (4).

#### **4.5 Recomendaciones de la Procuraduría Federal del Consumidor para la selección de juguetes.**

La PROFECO sugiere los siguientes criterios:

- Verificar que el juguete presente información al consumidor en el idioma español. En esa información deben aparecer los siguientes datos: nombre o razón social, dirección del fabricante o importador o exportador, marca y modelo, garantía, instructivo de armado y uso, centros de servicio, edad recomendada y el país de donde el juguete proviene.
- Elegir también según el precio del juguete o juego
- Elegir tomando en cuenta la preferencia de los niños en juguetes y juegos, su edad y el nivel económico del niño al que se va a dar
- Elegir según el precio del juguete o juego
- Elegir tomando en cuenta la preferencia de los niños en juguetes y juegos, su edad y nivel económico
- Acabado y calidad del juguete (5)

#### **4.6 Reflexiones entorno de la selección de juegos y juguetes para las ludotecas.**

En general para que un juego y un juguete se coloquen en el acervo deben favorecer el desarrollo emotivo, sentimental, intelectual y creativo, así como las habilidades psicomotrices que desarrollen la imaginación y la cultura. La colección de juegos y juguetes varía según las condiciones materiales y los usuarios. Los encargados de la ludoteca no deben escoger el acervo al azar;

#### **4.5 Recomendaciones de la Procuraduría Federal del Consumidor para la selección de juguetes.**

La PROFECO sugiere los siguientes criterios:

- Verificar que el juguete presente información al consumidor en el idioma español. En esa información deben aparecer los siguientes datos: nombre o razón social, dirección del fabricante o importador o exportador, marca y modelo, garantía, instructivo de armado y uso, centros de servicio, edad recomendada y el país de donde el juguete proviene.
- Elegir también según el precio del juguete o juego
- Elegir tomando en cuenta la preferencia de los niños en juguetes y juegos, su edad y el nivel económico del niño al que se va a dar
- Elegir según el precio del juguete o juego
- Elegir tomando en cuenta la preferencia de los niños en juguetes y juegos, su edad y nivel económico
- Acabado y calidad del juguete (5)

#### **4.6 Reflexiones entorno de la selección de juegos y juguetes para las ludotecas.**

En general para que un juego y un juguete se coloquen en el acervo deben favorecer el desarrollo emotivo, sentimental, intelectual y creativo, así como las habilidades psicomotrices que desarrollen la imaginación y la cultura. La colección de juegos y juguetes varía según las condiciones materiales y los usuarios. Los encargados de la ludoteca no deben escoger el acervo al azar;

deben seguir criterios de conocimientos científicos de higiene, psicopedagogía y estética. Ante todo, deben seleccionar materiales seguros, fáciles de limpiar y de desinfectar.

No se trata de reunir juguetes que convengan individualmente, sino de administrar una colección que se valorará en función de las necesidades de los niños o de los usuarios a los que atiende. Así que debe ofrecer a los niños juegos y juguetes inspirados en el medio ambiente en que viven como transportes, casas y oficios. Se necesita tener en el acervo juguetes y juegos didácticos que les enseñen a reglamentar sus juegos, precisan de juegos de habilidad, y al aire libre para que desarrollen la capacidad motriz. Se deben escoger juguetes que preparen al niño para la complejidad y diversidad de este mundo contemporáneo. Es por ello que la colección debe ser lo más completa posible, no faltando incluso el juguete bélico y el juguete ideológico.

Este último que es el que transmite una manera imperante de dominar en una sociedad a través del juego, como puede ser el ejemplo de la muñeca *Barbie*, que se muestra como símbolo de la belleza femenina por ser rubia y de ojos azules; este tipo de juguetes también deben estar en la ludoteca porque son contemporáneos y son del gusto de los niños.

El caso está en que los ludotecarios expliquen a los niños sobre el uso del juguete y el menor decidirá qué quiere jugar. Por tanto, la ludoteca tiene que ofrecer juguetes y juegos clásicos, científicos y contemporáneos (6)

## REFERENCIAS

1. *El niño*. México: Editorial Salvat, 1973. p.133-135
2. TRIPERO, Tomás A. *Juegos, juguetes y ludotecas: Aportaciones del primer seminario estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Escuela Universitaria Pablo Montesinos, 1991. p.203
3. VIAL, Jean. *Juego y educación, las ludotecas*. Madrid: Akal, 1988. p.96
4. *Documento de ludotecas: Manual*. México: El Voluntariado Nacional, 1993. p.13-14
5. "Calidad de juguetes". *Revista del consumidor*. No. 202, dic. 1993. p. 2-3
6. *Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión.: ludotecas:* México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. 37 h.

## **CAPITULO 5 ORGANIZACIÓN DE UNA LUDOTECA**

### **5.1. FORMAS DE ORGANIZAR UNA LUDOTECA**

#### **5.1.1 Proyecto Valmex (1).**

*Organización:* se basa en sus cinco secciones. Su organización es modular donde varios elementos integran un paquete lúdico adecuado. Se tiene un control por medio de fichas ludográficas, con un Reglamento bien estructurado donde también se indican objetivos y recursos. En la organización se debe tomar en cuenta el material para la operación administrativa: guardarropa, mesas, formas de registro, credenciales, fichero general donde estén todos los artículos, títulos y nombres; uso, utilidad y sección donde se puedan encontrar y el fichero por sección, su mantenimiento y vigilancia.

Los datos para registrar un recurso en una ludoteca son: nombre de la ludoteca, cómo obtuvo el material (compra, préstamo o donación) quien lo cedió (usuario, socio o invitado), fecha, artículo, sección, nombre del donador, autor o también productor, dirección de éste y observaciones.

Los datos para la ficha de préstamo son: nombre de la sección, fecha, material que se solicita, número de clave del artículo, nombre del solicitante, dirección, teléfono, firma y si es socio, usuario o invitado

Los datos para la ficha de registro como socio son: nombre de la ludoteca, número de cuenta en la ludoteca, nombre, firma, teléfono, dirección, código postal, edad, nacionalidad, nombre o dirección del trabajo o escuela,

obligaciones, grado o puesto, teléfono, y por último si es socio o renovación de credencial.

Los datos de la ficha del aval para tener la credencial como socio de la ludoteca son: nombre, firma, dirección delegación, código postal, edad, teléfono, nombre, y dirección del trabajo, puesto o delegación

La ficha de solicitud para socios tiene: nombre de la ludoteca, fecha, sección, artículo, nombre o título del material, observaciones, datos del solicitante como nombre, dirección, teléfono y edad.

Para organizar una ludoteca no basta el material, las instalaciones y muebles, se necesita a un ludotecario y en este tipo de ludotecas se propone que sean dos.

***Objetivos de la ludoteca:***

- Planear, organizar, realizar, dirigir, controlar toda la sección del sistema lúdico así como encaminar al óptimo aprovechamiento de los recursos con que cuente.
- Realizar investigación en el campo ludotecológico y apoyar los programas de educación para el uso social del tiempo libre.
- Elaborar estudios que permitan implementar sistemas, procedimientos y normas técnicas, para elevar la eficiencia de las ludotecas que surjan a partir de ésta

- Establecer normas técnicas básicas para el funcionamiento del sistema ludotecario.
- Proponer a la comunidad el servicio de información y orientación a la actividad lúdica, en forma eficiente.
- Proporcionar, planear y organizar congresos, cursos, seminarios y exposiciones de carácter científico, para el mejor conocimiento de la tiempoliberología en México
- Diseñar, elaborar y divulgar manuales de procedimientos para el mejor manejo de administración del material lúdico y ludográfico o ludotécnico.

*Clasificación y catalogación:* se usa el sistema Dewey para clasificar cada sección. A continuación se describe la ficha ludográfica para cada una de ellas.

- *Homo biblos:* nombre del recurso, edad para su uso, nombre del autor, tema, editorial, edición, índice o contenido, clave del recurso, especificaciones, utilidad, mantenimiento, instrucciones, contraindicaciones y clave del recurso.
- *Homo ludens:* nombre del juego o juguete, edad, sexo, participantes, espacio y dimensiones, objetivo, recursos necesarios para jugar, variantes, temperatura para jugar y clave.
- *Homo faber:* nombre del recurso, especificaciones, utilidad, mantenimiento, instrucciones, contraindicaciones y clave

- *Homo quinesis*: nombre del recurso, especificaciones, utilidad, mantenimiento, instrucciones, contraindicaciones y clave.

*Servicios*: préstamo de materiales, referencias, préstamo de audiovisuales, préstamo a instituciones y un boletín.

*Personal*: son de dos tipos

1. Ludotecario teórico: debe ser una persona a la que le guste su trabajo, con habilidad en el manejo de las fichas lúdicas, capacidad para la clasificación de juegos, conocimientos didácticos, facilidad para interpretar juegos y variantes de ellos, conocimiento de la clasificación de la ludoteca, creatividad en el diseño de espacios para guardar material lúdico
2. Ludotecario práctico: gusto por la práctica didáctica del juego, habilidad para jugar, explicar y organizar juegos con grupos, habilidad para el manejo de las variantes de los juegos, facilidad y carisma para la motivación al juego, a niños, jóvenes, adultos y ancianos de ambos sexos, conocimiento y habilidad para el manejo de dinámicas grupales, conocimiento de la ludoteca, creatividad para el diseño de espacios lúdicos.

#### 5.1.2 Organización de ludotecas según Jean Vial

*Ubicación*: lo mejor es que la ludoteca dependa de una casa de cultura o una institución socio-cultural que serán soporte socioeducativo para sus actividades

**Organización:** se debe tomar en cuenta su tamaño, su arquitectura, mobiliario, dotación de juguetes, usuarios y la posibilidad de ramificaciones, así como medios humanos y recursos monetarios; en la ludoteca debe haber una sala de espera, donde puedan permanecer los padres esperando a que los niños salgan del salón de juguetes o la sección en que estén, para que no influyan en la decisión de escoger del niño; además de que el lugar debe contar con un área de reserva de juguetes para sustituir los dañados, que cuenten también con una estantería abierta para que el niño pueda escoger el juego o juguete de su preferencia.

Los datos para registrar un juguete son: compra, clasificación, fecha de préstamo, fecha de recuperación y mantenimiento, número de juguetes. Una ludoteca evalúa su material según sus reglas, por lo que debe tener presente en sus finanzas y el pago de los ludotecarios.

En su control se deben tomar en cuenta las pérdidas y daños de los recursos.

Para prestar el material se hace por 15 días mediante una ficha que haga referencia a la fecha, niño y juguete, las fichas deben estar numeradas y con instrucciones del manejo del juguete, la mejor organización para una ludoteca es como la que se lleva en una biblioteca o centro de animación socio-cultural.

**Clasificación y catalogación:** cada ludoteca tiene su propio criterio para catalogar y clasificar sus recursos, pero aunque difieran en su catalogación y clasificación, el gusto de sus usuarios es algo que cuenta para organizar su material y obtenerlo.

**Servicios:** estantería abierta, préstamo interno y a domicilio, servicio de conservación y restauración del material.

**Personal:** los ludotecarios no deben ser voluntarios sino profesionales, calificados y por consiguiente remunerados, que tengan funciones parecidas a la de los bibliotecólogos, ya que deben de proveer de información precisa sobre los juegos y los juguetes, las características de éstos, estructura, funciones, operaciones de montaje y reparación, deben estar preparados para el diálogo con el niño, para motivarlo a jugar pero también educarlo para respetar el material que se le da; por tanto los conocimientos del ludotecario deben tener los enfoques siguientes: concepción de los juguetes por los fabricantes, enfoque psicológico del juguete, análisis de los juegos y juguetes según la edad, sexo, etnia, papel que desempeña el juego en la persona, enfoque psicológico y sociológico del juego, pedagogía del juguete y educación para el ocio. (2)

### 5.1.3 Organización de ludotecas según Tomás Andrés Tripero

**Organización:** una ludoteca debe tener reglamentos, horarios, poseer un plano y un organigrama, contar con recursos materiales como muebles, tener un equipo específico, contar con libros para familiarizar al niño con la idea de la lectura, contar con suficientes juegos y juguetes así como recursos económicos, tener espacios para el juego con ambiente estimulador.

En la selección de juegos y juguetes se toma en cuenta el escoger materiales y temas donde se evite la violencia; diseñar, construir y modificar juguetes corrigiendo información sexista, escoger el material que motive la cooperación.

ESTA TERCERA HOJA DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

**Objetivos:** revalorizar el juego tradicional, estudiar las actividades lúdicas de los niños para que ambos sexos den sus propuestas de juegos y juguetes para conseguirlos o confeccionarlos. También es importante que los mismos niños propongan los talleres que les gustaría tomar en la ludoteca, al igual que otras actividades.

**Catalogación y clasificación:** depende del criterio de la ludoteca

**Servicios:** préstamo; servicios de motivación, dar orientación a los educadores para introducir a los usuarios a nuevos juegos, talleres de diseño y confección de juegos y juguetes, talleres donde se estudie a juguetes con objetivos consumistas o de educación para el consumo, asesoría a los usuarios con otras actividades socioculturales.

**Personal:** de los ludotecarios depende el que se hagan actividades y talleres según el dominio que tengan en ciertas técnicas motivacionales.

Ellos deben elegir buenos juguetes, estar en los juegos con grupos de edad e intereses similares, dar orientación a los usuarios. (3)

#### **3.1.4 Organización de ludotecas según El Patronato del Voluntariado Nacional**

**Organización:** la forma más efectiva fue la de la ludoteca activa. Este diseño se retomó de la Casa del Escuinle. A.C., coordinado por Inés Westphalen y Marcos Limnes. Se propuso que en su acervo hubiera aproximadamente 120 juguetes para una ludoteca pequeña, se recomendó un

préstamo de 2 juguetes diarios a la vez. Este tipo de ludotecas estuvo diseñada para niños menores de 12 años.

Los requerimientos básicos para que funcionara el lugar eran: repisas, cajones, estantes, mesas, sillas infantiles, tapetes, papelería y acervo de juguetes así como protectores de escaleras. Convenía que por cada 20 niños hubiera un ludotecario.

Según la comunidad, la ludoteca pondría su propio reglamento y normas.

Una vez adquirido el acervo se procedía a elaborar las fichas de ingreso del juego y del juguete. Entre otros elementos de administración y operación de la ludoteca estaban: horarios, ficheros, cuotas y presupuestos. En el horario también se tomaban en cuenta sábados y domingos, el turno matutino y vespertino, los servicios que se daban a las visitas escolares, ritmo de vida de la población a la que atendía, periodos vacacionales y costumbres del uso del tiempo de la comunidad.

En cuanto a sus cuotas, la ludoteca tenía que ser un proyecto autofinanciable; de acuerdo al tipo de servicios las cuotas se clasificaban en 3 tipos:

Por el uso limitado del servicio: donde estaba el usuario el tiempo que quería estar en la ludoteca, teniendo acceso a todos los juguetes.

- Por el tiempo de permanencia: es útil cuando hay mucha demanda por el servicio y se requería dosificación de la estancia del usuario.
- Por inscripción y mantenimiento de membresías: inscripción permanente, inscripción anual y mantenimiento de la membresía por cuota mensual o

semanal o inscripción anual y una cuota simbólica cuando se hace uso del servicio.

Se podían combinar y tener también distintos tipos de cuotas. Los ficheros que podían estar en la ludoteca eran de dos tipos:

- Para juguetes: daban información sobre objetivos, características y ubicación del juguete en las áreas de juego, sus datos al anverso eran los siguientes: nombre de la ludoteca, artículo, fecha de ingreso a la ludoteca, fabricante, descripción, compra, donación y clasificación. Y al reverso se ponían las observaciones del juguete o del juego.
- Ficheros para los usuarios: donde se registraban los usuarios. Con estos datos se reconocía el tipo de población que asiste, zonas socioeconómicas y localización de la persona. Se podían hacer diferentes fichas pero era mejor no solicitar demasiados datos si no iban a ser utilizados o carecían de importancia. Los datos de la ficha eran nombre de la ludoteca, nombre del usuario, edad, fecha, nombre de los padres, dirección, teléfono y en el reverso se ponen las observaciones y compromisos del usuario.

Los ficheros podían ordenarse alfabéticamente o de acuerdo con el tipo de dato que nos interesaba o era más fácil de localizar. El presupuesto debía ser total, proyectarlo y definirlo según las características de la ludoteca, los presupuestos que se debían tener ya fijados eran el área de la ludoteca, horarios de los ludotecarios y el acervo lúdico que se requería.

*Los objetivos eran :*

- Brindar un espacio para el juego

- Apoyar el desarrollo de la personalidad
- Mejorar la comunicación de la familia
- Incrementar las capacidades cognoscitivas y afectivas del usuario.
- Animar la actividad comunitaria
- Proponer una alternativa para disminuir la inequidad de las oportunidades de desarrollo y entretenimiento

Las ludotecas del Patronato del Voluntariado Nacional se definieron como el lugar en donde tanto los niños como los padres, disponían libremente de los juguetes que se conservaban en el acervo de la ludoteca, con la mínima intervención del ludotecario en la organización y práctica del juego.

*Catalogación y clasificación:* una vez adquirido el acervo instrumental se procedía a elaborar las fichas de ingreso del juego y el juguete según sus características, áreas de desarrollo que favorece y edades para el que fue creado. El Voluntariado proponía tres tipos de clasificación, las cuales dependerían de su uso según el acervo de juguetes y del tamaño de la ludoteca:

1. Ludoteca Valmex: Homo biblos, homo fonus, homo quinesis, homo ludens y homo fáber. Esta clasificación para el Voluntariado se utilizó poco por lo complicado de su manejo. Demetrio Valdez pensó en egresados de la carrera en Administración del Tiempo Libre con conocimientos en recreación y juegos, quienes podrían llevar a cabo esta clasificación; pero el personal

con el que contaba el Voluntariado no era profesional en esta licenciatura, sino que venían de otras profesiones y requerían de algo más sencillo.

2. Por tipo de actividad: acervo gráfico, construcción, patio, teatro, artes plásticas y música.

3. Clasificación de La Casa del Escuinle, es la llamada Ludoteca Activa.

a) Construcciones: todos los juegos de armar

b) Rompecabezas y juegos de paciencia

c) Juegos de mesa y sociedad: intervención de dos o más personas

d) Títeres, marionetas y máscaras: Instrumentos de escenificación

e) Juegos de imitación: todo lo que produce la vida real.

f) Juegos deportivos

g) Juegos didácticos: pensados como medio para lograr fines educativos

h) Juegos musicales: instrumentos musicales o que ayudan a producir música o sonidos

i) Juegos y juguetes científicos

j) Juegos artísticos y manuales: permiten la manipulación y algún tipo de creación artística

k) Juegos electrónicos: computadoras y nintendos.

La clasificación es muy sencilla si se tienen todos estos juegos y juguetes en sus 11 niveles, pero tanto en ésta, como en las otras dos no se debe hacer una clasificación por sexo, ya que lo que requería el Voluntariado con las ludotecas es que se abriera la imaginación y no se encasillara.

*Servicios:* fue de préstamo interno, estantería abierta, capacitación a los ludotecarios, asesorías a ludotecas, recibir y guiar visitas escolares, abrir sábados y domingos.

*Personal:* para la labor de ludotecarios, se requirieron de prestadores de servicio social o una persona de la comunidad con capacitación teórica y práctica de juegos, que supiera de la importancia de los juguetes, organización y administración de la ludoteca. El Patronato del Voluntariado Nacional contempló la capacitación para el ludotecario como para el responsable de la operación de la ludoteca por contenido temático desarrollado en tres módulos.

1. Características de los niños: necesidades del desarrollo afectivo, cognitivo y social de los niños.
2. El juego: importancia de todas las personas, tipos de juguetes, orden de estos adecuado en el espacio, historia, características, utilidad, manejo y animación de grupos recreativos.
3. Bibliotecología: sistema de clasificación de instrumentos, libros, juguetes, administración de acervo de materiales para su recuperación, renovación y proyección de recursos materiales.

El perfil que el Patronato del Voluntariado quería del ludotecario era: gusto por la práctica del juego, conocimiento del manejo de dinámicas grupales, habilidad para jugar con niños y conocimiento de alternativas y potencialidades del juego y los juguetes.

Sus actividades eran: coordinar el juego, llevar un orden y un registro de los juguetes disponibles en la ludoteca, informar y orientar a los usuarios sobre la modalidad de las ludotecas, principalmente la suya, su funcionamiento y el tipo de colaboración que solicitará el usuario para que le diera servicio, supervisar el buen estado de los juguetes y proponer la compra, renovación y reproducción de los que encuentren en mal estado, llevar un control de usuarios y una lista de los juguetes utilizados para cada niño durante su estadía en la ludoteca. (4)

#### **5.1.5 Organización de una Cosmoludoteca**

*Organización:* la forma de llevarse el lugar depende del ludotecario, pero se requiere de papelería técnica ya que con ella se lleva el control del material, se hacen estadísticas y forma parte de la historia de la ludoteca cosa que muchas de ellas no tienen. En las ludotecas cosmogónicas su papelería técnica se compone de:

- Solicitud de préstamo con los datos del usuario, cantidad de recursos que va a solicitar, nombre del juguete o recurso, su clave y observaciones, fechas, número de registro, horas que se solicita y que se entrega, número de jugadores, ludotecario que entrega y que recibe, papeleta y número.
- Reglamento
- Solicitud de inscripción con los datos del solicitante y de su aval.

- Credencial
- Formas especiales para cursos de verano u otras actividades que se hagan.
- Ludocatálogo donde se controla el acervo, se lleva en hojas. No se lleva en listas, la papelería técnica debe ser llenada por el padre o tutor (alternativas, habilidades que desarrolla el recurso y observaciones).

*Clasificación y catalogación:* se clasifica por el sistema Mexicáyotl, creada por el ludotecario Alejandro Nieto Camacho con 7 secciones y cada hoja del ludocatálogo se compone de los siguientes datos: siglas de la ludoteca, sección a la que pertenece el recurso, si es para interior o exterior, tiempo aproximado de juego (Calculado en minutos) y generalidades (Número de jugadores)

*Servicios:* préstamo interno, asesoría a ludotecas, visitas escolares y estantería abierta.

*Personaf:* el cosmoludotecario es el que va a estar al frente de la ludoteca y él va a motivar y a organizar, hacer funcionar el lugar basándose en los intereses de los usuarios. Para ello en el curso teórico-práctico para la formación de cosmoludotecarios patrocinado por la UAM-Iztapalapa se dio la definición general sobre la tipología del ludotecario (6).

A) Perfil del ludotecario:

- Contar con hábitos de aseo.
- Sentir y demostrar afecto hacia sus semejantes.
- Gusto por brindar un trato personalizado, amable y cortés.

- Facilidad y carisma para motivar al juego tanto a niños, jóvenes, adultos y ancianos.
- Habilidad y gusto para jugar, explicar y organizar juegos grupales e individuales
- Creatividad para explotar los espacios físicos, los juguetes y los recursos materiales.
- Hablar con tono de voz tranquilo producto de una seguridad y confianza en sí mismos.
- Proyectar con el rostro y con la mirada un estado anímico de alegría tranquilidad y confianza.
- Mostrar tolerancia ante las muy variadas ideas, pensamientos, sentimientos y emociones de las personas, así como un nivel adecuado de tolerancia que le permita mantener un autocontrol ante la frustración.
- Ser discreto ante las confidencias de los usuarios.
- Estar dispuesto a aprender constantemente por medio de la lectura y nuevas experiencias. (6)

#### B) Tipología del ludotecario

**Pseudoludotecario:** se limita a prestar juegos, restringe el préstamo sólo al interior de la ludoteca y no explota creativamente las áreas exteriores, no mantiene una limpieza y un orden de los juguetes y documentos, no programa sus actividades, dejando todo a última hora, se presenta con figura de máxima autoridad, adopta actitudes y estrategias represivas para

mantener el orden, se molesta al dar informes, no muestra el interés para la actividad lúdica, carece de iniciativa y por tanto de un liderazgo, depende de sus superiores, no recibió capacitación o no la considera importante haciendo caso omiso de ella, la mayoría de las situaciones las percibe como un problema de difícil solución. Está en la ludoteca por lo que pagan, no mantiene un registro de los usuarios y por tanto no es posible aplicar estadísticas y no exhorta al usuario para que modifique hábitos.

- Ludotecario: mantiene orden y limpieza de la ludoteca y de los juguetes, exhorta al usuario para que sea limpio y ordenado, no está supeditado a las órdenes de sus superiores, por lo tanto tiene iniciativa y desarrolla un liderazgo, evita los esquemas de autoridad y el manejo de estrategias represivas para mantener el orden, es amable, cortés, carismático y atento, considera la capacitación como una parte importante dentro de su trabajo, maneja papelería técnica e informa con gusto.
- Cosmoludotecario: es la persona que está al frente de las cosmoludotecas, reúne las características del ludotecario, vive con marcos de referencia vivenciales más amplios que los culturales o los conceptuales.

### **5.1.6 Organización de ludotecas según la subdirección de Recreación y la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la UNAM**

**Ubicación:** se recomienda que esté en un lugar que permita el acceso rápido y fácil de la población, la distribución del material para su eficiente servicio y estar cerca de áreas verdes.

**Organización:** la coordinación de ludotecas en el túnel 18 cuenta con un manual para su organización, en donde se asevera que sus instalaciones deben estar diseñadas de acuerdo con las funciones y objetivos que persiguen, del tipo de usuarios que tenga. La ludoteca debe estar constituida por un vestíbulo, una gran sala de exposición y prueba de juguetes, despacho del ludotecario, almacén y sanitarios.

Se debe establecer cuotas de préstamo, valorando el servicio con respecto al material lúdico en préstamo, ya que ésta es una reserva económica para recuperar el material deteriorado y ampliar el acervo de la ludoteca.

En cuanto a su acervo, éste depende de la zona donde se encuentre y de las características e intereses de los usuarios, pero se recomienda que exista un mínimo de cuatro o cinco ejemplares de cada juguete para su disposición y para el préstamo. Todo material debe estar clasificado y colocado en estantes de madera.

El reglamento que se sigue en la ludoteca es similar al de una biblioteca, con normas, horarios de servicio, duración de préstamo, obligaciones, del

usuario, las condiciones de cobro de un juguete dañado o extraviado y demás especificaciones que incidan el servicio de la ludoteca.

En las solicitudes de préstamo se registra el material lúdico, su descripción, número y estado en que se encuentra. Los datos del usuario, nombre de la escuela o facultad del usuario, número de cuenta, domicilio, teléfono y firma. Y en el reverso de la solicitud aparece el reglamento.

En la solicitud de préstamo también está registrado el número de usuarios que emplean el servicio y la demanda de cada uno de los artículos que conforman el acervo; estos datos se utilizan para hacer una estadística.

*Clasificación y catalogación:* se lleva el sistema Valmex para clasificar y el catálogo se lleva en hojas sueltas.

*Servicios:* se prestan juegos, juguetes, se imparten talleres de guitarra, bales, ajedrez y teatro; el servicio es gratuito. Sólo se debe mostrar la credencial vigente de estudiante, maestro o trabajador, llenar una solicitud de préstamo

*Personal:* los ludotecarios son los encargados del préstamo del material lúdico a los usuarios, los asesoran para la utilización del mismo, motivan el interés hacia el juego, realizan eventos o torneos recreativos, conducen juegos organizados o predeportivos y organizan talleres para promover las 5 secciones que conforman la ludoteca, con el objeto de dar opción para el uso constructivo del tiempo libre que contribuya a la educación integral de la comunidad universitaria. Los requisitos mínimos para los aspirantes a ludotecarios son:

- Tener estudios en las áreas sociales, humanidades, económico administrativas, deportivas y recreativas.
- Tener cubierto un 60% de créditos como mínimo y un promedio de 8.
- Acreditar el curso de capacitación *Formación de ludotecarios*.

**El perfil del ludotecario:**

- a) **Conocimientos:** el ludotecario debe tener una buena comprensión y su cultura general debe ser amplia, tener conocimientos de los aspectos teóricos requeridos en el área sobre tiempo libre, ocio y recreación, contar con conocimientos básicos sobre diferentes disciplinas sociales, conocer las características del juego y su relación con la cultura, aspectos sobre el juego organizado o dirigido, conocimientos sobre ludotecas en su historia, objetivo y funcionamiento.
- b) **Habilidades:** para concentrarse en una tarea específica y poder realizarla de forma efectiva bajo presión, expresar con claridad y fluidez sus ideas para jugar diversa variedad de juegos de mesa, para tener didáctica lúdica, para el manejo de grupos, para conducir juegos organizados o dirigidos.
- c) **Actitudes:** debe cooperar en las actividades que se le encomienden, así como trabajar en equipo; debe tener gusto por lo que hace, disposición hacia el juego y la creatividad, ser seguro de sí mismo, con iniciativa y responsabilidad, mostrar control en sus emociones, aceptar fácilmente a las personas y tener relaciones interpersonales adecuadas así como que tenga espíritu de servicio. (7)

## **5.2 Diferentes tipos de clasificación de juegos para una ludoteca.**

Existen diferentes formas para clasificar juegos que la ludoteca puede tomar en cuenta:

### **5.2.1 Según la UNESCO**

- **Representaciones:** que son reproducciones a escala de un objeto tridimensional.
- **De ejercicios y habilidades según reglas:** son los juegos que contienen instructivo o que por tradición poseen una forma de llevarse a cabo
- **Tradicionales, legendarios o religiosos:** están ligados a las creencias y folklore de un lugar
- **Los de modo de vida actual:** son juegos y pasatiempos modernos. (8)

### **5.2.2 Clasificación hecha por Jack Botermans y otros**

La siguiente clasificación está hecha por los investigadores holandeses e ingleses en juguetería Jack Botermans, Tony Burret, Pietr Van Delft y Carla Van Splutem.

- **Juegos de tablero antiguo**
- **Juegos misteriosos**

- **Juegos de dados**
  
- **Juegos sobre papel blanco**
  
- **Juegos de azar**
  
- **Juegos de cartas**
- **Juegos de dominó**
  
- **Juegos de tablero contemporáneos**
  
- **Juegos de alineamiento y configuración**
  
- **Juegos de estrategia**
  
- **Juegos de persecución**
  
- **Juegos de competencia**
  
- **Juegos de computadora modemos**
  
- **Juegos al aire libre**
  
- **Juegos de niños**

**Es una clasificación para el punto de vista europeo y oriental. (9)**

### **5.2.3 Según George Butler**

George Butler en su libro *Introducción para la Recreación de la Comunidad* propone la siguiente clasificación para juegos y actividades de tiempo libre:

- **Juegos activos y deportivos**
  - Poco organizados
  - Individuales y en pareja
  - Gimnásticos y acrobáticos
  - En grupo o en equipo
- **Musicales o de interpretación**
- **Artesanales**
- **Teatrales**
- **De baile**
- **Al aire libre**
- **Literarios**
- **De colección**

La clasificación enfoca a los juegos dentro de las actividades donde pueden estar y engloba a todas las edades. (10)

#### **5.2.4 Clasificación según los intereses y habilidades del niño**

- **Activos: Motrices**
  
- **Pasivos: Sedentarios**
  
- **Tradicionales**
  
- **Modernos**
  
- **Rítmicos**
  
- **Por equipo**
  
- **Por pareja**
  
- **Individuales**
  
- **De contacto**
  
- **De piso**
  
- **De salón o cerrados**
  
- **Con aditamentos**
  
- **Sin aditamentos**

- Auditivos
- De pared
- De pelota
- En papel
- De relevos
- De azar
- en familia
- De distracción
- Para playa
- Para transporte
- De campo
- Acuáticos
- Aplicación (11)

Esta clasificación es el resultado de un estudio sobre gustos e intereses de los niños de las edades de 4-13 años (12).

### **5.2.5 Según Joan Vial**

La Universidad de París-Norte en un coloquio hecho en 1977 de juguetes y sociedad coloca así a los juegos

- De sociedad
- De exterior
- Para niños pequeños
- Afectivos
- Antiguos
- Bélicos

El juego bélico ya está tomado en cuenta aún con o sin el parecer de psicólogos, pedagogos e investigadores lúdicos. Otro juego que se está tomando en cuenta es el de colección donde también entran juguetes de este tipo.

### **5.2.6 Según Guadalupe Aguilar Córtes**

Otra clasificación de los juegos es la de la Dra. Guadalupe Aguilar Cortes.

- Juegos de ejercitación de movimiento
- Distracción, goce y alegría

- **Reproducción: repetición, imitación, imposición y participación. (13)**

### **3.2.7 Clasificación Dewey**

Los juegos en el sistema de clasificación Dewey se ubican en el número 790 y se agrupan de la siguiente manera

- **Mecánicos y científicos**
- **Competencia**
- **Sedentarios**
- **Actividades con grupos**
- **Familiares**
- **Según el sexo**
- **Para inválidos**
- **Techo**
- **De acción**
- **De prendas y truco**
- **Rompecabezas y acertijos**

- **Crucigramas**
- **Adivinanzas**
- **Matemáticos**
- **Magia**
- **De destreza**
- **De azar**
- **Atleticos**
- **De raquetas**

#### **5.2.8 Clasificación de la Biblioteca del Congreso de Washington:**

El sistema de clasificación de la biblioteca del Congreso de Washington agrupa los juegos de la siguiente manera:

- **De recreación**
- **De niños**
- **De diversión**
- **De actividades creativas**

- Sedentarios
  
- Manuales
- Simbólicos
  
- Religiosos
  
- Folklóricos
  
- En grupo
  
- En la literatura
  
- Juegos de fiestas como los bailes
  
- Juegos escolares y terapéuticos

#### **5.2.9 Según la Educación Física**

Otra clasificación es la que da José Luis Cervantes, con la colaboración de Aguilar en cuanto al juego y como lo ve la educación física.

- Deporte: Que es practicado por la élite
  
- Juego deportivo: Practicado por escolares
- Juego predeportivo: Variante del juego dirigido
  
- Juego motor: Variante también del juego dirigido

- Juego libre: Lo práctica el hombre en todo momento de su vida

### **5.3 Clasificaciones Para Juguetes**

#### **5.3.1 Por edades**

Por la edades de los niños, podría ser de 4-13 años, que es la edad del preescolar y de la pubertad, e incluye los intereses de cada edad. (14)

#### **5.3.2 Según el coleccionismo inglés**

El siguiente criterio fue hecho por los especialistas ingleses en coleccionismo de juguetes Gordon Gardiner y Alistair Morris y es más bien para museos sobre juguetes o para un coleccionista de ellos o también para un anticuario, con el fin de que se seleccione el material que se va a tener.

- Precio o valor
- Antigüedad
- Disponibilidad
- Rareza
- Estado
- Área
- Estilo

- **Novedad**
  
- **Material**
  
- **Acabado**
  
- **Sexo**
  
- **Edad**
  
- **Procedencia**
  
- **Época**

Estos puntos pueden estar dentro de los detalles físicos en una tarjeta ludográfica mientras que en el área de notas se agregaría si es actual el juguete, es para coleccionistas, si es recomendable para ciertas edades, escala, idioma de las instrucciones, título original, cantidad de accesorios, material de la envoltura y datos de ellas (18), en cuanto a datos del juguete. También puede adaptarse a los juegos incluso tomando a la ludoteca como un centro de información, su tarjeta ludográfica puede ser como la de un museo

### **5.3.3 Juguete didáctico y juguete bélico**

Otras clasificaciones para los juguetes que se han tomado en cuenta son la del juguete didáctico que estimula el desarrollo físico y mental del niño, además de que indica para qué edad se destina y para qué se utiliza. Otro juguete ya dentro de las clasificaciones es el juguete bélico, el cual antes se

evitaba para que el niño no aprendiera a ser agresivo pero se ha demostrado que incluso con ese tipo de material el niño desfogaba ese sentimiento y lo mejor es un juego, o un juguete o un deporte.

El juguete para coleccionistas es otro punto para clasificación que antes era sólo para adultos, pero sucede que a la edad de 7 años el niño comienza a coleccionar y a guardar sus objetos favoritos como tesoros (17) y ya con el transcurso del tiempo deciden si conservan su colección o no, y qué se va guardar o a descartar.

El juguete decorativo o artístico, que son más bien los de exposición como muñecas de porcelana y osos de peluche es otra clasificación ya aceptada.

#### **5.3.4 Según La PROFECO**

La Procuraduría Federal del Consumidor PROFECO en base a un estudio de juguetes con mayor demanda en el mercado, realizando las pruebas necesarias según la normatividad mexicana, ha clasificado a los juguetes de la siguiente manera, guiándose en las siguientes pruebas: acabado del producto, información al consumidor sobre el producto, análisis del instructivo, garantía, prueba de uso, de financiamiento, de seguridad, de resistencia estructural y durabilidad; la clasificación es la siguiente

1. Recreativos: desarrollan el sistema motor y mental así como el conocimiento social. Entre ellos están los patines, columpios, pelotas, muñecas y carritos.

2. **Educativos:** despiertan la creatividad, habilidad, imaginación, concentración, el desarrollo de conceptos y la memoria. Entre ellos están: rompecabezas, cubos, juguetes armables y libros para colorear.
3. **Científicos:** fomentan la curiosidad de conocer el porqué de las cosas por ejemplo los juegos de química.
4. **Bélicos:** canalizan la agresividad del niño. Entre ellos están las pistolas, rifles, arcos y flechas, resorteras, soldados y tanques etc.
5. **De salón:** desarrollan la agilidad mental y fomentan la competencia como el ajedrez, backgammon y las damas chinas.
6. **De azar:** dependen de la suerte y en factores fuera de la habilidad o inteligencia como la lotería, turista y la ruleta.

### **5.3.5 El juguete tradicional mexicano**

Antes de seguir con otras clasificaciones se hace aquí un apartado especial para el juguete popular de nuestro país. El plástico hizo que los elementos lúdicos duraran más, el niño de la ciudad se siente más atraído por este al que también se le conoce como juguete industrial y el popular, el que por generaciones se ha hecho en nuestro país ha quedado fuera. En México el juguete tradicional es producto de la unión de elementos históricos, valores de nuestra cultura; es sencillo y expresivo y hecho de materiales simples.

Las actividades que son habituales en muchos de los estados de México se representan en miniatura. Las herramientas de trabajo y los instrumentos musicales, por ejemplo, se hacen a escala para que jueguen los pequeños y

para llamar su atención y mantenerlo entretenido con el movimiento, sonido, con el tacto y colores. El reto de toda cultura y en todo tiempo es hacer lo adecuado para cualquier edad.

Existen especialistas que hacen juguetes en serie. Pero la elaboración de objetos a escala por nuestros artesanos para niños y adultos que gustan de las miniaturas por su belleza y creatividad, supera a un juguete comercial

Muchos de los juguetes tradicionales o folklóricos mexicanos se hacen por temporada como pueden ser las festividades del año o las estaciones del año. Los materiales con que se fabrican son las siguientes:

- El juguete de hojalata o latón: como cometas, aviones, camionetas, globos de lamina parecido a los rehilletes, carruseles, cajas y armas.
- Juguetes de cartón: muñecas, calaveras, animales, rehilletes, nacimientos
- Juguetes de madera:
  - a) Madera torneada:
  - b) Madera ensamblada:
  - c) Madera laqueada: son principalmente figuras en forma de animales, cajas y volantines de feria.
- Trapo: muñecas y también se les suele llamar textiles
- Hueso: prendedores, collares y pulseras

- Barro: se hacen estos juguetes en todo el país
- Cesto: como canastas, sonajas de gallitos, tortilleros, bolsas, mulitas de Corpus Christi, nacimientos; los lugares donde se hacen son Sonora, en Oaxaca los zapotecas y mixtecas, en San Luis Potosí los otomíes, en Quintana Roo los mayas, en Guerrero y Veracruz los nahuas y en Michoacán los tarascos. Otros materiales que se usan son las semillas y las cáscaras de nuez y pistache para nacimientos y se les conoce como "pulgas".
- Azúcar: como las calaveras, sarcófagos y representaciones de comidas a escala para altares de día de muertos así como frutas también a escala hechas con camote o con dulces de leche.

También se utiliza el cristal o vidrio, pero para elaborar un juguete decorativo más que de uso para el niño, por el peligro que representa. Se usa además el cobre y también el papel de china (19).

México clasifica el juguete artesanal según el material o el lugar de donde proviene (20). Entre otros juguetes tradicionales de nuestro país están los soldados de plomo, los dioramas didácticos como son las cocinitas, boticas, negocios, mercados. También tenemos a las máscaras, papalotes, reatas, yoyos, resorteras, baleros, marionetas, silbatos, canicas, matatenas, piñatas, zancos, aros, bastones, tableros, cochinitos de alcancía, matracas. Dentro del juguete tradicional se encuentra el festivo, que se hace en ocasión de fiestas civiles o religiosas.

Para festividades religiosas de nuestro país se hacen: judas de semana santa, mulas de Corpus, las calaveras de días de muertos, piñatas y

nacimientos de Navidad, y entre las festividades civiles están: Las banderas, cometas y cascos que se venden los días 15 y 16 de septiembre. El juguete artesanal por su forma particular y su pequeña producción ya ha caído en la valoración de juguete de colección (21).

### **5.3.6 Clasificación de la UNESCO**

- De representación
- Con reglamentos
- Tradicionales
- Modernos
- Básicos
- De colección
- Didácticos (22)

### **5.3.7 Según Joan Vial**

La de Jean Vial es un criterio para valorar juguetes en un catálogo: Por edad, material, lugar, precio y uso (23).

### **5.3.8 Clasificación de la Biblioteca del Congreso de Washington**

La clasificación de la Biblioteca del Congreso de Washington los clasifica así:

- Miniaturas

- En piezas y de armar
- Juguetes de cerámica
- Personajes en juguetes
- Educativos
- Muñecas
- Electrónicos
- Mecánicos
- El de cajas de cerillos
- Juguete de metal
- 
- De papel
- Sonajas
- De motor
- Blandos
- Caballos de juguete

- Pistolas de juguete
- Juguetes de madera
- Patines
- Colecciones privadas
- Primitivos
- Prehistóricos
- Científicos
- Manufacturados
- Manuales
- En serie
- Religiosos
- Doctrinales
- Yoyos
- 
- Intelectuales

- Decorativos
- Antropológicos
- Artísticos
- Especiales
- Casas de muñecas
- Osos de peluche
- Juguetes hechos con molde
- De la marca Dinky
- Saltarines o de sorpresa
- Marca Lego
- Matracas
- Pirinolas

### **5.3.9 Juguete de estatus, y juguete de propaganda**

Otro tipo de juguete es el de estatus como el un tren eléctrico, o la casa de muñecas. Uno más es el juguete de propaganda que es el que imponen las marcas comerciales a través de los medios de difusión y son de entretenimiento pasajero. (22)

### 9.3.10 Clasificación Mexicáyotl

El ludotecario Alejandro Nieto Camacho en el proyecto de cosmolutotecas propone la siguiente clasificación para juegos y juguetes en una búsqueda de llevar estos centros a toda la nación, fuera de esquemas dados por extranjeros como puede ser el caso de los españoles o incluso salirse del esquema hecho por Demetrio Váldez en su sistema Valmex con el cual se han dirigido todas las ludotecas y en opinión de este ludotecario no es muy completo ya que solo cubre 5 secciones. El sistema de Alejandro Nieto se llama Mexicáyotl que traducido del náhuatl al español significa "Mexicanidad". El método está hecho para facilitar la clasificación y la fácil administración del material sus secciones son:

- Makull-xochitl: este nombre lo tomó de la deidad del juego entre los nahuas sus siglas son MX. El acervo que compone esta sección es: Agua y arena (los de tierra o los de playa), armado ( construcción), azar, campo, bosques, cartas, científicos, deportivos, educación especial, electrónicos esculturas, estimulación temprana, lenguaje, patio, playa, predeportivos, salón y tablero.
- Titlahuacan: el nombre viene del dios Tezcatlipoca en su manifestación de protector de la danza y la música. En esta sección se quiere poner todo lo referente al teatro y simulacros, sus siglas son TC y se compone de vestuario (bisutería, disfraces, maquillaje, marionetas, máscaras, teatro guiñol) y mobiliario (cojín, hamaca, petate y tapete)
- Xochiquétzal: es el nombre por la diosa del amor y se refiere esta sección a los juegos y juguetes eróticos. Sus siglas son XQ

- **Ipalnemouani:** en náhuatl quiere decir "Aquél por quien existimos" se refiere a los juegos esotéricos tales como las cartas del tarot, el juego de la oca, el ajedrez, los laberintos medievales, el patolli o el tlachtli sus siglas son IN.
- **Amoxtli:** que son los materiales impresos dedicados a la recreación como son los libros, revistas, carteles y fotografías y sus siglas son AM
- **Xochipilli:** dios protector de los músicos entre las tribus nahuatlacas. Aquí se refiere a instrumentos musicales, aparatos electrónicos como las cámaras de video, los equipos de sonido, las radiograbadoras, la televisión, las videocaseteras y los accesorios de estos como audífonos, bocinas, cassettes, discos compactos, discos L.P., micrófonos
- **Nappatecuhtli** era el dios y protector de los que fabricaban papas y otros objetos hechos con el tule de las lagunas. Aquí se refiere a la sección de hacer, de fabricar el propio juego o juguete con materiales como las acuaralas, barro, crayolas, cuerda, colores madera, marcadores, material de rehuso, papel, pegamento, pinceles, plastilina, plumones y yeso; sus siglas son NT (24).

Fuera de esta clasificación están los juegos y juguetes bélicos, ideológicos y chatarra ya que según el autor de esta misma no contribuyen al desarrollo integral del ser humano, ya que los bélicos fomentan la violencia, los ideológicos transmiten una ideología de manera implícita o explícita y la chatarra va en detrimento de la economía familiar, en caso de que tuvieran en una cosmoludoteca sería como material de estudio para conocerlos y analizar las conductas que se manifiestan durante la actividad lúdica, así como su calidad. Se puede facilitar siempre y cuando el ludotecario de una explicación

previa de su uso; por tanto no se les pensó un nombre en nahuatl para ellas sólo se tiene por JB=Juguetebelico y JI=Juguete ideológico.

Por cuestiones de que aún no se edita este sistema y por protección a los derechos de autor, en el borrador que se facilitó para dar el curso de cosmoludotecarios aparecen las 7 secciones en una manera muy simple y hasta puede parecer inconclusa. El autor explicó que cada sección, se compone de más subsecciones siendo un total de 30 hojas. Es muy probable que este sistema pueda salir el próximo año así como un directorio nacional sobre todas las ludotecas de México (25).

## REFERENCIAS

1. VALDEZ, Demetrio. *La ludoteca como una alternativa de educación para el uso del tiempo libre del niño en México*. México: D. Valdez, 1985. 71 h. Tesis (Licenciatura en Administración del Tiempo Libre) - Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre.
2. VIAL, Jean. *Juegos y educación, las ludotecas*. Madrid: Akal, 1988. p. 94-99
3. TRIPERO, Tomas A. *Juegos, juguetes y ludotecas. aportaciones del primer seminario estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Escuela Universitaria Pablo Montesinos, 1991. p. 197, 203, 219-222.
4. *Documento de ludotecas: manual*. México: El Voluntariado Nacional, 1993. p. 15-28.
5. *Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión*. México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. h. 20-30
6. *Ibidem.*, h. 27
7. *Ibidem.*, h. 27-30
8. CHANAN, Gabriel. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Serbal, UNESCO, 1989. p.7
9. BOTERMANS, Jack. *El libro de los juegos*. Madrid: Plaza y Janes. p.5-7

10. BUTTLER, George. *Introducción a la recreación para la comunidad*. Buenos Aires: Editorial Bibliográfica Argentina, 1960. p. 261-267
11. *Conferencia de juegos y dinámicas de grupos*. México: IEPATL, 24 de octubre 1985. 2 h.
12. *El niño*. México: Editorial Salvat, 1973. p. 133-135
13. AGUILAR C., Lupe. *El papel de los juegos tradicionales en la educación física*. México: CONADE, 1986. p.14-15.
14. Op. Cit. p.120
15. GARDINER, Gordon. *Metal toys*. Londres: Salamander Book, 1984. p.10-15.
16. *Ibidem.*, p.10-15.
17. Op. Cit. p.110, 133-135.
18. "Quien es quien en juguetes". *Revista del consumidor*. No. 202. Dic. 1993. p 2-3
19. *Exposición de juegos y juguetes tradicionales mexicanos*. México: INAH, 1992
20. *Exposición del juguete tradicional mexicano*. México: Centro Cultural Isidro Fabela, 1995

21. *Exposición de juegos y juguetes tradicionales mexicanos*. México: INAH, 1992

22. Op. Cit. p.11.

23. VIAL, Jean. *Juegos y educación, las ludotecas*. Madrid, Akal, 1988. p.96.

24. *Curso teórico-práctico: formación de ludotecarios en cosmovisión: Ludotecas*. México: UAM-Iztapalapa, Coordinación Universitaria, 1996. 37 h.

25. *Ibidem.*, 37 h.

## **CONCLUSIONES**

La presentes conclusiones son el resultado de cerca de 5 años (septiembre de 1993-marzo de 1998) de trabajo.

El término ludoteca, por lo menos en este país, se presta a que sólo se piense en niños. Se siguen viendo como lugares que no son serios para tratarse como centros de información e incluso la opinión de muchos ludotecarios es que una ludoteca no debe ser vista como una biblioteca especializada, aunque su organización y servicios sean parecidos. Tal pareciera que la recreación, la información y la investigación estuvieran peleadas.

La ludoteca, por la vía del entretenimiento busca proporcionar información para que el usuario forme su propio criterio y personalidad. Reitero que los servicios ludotecarios deben darse a todas las edades, para educar en el juego y con el juguete que es el soporte material del juego, inventar, dar ideas técnicas y recursos lúdicos que permitan al usuarios disfrutar de su tiempo libre.

Entre sus funciones está la de recuperar juegos populares y tradicionales. También puede ser un laboratorio de investigación para especialistas que deseen estudiar sobre las actitudes recreativas.

Un problema que tienen y por ello no se definen como centros de información es que no hay un consenso para que todas lleven una sólo forma de clasificar y catalogar su material

En estos 5 años he visto el auge del movimiento que comenzó como una moda, sin fructificar del todo en México como ha sucedido en Europa. Es por ello que algunas ludotecas han desaparecido, como las que pertenecían al Patronato del Voluntariado Nacional, que fueron un proyecto muy importante para la atención a la niñez pero sólo en el sexenio pasado. Otras han permanecido y algunas se han formado como las que han sido de Voluntariados independientes o que pertenecen a delegaciones, sindicatos o instituciones privadas como son el caso de la Ludoteca Familiar Benito Juárez, que pertenece a la Delegación del mismo nombre, la ludoteca 19 de Septiembre que pertenece al sindicato de costureras y la ludoteca La Canica que pertenece al Club Alemán.

Las ludotecas son espacios para jugar, pero también podrían ser centros de información especializados en estos documentos como son los juguetes, que conforman una colección especializada.

También considero que la mejor organización que puede tener un lugar así es como la que posee una biblioteca, pero por falta de una buena dirección, de personal especializado, de recursos económicos y de criterio de los mismos organizadores es que la mayoría prefieren seguir separando recreación de información e investigación. Además siguen siendo espacios mal administrados.

Por mucha propaganda, folletos y manuales que se tenga en una ludoteca si no se sabe informar a la comunidad de lo que es y de sus beneficios

nunca va a ser aceptada por la gente ya que no se valorará como una necesidad de entretenimiento y de salir de la rutina .

Los juguetes debe tener una lógica en su ordenamiento según los requerimientos de sus usuarios y las metas que la misma institución busque satisfacer. Este tipo de materiales pueden sistematizarse de acuerdo con las reglas de catalogación y clasificación existentes. Los ludotecarios, deben tener una preparación bibliotecológica que les permita ofrecer mejores resultados en la organización y el uso de la ludoteca.

Si de un juego y un juguete podemos obtener información psicológica, sociológica, pedagógica, geográfica, artística, histórica, tecnológica, que se puede transmitir e investigar para conocer más del género humano por medio de sus distracciones, la ludoteca no sólo debe ser un espacio para el juego y el juguete sino también para el conocimiento.

## GLOSARIO

- **Cosmoludoteca.** Este término se refiere al lugar que no sólo va a prestar juegos y juguetes tomando como el centro de información, de interacción y de creatividad al usuario, que es quien da motivo de ser al juego y al juguete. (1)
- **Cosmoludotecario.** Operador técnico y administrativo de la cosmoludoteca que da servicio al público prestándole el material lúdico y asesorándole sobre él. (2)
- **Ludobus.** O ludoteca móvil es la que lleva el servicio de préstamo de material lúdico a lugares donde no existe una ludoteca permanente. Se transporta parte del acervo en camión o camioneta equipado con repisas. (3)
- **Ludocatólogo.** Inventario de control de acervo de una ludoteca llevando un orden para identificar y localizar el acervo. (4)
- **Ludográfico y ludográfica.** La información impresa sobre juegos, juguetes y actividades recreativas. (5)
- **Ludotecario.** Persona que efectúa el préstamo del material lúdico a los usuarios, los asesora para la utilización del mismo, motiva el interés hacia el juego, realiza eventos o torneos recreativos, conduce juegos organizados o predeportivos y organiza talleres para promover las secciones que conforman

la ludoteca, con el objetivo de dar una opción para el uso constructivo del tiempo libre. (6)

- **Ludotecario práctico.** Persona persona que práctica con los usuarios los juegos, los explica, organiza, motiva a los usuarios y tiene habilidad en la animación socio-recreativa. (7)
- **Ludotecario teórico.** Maneja las fichas ludograficas, tiene gusto para investigar sobre temas que tengan que ver con las actividades lúdicas del ser humano, tiene habilidad en la clasificación de juegos y juguetes para ludotecas, sabe diseñar espacios para tener el acervo lúdico. (8)
- **Ludotécnico o ludotécnica.** Concieme al conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve el ludotecario para asesorar al usuario sobre juegos ~~recreativos~~ (9)
- **Ludotocológico.** Término usado para abarcar el área de estudio de las actividades recreativas. (10)
- **Pseudoludotecario.** Persona al frente de la ludoteca que se limita a prestar el material lúdico sin tener conocimiento del acervo ni del trato al público, sin mostrar interés por las actividades de la ludoteca. (11).
- **Tempolibrología.** Disciplina que estudia el tiempo libre, su relación con otros fenómenos sociales y los elementos que en el influyen. (12)

## REFERENCIAS

1. *Curso teórico-práctico formación de ludotecarios en cosmovisión: ludotecas.* México: UAM-Iztapalapa, Coordinación de Extensión Universitaria, 1996. h.19.
2. *Ibidem.*, h.30.
3. SÁNCHEZ García, Verónica. *Manual de organización de ludotecas UNAM.* México: UNAM, 1995. p.1.
4. *Op. Cit.* p.18
5. VALDEZ, Demetrio. *Ludoteca: una alternativa de educación para el uso del tiempo libre.* México: Kavers, 1993. p.34, 41.
6. *Op. Cit.* p. 4.
7. *Op. Cit.* p.61
8. *Op. Cit.* p.61
9. *Op. Cit.* p.65
10. *Op. Cit.* p.21
11. *Op. Cit.* h.29
12. *Op. Cit.* p.2