

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FES IZTACALA

LA LUDOTECA Y EL PERFIL DE PERSONALIDAD DEL LUDOTECARIO

T E S I S E M P I R I C A

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGIA

P R E S E N T A:

REYNA JOSEFINA REYES ALBA.

ASESOR: MTRA. FAYNE ESQUIVEL ANCONA.

DICTAMINADOR: NORMA LETICIA CABRERA FERMOSE.

DICTAMINADOR: JOSÉ ESTEBAN VAQUERO CÁZARES.

EDO. DE MÉXICO.

ABRIL 2005.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS

A Dios:

Por darme la fuerza y entereza para llegar hasta aquí.

Y por enseñarme a vivir cada día para darte gracias por todo lo bueno que tengo.

A mi Papi y Mami:

Les doy las gracias porque ustedes fueron quienes con su ejemplo me han enseñado a tener bases firmes y han sembrado en mí el deseo por estudiar, leer y aprender.

Pero sobre todo les agradezco por siempre apoyarme en las decisiones que he tomado y por estar a mi lado.

¡Gracias por darme la vida!

A mi Mamita Linda:

Este es un triunfo de las dos, al igual que

Mi hijo, gracias por estar siempre conmigo

Y por creer en mí. Con esto comienza todo lo bueno que tengo que hacer por ti.

Mamita, espero me alcance la vida para agradecerte todo lo que tú haz hecho por mí.

Te quiero Mamita.

A mi Tío Joaquín y mi Tía Sony:

Gracias por estar siempre presentes muchas gracias, ustedes son unos grandes pilares en mi vida.

Los quiero mucho.

A mis amigas:

Les doy las gracias a mis amigas de la Facultad:

Edith Chávez, Cristina Ramírez, Emilia López

También a mis amigas del Club:

Rosita Fresita, Vicky Germán, Irene Tirado, Amelia

Hernández, Jose Hernández, Mtra. Lupita Revilla

Por que sin todas ustedes no me habría atrevido a

Tomar decisiones tan radicales en mi vida y sobre

todo a tomar las riendas de ella. Y por enseñarme

que en ésta vida se tiene que luchar por lo que se

quiere.

Las quiero mucho a todas y cada una.

A Fayne Esquivel Ancona:

Gracias maestra por siempre estar

presente y prestarme su tiempo y

atención de una forma incondicional.

Y por enseñarme con su ejemplo a

ser una profesionista responsable y con

una gran calidad humana.

Gracias.

A Norma Leticia Cabrera Feroso y José Vaquero:

Gracias por su compañía y oportuna asesoría, que

hicieron posible la realización de este trabajo; Y que

gracias a su dedicación y profesionalismo aquí se ve

concretado.

Gracias.

INDICE	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I LA LUDOTECA	5
Las primeras ludotecas a nivel mundial.	6
Antecedentes de las ludotecas en México	7
Las ludotecas en la Universidad Nacional Autónoma de México	8
Ludotecas de Barrio del Gobierno del Distrito Federal	9
La ludoteca.	10
Definición de ludoteca	10
Importancia de la ludoteca.	11
Objetivos y organización de la ludoteca	12
Diferentes tipos de ludotecas en América Latina.	16
El ludotecario.	19
Funciones del ludotecario.	23
Promoción y fomento de la fundación de ludotecas (en la actualidad...)	25
Conclusiones.	27
CAPITULO II EL JUEGO Y EL JUGUETE	29
La importancia del juego	29
Definición del juego	30
Los tipos de juego	36
La importancia del juego como instrumento didáctico	37
Recomendaciones para los juegos infantiles	38
El juguete	39
Definición del juguete	39
La función del juguete	41
El primer juguete	42

Los diferentes tipos de juguetes	42
Algunas consideraciones involucradas en la elección del juguete	44
Recomendaciones referentes a los juguetes de los niños	44
Conclusiones	44
CAPITULO III EL PERFIL PSICOLOGICO DEL LUDOTECARIO	
La personalidad y la teoría de los rasgos	47
La personalidad del ludotecario desde la visión de Gordon apoyada en el Perfil-Inventario de Personalidad de Gordon P-IPG	50
METODOLOGÍA	
Justificación	54
RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	
Reporte general	
+ Transcripción de los cuestionarios	59
+ Análisis de los cuestionarios	87
+ Resultados de los perfiles de personalidad	119
+ Análisis de los perfiles de personalidad	128
CONCLUSIONES Y PROPUESTAS	131
REFERENCIAS	135
ANEXOS	138

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de: Describir las características y funciones de la ludoteca, así como conocer el perfil psicológico del ludotecario, basados en la teoría de los rasgos de Gordon. Empleando un diseño no experimental, el estudio es de campo, exploratorio, descriptivo, transversal y ex post facto. El muestreo empleado fue de tipo accidental y se compone del 10% del total de ludotecas del Distrito Federal y área conurbada; y se aplicaron 25 perfiles de personalidad. Los instrumentos que se utilizaron fueron dos: un cuestionario ex profeso para datos generales de cada ludoteca y el Perfil-Inventario de Personalidad de Leonard, V. Gordon. Encontrándose que la ludoteca es un lugar para jugar, donde se prestan juguetes y se favorece la interacción social. También se observa un gran desconocimiento tanto del concepto de ludoteca como del servicio que deben de prestar, un ejemplo de ello es que no cuentan con un perfil de ludotecario definido. Entre las características que desean tengan sus ludotecarios están: que muestren gusto por los niños, juegos y juguetes, que sean de preferencia mujeres con edades entre los 15 y 26 años, no importa la experiencia, ni estudios previos. En las puntuaciones del perfil se observa que todos los ludotecarios cuentan con los 8 rasgos analizados por Gordon pero sólo de manera moderada, por lo que se precisa reforzarles los principales rasgos imprescindibles para que desempeñen su trabajo tales como: autoestima, relaciones sociales, estabilidad emocional, ascendencia (manejo de grupos), entre otros, surgiendo así como propuesta: un taller.

LA LUDOTECA Y EL PERFIL DE PERSONALIDAD DEL LUDOTECARIO

INTRODUCCION

La presente investigación se centra en una actividad muy popular, pero a su vez muy poco valorada, dicha actividad consiste en el juego infantil.

Es necesario que al juego se le vea como lo que es: un instrumento fundamental de crecimiento en el cual el niño se puede expresar libremente, se vuelve creador de una realidad alternativa, se siente en una posición de poder y reafirma su conocimiento adquirido mediante la experiencia propia y de extraños (imitando su vida y condición laboral o actividades que realizan), entre otras cosas, sin olvidar que es la actividad que más tiempo nos consume durante la niñez.

Cabe mencionar que en ésta época donde constantemente somos bombardeados por la tecnología y la publicidad de consumismo excesivo, los niños sólo utilizan cierto tipo de juegos, como por ejemplo: Los que contienen las máquinas tragamonedas, o también los videojuegos que son empleados como una manera de enajenarse cada vez más, el cual funge como un medio de evasión de su propia realidad. Lo que resulta ser de gran preocupación porque todo ese tiempo bien puede ser empleado en un juego real donde se tenga como principal característica el preparar al niño para su vida adulta no tan sólo fungir como una forma de pasar el tiempo, lo que tendrá como resultado en su adultez a una persona confundida e incapaz de enfrentarse a los problemas reales y a su vez no podrá ser capaz de establecer relaciones sociales satisfactorias debido al aislamiento a que lo puede llevar el tipo de juego realizado en la niñez.

Por ello se precisa necesario encauzar el juego del niño, y una alternativa para llevar a cabo esto son las ludotecas, un lugar donde se enseña cómo emplear el tiempo libre, mostrando actividades que pueden ser utilizadas como técnicas recreativas y cuyos objetivos de acuerdo con Valdés (1993) son los siguientes: a) obtener nuevas experiencias, b) el poder expresar emociones (lo que conlleva a una salud mental), c) le permite relajarse (aliviar la tensión y descargar energía emocional), d) dominio del ambiente que lo rodea (aprendiendo a darle un uso a

las cosas para su provecho) incluso el dominio de sí mismo (controlando su cuerpo mediante el juego, el canto, la lectura, el baile, etcétera.).

La ludoteca además de proporcionar un espacio de esparcimiento y recreación, entre sus diferentes funciones está el préstamo de juguetes y material para realizar diversos juegos. También proporciona recomendaciones acerca de juegos y juguetes adecuados a las características y necesidades de cada niño.

No hay que olvidar que también dicho lugar propicia el establecimiento de relaciones sociales, así como también cumple con la función de darles sentido de pertenencia a los usuarios.

Pese a todo esto se observa que las ludotecas no han recibido la suficiente divulgación aparentemente, incluso muchas personas ni siquiera saben en que consisten, motivo por el cual se realiza la presente investigación, la cual no sólo se detendrá en dar a conocer el concepto de ludoteca, sus objetivos y funciones, sino también su organización y condiciones espaciales, de donde consiguen recursos para su manutención, es decir si son privadas o si son subsidiadas por alguna dependencia, etcétera. Incluso dentro de dicha descripción también se incluirá el tipo de ludoteca que es, por ejemplo puede ser: fija, si es que cuenta con un espacio físico determinado; ó móvil, donde mediante cualquier tipo de transporte se traslada a diferentes lugares los espacios recreativos.

Otra cuestión que es importante tomar en cuenta es que existen pocas ludotecas lo cual puede ser fácilmente atribuido no sólo al desconocimiento del lugar y sus muchos beneficios, sino también a que el asistir a un espacio de juego (la ludoteca) como un lujo o un gasto superfluo (en caso de ser requerido un pago) propio solamente para personas que poseen un estatus socioeconómico superior al de la población promedio. Cuando en realidad y de acuerdo con Dinnello (1991) es exactamente debido a la crisis económica permanente en los países latinoamericanos donde se precisa como una necesidad primaria la *Ludoteca*, debido a que la actividad lúdica, por la interacción que supone entre comunicación y expresión creativa, liberta y autodisciplina“, es de gran valor para el desarrollo infantil y la futura integración sociocultural”. Incluso dicho autor sostiene que puede ser una vía de solución de problemas tan graves como el abandono

escolar, el analfabetismo, la delincuencia juvenil y la marginalidad (p.1) Al escuchar esto esta por demás resaltar la importancia de la *Ludoteca*, solo falta agregar que la única manera de saber aprovechar estos espacios recreativos es conociéndolos, acercando a ellos, y transmitir ese conocimiento a la niñez actual, par que aprendan a tener una infancia feliz, lo que le ayudara a experimentar una adultez más sana.

Otra cuestión sumamente preocupante resulta ser que las investigaciones realizadas con respecto a las ludotecas sólo dan un panorama general de lo que son, como se manejan y demás, lo cual es debido a que son escritas por bibliotecónomos, quienes la ven como una biblioteca especializada (Hernández 1998) por arquitectos, quienes ven solo el espacio físico el cual se ocupara (González, 1994); por economistas quienes lo ven como inversión o como negocio propiamente (Lobera, 1996); por pedagogos, quienes ya más cercanos a la psicología observan programas de actividades y juegos así como juguetes, para estimular el desarrollo del niño (González 1983); algunos otros sí ven todas las ventajas de la ludoteca pero sólo se enfocan a la niñez y solamente uno habla de la *ludoteca* como promotora del desarrollo integral de todo el ser humano independientemente de la edad que se tenga (Velázquez, 1996). Por ello se observa la necesidad de conocer a la ludoteca y su importancia, y además en nuestro papel de psicólogos es muy importante no limitarnos únicamente a ello, sino además centrarnos en las personas que dan el servicio dentro de las ludotecas, es decir conocer cuáles son las características que debe cubrir el ludotecario siendo en él en quien se deposita gran parte de responsabilidad respecto al buen funcionamiento de una ludoteca, es decir no sólo es quien presta el material, sino también es la persona que guía su educación (claro está educación no formal) del usuario y lo que depende no exclusivamente de la disposición anímica y de conocimientos del material con la que se dirija al usuario, sino también del nivel de responsabilidad que posea y lo comprometido que esté con su trabajo, como lo menciona Roldán (1994) quien menciona como rasgos psicológicos deseables “tener gusto por la práctica didáctica del juego, saber manejar las relaciones humanas, capacidad de organización, de decisión e

iniciativa, y creatividad” (p.42). Pensando en ello la investigación tiene como objetivo *Describir las características y funciones de la ludoteca, así como también conocer el perfil psicológico de los ludotecarios.*

CAPITULO I LA LUDOTECA

El presente capítulo tiene como objetivo el presentar de una forma breve a la ludoteca: definición, importancia, objetivos, así como también funciones y organización, las cuales varían dependiendo del tipo de ludoteca que sea.

No hay duda de que una forma de aliviar las tensiones producidas por el trabajo, la escuela y las obligaciones cotidianas es el juego. Indudablemente hay que liberar esas tensiones y qué mejor manera que jugando.

El jugar no tiene edad, no es sólo cosa de niños, no es perder el tiempo, como se verá a lo largo del capítulo II. Al contrario es una actividad física y mental que todo ser humano necesita. El juego permite estimular la creatividad y sensibilizar al hombre.

Cuando hablamos de ir a jugar, generalmente pensamos en lugares determinados como un parque, en casa de un amigo, una feria o en la calle. Sin embargo existen espacios recreativos poco conocidos que se dedican exclusivamente al préstamo de juegos y juguetes para niños, jóvenes y adultos (Rivera, 1995, p.67), espacios que son conocidos como *ludotecas*.

Describir una ludoteca no es tarea fácil, tal y como lo expone Westphalen (1999), quien al hacerlo opta por primero definir... “lo que “no es”: no es una juguetería, ni una escuela, ni tampoco una biblioteca de juegos y juguetes. Sin embargo, algunos elementos de todos estos lugares los podemos encontrar integrados en la ludoteca” (p.166).

Si bien en la ludoteca los juguetes no están a la venta, la primera impresión que uno se lleva al ingresar, dado que los juguetes están a la vista en las estanterías, - y tal vez por el número de artículos aquí presentes -, puede ser la de encontrarse en una tienda de juguetes. Si se presta atención se observará que la diferencia radica en que en este lugar los juguetes están al alcance de la mano y listos para

ser utilizados. Que los juguetes han sido cuidadosamente seleccionados y que además se cuenta con el espacio necesario para jugar. Es común asociar a la ludoteca con una escuela, sobre todo los más jóvenes lo hacen, pero se desengañan cuando se dan cuenta de la ausencia de un maestro y la presencia de muchos papás.

Incluso cada cual elige la actividad que prefiere y la comparte con quien menos le conviene, en función naturalmente de la respuesta de los demás y de las posibilidades (siempre cambiantes) del momento.

También puede ser confundida con una biblioteca de juegos y juguetes. Sí, pero el juego impone sus condiciones: es muy importante poder hablar, reír y moverse, siempre y cuando no se moleste a los demás usuarios. ” (Westphalen, 1999, p. 167).

De todo lo anterior se puede concluir que “ la ludoteca es un espacio donde los niños pueden jugar en libertad pero con ciertos límites claramente establecidos. Límites marcados por el espacio de que se dispone, por la naturaleza de los juguetes y por el respeto a los otros usuarios. La ludoteca ofrece entonces: un lugar donde poder jugar sin peligro, los juguetes necesarios y la posibilidad de jugar con otros niños” (Westphalen, 1999, p. 167).

LAS PRIMERAS LUDOTECAS A NIVEL MUNDIAL

El primer tipo de ludoteca que existió (sin que se le llamará aún con éste término) fue la anexada a una biblioteca donde se comenzó a manejar el préstamo de juguetes de igual manera como se realiza con los libros “(Viveros, 2002, p.51).

Al seguir un orden cronológico se tiene que las primeras ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento, de acuerdo al IV Congreso de Recreación realizado en Colombia en el año 2000 surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan en los Angeles /EEUU (1934), cabe mencionar que con respecto a esta ludoteca no se tiene la plena certeza de que sea la misma que instituyó la señora Einfield y de la cual hablan, tanto Viveros (2001) como Valdés (1985), también se desconoce el objetivo con el que fue fundada y el público al cual se

dirigía, solo se sabe que era fija o instalada. “Para el año de 1960 la UNESCO lanza la idea de crear ludotecas a nivel internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuelas, asociaciones, barcos, etc. De esta manera surge otro proyecto llamado Lekotek en Suecia en el año de 1963; A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar. Destaca el gran movimiento ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal” (Bautista, (2000), p.2)

“En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de la década de los 70's con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos cinco años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela” (Bautista,(2000), p.2)

Actualmente existen ludotecas de muchos y diferentes tipos a lo largo de numerosos países de Europa y otras regiones: países Escandinavos, Canadá, los Estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda. Así como también en la gran mayoría de países americanos. Dichos tipos dependen de su situación geográfica, de las tradiciones culturales del país, de las condiciones materiales y las necesidades de la población a la que prestan servicio, como se menciona al inicio del apartado y lo que se abordará de una manera más específica un poco más adelante.

ANTECEDENTES DE LAS LUDOTECAS EN MEXICO.

La primer ludoteca de México de la cual se tiene conocimiento fue creada durante los años 70's siendo ubicada en la Colonia Centro en la Plaza de Sto. Domingo cuyo objetivo era prestar el servicio a los niños de la calle (Ludoteca, 1998, p.1) Dicha ludoteca se originó por iniciativa de la señora Westphalen (Viveros, 2002, p.62). De la cual se desconocen más datos, así como también el porqué de su desaparición.

LAS LUDOTECAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.

En México desde el año 1979, ya se tenían algunos antecedentes de la ludoteca en la Asociación de Jóvenes Cristianos (YMCA), pero no es sino hasta 1987 que se establece oficialmente en la UNAM por medio del Sistema de Servicios Universitarios de Recreación, creado por Valdés que a su vez crea la primera ludoteca ambulante del país, ésta contaba con 60 juguetes. En 1988 se establece la primera ludoteca fija, teniendo lugar en la Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia ENEO la cual abrió sus puertas el día 3 de Mayo de 1988 denominada "Ludoteca Central" que contaba sólo con 20 juguetes aproximadamente, y que fue formalmente inaugurada el 14 de Julio de 1989; tan sólo 11 días después es puesta en funcionamiento la ludoteca de la alberca; para el 28 de Noviembre del mismo año se inaugura la ludoteca de la Facultad de Derecho; el día 26 de Enero de 1990 se inaugura la ludoteca de la Facultad de Economía; y para el 4 de Octubre del mismo año le toco su turno a la que en ese tiempo fuese la ENEP Iztacala (que actualmente es FES Iztacala). Tiempo después se les unieron la Facultad de Química, Ciencias Políticas, Medicina, Veterinaria y Zootecnia.

Todas estas ludotecas emplean un tipo de organización basado en el Sistema Valmex para la clasificación de sus recursos, sistema creado por Demetrio Valdés Alfaro, en 1985. (Viveros, 1990, p.28). El cual es un sistema de clasificación de juegos y juguetes donde se ofrecen con el propósito de utilizarlos como instrumentos recreativos que fomenten el desarrollo mental y motriz de los usuarios (Camacho,1994, p.11). Cuya clasificación se presenta de la siguiente manera:

- Homo biblos: (hombre que juega a leer y a escribir) Incluye libros sobre juegos, para campo y bosque, de patio, organizados, de playa, de salón y otros.
- Homo fonus: (hombre que juega con sonidos) Comprende tornamesa, amplificador tocintas, claves, güiros, maracas, guitarra, acordeón, panderos, discos de música, etcétera.

- Homo ludens: (hombre que se recrea con juegos y juguetes) Aquí se encuentra juegos de patio, de salón, de “competencia recreativa”, científicos, de educación especial, de azar, deportivos, de psicomotricidad, de playa, predeportivos.
- Homo faber: (hombre que crea juegos y juguetes) Este apartado lo integran recursos como son; yeso, plastilina, madera, cuerdas, pegamento, pinzas, desatornillador, taladro, mesa, juegos geométricos, entre otros.
- Homo kinesis: (hombre que juega con el movimiento corporal) Combina las secciones anteriores para lograr generar la creatividad de los usuarios, por ejemplo: la danza, el baile, los juegos de roles (espontaneidad teatral)” (Camacho, 1994, p.12).

LUDOTECAS DE BARRIO DEL GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL

La Secretaría del Desarrollo Social y específicamente a través del Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI). Es a quien le corresponde cumplir los objetivos, estrategias y acciones de la política social. Las estrategias de ésta dependencia están enfocadas a la construcción de una ciudadanía social haciendo énfasis en el apoyo familiar y el fortalecimiento y crecimiento de las capacidades individuales.

SECOI considera que gran parte de los problemas sociales, obedecen al deterioro de las relaciones humanas y de la pérdida de aquellos espacios de convivencia imprescindibles para crecer como sociedad, espacios servicios y actividades en donde el individuo, la familia y la comunidad, conviva, desarrolle su creatividad, fortalezcan sus habilidades y expresen sus emociones. A raíz de esto se considera a la ludoteca de Barrio para aplicarse en los centros de desarrollo comunitario y diversas unidades operativas que forman parte de SECOI así como dependencias del Gobierno de la Ciudad y a nivel federal, como una posibilidad para recuperar un espacio lúdico dentro y para la comunidad, ofreciendo a las familias un lugar donde disfruten de los espacios para el juego. El propósito de este proyecto “se enfocó principalmente en habilitar espacios para el fomento de la creatividad, el desarrollo de actividades intelectuales y físicas por medio del juego,

así como la expresión de las emociones, propiciando la convivencia interfamiliar, intergeneracional e intergenérica ofreciendo una opción para el uso adecuado del tiempo libre que incida en la elevación de la calidad de vida.

En Octubre del año 2000 se encontraron operando dentro de las 16 delegaciones del Distrito Federal las siguientes ludotecas:

Delegación	Núm. de ludotecas
Álvaro Obregón	2
Benito Juárez	1
Coyoacan	1
Iztapalapa	3
Magdalena Contreras	2
Milpa Alta	2
Total	11

El servicio se prestaba en los Centros de Desarrollo Comunitario de SECOI, Centros De Desarrollo Comunitario DIF-DF y otras instalaciones designadas por las 16 delegaciones. Actualmente la gran mayoría de ellas han cerrado sus puertas debido a los cambios administrativos que se han suscitado en cada delegación” (Paz, 2000, p.13-15).

LA LUDOTECA

“Un espacio para jugar”

DEFINICION DE LUDOTECA.

“La expresión ludoteca procede del vocablo ludus y del griego theke, que significan juego y caja respectivamente. Este nombre hace referencia a un lugar de juegos, aunque su traducción literal sería juguetea” (Viveros, 1998, p. 1)

Para complementar se podría decir que la ludoteca sirve como un instrumento social para el uso constructivo del tiempo libre a través del empleo de diversas técnicas recreativas, donde se proporcionan experiencias placenteras, originales y

divertidas. De esta manera se convierte en una alternativa de la educación que nos permite usar el tiempo libre (Viveros, en prensa, p. 208).

En palabras de Valdés Alfaro, pionero de las ludotecas en México, la ludoteca es un centro de información y praxis lúdicas (esto último se refiere a como debe de usarse el juguete para su mejor conservación) (Gaceta UNAM,1990, en Viveros en prensa, p.8).

A su vez el encargado de la ludoteca perteneciente a la Delegación Benito Juárez, Demetrio Viveros Vázquez, sostiene que en las ludotecas “se enseña a respetar, a pensar, y ordenar. Llamando a esto “gimnasio mental”, las ludotecas dan una alternativa de aprendizaje y diversión. Son centros donde existe la comunicación entre usuarios y ludotecarios, en donde se genera un ambiente agradable y la gente se expresa libremente” (Viveros, en prensa, p.39).

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) las ludotecas son la canalización del juego y del juguete en forma selectiva, por lo cual se convierte en una alternativa de divulgación de los mismos. Según dicha organización existen ludotecas de diferentes tipos (no hay que olvidar que la concepción de las ludotecas varía de acuerdo al país y depende de las condiciones y los objetivos particulares que hayan determinado su creación); familiares, comerciales, de préstamo a domicilio y educativas.

IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA

La ludoteca es importante debido a que ofrece un lugar donde se puede jugar sin peligro, donde se encuentran los juguetes necesarios y la posibilidad de jugar con otros niños. También brinda por otro lado, la oportunidad a un gran número de niños sin recursos económicos de tener acceso a juguetes que de otra manera serían inalcanzables para ellos. Esta población se enfrenta también, al igual que muchos de sus semejantes más favorecidos, al problema de la falta de espacio donde jugar (en sus casas, difícilmente se dispone de un lugar exclusivo para este fin y hacerlo en la calle representa un grave peligro, sobre todo en las grandes ciudades. Además cada día es más difícil reunir en casa grupos más o menos

grandes de niños para jugar, intercambiar experiencias y plantearse nuevos retos (Westphalen, 1999, p.3)

No hay que olvidar que la ludoteca proporciona un espacio de juego tanto para los niños como para los adultos y personas mayores también, debido a que el juego se observa como una necesidad en todo ser humano (Westphalen, 1999, p.3; Viveros, en prensa, p. 31; Valdés, 1985, p.2)

OBJETIVOS Y ORGANIZACIÓN DE LA LUDOTECA.

Como ya se mencionó anteriormente las ludotecas han sido creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto sociocultural de las diversas comunidades, tal y como lo menciona Dinello, (citado en Bautista, 2000)

“entre los objetivos más característicos de las ludotecas están los siguientes:

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar;
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano;
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura;
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes económicamente carentes tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).
- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.” (p.7).

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias.

Algunas formas básicas para organizar una ludoteca de acuerdo con Bautista (2003) pueden ser las siguientes:

- Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y los juguetes, baño, patio y parque).
- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etcétera) como una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad.

- Ludoteca en espacios abiertos, son espacios aprovechados como: las calles, las plazas los parques, los centros culturales, las escuelas, etcétera (p.3).

Estos dos últimos tipos se pueden conjugar de alguna manera, como por ejemplo en la ludoteca móvil de la UNAM, también llamado “ludobus” la cual consiste en un autobús que traslada los juegos y juguetes de un lugar a otro y que una vez llegando a su destino determina su espacio y se baja el material necesario dependiendo de la demanda de lo que soliciten los usuarios.

El tipo de juguetes, actividades, instalaciones, atención y los servicios prestados por la ludoteca, varían de una situación a otra. Las necesidades y características del público a ser atendido deben ser observadas con cuidado al momento de hacer la planeación o el proyecto de instalación de la ludoteca (o red de ludotecas para los centros comunitarios educativos) pues determinaran la configuración del espacio, estructura, materiales, entrenamiento del personal y las actividades a ser realizadas.

El espacio para una ludoteca puede ser simple. Lo importante es que a través de las instalaciones, los muebles, la decoración, la clasificación, y la organización de los juguetes; todos sientan ganas de jugar, compartir, fantasear, soñar, expresarse libremente, de manera individual o en grupo, o sea, que realmente estimule la creatividad y las prácticas sociales. Como dice Nilse Helena Cunha (citado en Viveros, 2000): “cuando se entra en una ludoteca la primera impresión es de sorpresa, de fascinación”(p. 5)

En lo referente a los *juguetes* Demetrio Viveros Vázquez (citado en Gómez, 1992) menciona que: “para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir varias características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación y la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético (juguetes de formas armoniosas, hermosos colores y agradables al tacto) que no cuente con sustancias tóxicas y que no contenga aspectos ideológicos. De esa manera además de que el niño se divierte y convive con su familia tiene un mejor desarrollo físico y mental” (p.1).

De acuerdo con Misurcová (1986) “los juguetes de una ludoteca deben en primer lugar respetar el desarrollo psicofisiológico del niño y contribuir a su plena realización. Juguetes que cumplan de ser posible con todos los rangos de edad y que respondan a las exigencias físicas, intelectuales, morales y estéticas. Los niños tienen necesidad de juguetes para los juegos creativos, libres y/o espontáneos cuyos temas y reglas escogen y deciden ellos mismos” (p.2).

Tal es el caso de los juegos en que cada niño desempeña un papel, los juegos dramáticos y los juegos de construcción. Así, la ludoteca ofrecerá a los niños juguetes inspirados en el ambiente en que viven, como medios de transporte, talleres, almacenes, pequeñas casas. Las muñecas y las marionetas solo se prestarán si no plantean problemas de higiene; si los vestidos de las muñecas están sucios, los lavarán las mismas niñas en el taller. Los juegos de construcción apasionan a los niños, pero los padres son reacios a vigilarlos y los ludotecarios prefieren no tener que controlar todos los elementos. Así mismo se necesitan juguetes para juegos en los que hay que aplicar reglas, por ejemplo los juegos didácticos y los que requieren la capacidad motriz del niño. La finalidad de los juegos didácticos es enseñar algo, por ejemplo: a diferenciar colores, formas y sonidos, o bien a dar a conocer las flores y demás objetos del entorno, los juegos de habilidad (rompecabezas, futbolines), el deporte y los juegos al aire libre (balón, patines), desarrolla la capacidad motriz. Para que el niño asimile a través del juego las nociones y experiencias que necesita para su desarrollo futuro, se escogerán juguetes que lo preparen a la complejidad y diversidad del mundo moderno. En este sentido es necesario tener también en cuenta los temas. En efecto, los juguetes deberán dar una imagen del mundo lo más completa posible y esto de manera comprensible, accesible al nivel intelectual del niño.

El entorno del niño se transforma continuamente. En la civilización moderna, en perpetua evolución el número de situaciones a que se ve enfrentado el niño aumenta incesantemente. Como no las puede conocer en la realidad, trata de hacerlo a través del juego. Así, la ludoteca deberá ofrecerle tanto los juegos clásicos (dominó, lotería, vehículos, juegos de construcción, juegos de hogar, juegos al aire libre, juegos de salón, juegos didácticos) como los juegos científicos,

los juegos matemáticos y las enciclopedias electrónicas (lexidata, electro, entre otros).

En la época contemporánea, existe una verdadera mezcla de culturas lo cual también se muestra en el juego y el juguete (de lo que se hablará más extensamente a lo largo del Capítulo II cuyo título es precisamente “El juego y el juguete”) ya que ambos representan una parte importante del patrimonio cultural de cada pueblo. Los juguetes de los diferentes países se exportan a otros, a veces alejados, y se convierten en una especie de embajadores del pueblo que los creó. Favorecen el acercamiento entre los países y ayudan a comprender mejor las relaciones de los seres humanos, la diversidad y unidad del mundo. Por eso al escoger los juguetes se seleccionarán los que contribuyen a crear relaciones interhumanas e interculturales verdaderamente positivas. En este sentido no conviene escoger juguetes de guerra para las ludotecas, sino por el contrario los que fomenten la educación para la paz, la comprensión y la cooperación internacionales (Misurcová, 1986, p.192).

Así, el juguete que ayuda al niño a adquirir las nociones necesarias para integrarse en el mundo, así como a desarrollar sus potencialidades y su personalidad, reviste especial importancia, ya que socializa el niño y lo inicia en el conocimiento de la naturaleza, el trabajo, la sociedad y la diversidad del mundo (op. cit. p.193).

La filosofía a seguir sería que los juguetes deben fomentar la amistad, la imaginación, la cultura, la tolerancia, la paz, la solidaridad y la comprensión entre niños, niñas, jóvenes y adultos (Cruz, 1999, p.2).

Por ello es necesario tomar en cuenta desde los juguetes llamados educativos hasta los más comerciales pasando por los juegos de construcción, algunos juguetes tradicionales, juegos de mesa y libros. Cubriendo de esta manera todo el universo del niño principalmente, juguetes agradables, divertidos, interesantes y seguros. Para Westphalen (1999) también es importante que los ludotecarios se mantengan bien informados acerca de las innovaciones que en materia de juegos y juguetes surjan en el mercado. Toda esa variedad, su estructura y volúmen de la colección de juguetes existentes en cada ludoteca dependen de sus recursos

económicos. Los fabricantes de juguetes suelen rebajarles el precio. A veces los regalan a cambio de que se les informe si han tenido éxito o no. Otras veces las ludotecas piden a los niños mayores los juguetes usados, todavía en buen estado. Los juguetes que se compran deben ser sólidos y no deteriorarse demasiado rápido (p. 4).

DIFERENTES TIPOS DE LUDOTECAS EN AMERICA LATINA:

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños, jóvenes y adultos. Así como existen niños diferentes, existen situaciones diferentes. Para atender estas diferencias las ludotecas tienen que ser diferentes también.

Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que los niños jueguen bien, a pesar de las dificultades que puedan existir “A pesar de cualquier deficiencia física o mental, a pesar de estar hospitalizado, a pesar de vivir en situación de pobreza, los niños necesitan jugar; de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido”.

Citaremos aquí algunos tipos de ludotecas encontradas a partir de un estudio de investigación (pesquisa de campo realizada en 1994/ PUC; citado en Bautista, 2000) y demás bibliografía consultada:

“1. ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Este tipo de ludoteca se localiza en varios hospitales en Cuba, Brasil y Argentina.

2. ludoteca Circulante: También conocidas como itinerantes que son las que anteriormente se les ha llamado a lo largo de esta exposición: móviles. Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados. En tres ciudades del estado de San Pablo/Brasil encontramos la experiencia del programa “ônibus ludicidade”; en Mendoza/Argentina funciona el proyecto móvil niño; ya en Brasil en el año 2002 se desarrolló el proyecto Alegría de crecer -

jugando y aprendiendo de la LBV, que ofrece varios ómnibus con la ludoteca y servicio médico - odontológico simultáneamente.

La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad

3. ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa de la LBV “Un corazón abierto a la creatividad”. Es el tipo de ludoteca más común implementadas a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos.

4.ludoteca Terapéutica: Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

Existen varios tipos de proyectos dentro de esta modalidad, uno de los más conocidos son los centros “LEKOTEK” (quiere decir LUDOTECA, en Sueco). Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

5.ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Tenemos el ejemplo de la “Brinquedoteca” de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), que desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de la Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las Ludotecas. Otro ejemplo es la “Brinquedoteca” de la Universidad Federal de

Santa María, que hace parte del Núcleo de Desarrollo Infantil y del Centro de Educación.

6. Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos:

- Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.
- Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina” (p.7).

También se encuentran ludotecas en centros comunitarios y recreativos en Brasil. Se constata así la existencia de varios proyectos de ludotecas comunitarias patrocinadas por la ABRINQ (con participación de la comunidad como gestora y asociaciones de barrio). Así como también se cuenta con las “brinquedotecas” de la pastoral, las ludotecas implementadas en los Centros comunitarios de la LBV (30); experiencias de juegotecas “Barracas”, plazas de juegos en Argentina y numerosas ludotecas comunitarias creativas organizadas por la FLALU* en Uruguay.

Existen algunas experiencias recientes de ludotecas dentro de cárceles, puestos de salud, bibliotecas, (como sector de préstamo de juguetes).

Otra modalidad son las ludotecas temporarias (funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación).

Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde el *ludotecario* constituye un elemento fundamental siendo este el responsable de la ludoteca y que también puede ser llamado facilitador del juego o recreacionista. Y para el cual son esenciales *grandes cualidades tales como: gran amor, sensibilidad, y trabajo con entusiasmo, determinación y competencia. Puntos*

sumamente importantes para los fines de la presente investigación, debido a que precisamente eso es lo que se intentará revisar.

Es el profesional serio que estudia, se prepara constantemente, piensa, investiga, experimenta, llora, ríe, canta y juega, juega sin parar, el voluntario que aprende y se forma para cumplir y desarrollar un papel fundamental en la ludoteca.

Es necesario destacar que durante estas dos últimas décadas y gracias a este movimiento de ludotecas, la importancia del juego como derecho de todos, vital para el desenvolvimiento humano, ha tomado gran trascendencia y lugar en las discusiones, exposiciones, talleres y trabajos científicos dentro de los innumerables congresos y encuentros organizados, promovidos y apoyados por organizaciones internacionales” (Bautista, (2000), p.9).

EL LUDOTECARIO

“Ese amigo que nos guía en la gran aventura que es el juego”.

DESCRIPCION DEL LUDOTECARIO Y SUS FUNCIONES

Algo fundamental es hablar de quien trabaja en la ludoteca, de quien es la persona responsable de dicho lugar; el ludotecario a quien también se le puede llamar animador, recreacionista, facilitador de juego, brinquedista, entre otros, respecto al cual Bautista (2000) nos proporciona la siguiente información:

- Según Chiarotto (1991), refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la practica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida”.
- Borja (1992), en su ponencia llamada “la figura del ludotecario, preparación y funciones” destaca: la necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión Cultural y Educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que se asuma también de una forma amplia tanto su preparación y especialización, como sus funciones.
- Dinello (1993), en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas de estudio, el cual deberá incluir realización de actividades prácticas.

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

Es importante destacar que esta es una profesión a la cual no se llega simplemente a través de un diploma y si por convicción, pues necesita de un sólido optimismo, como afirma Nilse Cunha (en Bautista, 2000) , ciertamente no se puede construir una brinquedoteca (así es como se le llama en su país a la ludoteca) sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros” (p.3)

Bautista (2000) corroborando la información anterior menciona que existen algunas características básicas que necesitan poseer los ludotecarios (que bien pueden ser consideradas grandes cualidades), en tanto que son facilitadores de procesos pedagógicos y de socialización de los niños, niñas y jóvenes usuarios de la ludoteca. De tal manera que el ludotecario deberá ser:

- **AFFECTIVO** Establecer un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza
 - **MOTIVADOR** Generar nuevas inquietudes, intereses, dudas. Mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. Enriquecer las situaciones y el medio.
 - **RECEPTIVO** Estar abierto a las preguntas de los niños/as Escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
 - **ORIENTADOR** Poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. Crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. Ser conscientes de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.

- **DINÁMICO** Implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.
- **OBSERVADOR** Ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños/as o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan. Tal vez la principal habilidad como observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. Debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.
- **COHERENTE** Ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.
- **FLEXIBLE** Adaptarse a las características de la situación. Admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.
- **PERSONALIZADOR** Evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. Cada niño/a es único/a y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.
- **SOCIABLE** Conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. Crear espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes, ancianos, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación colectiva. Generar canales de comunicación que permitan entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.
- **CREATIVO** Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar (p.3-4)

Por último se tiene el perfil de personalidad deseable para un ludotecario, propuesto por Roldán y Zepeda quienes basadas en un análisis de puesto realizado por la UNAM en 1993 (citado en Roldán, 1994) y el cual se divide en 4 áreas principalmente, sostienen que en:

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

Área de conocimientos: debe tener conocimiento de los aspectos teóricos requeridos en el área, (los cuales son los que se dieron anteriormente como temas de formación para los ludotecarios). Debe saber aplicar de forma efectiva los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.

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

Área de personalidad: debe tener seguridad en sí mismo, mostrando iniciativa y responsabilidad, al igual que debe ser capaz de adaptarse a las circunstancias que se presenten para la mejor realización de su tarea. Se requiere que tenga habilidad para expresar con claridad y fluidez sus ideas. Debe tener control de sus emociones. Finalmente tiene que aceptar fácilmente a las personas y ser muy creativo” (p.64-65). Información que será retomada en el siguiente capítulo “El perfil del ludotecario” que constituye la base de la presente investigación.

FUNCIONES DEL LUDOTECARIO

Tomando en cuenta que dentro de la ludoteca siempre se debe tener una actitud de búsqueda, huyendo de la rutina, y de la rigidez pedagógica; y debido a que niños creativos exigen adultos creativos. Se debe tener como objetivo el desarrollo de todos sus sentidos, emociones, afectos y sentimientos, sin olvidar que gran

parte de la calidad de un proceso formativo dependerá no sólo de la actitud y funciones que desempeñe la persona encargada del mismo sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica. Por ello, es especialmente importante desarrollar una metodología apropiada que cumpla con los requisitos fundamentales para que se lleven a cabo apropiadamente las funciones del ludotecario:

- “Conocer previamente, la actuación, las características de las personas a las que va dirigido. Cuanto más datos se tengan más ajustada y adaptada podrá ser la metodología que se decida emplear.
 - Planificar la intervención es imprescindible, para evitar desviaciones hacia la improvisación y la desorientación. Lo planificado siempre será susceptible de ser modificado, será una programación abierta y flexible ante los imprevistos.
 - Planificar el aprendizaje de forma progresiva, de lo más conocido a lo más desconocido, de lo más fácil a lo más complejo, de lo más cercano a lo más lejano.
 - Configurar el aprendizaje como un proceso, a través de actividades de motivación, actividades de desarrollo y actividades de evaluación, coherentes entre sí.
 - Durante el desarrollo de la actuación recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.
 - Tener en cuenta los conocimientos que los niños y las niñas tengan sobre el tema y tomarlos como referencia o punto de partida para orientar la ampliación a otros nuevos. Procurar, así, que el aprendizaje tenga una significación propia, sea relevante e implique un sentido concreto.
 - Partir de los intereses de los niños y las niñas como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los verdaderos protagonistas.

- Ofrecer una diversidad de estímulos, plantear una realidad rica en matices, que hagan de la situación didáctica algo sugerente.
- Concebir el error como una fase más del aprendizaje, como algo positivo que conlleva avance. Desmitificar las frustraciones, valorando el esfuerzo, el intento y la superación de dificultades.
- Crear un ambiente de comunicación, un espacio organizado y estructurado que sea estimulante e incite a la participación.
- Establecer una dinámica de autogestión del trabajo, donde las responsabilidades y los compromisos sean colectivos y compartidos, donde la autonomía predomine sobre la dependencia del adulto.
- Organizar el trabajo a través de diferentes agrupaciones, parejas, tríos, pequeño grupo, gran grupo, y combinarlas de la manera más enriquecedora posible.
- Alternar actividades de ritmo lento y rápido, dirigidas, no dirigidas y libres, intelectuales, de movimiento o manipulativas, adecuándolas a cada contexto específico.
- Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios.
- Establecer normas de funcionamiento que permitan al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto.
- Favorecer la expresión de opiniones y críticas desde un espíritu constructivo y positivo” (Paz, 2000, p.3-4).

Buscando una forma más simplificada de describir el perfil del ludotecario se encuentra la de Valdés (1986) la cual comprende los siguientes elementos:

- Tener gusto por el trabajo lúdico-teórico
- Conocimiento de gran parte de las vertientes del juego recreativo
- Conocimiento de la metodología y didáctica lúdica
- Facilidad para interpretar los juegos y sus variantes
- Creatividad en el diseño de espacios para guardar material lúdico, así como también para la práctica del juego

- Gusto por la práctica y didáctica del juego
- Habilidad para jugar, explicar y organizar juegos con grupos
- Habilidad en el manejo y práctica de variantes en la aplicación de juegos
- Facilidad y carisma para la motivación al juego, a niños, jóvenes, adultos y ancianos de ambos sexos.
- Conocimiento y habilidad para la animación sociorecreativa (Valdés, 1985,61)

PROMOCION Y FOMENTO DE LA FUNDACION DE LUDOTECAS (EN LA ACTUALIDAD...)

Actualmente se han abierto nuevos espacios para proporcionar el servicio de ludoteca, uno de ellos es:

La ludoteca en el parque, la cual se encuentra ubicada en Salamanca, España. Y cuyos orígenes fueron precisamente en el contacto directo con los niños de esa región, donde las primeras veces que se les acercó a una ludoteca los monitores o ludotecarios presentaron juegos y actividades diversas, pero pronto surgió espontáneamente de los mismos niños las propuestas de desarrollar en su mayoría juego libre, así como también se observó la necesidad de recuperar juegos tradicionales, la necesidad de que el espacio dedicado al juego fuera libre; de que no estuviese limitado el espacio para una sola tarea, sino que al contrario abierto a todas aquellas actividades que el niño desee y proponga.

Otra cuestión muy interesante de ésta propuesta consiste en que no únicamente se dedicaron a un espacio geográfico delimitado, puesto que se cuenta con un autobús que traslada a los niños de su lugar de origen a donde está ubicado el parque, lo que permite que el parque funcione como punto de reunión o zona de encuentro para niños de diferentes barrios, más amplias, que exista una mayor pluralidad; iniciándose nuevas amistades y a la vez abriéndose nuevas expectativas.

Cabe mencionar también que fueron muchas las semillas sembradas por diversas organizaciones (UNESCO, FLALU, entre otras, ya mencionadas anteriormente) en América Latina para la creación de ludotecas y que a partir de estas surgen

muchos proyectos en diferentes espacios, atendiendo gran diversidad de intereses y necesidades comunitarias.

Lo que se puede constatar con el trabajo de estas organizaciones y otras que apoyan y mantienen diversos proyectos de ludotecas, es una necesidad constante por intercambiar sus experiencias, encontrar espacios para discutir aspectos como: los objetivos, las acciones, los recursos, sus estatutos, la formación de los ludotecarios y principalmente el impacto comunitario.

A partir de visitas realizadas a ludotecas por diferentes países, durante estos últimos cinco años (de cuyas visitas se hace referencia en Bautista, 2000, p.11) se puede verificar que muchos son los proyectos de ludotecas latinas que surgen anualmente, infelizmente no logran mantenerse y han fracasado.

Luego de un análisis y comparación de datos, se destacan, entre otras las siguientes razones:

- □ **Falta de conocimiento y conciencia de los verdaderos objetivos de las ludotecas**
- □ **Poca bibliografía y registro de experiencias en Español.**
- □ **Falta de personal especializado para operación y funcionamiento de estas. (no se registran cursos técnicos oficiales de formación).**
- □ **Falta de inversiones y mantención en cuanto a los recursos financieros materiales y humanos.**
 - □ Falta de orientación, supervisión y estímulo de los organismos gubernamentales de educación o grupos de entidades privadas.

De cualquier forma es importante destacar también que gracias a la iniciativa, creatividad y esfuerzo de muchos arte educadores, que ante todo creyeron en los resultados y objetivos alcanzados en las ludotecas, han logrado a pesar de las dificultades financieras y de capacitación que sus proyectos continúen adelante proporcionando alegría y esperanza a muchos niños, principalmente de los estratos menos favorecidos.

CONCLUSIONES

Hoy ser niño en América latina significa crecer en condiciones críticas, vivir en un continente donde la mayoría de la población es pobre y la mayoría de los pobres son niños, donde la falta de recursos no es el único motivo de abandono.

Se entiende la pobreza no solamente por las carencias materiales inmediatas sino por la falta absoluta de oportunidades de reconocerse como ciudadanos plenos y conscientes de derechos y deberes, necesarios para construir la propia historia y participar en el proceso de paz.

Los gobiernos latinos al ratificar la convención sobre los derechos de los niños, se han esforzado en realizar diversos programas en las áreas de salud educación, nutrición etc; que atienden paliativamente las necesidades vitales de la población infantil. Pero sabemos que no son suficientes y que las frases retóricas (repetidas constantemente en los congresos y grandes convenciones) acerca de los niños, necesitan y deben ser respaldadas con más acciones. Acciones que les permitan vivir una infancia plena y digna, sin tener que trabajar, con derecho a una buena educación, a jugar, a ser protegidos de cualquier tipo de violencia, a ser amados y mucho más.

Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, entre otras (citado en: Bautista,2000)) nos muestran millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos.

La IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar) profundamente preocupada por todas estas tendencias alarmantes que comprometen el desarrollo saludable de los niños en América Latina, tiene entre otras la misión de ratificar el artículo N°7 "El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho" y el

Artículo 31 de la convención sobre los derechos del Niño. En cumplimiento a estos, apoya iniciativas y propuestas como las ludotecas que rescatan el tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad. Por eso la propuesta es mostrar a la ludoteca como un espacio comunitario de recreación; como un vehículo de reanimación del juego en el interior de las familias y de animación en el barrio, promoviendo la comunicación. Una alternativa para ayudar a amenizar los problemas, las dificultades y los conflictos es a través del juego. Teniendo en cuenta que si los niños de hoy juegan, van creciendo, compartiendo y aprendiendo entre vivencias y referencias de expresión lúdico creativa, mañana serán adultos que también jugarán con sus hijos.

Motivo por el cual *en la actualidad se presenta la necesidad de rescatar, crear y respetar todas las actividades que favorezcan la expresión, imaginación y creatividad a través de estos espacios, las ludotecas.* Valorando así, el significado socio-cultural, pedagógico, educativo del juego y los juguetes. Lo que se expone más ampliamente a lo largo del siguiente capítulo.

CAPITULO II EL JUEGO Y EL JUGUETE.

En el transcurso de este capítulo se pretende mostrar un breve panorama de los temas que constituyen la base fundamental de toda ludoteca, entendida como espacio de juego, dichas bases son: el juego y el juguete, su importancia, su definición. También los tipos de juego más recurrentes de acuerdo con la etapa de desarrollo del ser humano; teoría desarrollada ampliamente por Piaget, quien es el teórico más reconocido y quien estudia dichos temas con mayor dedicación y seriedad. Al finalizar se agregan sugerencias de juegos para que los padres y maestros los puedan utilizar como métodos de aprendizaje.

EL JUEGO Y EL JUGUETE.

Mucho se ha escrito e investigado sobre el tema de juego y juguetes (Aberastury, A., 1974; Díaz Guerrero, J., 1997; Hartley, R., Frank, L., Goldenson, s/a).

Y ello es debido en gran parte a que el desarrollo del juego va a la par del desarrollo del individuo, interviene en los procesos de maduración, de la motricidad, de la capacidad cognitiva y de las motivaciones (Schraml, 1977). Tal y como se verá a continuación, no sin antes observar la importancia del juego.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

La actividad lúdica, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque mediante su realización se inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera el individuo se introduce en el mundo de las relaciones sociales y le permite un aprendizaje para la vida (De Borja, 1980; Mauriras, 1986), además del desarrollo individual que le permitirá crear su punto de vista de la vida y de lo que le rodea, al igual que su capacidad de modificar el medio en el que vive (De Oliveira, 1986).

Incluso el juego es un reflejo de la cultura imperante durante el momento de su desarrollo lo cual es claramente expuesto por Garvey (1985), quien sostiene que el juego infantil tiene una naturaleza sistematizada y regida por reglas, que es a la vez producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura. El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando notablemente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y del social, así como los sistemas de comunicación; por lo tanto es de esperar que se encuentre íntimamente relacionado con éstas áreas de desarrollo. Esto resulta ser de vital importancia dentro de la presente investigación debido a que tendrá sus bases teóricas asentadas principalmente en la definición de Piaget quien relaciona claramente al juego con los niveles de desarrollo infantil y precisamente dicha teoría es la que será retomada en esta investigación motivo por el cual será ampliamente expuesta más adelante.

También es importante destacar que debido a que el juego o actividad lúdica se lleva a cabo dentro de un espacio físico, psicológico y temporal determinado por el propio niño, el juego se convierte en su espacio personalizado donde el mismo niño se permite ser y hacer.

DEFINICION DE JUEGO

Todo el mundo reconoce al juego cuando lo ve, pero pocos se atreven a situarlo en el estrecho marco de una definición. El juego, además, abarca un amplio conjunto de actividades, desde la lucha y los juegos de indios hasta la construcción de torres (Pérez, 1984, citado en Beltrán, 1990).

A través de la historia han surgido diferentes acepciones, las cuales a medida que se realizan más investigaciones y estudios proporcionan la oportunidad de ampliar el concepto. Por ejemplo, a principios del siglo XX se crearon dos teorías fuertemente influenciadas por el concepto darwiniano de selección natural, cuyos principales representantes fueron:

El filósofo Karl Groos (s/a, citado en Garvey, 1985) quien consideraba los juegos de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de la edad adulta.

El psicólogo G. Stanley Hall (s/a, citado en Garvey, 1985) quien expuso la idea de la “recapitulación” considerando al juego infantil como reflejo del curso de la evolución desde los hombres prehistóricos, hasta el presente. Toda la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo desarrollo infantil individual. El placer de los niños cuando juegan en el agua puede tener relación con las experiencias agradables de sus antepasados, los peces en el mar, el disfrute que el niño siente por subir a los árboles y colgarse de las ramas recordaría vestigios de la vida de sus antepasados los primates.

Las críticas señalan que la predisposición a la violencia y a la agresión que caracterizan la vida de los hombres primitivos no desaparece a través del juego infantil, sino que se intensifican. Además, las actividades lúdicas que dependen de tecnologías avanzadas no se explican en ésta teoría. Por último, decir que el juego repite en menor escala las fases evolutivas de las especies no explica la conducta del juego, ni el proceso psicológico que lo sustenta (Beltrán, 1990).

Para Dewey (1859-1956) el juego involucra actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ellas se deriven (Díaz, 1997).

Más adelante Herbert Spencer (s/a, citado en Garvey,1985) amplía un poco la anterior definición diciendo que debido a que se observan en el juego signos de placer, y animación sin ningún propósito aparente de utilidad, el juego es considerado como un modo de consumir energía existente en exceso, postulando que la energía excesiva se acumula (como producto normal de un sistema nervioso sano) y debe descargarse. Cuando no existen exigencias urgentes de supervivencia (en forma de caza, lucha o emparejamiento) la superabundancia de energía se invierte en ejercicios que utilizan pautas normales de comportamiento pero que carecen de cualquier finalidad inmediata.

Una de las críticas muy marcadas a ésta teoría es que el juego no es sólo el resultado de un sobrante de energía, sino que funciona también como un incentivo. De hecho, un niño puede encontrarse muy cansado después de un trabajo prolongado y, sin embargo, sólo pensar que al llegar a casa podrá jugar le

dá nuevas energías y le hace correr. Todos sabemos que los niños juegan aunque estén cansados (Pérez, 1984; citado en Beltrán, 1990).

En otras teorías predominantes como la de Freud y posteriormente también Klein se sostiene que el juego funge como “catarsis”, como un intento de re-experimentar y por lo tanto de resolver y/o dominar una situación dificultosa, debido a que es mediante el juego como el niño expresa, de modo fingido con frecuencia, indirecta o simbólicamente, preocupaciones o miedos y a causa de ello también es la conducta repetitiva de temas. Por este motivo incluso se ha tomado como herramienta terapéutica infantil al juego, puesto que se habla de que el juego es para los niños lo que es el discurso a modo de análisis introspectivo en los adultos dentro de la dinámica terapéutica del psicoanálisis (Freud, (1981) citado en Beltrán, 1990; Klein, (1985)).

Si la teoría de la catarsis es verdadera, estaría demostrando el interés del juego como un instrumento de diagnóstico para conocer la verdadera personalidad del sujeto; ya que el juego estaría mostrando sus deseos y sus conflictos personales; es decir, su mundo interior.

Apoyando ésta teoría, surge tiempo más tarde Strang (s/a) quien mantiene que el juego que se observa en la vida del niño es un índice de su madurez social, postulando que mediante el juego, el niño revela su personalidad con mayor claridad que en cualquier otra actividad (Díaz, 1997).

Una definición más sencilla, pero no por ello menos importante es la que presenta Axline (1988) para quien el juego es lo que encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia (Díaz, 1997).

En resumen se tiene que cualquier actividad para ser considerada juego es necesario que cumpla con las siguientes características:

- Debe ser una actividad espontánea y libre,
- El juego no conlleva ningún interés material,
- Todo juego lleva un orden (por lo regular tiempo antes de lo propiamente llamado juego hay un tiempo de preparación compuesto de alboroto y gritos),

- El juego manifiesta regularidad y consistencia (en lo referente a su ejecución y estructura se refleja una actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro, por lo que el niño incrementará o disminuirá su tiempo dedicado al juego dependiendo de sus propias necesidades personales de desarrollo o de evasión de la realidad)
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se autopromueve (es decir el juego mismo prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor complejidad),
 - Es un espacio liberador (debido a que permite disminuir tensiones y permite la creatividad),
 - El juego no aburre; al momento de convertirse en algo tedioso deja de ser lúdico, por ello a los niños no se les puede obligar a jugar puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo son los primeros en integrarse, de acuerdo a sus intereses personales y a la satisfacción de sus deseos,
 - Es una fantasía hecha realidad, debido a que es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio sin importar el tiempo real que el niño le dedique al juego; el mismo niño es el que determina el tiempo o la época en la que se encuentra dentro del juego, así como también en lo referente al espacio
 - El juego no es una ficción absoluta, se puede considerar como una representación que oscila entre lo real y lo irreal, debido a que aun en niños pequeños de entre dos y tres años se ha comprobado que distinguen la diferencia entre lo real y lo ficticio (Garvey, 1977).

Se podría decir que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño.

Todos los investigadores inmersos en el tema del juego concuerdan en que el juego es uno de los factores promotores del desarrollo pleno de la vida, ya que se

encuentra tanto en el ser humano como en el animal. Está presente en todas las fases o etapas del desarrollo del individuo (Schraml, 1977). En el caso de los animales, el juego representa ensayos para enfrentar la dura tarea de la supervivencia, en cambio para los humanos resulta ser ensayos para la vida adulta para la especialización de habilidades básicas, facilitando el desarrollo de la inteligencia y la creatividad.

Se dice que el desarrollo del juego va a la par del desarrollo en el individuo, puesto que interviene en los procesos de maduración, de la motricidad, de la capacidad cognitiva y de las motivaciones (Schraml, 1977). La teoría de Piaget, quien sin duda es el más importante teórico del juego, sostiene que el juego es como una repetición de una acción ya conocida y la repetición de una actividad con el fin de conocerla. Esta última es una actividad de investigación o de exploración e implica una acomodación a la realidad. Es decir, dentro del juego, la realidad se adapta a las propias necesidades del niño. En su forma de pura asimilación, el juego acaba al final del periodo de la inteligencia preoperacional con la disminución del egocentrismo (Beltrán, 1990).

Para Piaget existen dos tipos de procesos que considera fundamentales a todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación. El primer término se refiere a cualquier proceso por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información pasa a formar parte del conocimiento del organismo; es como si "digiriera" dicha información. El término acomodación implica un ajuste que el organismo tiene que hacer al mundo externo, para poder asimilar la información (Piaget, 1985)

De acuerdo con Piaget (1988) el desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre la asimilación y la acomodación. Señala que la adaptación inteligente ocurre cuando estos dos procesos se hallan en equilibrio. Cuando no sucede así y predomina la acomodación sobre la asimilación, nos encontramos ante la imitación. Si por el contrario, predomina la asimilación, la actividad resultante consistiría en cambiar la información de entrada de acuerdo a las exigencias del individuo, a esto se le considera como juego (Díaz, 1997).

Jean Piaget divide el Universo del juego en 3 tipos que señalan a su vez los puntos en los que resultan evidentes importantes cambios en cuanto al desarrollo del niño.

1.- El juego sensomotor (0-2 años aproximadamente) cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al ser capaz de hacer que se repitan acontecimientos.

2.- El juego simbólico o representativo predominante tras la edad de dos años hasta los seis años aproximadamente. Es donde el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; puede recordar imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos, fingiendo.

3.- El juego sujeto a reglas, se inicia durante los años escolares. Es donde el niño empieza a fomentarse la capacidad de trabajar y de pensar más objetivamente, debido a que ya comprende ciertos conceptos sociales tales como cooperación y competición. Su juego refleja ese cambio cuando dentro del juego hay reglas claras y ya existe un seguimiento de ellas por parte de los integrantes del grupo (Garvey, 1985).

Es importante resaltar que el juego adopta múltiples formas, es decir el niño puede tomar cualquier cosa que le resulte familiar, luego van surgiendo nuevos recursos para jugar, cuando su mundo se amplía y se va haciendo más diferenciado. Cuando van entrando en su repertorio nuevas capacidades, a través de la maduración o del aprendizaje, o bien de ambos, éstas van interviniendo en las actividades lúdicas.

Las variantes implicadas en el juego también tienen que ver con arreglo al material o al recurso principalmente implicado. Tales recursos hacen referencia a diferentes clases de experiencias, incluyen movimientos y cambios en la percepción, resultante sobre todo del movimiento físico; objetos y propiedades,

tanto físicas como asociativas; el lenguaje y la palabra, que ofrecen múltiples niveles de organización que pueden convertirse en juego; materiales sociales, tales como papeles, situaciones y actitudes (las diferentes nociones correspondientes al modo como se halla construido el mundo social) y, por último límites en los que seguir reglas o romperlas deliberadamente constituyen el primer recurso del juego (Garvey, 1985).

LOS TIPOS DE JUEGO

Una de las clasificaciones de mayor reconocimiento es la de Roger Caillois (1958), en la que se hace referencia a dos polos antagónicos. En la categoría denominada paidia los niños juegan libremente, lo que permite la improvisación y la fantasía sin límites. Por el otro lado, ludus constituye la tendencia hacia el orden y la aceptación de reglas. Tanto en la paidia como en el ludus, la práctica o el juego puede ser de competencia y/o azar; puede predominar el simulacro o la imitación y caracterizarse por el vértigo.

Dicha clasificación se encuentra descrita en el siguiente cuadro:

CLASES DE JUEGOS

Paidia (jaleo, agitación, risa loca)

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

Ludus (cometas, pasatiempos solitarios, crucigramas)

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

Nota: En cada columna los juegos están clasificados aproximadamente en un orden tal que el elemento paidia, disminuya constantemente, mientras que el elemento ludus crece constantemente.

Como se podrá observar, la clasificación de Caillois parte de un juego agitado o convulsionado, cuyo interés está centrado en la dirección, con tendencia hacia actividades lúdicas sometidas por reglas, en donde el orden y las capacidades se demuestran de manera colectiva; tales actividades altamente socializadas son el deporte, la danza, el teatro, etcétera (Díaz, 1997).

La tendencia manifiesta de la clasificación concurre con la evolución del pensamiento del niño, por lo que su carácter coincide con la teoría psicogenética, presentada por Piaget y expuesta con anterioridad

Dicha teoría también se podría representar con la clasificación expuesta por Roberts, Sitton Smith y Kendon (1963), quienes dividen los juegos en tres grandes grupos:

- a) Los de destreza física, en los que se realizan actividades motoras, ejercicios o preparación en los que el resultado final tiene importancia en tanto que releva la capacidad física de los participantes.
- b) Los de estrategia, que implican tomar decisiones y actuar de determinada manera al evaluar una situación dada, con objeto de tomar resoluciones acerca de la forma en que se llevará a cabo el juego.
- c) Los de azar, en los que los jugadores se encuentran a expensas de la suerte, esperando que ésta les sea favorable.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO

El juego tiene dos formas de manifestarse dentro del ámbito escolar, en la primera es importante emplear el juego para aprendizajes sencillos y para la perfección de la motricidad, logrando así tener el juego un gran interés didáctico al permitir reunir y congregar secuencias de conducta que llevan a la acción habilidosa. Lo que de otra manera puede resultar fatigoso e insoportable, dentro del juego puede resultar

atractivo. Por otra parte el juego puede reducir, o por lo menos neutralizar, la presión que se produce al tener que alcanzar el éxito.

Apoyando ésta opinión se encuentran Hartley, Frank y Goldenson (s/a), para quienes es sumamente significativa la importancia de las actividades creadoras y de ocasiones para el juego en el marco preescolar y escolar temprano debido a la gran importancia que tienen los primeros años de la vida la cual radica en que es precisamente durante esos años que se da el desarrollo de la estructuración de la personalidad del individuo, en la formulación de sus expectativas con respecto al mundo, y en la determinación de su actitud frente a otras personas. Es precisamente durante esos años cuando existe una enorme plasticidad en los niños, su respuesta instantánea a las influencias ambientales, su libertad relativa con respecto a las esquematizaciones, y su consiguiente disposición a aprovechar las experiencias favorables y assimilarlas en su concepto del self. Cabe mencionar que falta reconocimiento pleno de la segunda forma que toma el juego durante esta etapa en la cual, debido a que el niño pasa por muchas experiencias de prueba y error que son decisivas para su salud mental, necesita una "terapia educativa" destinada a ayudarlo a manejar sus dificultades y conflictos del momento y de esta manera evitar un daño permanente.

Simplemente se puede hablar de una educación preventiva de grupo en la cual se proporciona al niño vías de comunicación y medios de expresar sus dificultades emocionales, incluso es importante explorar la fantasía del niño y otorgarle el derecho de expresar lo que siente sin ninguna sensación de peligro o pecado. La educación preventiva consiste en charlas grupales, lo que evidentemente ayudaría a eliminar los tabúes que pesan sobre los sentimientos secretos que el aislamiento siempre impone (Hartley, Frank, Goldenson, (s/a).

RECOMENDACIONES PARA LOS JUEGOS INFANTILES

- Los niños pequeños muestran (especialmente ante las tareas enfocadas como juego) una creciente comprensión y disposición para rendir. El comportamiento orientado hacia el rendimiento se puede fomentar por medio de actividades lúdicas encaradas como tareas que los niños se proponen o que aceptan porque se adecuan a sus necesidades.

- Para todos los trabajos que sean encomendados a los niños se debe tener en cuenta que las exigencias deben de ir a la par que las capacidades del niño. Cabe mencionar que siempre que se tiene contacto con niños se precisa de paciencia debido a que la comprensión de la obligatoriedad de las tareas impuestas por terceros se da de una manera gradual, así como la adaptación a los hechos reales e inalterables que los niños enfrentan, se desarrolla muy lentamente.
- No siempre los niños encuentran plena satisfacción en el juego y en el cumplimiento de las tareas que la escuela les impone. Su deseo de “realizar un trabajo verdadero”, no se cumple si no se les explica el contexto en que se desarrolla ese trabajo, de tal suerte que su quehacer adquiera un sentido para ellos. Así, también para preservar su buena disposición al trabajo, hay que concederles independencia en su ejecución

+La guía u orientación debe ser particularmente indirecta. Tan sólo consistirá en crear oportunidades, ofreciendo el tiempo necesario para jugar, libertad de movimiento en el espacio, juguetes y compañeros.

+La guía directa tiene que establecer el equilibrio entre libertad y limitación en el juego, y brindar al niño diversas sugerencias. Debe transmitirle todo aquello que sólo puede adquirir por intermedio de otras personas. El juego es uno de los caminos por los cuales los niños se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen (Hetzler, 1978).

EL JUGUETE

Se le llama juguete a cualquier objeto que posea la cualidad de invitar al ser humano a jugar.

DEFINICIÓN DE JUGUETE

El juguete es el compañero (objeto) ideal, si consideramos la percepción del adulto, con respecto al niño, su condición de dependencia y la consecuente falta de correspondencia a inquietudes y formas de comunicación.

Es posible que el lugar que ocupan los juguetes para los niños se deba en buena parte a que éstos estímulos están asociados a momentos placenteros y gratificantes. “De esta forma la alegría del juego es, a menudo, la del éxito; aunque este sentido sea muy fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado” (Sarazanas y Bandet (1982);citado en Díaz, 1997), en el terreno de la confianza y en el crecimiento individual.

Los juguetes cumplen diversas funciones; una de ellas es la de estímulos evocadores, con clases de respuestas específicas. Por ejemplo, el niño que juega con cubos, habitualmente levanta estructuras; las muñecas permiten que la niña simule el cuidado de los pequeños, mientras que los héroes y pistolas galácticas favorecen las aventuras espaciales, una patrulla a los policías y los ladrones, etcétera.

De esta manera es como Medina Avila y Amael Vizzett (citados en Díaz, 1997) afirman que un objeto se define por su uso, y juguete es todo objeto material que se utiliza con fines lúdicos. Trátese de un cochecito de pedales, trátese de unos botes convertidos en zancos”.

Si consideramos que el juguete es todo aquél objeto o acontecimiento externo o interno, visible o intangible, con el que juega la mente y el cuerpo del niño, tendremos que toda actividad lúdica se apoya en juguetes. El canto de las tonadas y las letras, el alboroto de los gritos, las carreras de los estímulos precipitadores, las competencias de las reglas, las apuestas de la incertidumbre, las escenificaciones de la imaginación en la transformación de los objetos y del medio, los saltos de la alegría, las rondas de la fantasía y la socialización (Díaz, 1997, p.28).

Según Díaz (1997) un juguete, para ser llamado como tal, debe tener la característica de estimular la imaginación, por lo que aquellos que sólo refuerzan la admiración pasiva y el ostracismo únicamente pueden ser considerados como objetos o reducciones sin ninguna influencia lúdica. Es decir, los juguetes son los objetos o productos con los que se recrea la imaginación.

Este mismo autor también pone énfasis en que es el interés el que constituye la condición necesaria e indispensable, por medio de la cual el niño se introduce en el conocimiento de los objetos y de su mundo, para que con los elementos e informaciones que le proporciona la experiencia pueda enfrentar con mayores recursos a las circunstancias y problemas que plantea la vida. Incluso agrega que es de ahí que se diga que “los juguetes son los mejores medios para el aprendizaje”; en efecto, se obtiene valiosa información aún antes de jugar con ellos, pues es el proceso motivado por la búsqueda de sus usos el que a fin de cuentas constituye la manera más valiosa de construir el conocimiento como resultado del descubrimiento.

LA FUNCIÓN DEL JUGUETE

El juguete sirve como medio a través del cual el niño puede:

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su mundo real o personal
- Interactuar con las fantasías propias o las de otros niños
- Competir física y socialmente
- Explorar las propiedades de los objetos para conocer mejor su mundo
- Reforzar su autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno lúdico
- Manifestar afectos y sentimientos, así como temores o preocupaciones
- Construir su vivencia con apoyo de los juguetes como estímulos gratificantes
- Elaborar formas originales de enfrentar al mundo y estimular la imaginación para así crear nuevos conceptos, personajes o tramas
- Adquirir conocimientos o formas de resolver problemas
- Ejercitarse física y mentalmente
- Adquirir valores y principios propios del juguete, cuando éste se encuentra envuelto de una carga ideológica muy evidente (Díaz, 1997).

EL PRIMER JUGUETE

Para Sarazanas y Bandet (1972), los padres son el primer juguete del niño, lo cual resulta lleno de sentido si se piensa en la versatilidad con la que el adulto responde a las respuestas de los pequeños, sus propiedades físicas, térmicas, de textura, sus movimientos oculares, la facilidad con la que se mueven y actúan, así como la facilidad de emitir una gran variedad de sonidos y sensaciones, lo cual los hace únicos. Unos son más gratificantes que otros, lo que depende de su capacidad e inteligencia para estimular de manera imaginativa la actividad lúdica. Al respecto podría afirmarse que, así como hay juguetes que los niños prefieren, también existe cierta inclinación por adultos (juguetes) que manifiestan mayor disponibilidad y facilidad para jugar. De ahí que siempre se haya intentado cierta similitud con el cuerpo humano en la producción de muñecas y monos de peluche, pues se reconoce, consciente o inconscientemente, el confort y la seguridad producida por los primeros contactos.

Debido a lo anterior se tiene que es la madre el mejor estímulo para un buen desarrollo, como también la condición determinante para su impedimento (Díaz, 1997). Así lo sugieren las observaciones hechas por Wolke, Skuse y Mathisen (1990, en: Misurcová, 1986), en las que se encontró que los niños cuyas madres expresan más emociones negativas en el juego de interacciones, demostraban un retraso mental no orgánico, por lo que dichos sujetos eran considerados como inseguros en sus relaciones, huraños y antisociales.

Los resultados de estos y otros estudios parecen indicar que la relación afectiva con la madre es primordial; una vez que el niño ha establecido ésta comunicación está preparado para establecer otras relaciones, descubrir su mundo y manifestarse más libremente y seguro de sí mismo (Adamson y Bakeman, 1985, citado en Viveros, en prensa). De ahí que los padres y fundamentalmente la madre, deban favorecer en medio de la interacción lúdica las condiciones para un mejor y más sano desarrollo del niño en todas las áreas del comportamiento.

LOS DIFERENTES TIPOS DE JUGUETES

De acuerdo con Hetzer (1978) existen principalmente dos tipos de juguetes que son: los durables y los ocasionales. Los primeros que también se les puede considerar elementos de juego durable consisten en los que deben servir al niño por un tiempo prolongado como objetos de juego y entretenimiento, por ejemplo, la pelota, el juego de construcción, la casa de muñecas, un buen libro. En cambio, los ocasionales hacen referencia a los juguetes que pueden desecharse después de haber cumplido su misión tales como: el globo, el barquito de papel, la muñeca de papel recortable. No hay que olvidar que ambos tipos de juguetes tienen valor para el niño y cumplen muy diversas funciones.

Hetzer (1978) añade que para complementar los juguetes durables del niño es necesario también proporcionar una buena cantidad de juguetes ocasionales, confeccionados en su presencia y con su ayuda. Puesto que cualquier juguete confeccionado para cubrir una necesidad del momento ejerce una atracción muy particular sobre el niño, no sólo porque puede adecuarse perfectamente a su necesidad, sino también porque el niño ve cómo se confecciona. Además el hecho de que una persona sea capaz de producir algo con su propio esfuerzo genera en el niño una vivencia muy intensa y estimula su creatividad. La posibilidad de producir algo de la nada, por decirlo así, de transformar en algo útil, algo que aparentemente no tiene valor, es una experiencia insustituible.

En una investigación realizada por Pérez Sánchez (s/a citado en Tripero, 1991) en donde lograron una descripción de juegos dependiendo de la edad cronológica de los niños entrevistados, los resultados fueron los siguientes:

A los 3 años los niños buscan juegos donde sea esencial la conquista del equilibrio, lo que les permitirá desarrollar otro tipo de habilidades tales como: corretear, al tren y columpio. También a esta edad se completa el dominio de su habilidad motora gruesa, que se desarrolla con la arena, el barro, o la tierra.

A los 4 años el niño alcanza la autonomía y el dominio del equilibrio motor (correr, pelota, tobogán, columpio). Este dominio le dará confianza en sí mismo,

mostrando interés por el mundo que le rodea y deseando tener cierta relevancia en él (buscara en sus juegos compañeros con los que competir y medir sus fuerzas.

ALGUNAS CONSIDERACIONES INVOLUCRADAS EN LA ELECCIÓN DEL JUGUETE

La necesidad del niño ha de ser el factor determinante para la elección del juguete, lo cual depende en gran medida de su nivel de desarrollo, que vaya de acuerdo con los intereses del niño y con su capacidad para manejarlo. El juguete tiene que corresponder a las aptitudes físicas y mentales del niño. Los niños suelen descartar los juguetes de fácil manejo porque éstos no los atraen, o si por el contrario el manejo es demasiado complicado, el niño queda perplejo. De tal manera que utilizará el juguete como pueda, de acuerdo con su edad, siempre que no prescinda por completo de él. Desde un punto de vista educativo, no sería objetable si se dejara al niño en libertad en cuanto al manejo de un juguete difícil. Pero sucede que un trato inadecuado a las características y posibilidades del juguete muchas veces lo deteriora (Hetzler, 1978).

RECOMENDACIONES REFERENTES A LOS JUGUETES DE LOS NIÑOS

- Así como incumbe a la escuela asesorar a la familia en todos los problemas relacionados con la guía del juego, también es su responsabilidad servir de guía para la fabricación de juguetes ocasionales, es decir deben estimular a los niños para que confeccionen sus propios juguetes utilizando para ello cualquier material de desecho que encuentren. Una vez dado el impulso inicial, los niños tratarán de seguir por el camino trazado.

CONCLUSIONES

Como se ha observado a lo largo del capítulo, el juego, ya sea apoyado con juguetes o por sí mismo, fomenta creatividad e imaginación. Se presenta de manera espontánea, sin condiciones. Es algo que produce placer, además de

que por medio del juego se puede conocer a otras personas, y contribuye también al desarrollo físico, emocional e intelectual de los participantes, esto último debido a que se requiere tomar decisiones durante el proceso.

El jugar es aprender de la personalidad de quien juega, es saber manejar sentimientos o actitudes como la frustración, la paciencia, el esfuerzo, la voluntad y el reto. En pocas palabras, alimenta el espíritu.

La situación de juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia libre de presiones, sin importancia y permite a quien participa una interacción significativa con su entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes.

Por todo lo anterior, se considera necesario que al juego se le vea como lo que es: un instrumento fundamental de crecimiento en el cual el niño se puede expresar libremente, se vuelve creador de una realidad alternativa, se siente en una posición de poder y reafirma su conocimiento adquirido mediante la experiencia propia y de extraños (imitando su vida y condición laboral o actividades que realizan), entre otras cosas, sin olvidar que es la actividad que más tiempo nos consume durante la niñez.

Cabe mencionar que en ésta época donde constantemente se es bombardeado por la tecnología y la publicidad de consumismo excesivo, los niños sólo utilizan cierto tipo de juegos, como por ejemplo: los que contienen las máquinas tragamonedas, videojuegos que emplean como una manera de enajenarse cada vez más, los cuales funcionan como un medio de evasión de su propia realidad. Lo que resulta ser de gran preocupación porque todo ese tiempo bien puede ser empleado en un juego real, donde se tenga como principal característica el preparar al niño para su vida adulta y no tan sólo fungir como una forma de pasar el tiempo, teniendo como resultado un posible adulto confundido, incapaz de tomar decisiones y mucho menos de enfrentarse a los problemas reales y a su vez no podrá ser capaz de establecer relaciones sociales satisfactorias debido al aislamiento al que los puede llevar el tipo de juego realizado en la niñez.

Por ello, se precisa encauzar el juego del niño, y una alternativa para llevar a cabo esto como se ha visto a lo largo de la presente exposición son las ludotecas, un lugar donde se enseña cómo emplear el tiempo libre, mostrando actividades que pueden ser utilizadas como técnicas recreativas.

Hasta el momento y haciendo un recuento de la información expuesta hasta el momento se podría decir que ya se tiene el contexto (la ludoteca) y la materia prima (los juegos y los juguetes) ahora lo que se necesita es conocer aun mejor a la persona que guíara al usuario en ese aprendizaje de técnicas recreativas, el ludotecario, quien es esa persona o que cualidades requerirá para poder desempeñar de una manera optima su trabajo. Todo eso y más se expone en el siguiente capítulo.

CAPITULO III LA PERSONALIDAD DEL LUDOTECARIO

Hasta el momento se ha observado a la ludoteca como promotora del desarrollo integral de todo ser humano... (Velázquez, 1996). Por tal motivo se observa la necesidad de centrar especial atención a las personas que prestan el servicio dentro de las ludotecas, es decir cuales son las características que debe cubrir el ludotecario siendo en él, en quien se deposita gran parte de responsabilidad respecto al buen funcionamiento de una ludoteca, debido a que no solo es quien presta el material, sino también es la persona que guía la educación no formal, por supuesto, del usuario; lo que depende no solo de su disposición anímica y de conocimientos del material que posea. Así como también del nivel de responsabilidad y lo comprometido que este con su trabajo, como lo menciona Roldan (1993) para quien los rasgos psicológicos deseables en un ludotecario son “tener gusto por la didáctica del juego, saber manejar las relaciones humanas, capacidad de organización, de decisión e iniciativa, creatividad”, pensando en ello la presente investigación tuvo como objetivo general: Describir las características y funciones de la ludoteca y elaborar el perfil psicológico del ludotecario.

Motivo por el cual es importante conocer en un primer momento como es que surgen los ludotecarios, aquellas personas especializadas en juegos y juguetes...”Inicialmente las ludotecas contaron con personal voluntario (padres de familia, jubilados y niños de edad escolar) para dar el servicio, después se recurrió a bibliotecarios, pedagogos, animadores y ergoterapeutas, pero en la medida en que la tarea se hacia mas compleja y especializada, se requirió que el personal estuviera formado especialmente para realizar esta labor” (Roldan, 1994, pág. 64).

En el año de 1993 se elabora un análisis de puesto realizado por la UNAM siendo este lo mas cercano a la definición de un perfil del ludotecario.

En este momento cabe añadir como es que se inicia la investigación de la personalidad mediante instrumentos de evaluación, "los perfiles psicológicos o evaluaciones de la personalidad tienen su origen durante la Primera Guerra Mundial en Estados Unidos en 1920 con R. S. Woodworth quien diseña un inventario como prueba de personalidad con el objetivo de seleccionar a soldados hábiles libres de conflicto que se pudieran conducir con éxito en el campo de batalla" (Barcelata, 1997, p. 21).

La finalidad del inventario es poder comprender y predecir la conducta humana, explorando varios contenidos relacionados con los hábitos, inquietudes y preferencias. Los inventarios se constituyen en una forma de autoreporte a través del cual el individuo se describe a sí mismo, es el cómo se mira dentro de sí, por lo que son de carácter autodescriptivo.

Aquí es donde entra el Perfil-Inventario de Personalidad de Gordon P-IPG que como su nombre lo indica combinados los dos instrumentos el Perfil de personalidad de Gordon (PPG) y el Inventario de Personalidad de Gordon (IPG) , que originalmente se manejaba por separado. "En vista de que ambos se emplean en conjunto en 1978 se elaboró un protocolo combinado, el P-IPG, para hacer mas eficiente su aplicación" (Manual, 1994, p.6)

Dicho protocolo surgió de la Teoría de los rasgos de la Personalidad de Allport y Catell quienes se refieren al rasgo como "posibilidades, disposiciones o tendencias para la acción, relativamente duraderos o permanentes (...)Esta concepción implica que, en algún sentido los rasgos (...) son determinantes de la conducta o antecedentes de ella" (Allport, 1937, 1966; Catell, 1959,1965 citado en Fierro, 1986, p. 117).

De tal manera que la Teoría de los Rasgos tiene como objetivo: imponer algún orden en la enorme cantidad posible de rasgos humanos.

Allport consideraba que los rasgos son las unidades básicas de la personalidad, su teoría se sustenta en los siguientes ocho enunciados:

1. Los rasgos no tienen mas que una existencia nominal, no son solamente adjetivos de la conducta observada, sino que son parte de la persona;

2. Los rasgos están mas generalizados que los hábitos (algunos hábitos pueden bien fundarse en un rasgo)
3. Los rasgos son dinámicos y determinan la conducta;
4. Es posible establecer los rasgos empíricamente, siendo muy apegado a su tradición científica se apegaba a los datos obtenidos de esta manera ;
5. Los rasgos solo son relativamente independientes unos de otros;
6. Los rasgos no son sinónimos de los juicios morales o sociales;
7. Es posible contemplar los rasgos, o bien a la luz de la personalidad que los contiene (de forma ideográfica), o bien por su distribución en la población (de manera nomotética);
8. Los actos, e incluso los hábitos que son inconsistentes con un rasgo, no prueban que este no exista. Por ejemplo: la conducta pasiva de alguien con un rasgo de asertividad no indica que carezca de este sino simplemente, en este caso, que el rasgo de dicha persona no esta expresado (Funder, 1991; citado en Liebert y Liebert, 2000; p. 195).

Gordon partiendo de dichos fundamentos elabora un instrumento psicométrico de evaluación, el P-IPG el cual consta de 8 rasgos y uno adicional que es autoestima, para una mejor comprensión de los mismos se presentan a continuación (únicamente se describirán las interpretaciones de la prueba en caso de tener puntajes altos, debido a que se da por entendido que en caso de puntajes bajos en cualquier rubro la interpretación es todo lo contrario a la expuesta aquí) :

1. Ascendencia: presentan puntajes altos las persona que son verbalmente predominantes, que adoptan un papel activo en el grupo, que estan seguras de si mismas y que tienden a tomar decisiones de forma independiente.
2. Responsabilidad: son las personas que pueden persistir en cualquier trabajo que les es asignado, que son perseverantes y decididas y en quienes se puede confiar.

3. Estabilidad emocional: son individuos emocionalmente estables y relativamente libres de preocupaciones, ansiedades y tensión nerviosa.
4. Sociabilidad: son individuos a quienes les gusta estar y trabajar con otras personas, son gregarias y sociales.
5. Cautela: los individuos que son sumamente cautelosos, que consideran muy cuidadosamente los asuntos antes de tomar decisiones y a quienes no les gusta probar oportunidades o correr riesgos.
6. Originalidad: las personas que gustan de trabajar en problemas difíciles, son intelectualmente curiosos, gozan en las cuestiones y discusiones, que hacen pensar y gustan pensar nuevas ideas.
7. Relaciones personales, personas que tienen mucha fe y confianza en la gente, y que son tolerantes, pacientes y comprensivas.
8. Vigor: caracteriza a personas que son vigorosas y enérgicas, a quienes gusta trabajar y moverse rápidamente, y que pueden lograr hacer más que la persona media.

Y por último esta Autoestima, que se obtiene de los primeros 4 puntajes mencionados anteriormente.

PERSONALIDAD DEL LUDOTECARIO DESDE LA VISIÓN DE ALLPORT GORDON

El buen funcionamiento de una ludoteca depende del personal que la dirige y de su formación.

Motivo por el cual se requiere que el personal este formado especialmente para realizar esta labor, debido a que debe cumplir con muchas y diferentes funciones tales como: Dar información precisa sobre los juegos, juguetes u otro material con el que disponga la ludoteca, propiciar una libre elección del material, motivar a los usuarios al juego e implementar dinámicas de grupo, programas recreativos, entre otras cuestiones. Motivo por el cual es preciso conocer perfectamente a la comunidad a la que se va a atender y de las

posibilidades que brinda la ludoteca a dicha población, debe estar al tanto de las técnicas y procedimientos para el mejor manejo del material (para mayor información consultar capítulo 1 Las funciones del ludotecario).

En la presente investigación al realizar la revisión teórica no se encontró ningún perfil de personalidad del ludotecario como tal, lo más aproximado como ya se mencionó anteriormente fue un perfil basado en un análisis de puesto realizado en la UNAM 1993 (Roldan, G, Zepeda, M. 1994).

El cual se divide en cuatro áreas donde se exponen los aspectos deseados en un ludotecario, se explicaran a continuación:

-Área de capacidades, el ludotecario debe tener buena comprensión y disposición y gran habilidad para aprender cosas nuevas, su cultura general debe ser amplia, teniendo la capacidad de concentración, manteniendo la atención sobre una tarea específica y poder realizarla de manera efectiva bajo presión.

-Área de conocimientos, debe tener conocimiento de los aspectos teóricos propios de la formación de ludotecario y debe saber de manera efectiva aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.

-Área de trabajo: debe tener gusto por lo que hace y experiencia al respecto, estar dispuesto a cooperar en las actividades que se le requiera y poder trabajar en equipo de forma eficiente. Debe contar con habilidades de liderazgo, manejo de grupo y un deseo de continuar con la labor que realiza a largo plazo.

Por último, el área más importante para la presente investigación es:

-Área de Personalidad donde se afirma que debe tener seguridad en sí mismo, mostrando iniciativa y responsabilidad, al igual que debe ser capaz de adaptarse a las circunstancias que se presenten para la mejor realización de su tarea. Se requiere que tenga habilidad para expresar con claridad y fluidez sus ideas. Debe tener control de sus emociones. Finalmente tiene que aceptar fácilmente a las personas y ser muy creativo. Y por último las autoras agregan redondeando las áreas anteriores que los rasgos psicológicos deseables son:

“Tener gusto por la práctica y didáctica vivencial del juego, saber manejar las relaciones humanas, capacidad de organización, decisión e iniciativa, creatividad” (Roldan, G, Zepeda, M., 1993, p. 83)

Lo que en correspondencia con el P-IPG de Gordon se debería encontrar puntajes altos en todos o en la mayoría de los aspectos a analizar por dicho instrumento para ser equiparado con lo expuesto por Roldan y Zepeda. Quedando de la siguiente manera:

Ascendencia: lo que significaría que posee seguridad en sí mismo y que toma decisiones de manera independiente.

Responsabilidad: lo que denota que se puede confiar fácilmente en ellas y desean realizar la misma actividad a largo plazo y que demuestran gusto por su labor.

Estabilidad emocional: debe ser emocionalmente estable y relativamente libre de tensiones nerviosas, preocupaciones y ansiedades para que pueda trabajar manteniendo la atención sobre una tarea específica y poder realizarlo de manera efectiva aun bajo presión.

Sociabilidad. Debe contar con esta característica para que pueda motivar a los usuarios al juego y poder implementar dinámicas de grupo, debe tener facilidad para el manejo de grupo, y trabajar en equipo de manera eficiente así como también aceptar fácilmente a las personas.

De los anteriores 4 aspectos surge la puntuación para conocer el autoestima de cada persona, ya que de acuerdo con Gordon, el autor de la prueba esos aspectos constituyen la materia principal que compone tan importante rasgo.

También son importantes los restantes 4 aspectos tales como:

Originalidad: se precisa de este aspecto porque así será más creativo al momento de estar interactuando con las personas, podrá improvisar en el momento en que sea necesario y los invitara a pensar y reflexionar en nuevas ideas y conocimientos debido a que el mismo en su vida personal es así. Se debe de adaptar a las circunstancias que se le presenten.

Relaciones personales: Gordon presenta este aspecto para resaltar a las personas que son tolerante, pacientes y comprensivos; y sobre todo que tienen fe y confianza en la gente debido a que el trato con las personas es imprescindible para un ludotecario.

Vigor : esta característica se dice que la poseen las personas con vitalidad y energía, quienes gustan de trabajar y moverse con rapidez y que realizan más que las personas promedio. Debido a que la actividad que realiza el ludotecario propiamente es integrarse al juego del otro o de alguna manera invitarlo al mismo, debe reflejar gusto por lo que hace estar dispuesto a cooperar en las actividades que se le requiera, trabajar en equipo y hacerlo de manera eficiente.

Y como rasgo extra que a pesar de que no es mencionado por las autoras pero si es tomado en cuenta por Gordon es el rasgo de cautela el cual podría ser considerado como importante debido a que dicho rasgo reflejaría lo siguiente:

Cautela: es conveniente que un ludotecario presente cautela puesto que se considera debe ser cuidadoso al tomar decisiones, para poder medir los riesgos y no dejar nada al azar, puesto que se precisa de alguien con iniciativa pero que tenga pleno conocimiento del manejo tanto del material como del recurso humano dentro de la ludoteca, de tal manera que al tomar decisiones lo haga con cautela.

Como se puede observar lo ideal de acuerdo con lo expuesto por Roldan, G. Zepeda, M. (1993) sería que el ludotecario presente puntajes altos en todos los aspectos expuestos por Gordon o al menos en la mayoría.

En el presente capítulo solo se realizó un tipo de correspondencia teórica donde se retomó lo expuesto por Roldan y Zepeda y se equiparó con los rasgos expuestos por Gordon, debido a que en el momento de realizar la investigación empírica, eso es precisamente lo que se intenta ver, si en realidad las personas entrevistadas, cuentan con un perfil definido y de cuales rasgos se compone en realidad con personas concretas.

METODOLOGIA

JUSTIFICACION

Después de haber realizado la revisión teórica, de haber estudiado y comprendido que la ludoteca es una institución recreativa-cultural donde el niño puede obtener juguetes en calidad de préstamo con la finalidad de: a) estimular las actividades lúdicas en el ambiente familiar y social; b) desarrollar la personalidad del individuo; c) dar una educación mediante el ocio a través del juego y el juguete; d) tratar de satisfacer las necesidades de la población en que se encuentra inmersa. Y de comprender que esto sólo se logra mediante la ayuda y asesoría del ludotecario o animador infantil (De Borja, 1980; Misurcová, 1986; Puig, 1987; Vial, 1983; Valdés, 1991).

Se observa la necesidad de estudiar y conocer, en nuestro papel de psicólogos como es que el ludotecario logra establecer ese tipo de vínculo con los usuarios de la ludoteca, qué características o rasgos personales facilitan su labor. Para cumplir con ello en la presente investigación se realiza en primer lugar un tipo sondeo de algunas ludotecas que existen en México y zona conurbada, para conocer cómo es que se contextualiza en este país a la ludoteca, cuáles son las características y funciones con las que cumple para que ello sirva de marco para en un segundo momento enfocarse a los rasgos y características que componen la personalidad de quienes trabajan en dicho lugar, los ludotecarios. Motivo por el cual se realiza la presente investigación basados en el perfil propuesto por Roldán, G y Zepeda, M. (1993) dentro de su análisis de puesto presentado para la UNAM. Y debido a que dichas autoras hablan de rasgos al presentarlo De igual manera se emplea como soporte de investigación la teoría de los rasgos específicamente la que sostiene Gordon y es mediante el instrumento de dicho autor, el P-IPG que se llevo a cabo la elaboración del perfil psicológico del ludotecario.

Aquí es preciso señalar que con la finalidad de redondear la información, tener mayor claridad en el tema y sobre todo una mejor comprensión sobre la importancia que posee la personalidad del ludotecario, se tuvo como objetivo

general: Describir las características y funciones de la ludoteca así como, conocer el perfil psicológico del ludotecario.

Las preguntas de investigación son:

- 1.- ¿Cuáles son las funciones y características de la ludoteca?
- 2.- ¿Cuál es el perfil psicológico del ludotecario evaluado mediante el Perfil-Inventario de Personalidad de Gordon (P-IPG)?

TIPO DE DISEÑO

Corresponde a un “tipo de “diseño no experimental”, puesto que no se modifica a voluntad ninguno de los factores que intervienen en el proceso y tampoco existe una asignación aleatoria de los sujetos a estas condiciones” (Zinser, 1992, p.38).

TIPO DE ESTUDIO

De campo: porque el estudio “se realiza en escenarios no experimentales” (Zinser, 1992, 49).

Es exploratorio: este tipo de estudio “se realiza para lograr una primera aproximación al fenómeno, y para ver como se relaciona dicho fenómeno o con ciertos eventos que suceden a su alrededor” (Pick, S. Y López, A., 1982, p.23).

Es prospectivo: ya que “la información se recogerá de acuerdo con los criterios del investigador y para los fines de la investigación” (Méndez, 1990).

Es descriptivo: porque selecciona una serie de cuestiones y mide cada una de ellas independientemente (Dankhe, 1986).

Es transversal: debido a que “es un estudio en el cual se mide una sola vez a las variables, en un momento dado sin pretender evaluar la evolución de estas” (Méndez, 1990, p.11).

Es ex pos facto: puesto que no se introducen variables que alteren el fenómeno en sí.

Muestreo

Se emplea un muestreo accidental, obteniendo la muestra mediante un muestreo no probabilística,...”donde las unidades son incluidas por la ocurrencia de una

circunstancia particular...” por lo tanto, “es considerada como una muestra sesgada” (Méndez, 1990).

Tipo de Muestra

La población se compone del 10% del total de ludotecas del Distrito Federal y área conurbada, de acuerdo al 1er Congreso de ludotecas y ludotecarios del año 2001, donde se encuentran registradas 100 ludotecas 93 en el Distrito federal y 7 en el Estado de México, de las cuales se visitaron 2 de la UNAM (una de modalidad fija y otra de modalidad móvil), 4 de tipo privado y 4 de tipo público, estas 8 últimas de modalidad fija. Y los inventarios de personalidad P-IPG fueron aplicados a los encargados principales y a los ludotecarios que se encontraran disponibles en ese momento. En total se aplicaron 25.

Instrumentos:

Se emplean 2 instrumentos: un cuestionario de tipo abierto realizado ex profeso para esta investigación con el fin de conocer las características y funciones de cada una de las ludotecas.

A) El cuestionario consta de 28 preguntas que están distribuidas con base a 6 títulos que son:

1. Datos generales de la ludoteca
2. Usuarios
3. Personal
4. Aspecto financiero
5. Evolución
6. Futuro

Ver cuestionario Anexo 1

B) El Inventario de Personalidad de Leonard V. Gordon Segunda Edición (P-IPG), es el segundo instrumento empleado con la finalidad de conocer la personalidad del ludotecario. El objetivo de este inventario es medir los rasgos estables de la personalidad y un factor de autoestima relacionados con la adaptación y la eficiencia del sujeto en situaciones sociales, educativas y laborales, debido a que esta persona es considerada como guía educativa en el

empleo del tiempo libre y porque siempre precisa estar rodeada de personas ya sea conocidas o en su gran mayoría desconocidas.

Es un instrumento que en conjunto mide 8 aspectos de la personalidad y que a su vez se divide en 2 secciones, en primer lugar está: ascendencia, responsabilidad, estabilidad emocional, sociabilidad, cautela, originalidad, relaciones personales, vigor y un rasgo adicional que es autoestima.

El Perfil de personalidad de Gordon (PPG) consta de 18 grupos de reactivos y el Inventario de Personalidad de Gordon (IPG) de 20; cada grupo esta formado por 4 frases descriptivas (tétradas). Posee un sistema de elección forzada consistente en tener que marcar cada tétrada, la aseveración que más se asemeje al sujeto (+) y la que se le parezca menos (-).

Ver Anexo 2

PROCEDIMIENTO

La investigación se desarrolla de la siguiente manera:

- 1.- Se acude a la Coordinación de Tiempo libre y Recreación de la UNAM, solicitando informes sobre las ludotecas cercanas a dicha dependencia, la cual proporciona el directorio generado al momento en que se realizo el 1er Congreso de ludotecas y ludotecarios.
- 2.- Se realizan llamadas telefónicas donde se les pide la autorización para llevar a cabo la investigación, así como también una cita.
- 3.- Se les aplica el cuestionario y se hace una visita a sus instalaciones
- 4.- Aplicación del Inventario de Personalidad de Gordon (P-IPG) a los ludotecarios. En el caso de la ludoteca móvil se procede de la misma manera que en las ludotecas de modalidad fija (debido a que el contacto se dá mediante sus oficinas), teniendo como única variante en el procedimiento el que se le haya solicitado acompañarlos en un día de actividades para saber cómo es que establecen su espacio en cada lugar, así como también la manera en que se llevan a cabo sus actividades ahí.
5. Resultados y análisis de resultados.
Reporte general.

Trascripción de los cuestionarios

Cuadros descriptivos obtenidos de los cuestionarios

Evaluaciones de los perfiles de personalidad

Cuadro descriptivo de los perfiles de personalidad

Análisis de los perfiles de personalidad

RESULTADOS

TRASCRIPTACIONES DE LOS CUESTIONARIOS

Ludoteca UNAM “Ludobus”

Encargada : Gisela Roldán

Profesión: Lic. En Psicología.

El proyecto de “ludobus” surge como parte del proyecto que se llevó a cabo dentro de la Universidad Autónoma de México, el cual tuvo como objetivo proporcionar un espacio recreativo y una nueva alternativa al tiempo libre de los estudiantes universitarios, ahora en la modalidad de “espacio móvil”, para que como su nombre lo indica pueda estar en varias locaciones y un mayor número de personas tengan acceso a él sin alejarse mucho de sus áreas de trabajo estudiantil. Aquí es importante resaltar que debido a su modalidad no es posible mencionar sus dimensiones físicas, y por consiguiente no cuenta con un espacio determinado para cada área de trabajo, tal y como lo propone el sistema Valmex; sin embargo si siguen al pie de la letra dicho sistema específicamente para la catalogación y clasificación del material, también se lleva un control de llenado de fichas al momento de prestar juegos y juguetes, para lo que el único requisito es presentar la credencial oficial de la UNAM vigente.

El material con el que cuentan es principalmente de tipo deportivo y predeportivo, también existen juegos de mesa y material musical (guitarras, panderos, entre otros).

Entre los servicios que proporciona está el préstamo de material lúdico, organización de eventos recreativos, organización de los congresos de ludotecarios. La forma en la que promueven sus servicios y actividades es mediante la Gaceta UNAM, carteles y volantes.

Sus principales necesidades son: la renovación del material lúdico y apoyo institucional para el desarrollo de la ludoteca en aspectos académicos.

Usuarios: las edades de los usuarios oscilan entre los 15 y los 22 años de edad en promedio aproximadamente y son quienes poseen un nivel de escolaridad medio superior y superior.

Personal: no existen especificaciones claras respecto al tipo de persona que pueda llevar a cabo el puesto de ludotecario, puesto que no se les aplica ninguna batería de pruebas psicológicas, únicamente se les solicita hayan tomado el curso de ludotecarios con Demetrio Valdés y que cubra cierto tiempo de prácticas de campo.

El personal actualmente se encuentra conformado por 10 personas cuyas edades oscilan entre los 23 y 47 años de edad que cuentan con un grado de escolaridad medio superior en adelante, los cuales reciben capacitación constantemente en la misma dirección de actividades deportivas y recreativas de la UNAM.

Aspecto financiero: los recursos económicos se derivan del presupuesto asignado al programa del "Ludobus" en la Dirección General de actividades deportivas y recreativas D.G.A.D. y R.

Evolución: la ludoteca itinerante "ludobus" es resultado precisamente de la evolución que tuvo lugar dentro del proyecto de la ludoteca en la UNAM debido a que en un inicio sólo existía en la modalidad fija, esto se dio a raíz de que hubo académicos interesados en el proyecto y así es como comienzan a funcionar ambas modalidades dentro de la UNAM. Más adelante se da el que los académicos se interesen más en el "ludobus" y los técnicos en la ludoteca fija e incluso se añade un administrativo de base. También es resultado de la evolución el que a los ludotecarios ya no se les pague por honorarios sino que ahora ya posean un sueldo fijo.

Expectativas a futuro y proyectos: se intenta que el asistir a la ludoteca se convierta en una actividad académica por excelencia. Y como proyecto se piensa abrir un centro de documentación sobre el tiempo libre y la recreación. Así como también gestionar para que se logre impartir un diplomado de recreación y tiempo libre dentro de la UNAM.

Ludoteca UNAM

Videoludoteca "V́ctor Jara"

Encargado: Joaquín Salvador Escobedo

Profesi3n: Lic. En Estudios Latinoamericanos

La videoludoteca "V́ctor Jara" inicia hace tres ańos ́nicamente como videoteca y surge a raíz de la necesidad de material didáctico, en un principio era exclusivamente para la carrera de Estudios Latinoamericanos, poco tiempo después al diversificarse el material, se amplia a todas las carreras contenidas dentro de la Facultad de Filosofía Y Letras las cuales son ocho: geografía, biblioteconomía, pedagogía, filosofía, carrera de estudios latinoamericanos, entre otras. Originalmente surge como videoteca debido a que obviamente tenían videos y no sólo eso sino también documentales, películas de cine y de arte en general, diapositivas y todo tipo de cuestiones de tipo cultural. Y es hasta después de dos ańos de haberse inaugurado cuando se cambia el nombre a videoludoteca debido a que se incluyeron juegos de mesa, de estrategia y predeportivos; básquetbol y fútbol, entre otros.

Su dimensión física es de 35 m² espacio que se encuentra dividido en 3 áreas, una para colocar todo el acervo de juegos y videos, un espacio para reproducir: sala de audiovisual; y una pequeña sala con sillas que ocupa un espacio de 4m² (que funge como recibidor).

El material se encuentra catalogado por números consecutivos y con la inicial del juego, respecto a las películas se encuentran clasificadas por números y país de origen y se emplea un fichero para facilitar su localización.

Su forma de convocatoria o promoción de servicio se hace por medio de carteles y volantes. En un primer momento se realizó mediante saloneo (visitar salón por salón para dar a conocer el servicio) y por manteado (colocar mantas en puntos estratégicos de la Facultad).

Horarios de atención: se adecuan dependiendo de la hora que tienen disponible las personas que están a cargo de la ludoteca en ese momento. En la ocasión en

que se visitó tenían un horario de 10:00- 15:00 hrs. Y de 17:00-19:00 hrs. lunes a viernes.

Principales necesidades: incrementar el acervo de videos y juegos, se necesita una computadora con internet e impresora, un garrafón de agua para quienes asistan y para los encargados, también es necesario contar con una mayor difusión. Las propuestas que se tienen para solventar dichas necesidades son: intentar la diversificación del financiamiento con rentas e inscripciones, cuestión que en la actualidad sí se realiza, también se piensa en la impartición de talleres, ciclos y maratones de cine. Así como en la venta de cosas de papelería.

Usuarios: para inscribirse se necesita copia de la tira de materias, copia de la credencial y comprobante de domicilio. Al inicio de cada semestre se precisa renovar la copia de la tira de materias. En cada ocasión de préstamo se tiene que llenar la papeleta correspondiente y dejar su credencial escolar, debido a que no hay una credencial exclusiva de la videoludoteca.

El rango de edad de los usuarios oscila entre los 18 y los 30 años aproximadamente, quienes son universitarios de nivel licenciatura y posgrado, personal académico, docentes y administrativos. Los usuarios son de ambos géneros.

Personal: el semestre anterior se contaba con 10 personas, pero actualmente sólo hay 5 personas fijas y otros ocasionales, los cuales se rolan a conveniencia de acuerdo a las horas libres con las que cuente cada uno. Sus edades oscilan entre los 20 y los 26 años, son en su mayoría mujeres.

Casi todos se capacitaron tomando el curso de ludotecarios dentro de la misma UNAM con Demetrio Valdés, otros se formaron mediante la experiencia y se auto capacitan día tras día. Todos obviamente son universitarios, quienes cubren con un perfil de personalidad que incluye: el ser responsable, puntuales, honestos y con deseos de trabajar, es personal con iniciativa y su trabajo es de tipo voluntario. No se emplea ningún tipo de prueba psicométrica para su contratación, ni tampoco se exige una capacitación o entrenamiento determinado, cabe mencionar que constantemente se siguen capacitando entre sí, ya sea jugando los nuevos juegos que ingresan a la videoludoteca o transmitiéndose información

sobre el mejor manejo del acervo o cuestiones que puedan concernir a todo el personal para un mejoramiento del lugar y del servicio.

Aspecto financiero: en este aspecto se encuentra que la principal fuente de recursos económicos son las inscripciones y la renta de videos, documentales y diapositivas, dicho dinero es empleado en cosas que se requieran para lo que todos los ludotecarios necesitan hacer un consenso sobre las principales necesidades que se tienen.

Proyectos y expectativas a futuro: se tiene planeado el incrementar el acervo de videos principalmente.

“Ludoteca del Museo Interactivo del Medio Ambiente”

Encargada: Sandra Sandoval Moreno.

Profesión: estudiante de Psicología Social.

La ludoteca del Museo interactivo del medio ambiente, surge como parte del proyecto de Ludotecas de Barrio del SECOI. La ludoteca ocupa un espacio de 3x10 mts, el cual es distribuido de acuerdo a la dinámica del museo. El espacio que se dedica a cada área, es determinado por los usuarios al momento en que ingresan y se interesan por algún juguete en especial, ellos mismos determinan su espacio de juego. Los juguetes se encuentran clasificados por 5 áreas lectura, música, creación, artística, y juegos diversos.

Entre los juegos y juguetes que se tienen se encuentra libros, material de papelería, instrumentos musicales, teatro guiñol, y videos, principalmente enfocados a cuestiones referentes al cuidado del medio ambiente.

Entre los servicios que proporciona está el trabajo grupal que se realiza en cuanto el usuario entra a las instalaciones del museo para sensibilizarlo en lo referente al cuidado del medio ambiente de una manera divertida y amena mediante un breve video y/o juegos que involucren cuestiones de este tipo, también proporciona espacio para que se desarrolle el juego libre y el material que el usuario elija.

La forma de convocatoria o promoción de la ludoteca se encuentra implícita en la promoción del museo, debido a que la ludoteca es la parte inicial del recorrido por el museo.

Los horarios de atención son de las 9:00 a las 17:00 hrs. únicamente sábados y domingos.

Las principales necesidades que se tienen son en cuanto al tipo de trabajo que se realiza dentro de la ludoteca donde es de vital importancia enfocarse al ambiente, todo en pro del mismo. Por el momento ya se está haciendo algo al respecto que es el realizar gestiones para obtener más material (juegos ambientales) por parte del museo acercándose mas a instituciones como SECADESU, entre otras; así como también por parte de la ludotecaria a cargo quien siempre trata de implementar ejercicios estructurados con enfoque ambiental.

Usuarios: para acceder a la ludoteca no se necesita de requisito alguno. Respecto al rango de edad de los usuarios no existe ninguna restricción, puede entrar cualquier persona sin importar su edad puesto que, como ya se había mencionado, la ludoteca es el inicio del recorrido por el museo y la cual sirve para sensibilizar e introducir a toda persona a las problemáticas referentes al medio ambiente, pero algunas veces los niños sobre todo, regresan a jugar con el material que se tiene a la mano (juego libre) quienes realizan juego libre. Entre los asistentes se observa con mayor frecuencia un rango de edad que va de los 4-13 años.

Cabe mencionar que los usuarios no son frecuentes, por lo regular sólo asisten una vez y ya no regresan; y en las ocasiones en que llegan a asistir es o por sugerencia de su escuela o por que la misma escuela solicitó la visita guiada.

Juguetes: los juguetes que más piden son los juegos de mesa.

Personal: el personal que funge como ludotecario debe conocer la dinámica del museo y los juegos y juguetes que ahí se encuentran. En la actualidad únicamente se encuentra una persona a cargo, su edad es de 26 años es mujer y su antigüedad como ludotecaria es de 1 año, es estudiante de la carrera de Psicología social especializada en manejo de grupos. Para ser ludotecario del

Museo del Medio Ambiente no se precisa de ninguna prueba psicométrica y dentro del lugar no se proporciona ningún tipo de capacitación.

Aspecto financiero: los recursos económicos surgen de gestiones que realiza el museo con algunas empresas o instituciones gubernamentales. El dinero obtenido se emplea en la compra de materiales propios para minitalleres que se planean realizar posteriormente y quien toma la decisión del uso de recursos es la misma ludotecaria a cargo.

Evolución: en esta ludoteca fue muy importante el adecuar el enfoque que debía tener para los fines del museo, es decir no solamente se debía emplear como un espacio de juego libre, sino darle un propósito y objetivo mas adecuado de acuerdo al espacio en el que se encuentra.

Futuro: se planea pueda funcionar todos los días de la semana, para que las personas se interesen por el espacio de la ludoteca y así regresen exclusivamente por este servicio, donde juegan y aprenden sobre su medio ambiente.

Biblioteca México

“Ludoteca Miriam Seriat”

Encargada: No proporcionó su nombre

Profesión: Licenciada en historia.

Desde los inicios de la Biblioteca “México” existió una sala infantil, la cual consistía en un área de lectura con material para niños pero fue hasta 1990 cuando se instituyó como ludoteca y dentro del espacio de la ludoteca se encuentra la sala de lectura infantil esto surge debido al interés que se presento por dar este servicio de una manera mas completa. Una de las personas que promovieron esa idea fue la Licenciada Esther Hernández Quiroz, quien toma el curso de ludotecario impartido por Demetrio Valdés en la UNAM de tal manera que impulsa la idea de dar este servicio dentro de la biblioteca, a raíz de esto se compra mas material: libros infantiles y sobre todo juegos y juguetes, así como también cosas de papelería; también se amplía el espacio para que funcione como ludoteca. De tal manera que en la actualidad el espacio se encuentra dividido en 3 áreas: a) sala de lectura recreativa y/o estudio, b) ludoteca, donde se juega y

realizan actividades con las ludotecarias; c) sala de eventos audiovisuales, donde se presentan obras de teatro, películas de cine, entre otras. Cada sala cuenta con una dimensión de 4x10mts. aproximadamente. En la actualidad cuenta únicamente con juegos de mesa y libros, los cuales se encuentran clasificados de una forma literal.

Los servicios que proporciona son principalmente el préstamo interno y se organizan cursos de dos semanas para el período vacacional de verano.

Su forma de promocionarse es como un servicio más de la biblioteca "México", dentro de la difusión de la misma, así como también mediante carteles afuera de la ludoteca (que está en la entrada posterior de la biblioteca).

El horario de atención es de 8:00- 19:00 hrs.

Las principales necesidades que se tienen son: la conservación del material, se necesita actualizar el acervo, los programas con los que se trabaja no son los adecuados (esto se atribuye a que en el momento en el que se preparan las actividades del día es difícil adivinar de qué edad serán los niños que se presentarán en ese día en especial y por lo tanto se tienen que adecuar en el momento y algunas veces no se tiene mucho éxito).

Usuarios: se presenta un número igual de niños que de niñas, en su gran mayoría estudiantes de primaria (debido a que sus edades oscilan entre los 6 y 12 años de edad). Pero de igual manera se le dá el servicio por igual a niños más grandes o más pequeños sin ninguna limitación. Los usuarios más asiduos visitan diariamente la ludoteca durante 2 o 3 hrs, puesto que acuden a ella al salir de la escuela y el tiempo que duran ahí, es el tiempo que su madre tarda en llegar por ellos al momento de regresar del trabajo.

Juguetes: los tipos de juguetes mas solicitados son los rompecabezas o de construcción (cubos y cosas parecidas, que se ensamblen). Los ludotecarios agregan que los niños al pedir su juguete siempre piden algo que los aleje del ámbito académico, que los distraiga y entretenga por un rato.

Personal: de lunes a viernes hay 2 personas atendiendo al usuario y otras 2 de apoyo y los sábados y domingos 5. En su mayoría son mujeres que estudiaron una carrera técnica o superior, dentro del área de humanidades o que sean

bibliotecónomos. No precisan de experiencia, únicamente que les gusten los niños y si son madres es un punto más a su favor, debido a que se dá por hecho que ya saben como tratar a los niños.

Para ingresar como ludotecarios no se les realiza ninguna prueba psicométrica o de otro tipo, ni se les proporciona capacitación alguna, sino que van aprendiendo el manejo de la ludoteca observando a sus compañeros de trabajo.

Los recursos económicos son aportados por la misma biblioteca y quien decide cómo y en qué se utiliza es la Dirección de información.

Evolución: en un inicio sólo se contaba con muy pocos juegos y sin un espacio exclusivo para desempeñarse como ludoteca, siendo que en la actualidad ya se cuenta tanto con un espacio más amplio como con mayor acervo tanto de juegos como de literatura infantil.

Futuro: se piensa comprar más material y capacitar adecuadamente al personal. Dentro de las propuestas se tiene el impartir talleres, contar con más recursos materiales para una mejor atención al usuario, y más personal de apoyo sobre todo para los cursos de verano.

Centro Cultural Faro de Oriente

Ludoteca "El Faro de Oriente"

Encargada: Mireya Hernández.

Profesión: Lic. en pedagogía (pasante)

La ludoteca surge como una alternativa infantil a las actividades culturales desarrolladas en el Faro. Ocupa un espacio físico de 42mts² aproximadamente, el cual se distribuye en 8 áreas de trabajo, el espacio dedicado a cada área varía dependiendo del material y de las preferencias del niño, es decir sí se encuentran clasificados, pero el espacio de cada área está sujeto a las dimensiones de los juguetes existentes. Los juguetes y en sí todo el material que se encuentra en esta ludoteca no fue restringido, lo que significa que aquí se puede encontrar cualquier tipo de juguete, sin importar sus características, se tienen desde juegos didácticos, durables ("de uso rudo"), no hay problema si son de pilas incluso aceptan también peluches como juegos y juguetes bélicos, barbies, en sí hay de todo.

En sus orígenes todo su funcionamiento general estaba basado en el sistema Valmex, pero en la actualidad el personal se mantiene al margen del juego del usuario, es decir se busca que se dé “el juego por el juego mismo”, únicamente se tiene un tipo inventario guardado el cual se actualiza en el momento en que se desecha algún juego o juguete o que ingresa. No se emplea restricción alguna al usuario, lo único que se pide es que devuelvan los juguetes a su lugar, lo cual es una regla implícita porque entre los mismos niños cuidan eso. Solamente al ingresar anotan su nombre ese es el único requisito.

Servicios: los tipos de servicio que proporciona son muy variados, entre ellos se encuentra el “ludo-taller” que se lleva a cabo sólo un día a la semana (con material de reciclado que se les pide tiempo antes a los niños), existe una sesión de “película” cada 15 días, también tienen a su cargo organizar una “pandilla de limpieza” para que los mismos niños tomen conciencia de que la limpieza de su entorno está a cargo de ellos mismos, debido a que dicha actividad consiste en recoger la basura de todas las instalaciones de “El Faro”. Se imparte un “Curso de verano” en Julio y también un curso en Semana Santa; a su vez se realizan actividades especiales en las fechas conmemorativas a nivel nacional.

La forma en que dan a conocer sus servicios es mediante carteles dentro del centro cultural y recorridos a las escuelas cercanas en donde se dan pláticas con el objetivo de dar a conocer todos los talleres que se imparten dentro del centro cultural y en las cuales sólo se habla de la ludoteca como un taller o espacio más del mismo. Lo que sí se puede tomar como promoción exclusiva de la ludoteca es cuando se pegan carteles dentro de las instalaciones del “Faro” donde se dan a conocer las actividades especiales, por ejemplo: los talleres, los cursos o las películas que próximamente tendrán lugar.

Los horarios de atención son de martes a viernes de 13:00 a 18:00 hrs. y sábado de 10:00 -15:00 hrs.

Las necesidades que presenta son principalmente 2: en cuanto al espacio, que en tiempos anteriores se pensaba ampliarla, incluso se dice que hay unos planos donde se le proporciona un mucho mayor espacio a la ludoteca, pero desafortunadamente sólo está en los planos debido a que no se cuenta aún con la

infraestructura suficiente para llevarlo a cabo, y ésta es precisamente la otra necesidad mayor: la económica, para con ello lograr la rehabilitación y el mantenimiento del espacio, como también para renovar el acervo de juegos y juguetes. Cabe mencionar que para subsanar dicha necesidad se han realizado oficios dirigidos a empresas privadas solicitando donaciones, el problema es que dichas empresas presentan como un problema el que a la ludoteca no le sea posible darles a cambio comprobantes fiscales para que le sean deducidos de sus impuestos.

La propuesta presentada por el personal para incrementar el acervo o renovarlo de alguna manera es pedir a los niños al momento en que se inscriben a los talleres o cursos material de desperdicio para reciclarlo en la ludoteca o solicitándoles cosas pequeñas tales como: cartulinas, plastilina, papel, material que finalmente ellos mismos utilizarán más adelante. Hay que recordar que por ser una institución perteneciente al Gobierno del D.F. no se puede cobrar de ninguna manera.

Usuarios: no se les pide nada para poder ingresar, únicamente que anoten su nombre al momento de cruzar la puerta. El rango de edad de los usuarios es totalmente abierto, no existe ninguna regla y por lo tanto la escolaridad también es variable.

Juguetes: los juguetes que más solicitan son los de destreza, rompecabezas, de construcción, a pesar de que cuentan con una amplia variedad.

Personal: toda persona que aspire a ser ludotecario del "Faro" deberá de contar con una licenciatura, sin importar a que área pertenezca, que tengan paciencia, tolerancia y sobre todo que tengan experiencia del trabajo con niños o al menos noción de ello (principalmente que se le facilite).

Por lo regular dentro de la ludoteca se encuentran 2 personas atendiendo: un responsable y una persona de apoyo que es por lo regular alguien que se encuentra realizando su servicio social o trabajo voluntario, sus edades pueden ser muy variadas actualmente las edades de quienes trabajan ahí oscila entre los 18 y los 30 años de edad aproximadamente, todos ellos cuentan con un grado de estudios universitario.

Para llegar a ser ludotecario el único requisito es que haya realizado dentro de la misma ludoteca ya sea su servicio social o trabajo voluntario y si la persona a cargo del área en ese momento considera que cubre el perfil deseado y que puede hacerse cargo del puesto entonces se queda, por lo tanto todo depende del criterio del encargado debido a que no se les aplica ningún otro tipo de prueba.

Dentro del “Faro” no se proporciona capacitación, pero lo que siempre está presente es la retroalimentación entre los mismos compañeros; otra manera de capacitarse es mediante las organizaciones con las que tiene vínculos el gobierno del D.F. como por ejemplo: la Secretaría de Cultura, la Comisión de Derechos Humanos, entre otras, quienes constantemente imparten cursos y/o talleres; y a donde fácilmente pueden otorgar el acceso a los ludotecarios de esta ludoteca, en cuyo caso “El Faro” los apoya cubriendo con otro personal del área los espacios de tiempo en que les corresponde atender al público, es decir, les apoya proporcionándoles el tiempo necesario para dichos cursos.

Aspecto Financiero: todo el “Centro Cultural del Faro” incluyendo a la ludoteca son financiados por la Secretaría de Cultura del D.F.

Evolución: la ludoteca siempre se encuentra en constante evolución, debido a que cada vez que ingresa un ludotecario nuevo tiene toda la libertad de hacer los cambios que le parezcan pertinentes, bien puede ser en el manejo del material, ordenación y catalogación del mismo, puede implementar diferentes formas de interacción con los usuarios, también puede innovar diferentes actividades: cursos o talleres; es decir como lo menciona la encargada actual “cada ludotecario le ha dado su toque personal”.

Futuro: como ya se había mencionado se tienen planes de ampliación donde la ludoteca deberá contar con un espacio de 90 mts², incluso ya existen los planos arquitectónicos donde se le otorga dicho espacio y se encuentra especificado todas las cuestiones técnicas, el único problema es que aun no se cuenta con la infraestructura suficiente; también se piensa incrementar el acervo de juegos y juguetes y que exista un mayor número de personas laborando ahí para de ésta manera cubrir un horario de atención más amplio.

Banco de México

Ludoteca del Centro Educativo del Voluntariado BBV

Encargada: Rosa Ma. Álvarez de Rodríguez.

Profesión: Educadora de Jardín de niños.

La ludoteca se forma hace 15 años a raíz de que surge la necesidad de cuidar a los niños, hijos de las señoras madres de familia que asistían a los talleres impartidos dentro del Centro Educativo del Voluntariado del Banco de México (el cual tiene 18 años funcionando), madres que asisten para aprender un oficio como: carpintería, mecanografía, repostería, entre otros; o que están en cursos de alfabetización o de primaria, secundaria o preparatoria abierta; debido a que en su mayoría no tienen con quien dejar a sus hijos.

El espacio físico que ocupa la ludoteca se encuentra dividido en 2 salas la primera tiene una dimensión de 12x4mts y otra contigua de 5x10mts. Dicho espacio lo dividen en 5 áreas a) área de bebés, b) área de expresión gráfica y de construcción, c) imitación y del hogar, d) biblioteca, e) préstamo.

El material se encuentra distribuido dependiendo al área que corresponde, cada juego y juguete cuenta con su ficha y clasificación correspondiente.

Los juguetes para poder estar en ésta ludoteca deben contar con las siguientes características: ser de fácil aseo, estar completo y no roto (esto se revisa muy detalladamente sobre todo si se trata de donaciones) y preferentemente que no utilicen pilas o que se pueda prescindir de ellas.

Otros servicios que proporciona la ludoteca del Centro del Voluntariado del BBV son los de Escuela para Padres que incluye: conocimiento del juguete y del juego, la importancia de la interacción padres e hijos, la importancia de la superación personal de los padres, debido a que parten de la idea de que si los padres se encuentran bien física, emocional y moralmente, entonces los hijos como resultado, también lo estarán. A su vez se les proporcionan pequeños talleres para la elaboración de juguetes para fomentar de ésta manera la creatividad en los padres para que la transmitan posteriormente a sus hijos. Enfatizando a los padres que se debe favorecer el juego libre y aprender a vivir y compartir.

Los horarios de atención de esta ludoteca son de 10:00-12:00 hrs. y de 16:00-18:00 hrs.

Usuarios: en la mañana se aceptan niños desde 1 ½ años hasta los 3 años y 11 meses esto último con la intención de que si ya cumplen los 4 años es sumamente importante a consideración de la encargada el ingresar al kinder por todo lo que éste les proporciona. De hecho la dinámica de la ludoteca es muy afín a la del sistema escolarizado, debido a que se mantienen reglas tales como la puntualidad, se les toma asistencia a los niños (esto es muy importante, puesto que si faltan 3 días consecutivos al día siguiente que se presente ya no será recibido), también se tiene una actividad predeterminada para cada día preparada previamente por las ludotecarias.

Los requisitos de inscripción son: que caminen con firmeza, que tengan de 1 año 6 meses a 3 años 11 meses cumplidos hasta el mes de Agosto (esto es por que van de acuerdo con el año escolar), y que su madre se encuentre inscrita y que asista realmente al taller que le corresponde; necesitan presentarse con una bata azul a cuadros para poder trabajar sin ensuciarse su ropa y dicha bata debe contar con bolsos a los lados.

Personal: el personal que labora en ésta ludoteca son personas a quienes les gustan los niños y que se comportan de manera sumamente afectuosa para con ellos. Actualmente se encuentran 2 ludotecarias mujeres, atendiendo a cada grupo y una persona que funge como auxiliar o de apoyo, sus edades oscilan entre los 33 y los 40 años de edad; su escolaridad es muy variada puesto que una de estas personas estudió una carrera comercial y posteriormente un curso sobre educación preescolar, otra estudió la carrera de auxiliar de educadora y una última (de las 3 personas que se encontraban ahí en el momento de la entrevista) sólo estudió la secundaria.

En esta ludoteca no se precisa de ninguna prueba psicométrica para contratar al personal únicamente con la simple observación directa de la encargada es como se decide si se queda o no, es decir todo se deja a criterio de dicha persona, habilidad que ella misma atribuye a su larga experiencia en el área (cuenta con 30 años como educadora y también ha sido supervisora de jardines de niños).

Tampoco se exige ninguna capacitación o entrenamiento. La capacitación que se les da a los ludotecarios desde un principio es proporcionada por la misma encargada y es ella misma quien ejerce una supervisión constante sobre las ludotecarias, lo que a su vez facilita se dé una capacitación constante.

Financiamiento: en el aspecto financiero se tiene que el principal proveedor de recursos es el ingenio mismo de las voluntarias (señoras con una posición económica holgada) debido a que se obtienen recursos de actividades que ellas mismas organizan, por ejemplo: el bazar navideño, actividades que organizan en conjunto con las mamás de los usuarios de la ludoteca, las máquinas de refrescos instaladas en las sucursales bancarias; todo esto se organiza debido a que la aportación real que da el banco es muy precaria.

Evolución: en el caso de esta ludoteca fue notorio debido a que en sus inicios el espacio era muy reducido pero a raíz de la demanda se tuvo que ampliar, en un principio sólo se contaba con la sala pequeña de 5x10mts.

Renacimiento La Higuera, I.A.P.

Ludoteca “El Rincón de los sueños”

Encargada: Elizabeth Tlapa.

Profesión: Lic. En trabajo social.

La ludoteca surge como parte de un proyecto iniciado hace 15 años por el Fondo para Niños de México, A.C. organización afiliada a Christian Children’s Fund desde 1973. Dicho proyecto lleva por nombre “Renacimiento La Higuera, I.A.P.”, quien ofrece atención a niños en situación de desventaja a elevar su calidad de vida proporcionándoles apoyo en el área de educación y salud; Dentro del cual hace 3 años se implementa el servicio de ludoteca que lleva por nombre “El Rincón de los sueños” y para tener mayor grado de identidad también cuenta con un logotipo (se trata de un koala abrazado a una luna y con estrellas a su alrededor) realizado por una joven afiliada a la fundación y quien asistió desde su niñez a las actividades realizadas ahí.

“El Rincón de los sueños abre sus puertas el día 27 de Marzo de 2001 se inicia a raíz de que surge como una necesidad para proporcionar un espacio de

recreación y así alejar a los niños de la drogadicción, alcoholismo o simple vagancia y de esta manera poder formar redes sociales de niños “sanos”, es decir, cambiar las expectativas de niños que se encuentran rodeados de un ambiente viciado. Cabe mencionar que esta también fue la razón mas fuerte para que la fundación escogiera esa zona para su instalación y porque su nivel socioeconómico es muy precario.

El espacio físico con el que cuenta es de 35mts² aproximadamente, en donde acomodan las 5 áreas necesarias, de acuerdo con el sistema Valmex, sistema que sirvió como base para establecer dicha ludoteca por lo tanto todo se intenta aplicar de acuerdo a dicho sistema, es decir las fichas, el ludocatálogo (el cual dicho sea de paso y según lo expresa la encargada “no es muy practico en el momento de utilizarlo”)

Servicios: Los Servicios que se proporcionan dentro de la ludoteca comprende únicamente la atención a los niños (esto debido a que existen otros programas dentro del proyecto “Renacimiento La Higuera IAP”, por ejemplo se cuenta con platicas para madres solteras sobre: nutrición, enfermedades, entre otras; atención a niños mas pequeños llamada Programa de Educación inicial; tutorías, como redactar sobre todo como realizar las cartas que serán enviadas a sus padrinos (quienes envían los donativos); regularización y demás.

Su forma de convocatoria o promoción se realiza mediante carteles, volantes o en las asambleas generales de cada mes donde se enfatiza la importancia de la ludoteca y se les resalta a las madres que inviten a los niños a asistir para lograr un nivel de desarrollo mas completo.

Los horarios de atención son: lunes, miércoles y viernes de 10-12 hrs. y de 15-17 hrs. El día lunes asisten los niños de 5 años a 7 años 11 meses, los días miércoles de 8 a 12 años y los viernes pueden asistir de todas las edades e incluso también pueden asistir los no afiliados.

Existen 150 niños afiliados aproximadamente, de los cuales 100 son regulares y en promedio en cada sesión asisten de 15 a 20 niños. Cabe mencionar que asisten menos niños en periodo vacacional contrario a lo que se podría pensar.

Las principales necesidades que se tienen es la capacitación constante que siempre hace falta, siempre es importante conocer cosas nuevas para poder transmitir ese conocimiento a los niños dentro de la ludoteca; también es necesario mas material, para subsanar dichas necesidades se buscan vías, localizando a los especialistas en el área que se desea conocer, por ejemplo: en tarjetería, en plastilina, en papiroflexia, o en cualquier otra área: primero se hacen las cotizaciones y se mandan a las oficinas de la fundación para pedir autorización y en conjunto el apoyo económico.

Usuarios: para inscribirse a la ludoteca se necesitan 2 fotografías tamaño infantil, llenar la ficha de inscripción con sus datos generales y que donen algún juguete sencillo como puede ser: una pelota, un lazo, entre otras cosas pequeñas. Y sobre todo se les exige sean puntuales.

El rango de edad de los usuarios es de 5 a 12 años saliendo del PEI (Programa de Educación Inicial) que abarca de 0 meses a 4 años 11 meses momento en el que ya pueden ingresar a la ludoteca, su grado de escolaridad es acorde a su edad, incluso se les pide su boleta de calificaciones para conocer mejor sus necesidades y carencias; y de esa manera saber como es que hay que ayudar.

El tipo de juego y juguetes que mas emplean son los que impliquen poner en acción su motricidad gruesa, juegos organizados, así como también rompecabezas y turista en menor frecuencia.

El personal debe de cumplir con ciertos requisitos tales como que estén afiliados a la institución, que sean jóvenes de entre 13 y 14 años al momento en que son reclutados para recibir la capacitación correspondiente, necesitan ser estudiantes regulares, también al igual que los usuarios necesitan presentar su boleta de calificaciones ya sea de secundaria o preparatoria , dependiendo del caso, también necesitan demostrar ser responsables, gusto por los niños, interés en el área de recreación , disponibilidad de tiempo y ganas de trabajar debido a que lo harán en forma de trabajo voluntario. El numero total de las personas que integran el personal es de 10 personas, incluyendo al encargado cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años (en el momento en que ya se encuentran trabajando frente a los niños). Se encuentran distribuidos de la siguiente manera: el día lunes

existen 2 jóvenes para atender el horario de 10-12 hrs. Y en la tarde asisten 2 jóvenes para el horario de la tarde asisten otros dos jóvenes para el horario de 15- 17 hrs. Lo mismo pasa el día miércoles y para el día viernes es igual en las mañanas, pero en las tardes solo cuentan con una hora, de 15-16 hrs. ; puesto que de 16-17 hrs. se aprovecha para compartir experiencias y es donde se da retroalimentación y se practican nuevos juegos o se ensayan actividades para tiempo después ponerlos en practica con los niños. Cabe mencionar que es en ese momento donde se reúnen todos los ludotecarios.

Al reclutarse como ludotecarios que en su gran mayoría son mujeres se les imparte un curso de capacitación dirigido por la encargada del Área de Educación quien proporciona un panorama general de lo que es la ludoteca como se trabaja y cual será su papel como ludotecarios. Una vez que ya están trabajando como ludotecarios la fundación proporciona capacitación constante dependiendo de las necesidades que se presenten. Existen reuniones anuales de cada región donde se preparan temas para los ludotecarios por medio de talleres, como de teatrillo, expresión corporal, el manejo de la plastilina, entre otros. Dichos talleres son impartidos por personal especializado en dichas áreas y que por lo regular son personas que ya han impartido esos cursos o talleres en otros lugares afiliados a la fundación.

Sus recursos económicos provienen principalmente del Fondo para niños de México pero también algunas veces se realizan kermés con las mamás de los niños que asisten a la ludoteca o dentro de las asambleas. Al obtenerlos la forma de emplearlos se decide por medio de formatos de evaluación para detectar necesidades de material, así como también mediante un consenso entre todos los ludotecarios, encargados y coordinador general. Y quien hace las compras directamente es el encargado de educación.

Evolución: los cambios que se han logrado en la ludoteca desde el momento en que se formó hasta la actualidad ese se ve reflejado en el aumento del material, es decir, ya hay más títeres, entre otras cosas y la actividad que se realiza en la ludoteca es más valorada y reconocida, por lo que existe un mayor interés en los niños por asistir.

Al hablar del futuro se tiene proyectos de mayor difusión a la ludoteca, de tal manera que se logre una mejor comprensión de los beneficios de dicho lugar (que en este tipo de zona es principalmente para alejar a los niños de las malas compañías, de la drogadicción y de vicios en general) y que a su vez sea mas reconocida por la misma comunidad.

Centro Deportivo Israelita.

Ludoteca C.D.I.

Encargada: Viviana Peñaloza

Profesión: Licenciada en Pedagogía

La ludoteca del Club Deportivo Israelita C.D.I. inicia en Febrero de 1995 funcionando como un servicio de guardería, era muy pequeña y ocupaba un espacio de 6x3 m. Posteriormente aparecen la señora Raquel Strauss y Mary Guakil (quien aun continua colaborando como ludotecaria contando ya con una experiencia de 9 años), así como también Karen Muzinek y Olga Sakruka miembros de la comunidad israelita, quienes tomaron el curso de ludotecarios con la señora que implanto la primera ludoteca en México, en Cuernavaca Morelos (información proporcionada por las ludotecarias del lugar, pero no confirmada en la literatura revisada dentro de esta investigación) y quien se presume trajo la idea de la ludoteca de Canadá. En un primer momento la ludoteca del C.D.I. inicia en Febrero del año 1995 funcionando exclusivamente como guardería y posteriormente las personas antes citadas junto con la señora Amira Joloy (miembro de la comunidad israelita) fueron quienes le dieron el primer impulso, reuniendo firmas de las madres de la comunidad solicitando ampliar el espacio, así como también intentando darle un mayor sentido a la ludoteca y debido a que existía una mayor demanda del servicio es hasta el 3 de Diciembre del año 2000 Cuando se logra lo propuesto y con la ayuda de la señora Mónica De Buen (quien en la actualidad es la directora de la Asociación Mexicana de Ludotecas y ludotecarios AMEXLUD)Y por propuesta de ella se van modificando las áreas y espacios cada 6 meses.

El día de hoy la ludoteca ocupa un espacio de 8x5 m aproximadamente y en donde se manejan 10 áreas:

1. Espacio de teatro guiñol y teatro real.
2. Espacio para niños pequeños (donde se maneja principalmente estimulación temprana).
3. Espacio para niños mayores (que incluye una mesa de billar)
4. Taller de Arte
5. Área de construcción y carreterita
6. Área de lectura
7. Juegos de Computadora
8. Casa pequeña
9. Supermercado
10. Área de imitación de oficios y profesiones (el día de la visita se encontraba de acuerdo a la profesión de doctor y enfermera, esta área se encuentra sujeta a cambios constantemente).

Se podría agregar que cuentan con un área mas que no esta definida físicamente y es la de audio, la cual consiste en una consola con música variada desde música hebrea hasta todos los tipos que se encuentran en las infantiles).

Los juguetes que no son permitidos aquí son los de tipo bélico (armas, soldados, entre otras), así como también los rompecabezas de piezas demasiado numerosas, tampoco se acepta cualquier tipo de juguete que contengan piezas muy pequeñas.

En lo referente al tipo de sistema de catalogación y clasificación que manejan se tiene que en un principio tenían el Valmex, el cual con el paso del tiempo ha recibido diversas modificaciones y lo único que continua constante es el registro de cuantas personas piden que tipo de juguete.

Entre los servicios que proporciona se encuentra: el cuento cuento, la realización de actividades manuales, área de computadoras que les puede servir como de consulta también, competencias deportivas en fechas conmemorativas (tanto a nivel nacional como las propias de la comunidad judía, sobre todo estas ultimas), así como también existen los sábados especiales, los cuales consisten en que un

sábado de cada mes se presenta una función de payasos, magos o una obra de teatro.

La forma de convocatoria es muy variada puesto que tanto se le puede ver anunciada en el periódico interno de la comunidad del Centro Deportivo, en su pagina de internet o mediante las redes sociales que conforman los padres de familia de cuyos niños asisten a la ludoteca o los mismos niños son los promotores del servicio.

Como necesidades principales se tiene, que es preciso concientizar a la familia del valor del juego, de su importancia en el desarrollo del niño sobre todo. También se necesita hacer conciencia en los padres del porque de las reglas tales como que se deben respetar los rangos de edad o que si su niño es muy pequeño precisa entrar con un adulto, entre otras. En este caso no hay que olvidar que es un club de índole privado y que por tal motivo los padres se comportan de una forma demasiado prepotente y autoritaria

Usuarios. El rango de edad de los usuarios va de los 5 años 6 meses hasta los 15 años quienes entran solos, pero pueden acceder niños desde los 6 meses de edad siempre y cuando vaya un adulto con ellos.

La escolaridad de los usuarios va de acuerdo con su edad.

Entran igual numero de hombres que de mujeres.

Se restringe el tiempo de estancia en la ludoteca únicamente en el caso en el que la demanda es demasiada, cosa que sucede por lo regular los días sábado y domingo, días en los cuales solo pueden permanecer una hora y media.

Entre los juguetes que reciben mayor demanda son los de destreza, los de construcción, de ensartar y atrapar. Y el área de mayor demanda es la de teatro.

Personal. Para integrar su personal solicitan personas con una licenciatura en psicología o pedagogía y preferentemente mujeres. En la actualidad 3 personas son quienes conforman su personal en cada turno: una coordinadora y 2 ayudantes, cuyas edades van desde los 25 años hasta los 45, respecto a la experiencia que posee cada una es muy variada.

El personal actual se encuentra de la siguiente manera: la coordinadora de la ludoteca es Viviana Peñaloza, quien lleva 6 meses como ludotecaria y es

licenciada en Pedagogía. Una de las ayudantes se llama Sandra Arreola, quien tiene como ludotecaria 1 año 3 meses y únicamente estudio hasta la secundaria; otra ayudante se llama Mary Guakil, quien tiene 8 años como ludotecaria y quien estudio hasta la preparatoria y es maestra de hebreo; Yolanda García González es otra ayudante, quien lleva 7 años como ludotecaria y cuyos estudios llegan hasta carrera técnica secretariado; por ultimo se encuentra la responsable del area que es Amira Joloy, que cuenta con 6 años de experiencia como ludotecaria y con una preparación académica de preparatoria y un curso de urgencias medicas.

El perfil necesario para ocupar el puesto de ludotecario incluye la facilidad para interactuar con los niños y el saber negociar con los padres. Lo se emplea ningún tipo de pruebas psicométricas para la selección de ludotecarios, pero si cuenta mucho el contenido del curriculum de cualquier aspirante debido a que se presta especial interés a la experiencia frente a grupos infantiles y el desenvolvimiento del aspirante durante la entrevista inicial. La capacitación o entrenamientos necesarios se compone únicamente del curso de ludotecario que imparte AMEXLUD. Dentro de la ludoteca no se da ningún tipo de capacitación, pero en cambio se manda al personal a tomar cursos y talleres de todo lo que tenga que ver con actividades recreativas, manualidades, entre otros, que imparten diferentes instituciones siendo la ludoteca quien los costea.

Aspecto financiero. La ludoteca es totalmente subsidiada por el Club y solamente se cobran 10 pesos por cada niño que ingresa en calidad de donativo. La señora Amira Joloy encargada del área de Desarrollo Familiar (A.D.F.) junto con la coordinadora de la ludoteca son quienes deciden en que forma se emplearan los recursos económicos que ingresan a la ludoteca, por ejemplo, en maquillaje, vestuario, juguetes, entre otras cosas.

Evolución. Como se comento al inicio la ludoteca evoluciono de una forma muy positiva, debido a que después de los primeros 5 años y por la demanda de los mismos usuarios y ahora por ese mismo motivo se planea en un futuro construir un segundo piso para implantar un salón exclusivo para impartir estimulación temprana y a su vez que exista el espacio para una ludoteca de adultos. De esta

manera ya teniendo mas salones incluir también el servicio de talleres para padres y de tipo de enseñanza de oficios.

Biblioteca “La Punta”

Ludoteca “La Punta”

Encargada: Margarita Jiménez

Profesión: Lic. en Biblioteconomía

Antigüedad como ludotecaria: 1 año 8 meses

La ludoteca ocupa un espacio que se encuentra dentro de la biblioteca “La Punta”, aquí es preciso aclarar que también cuentan con una sala infantil de consulta donde se encuentran obviamente libros infantiles y didáctico solo que para acceder a ellos la única opción es mediante el préstamo interno.

La biblioteca es inaugurada el día 9 de Febrero por iniciativa de la administración municipal pasada (el presidente municipal anterior, junto con su esposa, los señores Contreras) de esta manera surgen varias bibliotecas en el municipio de Naucalpan todas son idénticas y se componen de: un bosque, unas canchas De básquetbol y fútbol donde se realizan actividades deportivas durante el transcurso del día y ya dentro de las instalaciones de la biblioteca se cuenta con una sala de audiovisual, una sala de computación y un salón de usos múltiples donde se imparten clases de yoga y relajación. Aquí cabe mencionar que el motivo para que tenga tantas funciones se debe a que forma parte de un proyecto del DIF (desarrollo integral para la familia) teniendo como objetivo precisamente eso último: la integración de la familia y que logren un desarrollo integral (completo) como personas.

El sistema empleado para la catalogación y clasificación del material dentro de la sala de lectura infantil es el sistema Dewey, sistema empleado por la red general de bibliotecas. Los materiales con los que cuenta son bibliografía básica y cuentos. Por otro lado, en la ludoteca solo se tienen juegos de mesa y pequeños juegos de destreza tales como rompecabezas que en su gran mayoría son de madera y solo unos cuantos de plástico (es preciso añadir que solo cuenta con un ejemplar de cada juego), también se cuenta con un pequeño teatro guiñol.

Servicios, entre los servicios que proporciona se encuentran el préstamo interno de libros y juguetes, se da el apoyo didáctico en el momento del préstamo si es que lo piden y además se presta el espacio para practicar el juego libre.

Se imparten talleres infantiles durante todo el año para niños principalmente de 3-5 años: “cuenta cuentos”, “jugando con los libros”, “pinta cuentos”, “jugando con las matemáticas”, “cuidemos nuestro ambiente”, entre otras; cada actividad tiene una duración de una hora a una hora y media y es una actividad diferente en cada día de la semana.

Convocatoria, se realiza mediante la promoción de la biblioteca en general se elaboran carteles, trípticos, invitaciones directas a escuelas cercanas para invitarlos a visitas guiadas por toda la biblioteca poniendo especial énfasis en la ludoteca. Toda la promoción en un principio era llevada por a cabo por el DIF ahora ya no, ya es por parte del personal de la misma biblioteca.

Horarios de atención: la ludoteca abre sus puertas únicamente de 15:00-16:00 hrs. de martes a sábados y la sala de lectura infantil de 10:00-18:00 hrs. Excepto los sábados que es de 10:00-15:00 hrs.

Necesidades. Se tiene como principal necesidad aumentar el acervo juvenil e infantil, y ampliar el acervo de películas infantiles. La directora de la biblioteca agrega que sería muy positivo también contar con un mayor espacio y con inflables, así como también de esta manera poder incluir una piscina de pelotas (a cuyo respecto la administración responde que esto no es posible).

Usuarios. para inscribirse a la ludoteca únicamente necesitan registrarse en la entrada, cubrir la edad que es de los 4-8 años, ingresar sin llevar alimentos, una vez que hayan jugado deben de recoger los juguetes que utilizaron y ponerlos en su lugar, no comportarse de manera agresiva y no olvidar que los niños entran solos pero a distancia los debe de estar vigilando un adulto que los acompañe de preferencia sus padres para que cuando los niños necesiten ir al baño los acompañen. Principalmente acuden niños de nivel preescolar y asisten igual número de niños que de niñas.

Cabe mencionar que a pesar de que existe un horario que como ya se menciono es de 15:00-16:00 hrs. si se solicita el servicio en la mañana si se les da debido a

que por haber menos usuarios en las otras salas, se le es posible a la directora o a cualquier otra persona que este cubriendo su servicio social en ese momento atenderlos.

Juguetes, los tipos de juguetes con mayor demanda son: los de investigación, armables, de construcción, el domino (de frutas y dibujos) las pijas de valores (se parece a un rompecabezas pero cada pieza representa un valor), y rompecabezas en general.

Personal, las características con que debe contar el personal para poder ser un ludotecario son: de preferencia que sean mujeres responsables, cumplidas, pacientes, que sean puntuales, que les guste convivir con los niños. Actualmente el personal se encuentra conformado por la misma directora de la biblioteca como encargada principal de la ludoteca, quien tiene 28 años y jóvenes que realizan su servicio social quienes vienen de carreras técnicas cursadas en el CONALEP o CBTIS cercanos, son jóvenes que no ha tenido ningún tipo de experiencia laboral y a quienes tampoco se les pide ningún tipo de entrenamiento o capacitación previa. Al momento de estar apoyando en la biblioteca se les da talleres de integración de grupo y sobre la importancia del juego y del juguete, sobre creatividad e iniciativa. Así como también se les enseña que los juegos y juguetes se encuentran numerados y cada estante se encuentra destinado para un tipo de material específico, por ejemplo: en un estante se encuentra todo lo de plástico, en otro todo lo de madera, en una esquina se encuentra el teatro guiñol junto con todos los títeres.

Aspecto financiero, toda la biblioteca se encuentra subsidiada por el DIF y es la encargada principal quien por medio de oficios da a conocer las necesidades que se tienen en el momento y ella es quien personalmente decide el destino de los recursos que les llegan.

Evolución, ha tenido cambios, pero no a nivel arquitectura, ni cambios físicos en general, solo a nivel de los usuarios porque en un principio era mucha la demanda, cuestión que en la actualidad es mas moderada, sin embargo se ha mantenido estable, a cuyo respecto comenta la directora que esto puede ser atribuido a que en un principio era novedosa la idea del préstamo interno de

juguetes, pero al ver que los juguetes eran los mismos a través del tiempo, ya se les hicieron conocidos y por lo tanto ya no les llamaron la atención de igual manera y se fueron alejando algunos niños. El promedio de niños que asiste diariamente es de 20-25 niños o por muy baja la asistencia es de 17 niños.

Expectativas a futuro, se planea tener a una persona exclusivamente para atender el servicio de ludoteca para de esta manera poder dar la atención durante todo el día.

Delegación "Benito Juárez"

Ludoteca "Benito Juárez"

Encargado: Demetrio Viveros Vázquez.

Profesión: Lic. en Economía.

Antigüedad como ludotecario: 14 años

La ludoteca surge como parte de un proyecto presentado por Demetrio Valdés Alfaro dentro del proyecto de SECOI. La ludoteca es inaugurada el 8 de Marzo de 1991.

Solo cuenta con una sala de 4x5m. y dicha sala se emplea para diversos usos. El material con el que cuenta son: juegos de mesa principalmente y material deportivo (balones y raquetas, entre otras cosas) también cuenta con libros infantiles. En cuanto a la clasificación de material que emplea se tiene que en la actualidad no la hay, al momento de iniciarse si, y el sistema empleado era el Valmex.

Servicios, entre los servicios que proporciona esta el de préstamo de material lúdico, información de juegos y juguetes, apoyo psicológico (donde se emplean como métodos terapéuticos: risoterapia, abrazoterapia, amoterapia, entre otros), también se proporciona asesoría para la creación de otras ludotecas, pláticas acerca del juego de los antiguos mexicanos y la practica de los mismos.

Necesidades, entre las principales necesidades que presenta la ludoteca están: la ampliación del local, renovar el acervo y también se requiere de personal capacitado.

Para solventar las necesidades antes mencionadas y para ampliar el espacio se piensa hacer oficios con firmas de los usuarios para solicitar la ampliación del local, los cuales deberán ir dirigidos a los delegados de las siguientes administraciones; y respecto al material se tiene pensado hacer lo mismo que en el punto anterior solo que aquí lo pueden también presentar a empresas privadas para solicitarles donativos en especie (juegos, juguetes, libros) cosa que ya se ha llevado a cabo años anteriores. Respecto al personal no se menciona nada, es decir, posiblemente se piensa hacer lo mismo que en las necesidades anteriores.

Usuarios, debido a que se encuentra abierta a todo público no se restringe el servicio a ningún rango de edad específico. Aunque los usuarios que con mayor frecuencia acuden al lugar son jóvenes de 12-18 años, cuya escolaridad puede ser entre primaria y secundaria principalmente.

Se presentan con mayor frecuencia los varones, las mujeres solo en escasas ocasiones, lo que es atribuido a que una mujer tiene su tiempo más limitado por los quehaceres del hogar.

Los usuarios no tienen días fijos para sus visitas, pero si es importante resaltar el que no dejan de asistir y que por lo general se quedan de 2 a 4 horas. Los juguetes que piden más son los de tipo deportivo (balones, pelotas, bats de béisbol) y en segundo término los juegos de mesa, pero principalmente se acercan para platicar con el ludotecario o para pedir algún consejo.

Personal, en opinión del ludotecario de la delegación "Benito Juárez", para cubrir ese cargo una persona debe de tener gusto por el juego, así como también por el trato humano y mostrar interés por la vida y por hacer felices a los demás, debe ser limpio y ordenado, apreciar la belleza, ser creativo; respecto a la solución de problemas debe estar siempre alerta para prevenir accidentes que pueden llegar a sufrir los usuarios; en fin debe de contar con cursos de psicología en general.

Actualmente su personal se encuentra conformado por una sola persona, él, cuya edad es de 42 años, varón y quien cuenta con 15 años de antigüedad como ludotecario, es licenciado en economía y recibió también una formación para ser instructor en físico-culturismo.

Dicho ludotecario considera necesario emplear un solo tipo de prueba psicométrica para saber si una persona se encuentra capacitada para ser ludotecario y la prueba consiste en llevar a cabo la realización de un juego llamado "patolli", para mediante este observar conductas tales como la competencia, el egoísmo, entre otras.

El ludotecario encargado considera que no son necesarios los grados académicos alcanzados, sino más bien el desarrollo interno, el grado de madurez que tenga una persona. Aquí es preciso agregar que esta persona imparte cursos de cosmoludotecario una nueva clasificación que él hace para indicar que se puede ser mejor ludotecario siguiendo los patrones de los antiguos mexicanos y promoviendo nuestra cultura a la vez.

Aspecto financiero, No existe ningún tipo de subsidio únicamente la delegación paga el sueldo del ludotecario y cuando requieren de material tales como juegos y juguetes se realizan oficios y a nombre de la Delegación Benito Juárez se les solicita donativos a diferentes empresas, tal vez es por esto mismo que la delegación es quien decide en que y como se emplean los recursos.

Evolución, no ha presentado ningún cambio desde el momento en que se inauguró y lo único que siempre se debe de realizar es luchar por que se respete el espacio por ejemplo, para que la ludoteca siga funcionando cada vez que entra una nueva administración es preciso realizar oficios resaltando la importancia de la ludoteca dentro de esa comunidad específicamente, así como también es preciso reunir firmas con los usuarios para de esta manera demostrar que están apoyados por ellos. Respecto al material, este no ha sido renovado desde que la ludoteca abrió sus puertas y debido a las limitaciones financieras se ha tenido que reducir el horario de atención así como también la promoción del servicio.

Expectativas a futuro, se espera que la ludoteca pueda ampliar su espacio físico y que se tome al juego como necesidad primaria, como algo básico y esencial de la vida y en palabras del ludotecario "mientras mas se juega en la vida el hombre se inclina cada vez más su perfeccionamiento como ser humano.

ANÁLISIS DE LAS RESPUESTAS DE LOS CUESTIONARIOS

Resumen de los datos obtenidos mediante el cuestionario (véase Anexo 1) de cada ludoteca.

Se estudiaron 10 ludotecas que pertenecen a 6 tipos diferentes, la mayor parte de las ludotecas son de tipo deportivo (Centro Deportivo Israelita y la que pertenece a la delegación Benito Juárez); de tipo académico (Centro Educativo del Voluntariado del BBV y la Videoludoteca “Víctor Jara”); así como también de tipo biblioteca (tal es el caso de la que pertenece a la Biblioteca México llamada “Miriam Seriat” y la que pertenece a la Biblioteca Interactiva “La Punta”). Se encontraron otras dos muy diferentes: una de tipo cultural (dentro del Centro Cultural de “El Faro de Oriente”) y otra de iniciativa privada (“El Rincón de los sueños”). Y se encontraron las modalidades de museo (a la que pertenece la ludoteca ubicada dentro del Museo Interactivo del medio Ambiente) y las móviles (se refiere a la ludoteca de la UNAM llamada “Ludobus”) (Veáse CUADRO 1)

CUADRO 1	TIPO DE LUDOTECA INVESTIGADA		
Tipo			Frecuencia
1. Deportiva			2
2. Académica			2
3. Biblioteca			2
4. Otras			2
5. Museo			1
6. Móvil			1

PARTICIPANTES ENTREVISTADOS CUADRO 2

En dichas ludotecas se aplicaron 10 cuestionarios y 25 perfiles, los cuales se distribuyeron de acuerdo a la disponibilidad de los ludotecarios (ver CUADRO 2).

En el Cuadro 2 se observa que en la ludoteca "Ludobus" fue donde se aplicaron mas perfiles (10 perfiles) seguido con mucho menor frecuencia (tan solo fueron 3) la ludoteca del Centro Deportivo Israelita C.D.I.; junto con la ludoteca "El Rincón de los Sueños" (también 3) siendo los de menor numero (solo se cuenta con un perfil) las ludotecas Museo Interactivo del Medio Ambiente, Videoludoteca "Víctor Jara", Delegación Benito Juárez cuya ludoteca será designada con ese mismo nombre, Biblioteca "La Punta" cuya ludoteca por no tener nombre propio será nombrada de la misma manera y el Centro Educativo del Voluntariado del BBV (Banco Bilbao Vizcaya). Cabe mencionar que en las 4 primeras ludotecas solo fue posible aplicar un perfil debido a que solo se encuentra una persona como encargado general es decir no cuenta con colaboradores. Y solo en la ultima ludoteca se aplico solo uno por política de la ludoteca solo se tuvo acceso a la directora del programa y no a la ludotecarios que tienen contacto directo con los niños.

PARTICIPANTES ENTREVISTADOS		
CUADRO 2		
LUDOTECAS INVESTIGADAS	PERSONAS ENTREVISTADAS	%
1. Ludobus UNAM		40
2. Centro deportivo israelita CDI	10	12
3. El Rincón de los sueños	3	12
4. Biblioteca México "Miriam Seriat"	3	8
5. Centro Cultural "Faro de Oriente"	2	8
6. Museo interactivo del medio ambiente	2	4
7. Videoludoteca "Victor Jara"	1	4
8. Delegación Benito Juárez	1	4
9. Biblioteca "La Punta"	1	4
10. Centro Educativo del voluntariado BBV	1	4
	1	Total = 100%
	Total = 25 personas	

DATOS DEMOGRAFICOS

Género de los participantes Cuadro 3

Resulta ser sumamente notoria la presencia de la mujer en el puesto de ludotecario debido a que como se observa en el Cuadro 2, la mujer es mayoría, mientras que el hombre solo ocupa el 20%. Lo que puede atribuirse fácilmente a la creencia de que las mujeres por ser madres o por el llamado “instinto materno”, saben como tratar a los niños, tal y como lo reportaron en la ludoteca “Miriam Seriat”. En otra ludoteca mencionan que es más fácil que una mujer se comprometa a dar este tipo de servicio y que lo hará de una manera responsable, tal y como lo expresaron en la ludoteca “El Rincón de los sueños”.

CUADRO 3	
GENERO	%
1. Mujer	80
2. Hombre	20
	Total =
	100%

Edad Cuadro 4

En cuanto a la edad resulta interesante notar que las edades de los ludotecarios se centran principalmente en un intervalo de 15 a 20 años y entre 39 y 44. Respecto a lo cual se puede agregar que en algunos lugares las edades menores se deben a que en ese momento estaban realizando su servicio social, personas que cursaban carreras técnicas (tal es el caso del “ludobus”) o que precisamente su edad era la requerida por la ludoteca (como por ejemplo en “La Punta”).

Por otro lado, las personas de mayor edad por lo regular eran los encargados principales, personas que ya tienen experiencia en el área, que por ello han logrado dicho puesto desde un tiempo atrás, lo que bien puede ser corroborado al ver el Cuadro 4

CUADRO 4	
EDAD	
RANGOS	%
1. 15-20 años	32
2. 21-26 años	16
3. 27-32 años	16
4. 33-38 años	4
5. 39-44 años	32
	Total =
	100%

Experiencia Laboral Cuadro 5

Este Cuadro habla de la experiencia que tiene cada ludotecario, donde se aprecia que principalmente se encuentran en un rango de 3 a 6 años, seguidos por los de 7 a 12 años y los restantes poseen entre 19 y 25 años de experiencia.

CUADRO 5	
EXPERIENCIA	%
1. 1-6 meses	12
2. 7-12 meses	8
3. 3-6 años	48
4. 7-12 años	24
5. 13-18 años	0
6. 19-24 años	4
7. 25 en adelante	4
	Total =
	100%

Escolaridad de los participantes Cuadro 6

Los ludotecarios se manifiestan estar principalmente abocados a una preparación en el área de salud (psicología, biología, odontología, entrenadores deportivos, lo que es más representativo en el “ludobus”) aquí cabe resaltar que se encuentra muy disperso el nivel de escolaridad, es decir se encuentra dividida la muestra en 3 diferentes grados académicos, y es en el área de licenciaturas donde se dividen a su vez en 4 áreas muy distintas.

CUADRO 6	
ESCOLARIDAD	%
1. Preparatoria	8
2. Carrera técnica	16
3. Lic. En área social	8
4. Lic. En área de salud	40
5. Lic. En área físico-matemático	16
6. Lic. En área administrativa	12
	Total =
	100%

Tipo de ludoteca Cuadro 7

De acuerdo al tipo de ludoteca se encontraron con mayor disponibilidad tanto anímica como de tiempo a los ludotecarios de “ludobus” (debido a que fue ahí donde se aplicaron mas perfiles), incluso también fue posible que el encargado principal lo contestara.

CUADRO 7	
TIPO DE LUDOTECA	%
1. Móvil	40
2. Otras	24
3. Deportiva	16
4. Biblioteca	12
5. Museo	4
6. Académica	4
	Total
	=100%

RESPUESTAS DEL CUESTIONARIO

Origen de la ludoteca Cuadro 8

De las ludotecas visitadas la mitad fueron originadas por iniciativa gubernamental de las cuales 3 de ellas se crearon como parte del proyecto de SECOI: la ludoteca del Museo del Medio Ambiente, la ludoteca de la Delegación Benito Juárez y la que se ubica en el Centro Cultural “Faro de Oriente”, surge una mas a raíz de un proyecto impulsado por una administración pasada perteneciente al DIF de Naucalpan, quien colocó en esa ocasión 5 ludotecas a lo largo de dicho municipio (sobre todo en las zonas marginadas) entre las cuales se encuentra la ludoteca de la Biblioteca Interactiva “La Punta”. Por último se tiene a la ludoteca que pertenece a la Biblioteca México Sala Infantil de nombre “Maria Seriat”.

En segundo lugar se encuentran las ludotecas creadas por la iniciativa privada (30%) entre las cuales están: El Centro Educativo del Voluntariado del BBV, la ludoteca del Centro Deportivo Israelita, la cual es totalmente subsidiada por la comunidad del deportivo, y por último “El Rincón de los Sueños”, ludoteca que pertenece a un programa impulsado por la Fundación Niños de México, el cual se maneja mediante donaciones que vienen principalmente de Estados Unidos, personas desconocidas que tienen como ahijados a los niños que asisten a la ludoteca y a quienes también les envían dinero cubriendo así sus estudios y alimentación, esto es para familias muy pobres. De hecho la ludoteca se originó después de realizar un extenso estudio sobre zonas marginadas y al detectar todas las carencias que se encuentran en el Municipio de Atizapán, específicamente en La Higuera. Proyecto que incluye ayuda económica a familias completas, clases de economía doméstica para las madres de dichas familias y a su vez proporciona cursos de estimulación temprana, así como también apoyando en el aspecto académico a los niños, y enseñándoles formas creativas de emplear su tiempo libre cosa que se cubre con el servicio de ludoteca.

Por ultimo se encuentran las creadas por la UNAM que irónicamente fueron las primeras de las que se tuvieron noticias en nuestro país (sin olvidar la de Sto.

Domingo en la colonia Centro), las cuales son reconocidas como pioneras. Cabe mencionar que es ahí precisamente en la UNAM donde se han entrenado a la gran mayoría de ludotecarios, personas que instalan de manera independiente sus ludotecas o personas que son enviadas de empresas privadas. No hay que olvidar que Demetrio Valdés es quien se encuentra a cargo de dichas capacitaciones y quien implemento la modalidad de la ludoteca móvil en México.

CUADRO 8	
ORIGEN DE LA LUDOTECA	%
1. Iniciativa gubernamental	50
2. Iniciativa privada	30
3. Iniciativa UNAM	20
	Total =
	100%

Dimensión física y distribución de salas Cuadro 9

En cuanto a la dimensión física se observo una gran diversidad en la cual pueden ser grandes contar con un espacio de 35m² o más y estar dividido en 8 o más salas o bien pueden contar con una sala muy pequeña empleada para usos múltiples y de ahí los porcentajes descienden, lo cual puede ser fácilmente relacionado con el origen de la ludoteca, debido a que las ludotecas grandes son de origen privado lo que se puede observar en el Cuadro 9.

CUADRO 9	
DIMENSION FISICA Y DISTRIBUCION DE SALAS	%
1. Desde 35 m ² o más (8 áreas o más)	30
2. 4X10 m ² y una sala de usos múltiples	20
3. 4X5 m ² o menos (sala de usos múltiples)	20
4. 8X5 m ² cada area (10 areas)	10
5. 2 salas de 12X4 m ² y 5X10 m ²	10
6. El usuario adecua su espacio	10
	Total =
	100%

Espacio dedicado a cada sala Cuadro 10

Aquí se observó que en la mitad de las ludotecas visitadas es precisamente el usuario el que determina su espacio de acuerdo con lo encargado a pesar de que ellos estipulen un espacio propio para cada actividad (por ejemplo de acuerdo al sistema de organización Valmex, en el que se distribuye el material en 5 áreas básicas) el usuario solo toma de alguna área lo que le atrae más y se desplaza hacia otro lugar a jugar para posteriormente volver a colocar el juguete en su área correspondiente, lo que enfatiza de sobre manera lo libre que debe ser el juego dentro de una ludoteca, lo que es uno de los principales objetivos de dicho lugar.

En segundo lugar decreciente se encuentran tanto las ludotecas que no poseen un espacio fijo para cada área, es decir solo tienen estantes donde están marcadas las áreas pero no cuentan con un espacio físico determinado y las ludotecas cuyos espacios físicos son determinados por la Dirección General de Bibliotecas, quienes no poseen ningún patrón para determinar sus áreas, aquí es preciso agregar que solo cuentan con bibliografía infantil y con algunos juguetes pero los ludotecarios afirman que no poseen una información del cómo llevar una ludoteca como tal solo saben llevar una sala de lectura infantil y aunque una sola persona si posee dicha información no le es permitido realizar cambios en el espacio dedicado para dicha actividad por política de la biblioteca (se habla de la biblioteca México) y solo realizan manualidades o juego libre. En tercer lugar se tiene a la ludoteca móvil llamada "ludobus" que tiene que estar adaptando constantemente su espacio a las áreas determinadas por las preferencias de los usuarios.

CUADRO 10	
Espacio dedicado a cada sala?	%
1. Es determinado por el usuario dentro de su juego libre	50
2. No se tiene un espacio fijado para cada área	20
3. Es determinado por la Dirección General de ludotecas	20
4. Se determina de acuerdo al lugar donde se encuentra (móvil)	10
	Total = 100%

Tipo de material utilizado Cuadro 11

Aquí se observa como casi la totalidad de la muestra esta bien equipada debido a que cuenta con juegos de azar, deportivos, predeportivos, de competencia creativa, juegos de patio y de salón, lectura infantil, entre otros. Ya sea en mayor o menor proporción pero si cuentan con una gran variedad lo que resulta ser mes atractivo para los usuarios. Únicamente la videoludoteca “Víctor Jara”, debido al propósito con que fue creada (apoyo académico) no cuenta con tal variedad y su propósito se restringe únicamente al préstamo de libros, videos y documentales y uno que otro juego de mesa.

CUADRO 11	
TIPO DE MATERIAL	%
1. Juegos de azar, deportivo y predeportivo, competencia creativa, juegos de patio y de salón, lectura infantil, instrumentos musicales material reciclable, teatro guiñol y real	96
2. Libros, videos y documentales	4
	Total = 100%

Sistema de organización y catalogación Cuadro 12

Principalmente es empleado el sistema Valmex y el porcentaje que resta se encuentra dividido en un sistema que aunque sigue siendo el Valmex se encuentra modificado de acuerdo a las características y necesidades que se fueron presentando en cada ludoteca, puesto que en un inicio al ser creadas se implemento este sistema. También se encuentran quienes utilizan el sistema bibliotecario que consiste en la clasificación del material de acuerdo al autor y titulo, en el área de lectura infantil; y en el área de juguetes no se contempla ningún orden parecido a un sistema simplemente se encuentran en estantes clasificados por juguetes de madera, de plástico, juguetes de pijas (parecidos a los rompecabezas) y el teatro.

CUADRO 12	
Sistema de organización y catalogación	%
1. Valmex	40
2. Valmex modificado	30
3. Sistema bibliotecario	30
	Total =
	100%

Servicios proporcionados por las ludotecas Cuadro 13

Entre los servicios que proporcionan las ludotecas se encuentra el préstamo de juegos y juguetes contando con la guía del ludotecario, pero no solo se limitan a ello de hecho el mayor porcentaje lo presentan las ludotecas que no solo proporcionan lo anterior sino también la asesoría académica que se solicite. Y en menor porcentaje se encuentran las ludotecas que brindan lo anterior incluyendo también cursos de manualidades como en el "Faro" y en la ludoteca CDI. También existen ludotecas que proporcionan todo lo anterior y agregan dentro de sus servicios la asesoría psicológica que se solicite tal es el caso de la ludoteca Benito Juárez y la del Centro Educativo del Voluntariado del BBV. Y otras cuantas ludotecas como la "Víctor Jara" y "Miriam Seriat" que pertenece a la biblioteca México, únicamente hacen el préstamo interno del material y presta el espacio físico. Y solo el "Ludobus" se limita al préstamo de juegos y juguetes y a proporcionar una guía para el uso de los mismos.

CUADRO 13	
SERVICIOS	%
1.Préstamo de juegos y juguetes contando con la guía de un ludotecario y además asesoría académica	30
2. Lo anterior incluyendo la impartición de cursos de manualidades	20
3. Los dos anteriores además de asesoría psicológica	20
4. Únicamente préstamo del material y a la vez del espacio físico	
5. Préstamo de juegos y juguetes contando con la guía del ludotecario	10

Forma de convocatoria Cuadro 14

Para invitar a las personas a conocer los servicios que proporciona la ludoteca, para que la conozcan y se acerquen a ella la mitad de la muestra investigada lo hacen mediante la entrega de trípticos y carteles. En segundo lugar se encuentran las ludotecas que emplean una gama más amplia de opciones tales como: redes sociales, trípticos y carteles, invitación directa a escuelas o poblaciones cercanas y además por medios electrónicos tal es el caso del CDI, “Miriam Seriat”, y “Iudobus”. Otros emplean una sola opción de las antes mencionadas entre las cuales se encuentra “El Faro” que realiza visitas a poblaciones cercanas y la del Centro Educativo del voluntariado BBV la que solo se conoce mediante redes sociales y quienes expresan que no precisan de ningún otro tipo de convocatoria debido a que se teme no poder cumplir con la demanda

CUADRO 14	
FORMA DE CONVOCATORIA	%
1. Trípticos y carteles	50
2. Redes sociales, trípticos y carteles, invitación directa a escuelas y poblaciones cercanas, y además por medios electrónicos	30
3. Invitación directa a escuelas y poblaciones cercanas	10
4. Redes sociales	10
	Total = 100%

Necesidades de las ludotecas Cuadro 15

La mitad de la muestra expresa como principal necesidad tanto el ampliar su espacio físico como también incrementar su acervo de juego y juguetes como en el caso de la ludoteca “Víctor Jara”, “Ludobus”, la ludoteca “Benito Juárez”, la de “El Faro” y la perteneciente a “La Punta”. En segundo lugar decreciente manifiestan como principal necesidad el dar a conocer los beneficios y las oportunidades que proporciona el juego, así como también la integración familiar que puede generarse mediante el mismo como en la ludoteca del Centro Educativo del Voluntariado del BBV, la del Museo del medio ambiente, y la del CDI. Y en ultimo lugar expresan como una necesidad el aumentar el personal y proporcionar una capacitación constante como en la ludoteca “El Rincón de los Sueños” y el Centro Educativo del Voluntariado del BBV.

CUADRO 15	
NECESIDADES	%
1. Aumentar el espacio así como también el acervo de juegos y juguetes	50
2. Concientizar a la gente sobre la importancia del juego y juguetes	30
3. Aumentar el personal y curso de capacitación	20
	Total = 100%

Propuestas para cubrir las necesidades Cuadro 16

Dentro de las propuestas se expresaron dos muy importantes para la mayoría de las ludotecas son: mediante la escuela para padres y el solicitar la ayuda ya sea económica o en especie a las empresas por las cuales son subsidiadas o que tienen vinculo ese fue el caso de la ludoteca de la biblioteca “La Punta”, la de “El Faro de Oriente”, la “Benito Juárez”, “El rincón de los sueños”, del “Museo interactivo del medio ambiente” y de la del Centro Educativo del Voluntariado del BBV.

Existen otras ludotecas que no presentan propuestas debido a que manifiestan que siempre han sido así las cosas y que no lograran cambiar tal es el caso de la ludoteca “Miriam Seriat”. Por otro lado en la ludoteca del CDI manifiestan que ya se ha hablado con los padres de familia para que valoren el espacio que les es proporcionado y la importancia del juego pero debido a la prepotencia de algunos no es posible hacerles entender con argumentos y no se ha logrado concientizarlos.

Por ultimo en la videoludoteca “Víctor Jara“ proponen que mediante la venta de artículos de papelería podrán obtenerse recursos económicos que servirán para incrementar el acervo.

CUADRO 16	
PROPUESTAS	%
1. Diversas (solicitar ayuda en especie a empresas privadas, realizando platicas para padres enfatizando la importancia del juego	70
2. No hay	30
3. Venta de cosas de papelería	20
	Total = 100%

USUARIOS

Edad de los usuarios Cuadro 17

El mayor porcentaje es representado por los niños de 4 a 15 años se encuentran enfocadas principalmente a esa edad las ludotecas del “Museo interactivo del medio ambiente”, “Miriam Seriat”, CDI y “El rincón de los sueños” si se pone atención esta es la edad escolar entre el kinder y la primaria, es decir se encuentran enfocadas principalmente a la edad escolar y preescolar.

En segundo lugar se encuentran dos rangos con el mismo porcentaje, el primero comprende de 15 a 30 años correspondientes a la ludoteca de la UNAM “Ludobus” y “Víctor Jara”. El otro pertenece a las ludotecas que permiten el ingreso a todo público sin contar con ninguna restricción de edad tal es el caso del “Faro de Oriente” y la ludoteca “Benito Juárez”. Y en menor porcentaje se encuentra la ludoteca del Centro del voluntariado del BBV quienes aceptan a niños únicamente de edades comprendidas entre 1 año 6 meses y 3 años 11 meses dicha ludoteca mantiene un tipo escolarizado previo al kinder, donde lo consideran precisamente como preparación para ese grado. Otra ludoteca que se presenta con un porcentaje menor es la ludoteca “La Punta” quien se centra en el rango de edad comprendido entre 4 y 8 años debido a que no se cuenta con el personal necesario para poder abrirse la atención a diversos rangos de edad, también es debido a que los juguetes con los que se cuentan son dirigidos a ese rango.

CUADRO 17	
EDAD DE LOS USUARIOS	%
1. 1 año 6 meses -3 años 11 meses	10%
2. 4-8 años	10%
3. 4-15 años	40
4. 16-30 años	20
5. Edad ilimitada	20
	Total =
	100%

Escolaridad de los usuarios Cuadro 18

En las ludotecas investigadas se presenta una mayor afluencia de niños que se encuentran entre el nivel de kinder y primaria manifestado por la ludoteca “Miriam Seriat”, “El rincón de los sueños”, “Museo interactivo del medio ambiente”, quienes expresaron que se debe a que asisten después de la escuela y que lo que desean es distraerse y divertirse un rato.

En segundo lugar de acuerdo al porcentaje obtenido se encuentran los niños de kinder y niños más pequeños lo que sucede en la ludoteca “La Punta” y Centro Educativo del voluntariado del BBV, la cual precisamente y como ya se había mencionado es una preparación para el kinder, el nivel que comprende primaria, secundaria y preparatoria es representado por la ludoteca “Benito Juárez” y la “CDI”, en la primera manifestó el ludotecario que principalmente van a solicitar balones o a platicar, aquí es preciso resaltar que esa etapa resulta ser de crisis, son adolescentes y por ello la necesidad de confiar en alguien y expresar dudas, inquietudes y temores.

El siguiente nivel en orden decreciente es el de universitarios, posgraduados y personal administrativo que por supuesto corresponde a las ludotecas de la UNAM “Ludobus” y “Víctor Jara”.

Por ultimo y la única que expreso encontrarse abierta totalmente dando acceso tanto dentro de sus políticas como en la practica es la ludoteca de “El faro de Oriente” debido tal vez a que más personas tienen acceso también a ella. Por ejemplo mientras los padres asisten a algún taller dentro del Centro Cultural “El Faro” los niños se quedan en la ludoteca o ya sea que los mismos jóvenes que asisten a los talleres se integren a la ludoteca para distraerse y divertirse un poco.

CUADRO 18	
ESCOLARIDAD DE LOS USUARIOS	%
1. Kinder y primaria	30
2. Kinder y niños mas pequeños	20
3. Primaria, secundaria y preparatoria	20
4. Universitarios, posgraduados y personal administrativo	20
5. Ninguna en especial	10
	Total =
	100%

Género de los usuarios que más la frecuentan Cuadro 19

En casi la totalidad de la muestra se expreso que personas de ambos géneros acuden por igual a la ludoteca y solo en un bajo porcentaje que son los hombres quienes con mayor frecuencia asisten a lo que el ludotecario de la delegación “Benito Juárez” comento que tal vez se debía a que las mujeres se encuentran mas dedicadas a cuestiones del hogar y por ello no asisten con la misma frecuencia que los hombres para quienes es más fácil estar fuera de casa y buscar una actividad sobre todo física o simplemente busca una persona para platicar en este caso buscan al ludotecario.

CUADRO 19	
GENERO DE LOS USUARIOS QUE MÁS LA FRECUENTAN	%
1. Ambos asisten por igual	90
2. Hombre	10
	Total =
	100%

Duración de la asistencia en la ludoteca Cuadro 20

En promedio las ludotecas que restringen el horario de acceso al usuario a una hora son los que presentan un porcentaje mayor por ejemplo en la ludoteca “La punta” se debe a la falta de personal, en el CDI se debe a que así es la política de

la ludoteca, y la de la delegación “Benito Juárez”, donde no se les restringe el horario pero la duración en promedio es de solo una hora, lo que se suscita por causas ajenas al ludotecario y a la política de la ludoteca.

En segundo lugar con un mismo porcentaje se encuentran las ludotecas que permiten la estancia de 2 a 3 horas y ello es debido a que en la del “Rincón de los sueños” es porque ese horario esta estipulado y se tienen actividades programadas para ese tiempo. En la otra ludoteca solo se ha observado eso sin imponer dentro del lugar un tiempo de acceso.

El otro rango que comprende un tiempo ilimitado es en las ludotecas de la UNAM, “Ludobus” y “Víctor Jara” donde son sumamente variables.

Se encuentran por ultimo tanto a la ludoteca donde solo se tiene acceso por una hora o menos lo que pasa en la ludoteca del Museo del medio ambiente, debido a que la ludoteca sirve solo como una breve introducción al museo donde se observa un video corto, se comenta y se realiza un pequeño juego con referencia a cuestiones ambientales. En la ludoteca del Centro del voluntariado del BBV solo pueden estar por dos horas debido a que se planean actividades para esas dos horas y porque ese es el tiempo en que su mama se encuentra en algún taller del mismo Centro, cabe mencionar que este es el requisito indispensable para admitir a los niños en la ludoteca. Y por ultimo en la ludoteca de “El Faro” no fue contestada esta pregunta.

CUADRO 20	
DURACION DE LA ESTANCIA EN LA LUDOTECA	%
1. 1 Hora	30
2. 2-3 Horas	20
3. Tiempo ilimitado	20
4. Menos de 60 minutos	10
5. 2 Horas	10
6. No contesto	10
	Total =
	100%

Juguete con mayor demanda Cuadro 21

En primer lugar se encuentran los juguetes para armar, de construcción y los rompecabezas lo que sucede en las ludotecas: “La Punta”, “Faro de Oriente”, “Miriam Seriat” Centro educativo del voluntariado del BBV, CDI, “El rincón de los sueños”.

En segundo lugar se encuentran los juegos deportivos y predeportivos los cuales reciben mayor demanda en la ludoteca de la delegación “Benito Juárez” y el “Iudobus”: también resultan ser los de mayor demanda los juegos de azar, de mesa y los que implican el juego libre como en la ludoteca del Museo del Medio ambiente y en la “Víctor Jara”.

CUADRO 21	
R13 JUGUETE CON MAYOR DEMANDA	%
1. Rompecabezas, otros para armar y de construcción	60
2. Deportivos y predeportivos	20
3. Juegos de azar, de mesa y juego libre	20
	Total = 100%

PERSONAL

Características del personal Cuadro 22

Principalmente es considerada como primordial la característica “gusto por los niños” y que de preferencia tengan una carrera técnica o un grado a nivel superior tal es el caso de la ludoteca del Museo del medio ambiente, del CDI, de “La Punta”, del Centro Educativo del Voluntariado del BBV, “Miriam Seriat” y del “Faro de Oriente”. Le sigue la característica de responsabilidad que también comprende el que posea conocimiento del material de la ludoteca, no hay que olvidar que al

ser responsable se habla también de ser puntual, que guste de tomar decisiones, que posean iniciativa, entre otras cuestiones tal es el caso del “Rincón de los sueños” y “Víctor Jara.” Y en menor medida mencionan como característica deseable en un ludotecario en la ludoteca “Benito Juárez” el que exprese y demuestre gusto por el juego y el que haya tomado el curso de ludotecario en la UNAM lo que es expresado por la encargada del “Ludobus”.

CUADRO 22	
CARACTERISTICAS DEL PERSONAL	%
1. Gusto por los niños y que cuenten con carrera técnica o superior	60
2. Responsables (puntuales, y que tengan gran conocimiento del material)	20
3. Gusto por el juego	10
4. Curso de ludotecario	10
	Total = 100%

Número de ludotecarios laborando Cuadro 23

Resulta ser muy variado pero en un mayor porcentaje son 5 las personas que ocupan ese puesto lo que sucede en la ludoteca del Centro Educativo del voluntariado del BBV, en “María Seriat” y en la videoludoteca “Víctor Jara”.

En orden decreciente le siguen donde se encuentra laborando una sola persona, esto sucede en la ludoteca del Museo del medio ambiente y en la “Benito Juárez”. Y con el mismo porcentaje se encuentran las ludotecas donde hay 10 ludotecarios empleados que es en el “Ludobus” y el “Rincón de los sueños” Y en el porcentaje restante laboran 2 personas en la ludoteca de “El Faro”. Le sigue donde se encuentran 3 personas tal es el caso de la ludoteca CDI. A continuación se encuentra la ludoteca que tiene 4 personas empleadas en ese cargo, la ludoteca “La Punta”.

CUADRO 23	
NUMERO DE LUDOTECARIOS LABORANDO	%
1. 5 Personas	30
2. 1 persona	20
3. 10 o mas personas	20
4. 2 Personas	10
5. 3 personas	10
6. 4 personas	10
	Total =100%

Edad del personal Cuadro 24

Se enfocaron a la edad del personal actual que comprende en primer lugar a personas de 15 a 20 años lo que sucede en “El Faro de Oriente, en la ludoteca de “El rincón de los sueños”, y en “La Punta”. Le sigue de 21 a 26 años que se encuentran en el “Ludobus”, en la “Víctor Jara” y en el museo del medio ambiente”. A continuación se encuentra el rango que comprende de 33 a 38 años donde se tiene la ludoteca “Miriam Seriat” y al Centro educativo del voluntariado BBV y representado en menor proporción se encuentran los que caen en el rango de edad entre los 27 y 32 años lo que se presenta en la CDI, así como también entre los 39 y los 44 años lo que pasa en la delegación “Benito Juárez”.

CUADRO 24	
EDAD DEL PERSONAL	%
1. 15-20 años	30
2. 21-26 años	30
3. 27-32 años	10
4. 33-38 años	20
5. 39-44 años	10
	Total = 100%

Género del personal Cuadro 25

En cuanto al género la mayoría expresó que preferentemente se desean mujeres en el cargo de ludotecario, en la ludoteca “Miriam Seriat” CDI, Centro Educativo del voluntariado del BBV, la ludoteca del Museo del medio ambiente, la del “Faro de Oriente”, “La Punta” y “El rincón de los sueños”. Y en menor porcentaje opta por los hombres como es el caso de la ludoteca de la delegación “Benito Juárez” donde el encargado siempre ha sido un hombre y nadie más ha estado ahí trabajando a su lado. Por último se inclinan por igual a ambos sexos las ludotecas de la UNAM “Ludobus” y “Víctor Jara”.

CUADRO 25	
GENERO DEL PERSONAL	%
1. Mujer	70
2. Ambos géneros por igual	20
3. Hombres	10
	Total =
	100%

Experiencia requerida Cuadro 26

En esta pregunta resulta ser sumamente importante en la investigación debido a que esto habla de los criterios que se emplean para aceptar a alguien como ludotecario y se observa que en la mayor parte de ludotecas, y específicamente en la de “El Faro de Oriente”, en “La Punta”, en la “Víctor Jara”, y en la ludoteca de la delegación Benito Juárez, en el Museo del medio ambiente, en la “Miriam Seriat”, en el Centro Educativo del voluntariado del BBV, y en el “Rincón de los sueños”. Y en las ludotecas restantes únicamente piden ya sea el curso de ludotecario impartido por AMEXLUD o el de la UNAM. Con el otro 20% se encuentran el ludobus y la ludoteca del CDI.

CUADRO 26	
EXPERIENCIA REQUERIDA	%
1. No necesaria	80
2. 1-6 meses (contando desde que inicia el curso de ludotecario)	20
	Total = 100%

Escolaridad del personal Cuadro 27

Hablando del personal que se encuentra actualmente laborando en cada una de las ludotecas se encontró que el grueso de la muestra se encuentra distribuido de la siguiente manera en primer lugar con el mismo porcentaje se encuentra la escolaridad de carrera técnica lo que se observo en el Centro educativo del voluntariado BBV donde solo estudiaron cursos técnicos como educadora de jardín de niños, otra estudio una carrera comercial breve y una mas como secretaria: y el grado de escolaridad universitario sin especificar el área a la que se debe pertenecer tal es el caso de la ludoteca del “Faro” donde personas de cualquier carrera pueden realizar su servicio social, de la “Víctor Jara” debido a que se encuentra dentro de la Facultad de Filosofía y Letras donde se encuentran reunidas diversas carreras, por ello no hay restricciones respecto a el área a la que deba pertenecer el ludotecario, no hay que olvidar que ocupan el puesto quien tenga tiempo disponible para hacerse cargo: y en el ludobus pasa lo mismo, ya que este visita todos los campus universitarios y cualquier alumno que se muestre interesado pueda ingresar para ocupar el puesto como ludotecario.

Se encuentran en menor proporción quienes tienen como ludotecarios a personas que cursan la preparatoria lo que sucede en la ludoteca “El rincón de los sueños”, debido a que ello es política de la ludoteca y esta es una manera en que los adolescentes agradecen a la fundación, debido a que son de los mismos adolescentes beneficiados por el programa.

En otras ludotecas se tiene laborando a profesionales del área de salud (psicología mas específicamente se encuentra el “Museo del medio ambiente”: del

área social, la ludoteca del CDI que se encuentra a cargo de una pedagoga; y también se cuenta con alguien del área administrativa, en concreto de economía en la “Benito Juárez”.

CUADRO 27	
ESCOLARIDAD DEL PERSONAL	%
1. Carrera técnica	30
2. Únicamente universitarios sin especificar el área	30
3. Preparatoria	10
4. Profesional del área social	10
5. Profesional del área salud	10
6. Profesional del área administrativa	10
	Total = 100%

Perfil del personal requerido Cuadro 28

En primer lugar mencionan que es necesario que posean gusto por los niños, los juegos y los juguetes las siguientes ludotecas: la del CDI, “Miriam Seriat”, la del Centro educativo del voluntariado del BBV, y “El rincón de los sueños “ Le sigue en porcentaje como característica mas apreciada en un aspirante a ludotecario, el que sea responsable, La ludoteca del Museo del medio ambiente y la “Víctor Jara”. En otras ludotecas no tan solo aprecian las dos cualidades anteriores, sino también añaden el que sea creativo y manifieste iniciativa, se encuentran la ludoteca de “La Punta” y la “Benito Juárez”. Por ultimo y con el menor porcentaje expresaron en el “Ludobus” que solo es necesario manifieste gusto por el juego y los juguetes.

Y en la siguiente ludoteca la de “El Faro de Oriente” únicamente es necesario que se muestre creativo y con iniciativa.

CUADRO 28	
PERFIL DEL PERSONAL REQUERIDO	%
1. Gusto por los niños, el juego y los juguetes	40
2. Responsable, tolerante, paciente, manejo de grupo y del material	20
3. Gusto por los niños, por el juego y los juguetes, creativo y con iniciativa responsable, tolerante, paciente, manejo de grupos y del material	20
4. Gusto por el juego y los juguetes	10
5. Creativo y con iniciativa	10
	Total = 100%

Pruebas psicometricas empleadas Cuadro 29

Se encontró que el mismo numero de ludotecas caen en dos clasificaciones, en la primera se observa que no emplean ningún tipo de prueba psicométrica tal es el caso de “El rincón de los sueños”, la videoludoteca “Víctor Jara” y en “La Punta”. Y en la otra clasificación que cuenta con el mismo porcentaje se cuenta como medida de evaluación un examen practico frente a grupo esto sucede en “El Faro de Oriente”, el “ludobus” y en el Museo del medio ambiente. En el segundo y tercer lugar se encuentran las ludotecas que emplean la entrevista en la ludoteca del Centro educativo del voluntariado del BBV y en la del CDI. Se encuentra también quienes emplean otro tipo de evaluación por ejemplo en la ludoteca “Miriam Seriat” se considera que si se es madre ya se conoce el trato con los niños y el como dirigirse a ellos, también existe otra ludoteca la “Benito Juárez” donde se vale de un juego para evaluar a la persona solicitante puesto que en opinión del encargado de dicha ludoteca por este medio se pueden observar sus reacciones y características personales en el como se desenvuelve y vive la emoción del juego, cabe mencionar que el juego que utiliza es prehispánico.

CUADRO 29	
PRUEBAS PSICOMETRICAS EMPLEADAS	%
1. No emplean ninguna	30
2. Examen practico frente a grupo	30
3. Entrevista	20
4. Otros	20
	Total =
	100%

Capacitación o entrenamiento necesarios Cuadro 30

La mitad de la muestra afirman que no es necesario ningún entrenamiento previo entre estas se encuentran la ludoteca “Miriam Seriat”, la del “Rincón de los sueños”, la de “La Punta”, la del Centro educativo del voluntariado del BBV, y la de la delegación “Benito Juárez”. Solo en el solicita como requisito que se haya tomado el curso de ludotecario ya sea AMEXLUD o en la UNAM lo que fue manifestado por la ludoteca “Víctor Jara”, “Ludobus” y la del Museo del medio ambiente.

Y en ultimo lugar se encuentran la ludoteca CDI quienes solicitan que se tenga una licenciatura en alguna área afín. Con el mismo porcentaje se encuentra la ludoteca del “Faro” de Oriente” quienes expresan que no importa de que área se tenga una licenciatura se les da la oportunidad de realizar ahí el servicio social y así poder ser evaluado para ver si puede quedarse en el cargo.

CUADRO 30	
CAPACITACION O ENTRENAMIENTOS NECESARIOS	%
1. Ninguna	50
2. Curso de AMEXLUDM o de la UNAM	30
3. Licenciatura en áreas afines	10
4. Licenciatura independientemente del área de que se trate	10
	Total =
	100%

Proporciona capacitación la ludoteca? Cuadro 31

En este aspecto se observa con gran optimismo que en la mitad de la muestra si se les proporciona capacitación a su personal tal es el caso de “Miriam Seriat” donde una compañera es la que se mantiene actualizada por iniciativa propia y comparte sus conocimientos con las demás compañeras; en “La Punta” les proporcionan información básica sobre el manejo del material (como a bibliotecónomos), en el “Ludobus” donde pueden acudir sin ningún problema a la Dirección General de Recreación, “El rincón de los sueños” con la encargada Elizabeth Tlapa, quien se mantiene informada y actualizada con los cursos que proporciona la fundación a la que pertenecen, y por ultimo al Centro Educativo del voluntariado del BBV, donde la encargada es una persona que no tan solo ha estado toda su vida involucrada con la educación preescolar sino que incluso esta a cargo de proyectos de ludotecas que se han establecido en el interior de la República Mexicana.

Con un menor porcentaje se encuentra la ludoteca “Benito Juárez” y el Museo del medio ambiente donde no se proporciona capacitación de ninguna manera.

Pero en otras ludotecas se observa que dentro de la misma no se les capacita pero si se cuenta con los recursos para que se les envíe a capacitar a otro lugar tal es el caso de “El Faro de Oriente” y del CDI.

Solo en la ludoteca “Víctor Jara” se manifestó que bastaba con la retroalimentación entre los compañeros.

CUADRO 31	
SE PROPORCIONA CAPACITACION EN LA LUDOTECA	%
1. Sí	50
2. No	20
3.No, pero se proporcionan los medios	20
4.Existe retroalimentación entre los mismos ludotecarios	10
	Total =
	100%

ASPECTO FINANCIERO

Los recursos se obtienen de... Cuadro 32

La mayor parte de la muestra, obtiene recursos del gobierno debido a que fueron creadas por el y así han continuado siendo subsidiadas tal ha sido el caso de las ludotecas que pertenecen a bibliotecas “La Punta”, “Miriam Seriat”, la del Museo del medio ambiente y la del “Faro de Oriente”.

En menor porcentaje, se presentan las que obtienen recursos de los padres mediante eventos tales como kermés y otros de ventas tal y como lo hacen en el Centro Educativo del voluntariado del BBV, cuya ludoteca a pesar de pertenecer al banco expresaron que no es mucha la ayuda económica que se les da (de hecho mencionan que solo se les da lo recabado en las maquinas de refrescos ubicadas en las sucursales del banco). Otra ludoteca que reúne recursos de esta manera es la de “El rincón de los sueños “ para mantener de una mejor manera los gastos generados por todas las actividades que se realizan ahí, es preciso recordar que no solo es la ludoteca, sino que se trata de dar una atención integral a beneficiarios del servicio de la fundación. Y por ultimo se encuentra la ludoteca del CDI en las que se cobra por la entrada algo simbólico y también cuando se realizan eventos artísticos tales como obras de teatro.

Le siguen las ludotecas subsidiadas por la UNAM “Víctor Jara” y “Ludobus”.

Y por ultimo se encuentra la ludoteca “Benito Juárez” en la que se manifiesta que debido a que el gobierno le ha reducido el presupuesto, el horario de atención e incluso en cada nueva administración es preciso resaltar la importancia de la ludoteca dentro de la comunidad para que le sea respetado el espacio, esta por demás decir que no se esperan recursos por ese lado, por ello precisa tener que realizar oficios a empresas privadas para que realizan donaciones en especie esto ya lo han realizado con anterioridad y si les ha dado resultado.

CUADRO 32	
RECURSOS OBTENIDOS DE...	%
1. El gobierno	40
2. Se reúnen fondos entre los padres de familia	30
3. UNAM	20
4. Empresas privadas	10
	Total =
	100%

Cómo es empleado y quien lo decide Cuadro 33

En la mitad de las ludotecas visitadas es mediante un consenso de ludotecarios y mediante una detección de necesidades como se decide utilizar el dinero tal es el caso de la ludoteca “El rincón de los sueños”, “El Faro de Oriente”, en el Centro educativo del voluntariado del BBV y en las dos pertenecientes a la UNAM “Ludobus”, “Víctor Jara”.

En orden decreciente se tiene a las ludotecas donde otras personas ajenas deciden sobre lo que se hace con los recursos destinados a ellas, tal es el caso de la ludoteca “La Punta” por quien decide el DIF de Naucalpan, también por la ludoteca “Miriam Seriat” decide la Biblioteca México, y en la ludoteca “Benito Juárez” decide el gobierno del D.F.

Le siguen las ludotecas en donde la encargada es quien decide a que se destinan los recursos tal es el caso de la ludoteca CDI y la del Museo del medio ambiente.

CUADRO 33	
COMO SE EMPLEA Y QUIEN LO DECIDE	%
1. Consenso de ludotecarios	50
2. Ajenos a la ludoteca	30
3. Encargada(o) principal (detectando necesidades primarias)	20
	Total =
	100%

EVOLUCION

Evolución Cuadro 34

A través del tiempo puede ser que hayan cambiado las ludotecas desde que se crearon hasta el momento de hoy, lo que resulta ser casi personal propio de cada ludoteca debido a que se tuvo que hacer 7 diferentes rangos de respuesta, encontrándose el mayor porcentaje en el aspecto de haber ampliado su espacio físico, tal es el caso de la ludoteca “El Rincón de los sueños”, el Centro Educativo del voluntariado del BBV, en la ludoteca “Miriam Seriat” y en segundo lugar se observo que otras ludotecas incrementaron su acervo de material en la ludoteca CDI y la “Víctor Jara”.

Por ultimo restan 5 opciones de respuesta específicamente en el caso de la ludoteca del “Faro” se observa que ha cambiado la organización cada vez que ha cambiado el ludotecario a cargo. En la ludoteca “Benito Juárez” manifiestan que se redujo el subsidio y se vio forzado a reducir a su vez el horario de atención como consecuencia de ello En la ludoteca del Museo del medio ambiente a lo largo del tiempo ha logrado tener un enfoque mas especializado, mas centrado en el aspecto ambiental, creando juegos y realizando videos que vayan de acuerdo con dicho tema. En la ludoteca “La Punta” reportan que en un principio había muchos niños pero que al paso del tiempo se ha visto disminuido, lo que es atribuible, según palabras de la misma ludotecaria a que al inicio era algo novedoso, algo que explorar pero después ya conocían los juguetes y ya conocían el servicio y dejo de ser atractivo. Por ultimo en el “Ludobus” expresaron que al principio solo se les pagaba por honorarios y al paso del tiempo ya se estableció un sueldo base y también que se logro cierto respeto por su labor dentro y fuera de la UNAM, ahora incluso se le solicita que proporcione los servicios al interior de la República y a diferentes escuelas de todos los niveles académicos.

CUADRO 34	
EVOLUCION	%
1. Se amplio el espacio físico	30
2. Se incremento el acervo	20
3. Ha cambiado constantemente el espacio asignado a cada área	10
4. Se redujo el subsidio	10
5. Tiene un enfoque mas especializado al área donde se encuentra ubicada	10
6. Se redujo la asistencia	10
7. Ya les fue asignado un sueldo base y se le dio mayor respeto a su labor	10
	Total = 100%

FUTURO

Expectativas a futuro y proyectos Cuadro 35

El mayor porcentaje expresa como proyecto a futuro el ampliar su espacio físico tal es el caso de “El Faro”, donde ya incluso existen planos arquitectónicos donde se les asigna un espacio mucho mayor que el que tienen en la actualidad. En la ludoteca del CDI se planea un segundo piso para poder proporcionar clases de estimulación temprana, una ludoteca para adultos y lograr la implementación de otro tipo de talleres. También se tiene la ludoteca de la delegación “Benito Juárez” donde el ludotecario simplemente expresa que le gustaría que abarque mas territorio a pesar de que le parece muy difícil que suceda debido a que con la reducción del subsidio y tener que luchar constantemente por que en cada nueva administración se den cuenta de la importancia de la ludoteca para que de esta manera no le quiten el espacio, le siguen las ludotecas que afirman como una necesidad y proyecto a futuro ampliar el horario de atención tal y como lo mencionan en la ludoteca del Museo del medio ambiente y en “La Punta”, le sigue una respuesta sumamente importante pero un tanto ajena al lugar debido a que tienen como proyecto difundir la ludoteca, darla a conocer para que se acerquen las personas a conocerla, que surja el interés (opinión expresada por la encargada de la ludoteca “El rincón de los sueños”, opinión que comparte la ludoteca del Centro educativo del voluntariado del BBV donde además agrega

que esto se debería llevar a cabo a nivel nacional y que es preciso que existan criterios generales sobre el establecimiento de las ludotecas que haya un punto de referencia en común porque también cabe mencionar que no se conoce ni siquiera el término “ludoteca” el cual es empleado indiscriminadamente sin saber en realidad a que hace referencia.

Y con porcentajes más bajos se encuentran 3 opiniones: una de ellas es expresada en la ludoteca “Miriam Seriat” donde se planea incrementar el número de personal y mejorar la capacitación. Otra ludoteca “Víctor Jara” sostiene como proyecto a futuro incrementar el acervo del material, es decir contar con más videos y que haya más diversidad de ellos para servir de apoyo a las demás carreras impartidas dentro de la facultad de filosofía y letras. En la ludoteca móvil “Ludobus” se planea abrir un Centro de documentación sobre el tiempo libre y recreación, así como también lograr que se imparta un diplomado con esos temas.

CUADRO 35	
EXPECTATIVAS A FUTURO Y PROYECTOS	%
1. Ampliar el espacio físico	30
2. Ampliar el horario de atención	20
3. Generar mayor interés en los usuarios	20
4. Incrementar el número de personal y mejorar la capacitación	10
5. Incrementar el acervo	10
6. Abrir un centro de documentación sobre tiempo libre y recreación	10
	Total =
	100%

Expertos en ludotecas Cuadro 36

Todos los ludotecarios remiten a Demetrio Valdés solo una persona no lo conocía la encargada de la ludoteca “La Punta”.

Entre las diversas personas que mencionaron los ludotecarios solo se conocen a 4 a quienes se contactaron personalmente:

Demetrio Valdés quien ahora se encuentra en la Dirección general de actividades deportivas y recreativas dentro de la UNAM, y sigue estando al frente de todo lo relacionado con ludotecas y ludotecarios dentro de la misma institución.

Mónica De Buen directora de la asociación mexicana de ludotecas y ludotecarios AMEXLUD.

Carlos Alberto Martínez Plata es quien se encuentra actualmente como encargado del “Iudobus”.

Esther Fernández Quiroz es bibliotecónoma egresada de la UNAM, quien también cuenta con la licenciatura de administradora de tiempo libre y actualmente labora en la Biblioteca México.

No fue posible localizar a los demás expertos.

CUADRO 36

REFERENCIAS DE ALGUN EXPERTO EN LUDOTECAS

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Demetrio Valdés 2. Mónica De Buen 3. Esther Hdz. Quiroz 4. Carlos Alberto Mtz. Plata 5. Sonia Ríos 6. Nora Manek 7. Elizabeth Tlapa 8. Olivia Zamora |
|--|

<p>Algunas personas hacen referencia a instituciones o asociaciones tales como:</p>

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. LUCI (ludoteca cívica móvil) 2. AMEXLUD 3. UNAM |
|--|

RESULTADOS DEL PERFIL – INVENTARIO DE PERSONALIDAD DE GORDON P-IPG

“Ludoteca del Museo Interactivo del Medio Ambiente”

Profesión del encargado(a): estudiante de Psicología Social.

Antigüedad como ludotecaria: 1 año

Es una persona capaz de perseverar en el trabajo que se le asigna, responsable (27 puntos, 75 percentiles), tenaz y determinada y en quien se puede confiar. Sin embargo le disgusta trabajar en problemas difíciles o complicados (originalidad 18 puntos, 17 percentiles). En cuanto a sus relaciones personales(17 puntos, 15 percentiles) confía poco en los demás y tiende a criticar a las personas, a enojarse e irritarse por lo que hacen los demás.

Banco de México

Ludoteca del Centro Educativo del Voluntariado BBV

Profesión del encargado(a): Educadora de Jardín de niños.

Antigüedad como ludotecaria: 12 años

Es una persona que se destaca por evitar el contacto social (sociabilidad 17 puntos, 17 percentiles) y a la vez se caracteriza por mantener un ritmo lento de trabajo lo que se ve reflejado en un bajo rendimiento o productividad (vigor 18 puntos, 22 percentiles).

Biblioteca Interactiva “La Punta”

Ludoteca “La Punta”

Profesión del encargado(a): Licenciada en biblioteconomía

Antigüedad como ludotecaria: 1 año 8 meses

Es una persona que se caracteriza por que no le agrada adentrarse en discusiones que la lleven a reflexionar y le molesta trabajar en problemas difíciles o complicados (originalidad 19 puntos, 20 percentiles).

Delegación "Benito Juárez"

Ludoteca "Benito Juárez"

Profesión del encargado(a): Licenciatura en Economía.

Antigüedad como ludotecario: 14 años

Es una persona que se generalmente se muestra insegura (autoestima 69 puntos, 6 percentiles) que en sus relaciones personales se caracteriza por no confiar en las personas que le rodean (relaciones personales 15 puntos, 12 percentiles). Respecto al trabajo le resulta difícil adaptarse a nuevas situaciones (estabilidad emocional 14 puntos, 8 percentiles), en su desempeño laboral suele adoptar un ritmo lento (vigor 16 puntos y 12 percentiles), ante el cual el no se responsabiliza (responsabilidad 18 puntos 17 percentiles). Así como también no se preocupa por adquirir conocimientos nuevos y que le ayuden a actualizarse en áreas que le podrían servir para tener un mejor desempeño en su trabajo (originalidad 20 puntos, 20 percentiles).

Biblioteca México

"Ludoteca Miriam Seriat"

Profesión del encargado(a): Bachillerato y técnica en Administración de empresas

Antigüedad: 1 año

Es una persona que se describe a sí misma como indigna de confianza e insegura (autoestima 81 puntos, 21 percentiles) lo cual refleja en el área laboral puesto que no es capaz de perseverar en las tareas que no son de su agrado y por lo que no le es posible asumir con responsabilidad las tareas que le son asignadas (estabilidad emocional 14 puntos, 12 percentiles)

Biblioteca México

"Ludoteca Miriam Seriat"

Profesión: Estudiante de Antropología social

Antigüedad: 2 años

Es una persona que generalmente se muestra ansiosa e insegura (autoestima 79 puntos, 17 percentiles), lo que es reflejado al momento en que rehuye a los contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 24 percentiles) a su vez esto mismo no le permite confiar en los compañeros de trabajo, con los cuales se irrita fácilmente y para defenderse (debido a que generalmente se siente agredida por ellos) los critica (relaciones personales 19 puntos, 22 percentiles).

Centro Cultural Faro de Oriente

Ludoteca "El Faro de Oriente"

Profesión del encargado(a): Licenciada en pedagogía (pasante)

Antigüedad como ludotecaria: 6 meses.

Es una persona generalmente cautelosa que se caracteriza por analizar las situaciones con mucho cuidado antes de tomar cualquier decisión, no le gusta dejar nada al azar, ni correr riesgos (cautela 29 puntos, 82 percentiles).

Centro Cultural Faro de Oriente

Ludoteca "El Faro de Oriente"

Profesión: Licenciado en economía.

Antigüedad como ludotecario: 2 años

Todos sus puntuaciones caen en la norma, es decir no existen puntuaciones significativamente altas y del mismo modo no presenta puntuaciones bajas. Posee todos los rasgos deseables en un ludotecario sólo que de una forma moderada.

Renacimiento La Higuera, I.A.P.

Ludoteca "El Rincón de los sueños"

Profesión: Estudiante de Preparatoria.

Antigüedad como ludotecaria: 3 años

Es un persona que se destaca por ser perseverante en el trabajo que se le asigna, es tenaz y determinada (responsabilidad 26 puntos, 84 percentiles). Le gusta trabajar y moverse con rapidez, por ello es capaz de realizar mas que las

personas promedio (vigor, 28 puntos, 28 percentiles). En cambio, lo que se le dificulta es establecer contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 22 percentiles)

Renacimiento La Higuera, I.A.P.

Ludoteca "El Rincón de los sueños"

Profesión: Estudiante de Preparatoria

Antigüedad como ludotecaria: 2 años 6 meses.

Es una persona que se destaca por retraerse al momento de iniciar nuevos contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 22 percentiles) lo que se puede atribuir fácilmente a que no tiene confianza en las personas que le rodean, tiende a criticarlas y a enojarse con gran facilidad con ellas (relaciones personales 17 puntos, 15 percentiles).

Renacimiento La Higuera, I.A.P.

Ludoteca "El Rincón de los sueños"

Profesión: Estudiante de Preparatoria.

Antigüedad como ludotecaria: 3 años

Es una persona que se caracteriza por ser sumamente creativa a quien le gusta trabajar en problemas difíciles, disfruta el adentrarse en discusiones que la lleven a reflexionar (originalidad 26 puntos, 77 percentiles). Sin embargo a nivel laboral le resulta difícil perseverar en tareas que no son de su agrado y por lo tanto tiende a ser irresponsable e inestable y ella misma se percibe como indigna de confianza e insegura (responsabilidad 16 puntos, 16 percentiles y autoestima 82 puntos, 23 puntos).

Centro Deportivo Israelita A.C.

Ludoteca C.D.I.

Profesión: Secretaria.

Antigüedad como ludotecaria: 7 años.

Es una persona que se destaca por ser verbalmente dominante, que adopta un papel activo dentro del equipo de trabajo, tiende a tomar decisiones de manera

independiente y posee seguridad en sí misma y en sus relaciones con los demás (ascendencia 24 puntos, 77 percentiles). A pesar de que restringe demasiado sus contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 22 percentiles).

Centro Deportivo Israelita A.C.

Ludoteca C.D.I.

Profesión :Licenciada en Pedagogía.

Antigüedad como ludotecaria: 6 meses.

Es una persona que generalmente se percibe a sí misma como una persona insegura y nerviosa (autoestima 76 puntos, 13 percentiles), quien al momento de relacionarse con sus compañeros lo hace con excesiva ansiedad (estabilidad emocional 18 puntos, 17 percentiles). Al tomar decisiones en el ámbito laboral lo hace con suma cautela lo que resulta ser una cualidad altamente positiva debido a que no le gusta correr riesgos y analiza con mucho cuidado las circunstancias(cautela 29 puntos, 84 percentiles).

Centro Deportivo Israelita A.C.

Ludoteca C.D.I.

Profesión :Preparatoria

Antigüedad como ludotecaria: 2 años

Todos sus puntuaciones caen en la norma, es decir no existen puntuaciones significativamente altas y del mismo modo no presenta puntuaciones bajas. Posee todos los rasgos deseables en un ludotecario sólo que de una forma moderada.

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión : Lic. En Psicología

Antigüedad como ludotecaria: 12 años

Es una persona que generalmente restringe de considerablemente sus contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 22 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Técnico en recreación

Antigüedad como ludotecaria: 1 mes

Es una persona que se considera a sí misma como insegura (autoestima 77 puntos, 15 percentiles), ansiosa y nerviosa (estabilidad emocional 16 puntos, 29 percentiles), y posiblemente como consecuencia se rehusa a establecer contactos sociales (sociabilidad 15 puntos, 15 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Técnico sobrecargo

Antigüedad como ludotecaria: 1 año 6 meses

Es una persona quien en sus relaciones laborales por lo regular no convive con todos sino que restringe de sobremanera sus contactos sociales (sociabilidad 18 puntos, 18 percentiles), le cuesta trabajo confiar en sus compañeros, tiende a enojarse e irritarse por lo que hacen los demás (relaciones personales 15 puntos, 10 percentiles). Y en cuanto a su desempeño laboral no se muestra interesada en adquirir nuevos conocimientos, ni trabajar en problemas difíciles o en cuestiones que la lleven a reflexionar (originalidad 16 puntos, 16 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Licenciada en Odontología

Antigüedad como ludotecaria: 9 años

Es una persona que se auto describe como ansiosa, indigna de confianza, aislada e insegura (autoestima 74 puntos, 10 percentiles), lo que repercute en otras cuestiones tales como que: evita los contactos sociales (estabilidad emocional 17 puntos, 19 percentiles), y a su vez provoca que se relacione con ansiedad excesiva y se muestre nerviosa. Dentro del ámbito laboral prefiere dejar que otros tomen las decisiones importantes adoptando un papel pasivo (ascendencia 17

puntos, 23 percentiles) pero en los casos en los que no puede evadir una tomar una decisión lo hace sin medir riesgos y de forma precipitada (cautela 17 puntos, 20 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Técnico en recreación

Antigüedad como ludotecaria: 1 mes

Es una persona que se caracteriza por ser verbalmente dominante, adoptar un papel activo dentro del equipo de trabajo, tiende a tomar decisiones de manera independiente y nuestra seguridad en sí misma y en sus relaciones con los demás (ascendencia 25 puntos, 83 percentiles), a su vez esta persona se caracteriza por tener fe y confianza en los demás, por ser tolerante y paciente y comprensiva (relaciones personales 29 puntos, 84 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Técnico en entrenamiento deportivo.

Antigüedad como ludotecario: no contestó

Es una persona que generalmente se muestra ansiosa e insegura (autoestima 81 puntos, 21 percentiles) lo que se puede tomar como motivo de la restricción de sus contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 22 percentiles). También es quien al tomar decisiones laborales lo hace de una forma precipitada y sin pensar (cautela 15 puntos, 17 percentiles). Es preciso resaltar que le disgusta trabajar en problemas difíciles o que le lleven a reflexionar (originalidad 17 puntos, 20 percentiles). En lo referente a la relación que sostiene con sus compañeros es de tipo deficiente, debido a que no confía en los demás y se irrita fácilmente por lo que ellos hacen (relaciones personales 19 puntos, 23 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Preparatoria trunca

Antigüedad como ludotecario: 11 años

Es una persona que se destaca por ejercer un papel activo dentro del grupo, por ser capaz de tomar decisiones de manera independiente y con seguridad en sí mismo y en sus relaciones con los demás (ascendencia 26 puntos, 82 percentiles) también refleja ser una persona con fe y confianza en quienes le rodean, siendo de ésta manera una persona tolerante, paciente y comprensiva (relaciones personales 27 puntos, 82 percentiles). Sin embargo presenta ocasionales períodos de nerviosismo y baja tolerancia a la frustración (estabilidad emocional 18 puntos, 18 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión : Lic. En Psicología

Antigüedad como ludotecaria: 11 años

Es una persona que se caracteriza por evitar en gran medida los contactos sociales (sociabilidad 19 puntos, 24 percentiles). Y la respuesta del porque lo hace bien puede estar en su baja autoestima (82 puntos, 23 percentiles) debido a que se considera una persona ansiosa, insegura e indigna de confianza. En el ámbito laboral se observa que le disgusta trabajar en problemas difíciles o complicados y que no se encuentra interesada en adquirir conocimientos nuevos, ni intervenir en discusiones que le lleven a reflexionar (originalidad 19 puntos, 20 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Lic. En Economía

Antigüedad como ludotecaria: 3 años

Es una persona que generalmente se muestra como insegura, y ansiosa (autoestima 83 puntos, 21 percentiles) baja autoestima genera también que al relacionarse con sus compañeros de trabajo lo haga de una manera excesivamente ansiosa y que denote nerviosismo (estabilidad emocional 17 puntos, 19 percentiles). A su vez esto genera que al momento en que tiene que tomar decisiones lo haga de una forma impulsiva y precipitada sin medir los riesgos, ni consecuencias futuras (cautela 18 puntos, 24 percentiles).

Ludoteca UNAM

“Ludobus”

Profesión: Administrador de tiempo libre

Antigüedad como ludotecario: 22 años

Es una persona que generalmente se encuentra nerviosa (estabilidad emocional 20 puntos, 24 percentiles), insegura y que le cuesta trabajo adaptarse a nuevas situaciones (autoestima 82 puntos, 23 percentiles).

Ludoteca UNAM.

Videoludoteca “Víctor Jara”

Profesión: Lic. En Estudios Latinoamericanos

Antigüedad como ludotecario: no contestó

Es una persona que se define a sí mismo como ansioso e inseguro (autoestima 65 puntos, 3 percentiles) y posee baja tolerancia a la frustración (estabilidad emocional 17 puntos, 14 percentiles). Al momento de realizar trabajo en equipo

toma una postura pasiva y por ello permite que otros tomen la iniciativa (ascendencia 15 puntos, 14 percentiles) otra cuestión que puede contribuir a esto es que se aísla rehuendo los contactos sociales (sociabilidad 12 puntos, 8 percentiles) presentándose como una persona impulsiva que actúa sin pensar y toma decisiones precipitadas sin importarle los riesgos y consecuencias futuras (cautela 16 puntos, 18 percentiles).

ANÁLISIS DE LOS PERFILES DE PERSONALIDAD

En el CUADRO 37 se pueden observar los puntajes que de acuerdo con la evaluación que dicta dicha prueba todos los ludotecarios se encuentran en la media (con una calificación porcentual entre 26 y 74), es decir poseen las características deseables en un ludotecario pero en forma moderada. Y se observan muy pocos puntajes altos distribuidos en las áreas de ascendencia, responsabilidad, cautela, relaciones personales y vigor, lo que resulta de suma importancia debido a que son rasgos imprescindibles para un ludotecario el cual debe poseer liderazgo, toma de decisiones, manejo de grupos (ascendencia) deben demostrar gusto por lo que realizan y se puede confiar fácilmente en ellas (responsabilidad); se observa que el ludotecario tiene iniciativa y al tomar decisiones lo hace de manera responsable previendo los riesgos (cautela); y a su vez fácilmente establece contacto con las personas, son pacientes, tolerantes y comprensivos (relaciones personales; por ultimo estas puntuaciones también reflejan que son personas que les gusta cooperar con los demás, trabajar en equipo, lo que hacen con gran optimismo y vitalidad, son personas muy activas que fácilmente se involucran en el juego de otro e impulsan las ganas de continuar. Todos estos rasgos son necesarios en el desempeño de su trabajo y es

lamentable notar que solo algunos cuentan con ellos en una manera significativa. Y aún más preocupante resulta ser que en la muestra se observan puntuaciones menores a la norma (menores de 25%) en todas las áreas lo que denota que es necesario reforzarles algunas características. Por ejemplo se les pueden implementar cursos que no tan solo impliquen información sobre la atención al usuario o sobre el acervo que se tiene de juegos y juguetes, es decir, no solo en el aspecto técnico; sino también a nivel personal de autoestima, liderazgo, manejo de grupos, incluso de creatividad, imaginación creativa. Por lo que se puede observar ya cuentan en alguna medida con estos elementos, en muchos otros solo hay que desarrollarlos e impulsarlos para que los pongan en practica y tengan mayor seguridad al realizar su trabajo. Sobre todo que ellos mismos valoren el trabajo que realizan, que se den cuenta de lo importante que resulta ser el juego para quienes asisten a la ludoteca y sobre todo que se vean como ese compañero de juego, que tomen conciencia de que ellos dejan una huella en el usuario pero es decisión de ellos el que sea agradable y algo para recordar o el que pase inadvertido. Lo cual solo podrá lograrse si es que cuentan con una preparación optima a todos los niveles.

Motivo por el cual el psicólogo es sumamente importante puesto que él cuenta con un vasto campo de trabajo, éste puede realizar una serie de seminarios o cursos que impliquen dichos temas y que a su vez sea un espacio propio de y para ludotecarios donde se puedan retroalimentar entre sí, compartir experiencias y ¿Por qué no? inclusive sirve como un espacio para jugar entre ellos.

CUADRO 37 PUNTAJES PORCENTUALES DEL P-IPG			
Rasgo	Bajos -25	Norma	Altos +75
A	2	20	3
R	2	21	2
E	9	16	0
S	12	13	0
AE	13	12	0
C	4	18	3
O	6	19	0
P	6	17	2
V	2	22	1

CONCLUSIONES

Al realizar una revisión de las respuestas claves del cuestionario, que están enfocadas principalmente al personal, se observa que los encargados de las ludotecas no poseen un perfil definido que sirva de parámetro para seleccionar a su personal y sólo consideran como características deseables en una ludoteca las siguientes:

*El que muestran “gusto por los niños, juegos y juguetes”,

*Que tengan entre 15 y 26 años,

*Preferentemente que sean mujeres,

*Que tengan un nivel de estudios universitarios sin importar el área a la que se dediquen o al menos que hayan cursado una carrera técnica,

*No es necesario que tengan experiencia en el área, sólo en algunos casos se les pide hayan tomado un curso de ludotecarios en cualquier lugar (UNAM o AMEXLUD)

*No se les aplica ninguna prueba psicométrica, si acaso sólo realizan un examen práctico frente a grupo.

Esto último resulta ser sumamente interesante para la investigación puesto que no existe ningún patrón de personalidad en el que deban encajar, pero ello a su vez nos da la oportunidad de observar que muchas cosas se dejan al azar, cuestiones tan importantes como:

- Que tenga conocimientos sobre el desarrollo infantil y el que sea muy observador ya que ello le permitirá estar atento a signos y manifestaciones ya sea de maltrato, abuso, problemas afectivos o también podrá detectar fácilmente lo que genere desagrado en el niño, para que de esta manera lo reporte a sus padres o lo pueda canalizar hacia una oportuna ayuda psicológica si es que el caso lo amerita. Es decir, se considera que si es importante el que muestren agrado por los niños, el juego y los juguetes pero también hay que estar conscientes de que dicho agrado puede ser enriquecido por algunos conocimientos teóricos y de esta manera el ludotecario será más

sensible a las emociones del otro para así adaptar el juego y poder hacerlo más placentero para el niño. Y cumplir de una manera mas completa con su labor, proporcionando una atención integral.

- En lo referente a la edad (de 15-26 años), puede considerarse como algo positivo el que desde tan jóvenes realicen un trabajo de esta índole debido a que aún se encuentran en edad escolar y por lo tanto son más receptivos a recibir nuevos conocimientos y su carácter es aún más controlable que si fueran adultos, pero para ello requieren de una guía adecuada como por ejemplo: quienes realizan su servicio social en la UNAM y que provienen de la carrera técnico en recreación están con el personal más experimentado en el área y con mayor tradición debido a ello puede obtener un mejor entrenamiento. En la ludoteca de “La Punta” sucede algo semejante puesto que aquí constantemente les imparten cursos sobre todo de manualidades para que ellos los puedan transmitir a los niños.

Respecto al género se observa que en su mayoría existen ludotecarios mujeres, es decir, tanto en la práctica como en el momento de reclutarlos se desea de preferencia mujeres lo que se puede atribuir fácilmente a creencias tales como: “si es madre, entonces conoce del trato con los niños” (según lo expresado en la ludoteca “Miriam Seriat”) abogando así por el instinto maternal; o también se piensa que al ser mujer logra tener una mayor empatía con el niño o que su género le proporciona mayor sensibilidad, tolerancia y que es una persona más responsable (lo que se observó en el rasgo de responsabilidad donde una mujer es quien obtuvo la mayor puntuación). Pero como se observa a través de la investigación también existen hombres que poseen dichas características. Por ejemplo: el ludotecario de la delegación “Benito Juárez” a quien muchas personas se acercan (no sólo niños) con el único propósito de platicar y el ludotecario de la videoludoteca “Víctor Jara” quien ha sabido administrar y organizar responsablemente su ludoteca durante varios años. La responsabilidad, la tolerancia y la sensibilidad bien pueden ser entrenadas, tanto a un hombre como

a una mujer se le puede guiar por ejemplo: para ser sensible ante las emociones de otra persona y para mostrar empatía para con ella. Dicho aspecto puede ser representado por el rasgo de relaciones personales donde de toda la muestra las calificaciones mas altas corresponden uno a una mujer y el otro a un hombre.

- En cuanto al nivel académico requerido se observa el deseo de que tengan estudios a nivel universitarios sin importar el área a la que se dediquen o que al menos hayan cursado una carrera técnica. Actualmente entre el personal que se encuentra laborando en las ludotecas visitadas se observa que muy pocas personas tenían en su formación académica alguna inclinación hacia el área educativa y mucho menos hacia el trato con niños de lo que se deduce el motivo del porque no se exige una formación académica específica. Por lo visto no lo ven como algo necesario para poder desempeñarse como ludotecario; y a lo cual también se puede atribuir el que no se realice su labor con lo que Gordon (1993) llamaría Vigor, a su vez no se presenta de una manera significativa el rasgo de sociabilidad esencial para su trabajo y que a pesar de ello y de una manera irónica es de lo que más carecen de acuerdo a los perfiles aplicados. Respecto a ello en nuestro papel de psicólogos se observa que la mejor opción para poder subsanar dichas necesidades puede ser mediante cursos de ludotecarios propiamente que implicarían no sólo el aspecto técnico: organización y catalogación del material, diferentes tipos de juegos, conocer el manejo de los juguetes; Sino también se verían involucrados temas de superación personal tales como : autoestima, liderazgo, solución de problemas, dinámicas de grupo, entre otros temas que surgieran sobre la marcha o que sean sugeridos por los mismos ludotecarios. Todo ello se realizaría dándole la importancia debida al contacto con las personas, al trabajo en equipo para que así ellos como ludotecarios se sientan con mas energía y con ganas de seguir realizando su labor, para que ellos se sientan motivados y a su vez, motiven al usuario le inyecten la energía necesaria para experimentar un nuevo juego o ver de una manera más atractiva los juegos tradicionales o comunes para ellos.

- Otra cuestión que se precisa analizar es que no se cuenta con una batería de pruebas psicológicas o al menos con una sola que les permita tener un conocimiento más amplio de la personalidad de quienes son aceptados para cubrir el puesto de ludotecario. Lo que nos hace detenernos a cuestionarnos cosas tales como: ¿por qué no se tiene claridad en las características deseables en un ludotecario?, ¿se debe acaso a que aún no saben que exigir en una persona para que desempeñe dicho cargo?...lo que nos lleva a una raíz más complicada porque eso habla de un desconocimiento en cuanto al concepto y a las funciones principales de la ludoteca, es decir, no conocen el motivo fundamental del porqué o para qué de su existencia.

PROPUESTAS:

- Principalmente son dos la primera se enfocará a los ludotecarios y consiste en un **Curso para ludotecarios** que contendrá los siguientes temas: Autoestima: ¿quién soy yo? y, aprendiendo a quererme.
- Yo y mis emociones (sensibilización): ¿qué es lo que me hace cambiar de ánimo?, ¿porqué reacciono así?, ¿cómo puedo manejar mis emociones?
- Toma de decisiones: ¡Yo puedo!, reconociendo ventajas y desventajas de cada una de mis decisiones
- Liderazgo: ¿Cómo involucro a otras personas en mi juego?, ¿cómo asigno tareas?, ¿qué esperan de mí?
- Trabajo en equipo y solución de problemas: cada problema tiene una solución Se desarrollaría con estos temas en un taller donde se realizará una plática por semana acompañada de dinámicas de grupo. Tomando en cuenta que si el ludotecario se siente bien a nivel personal entonces podrá reflejar eso en todas las actividades que realice.
- Se tiene como segunda propuesta ahora enfocada a la ludoteca, el implementar una serie de talleres para de esta manera hacerla más atractiva y generar una mayor difusión, así como también hacerle al ludotecario su trabajo

más dinámico. Y cuyo propósito principal será desarrollar niños responsables, creativos, con iniciativa que tengan gusto por el trabajo en equipo ya que esto les facilitará una mejor integración a la sociedad y los preparará para una adultez más sana. Los **talleres** contarán con los siguientes títulos:

- Cuenta cuentos: consiste en establecer un horario donde el ludotecario les leerá un cuento y si es posible lo escenificará para de ésta manera mantener por mayor tiempo la atención de los niños y lograr que se involucren en la trama.
- Jugando con los libros: se les pregunta sobre un tema en especial, del cual deseen conocer. Por ejemplo: sobre inventos famosos tales como el telégrafo, el avión, el ferrocarril. O también puede ser sobre animales de diferentes tipos: de selva, acuáticos, prehistóricos, entre otros.
- Tu imaginación: “juntos inventemos un cuento” para lo cual nos apoyaremos con títeres de los que se disponen en la ludoteca. Iniciando el ludotecario con una frase “X” y posteriormente cada niño tendrá su turno para ir agregando algo a la trama del cuento.
- Pinta cuentos: donde se le pide a cada niño que recuerde algún cuento que sea de su agrado. El ludotecario le proporciona una cartulina para que ellos representen su cuento para lo cual se le proporcionarán acuarelas, gises, pinturas de palo o pinturas de cera y él escogerá lo que desee utilizar. Finalmente lo muestra al grupo y expone su cuento.
- Cuidemos nuestro ambiente: iniciar con una lluvia de ideas referente a temas que afecten de alguna manera el medio ambiente para que así en un segundo momento busquen propuestas de solución a su nivel, que ellos se sientan con el poder de opinar y que se den cuenta de lo valiosos que son dentro de su comunidad, y sobre todo, que ellos mismos pueden ser agentes de cambio.

REFERENCIAS

- Aberastury, A. (1974, 1994) El niño y sus juegos. Argentina: Paidós
- Fierro, A. (1986) Teoría de los rasgos. En M. Flor, (2005) Estudio del liderazgo de Gandhi a través de las características de su personalidad [En red] www.flormx/materias/temas/ghandi.htm
- Barcelata, B. (1997) Análisis del perfil clínico de una muestra de empleados de una institución pública (“metro”) a través del MMPI-2 Tesis de Maestría en Psicología no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal. México.
- Bautista, H. (2000) Ludoteca: un espacio comunitario de recreación. IV Congreso Nacional de Recreación. [En red] Disponible en: www.redrecreación.gqnu/documentos/congreso6/REBautista.htm.
- Caillois, R. (1967) Los juegos de los hombres. París: Blanche
- Camacho, R. (1994) El traje regional, nuestra identidad nacional SEP Órgano de Comunicación interna, 14, (época III) p.11-12
- Cruz, L. (1999, 15 de Abril) El juguete impulsor de la cultura y la paz. Vecino. Órgano de Difusión de la Delegación Benito Juárez, 1, 21
- Dankhe, E. (1986) La comunicación humana: ciencia social. México: MacGrawHill
- De Borja, M. (1980) Juego Infantil. España: Oikos-Tau
- Denieul, P. (1981) Ludotecas, centros de préstamo de juegos y juguetes. En: R. Jaulin (Comp.) Juegos y juguetes. Ensayos de Etnotecnología, México: Siglo XXI
- De Oliviera, L. (1986) Niveles estratégicos de los juegos, Perspectivas: Revista trimestral de educación . 16, 69-78.
- Díaz, J. (1997) El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas
- Dinello, R. (1991, Mayo) Las ludotecas en América Latina. El correo de la UNESCO.
- Gómez, E. (1992) Lo importante de una ludoteca. En: La Benito Juárez. Publicación de la Delegación Benito Juárez. México
- Garvey, C. (1985) El juego infantil. Madrid, España: Morata

González, A. (1983) La recreación, propuesta de educación para el uso del tiempo libre. Tesina de Licenciatura en Pedagogía no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México

González, M. (1994) Ludoteca de México. La nueva regla del juego. Tesis de Licenciatura en Arquitectura no publicada. Universidad La Salle. Distrito Federal México

Gordon, L. (1993) Perfil- Inventario de Personalidad de Gordon, Manual. México: Manual Moderno.

Hartley, R.; Frank, L.; Goldenson, (s/a) Cómo comprender los juegos infantiles. Buenos Aires, Argentina: Hormé

Hernández, E. (1998) Las ludotecas. Un espacio para el juego. Tesina de Licenciatura en Biblioteconomía no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal, México.

Hetzer, H. (1978) El juego y los juguetes. Buenos Aires, Argentina: Kapeluz

Liebert , R.; Liebert, L. (2000) Personalidad. Estrategias y temas de Liebert y Spiegler. México: Internacional Thomson Editores

Lobera, R. (1996) Ludoteca, un proyecto de inversión. Tesis de Licenciatura en Economía no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal, México.

Mauriras, M. (1986) Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender. Perspectivas: revista trimestral de educación. 16 (60, 497 – 507)

Méndez, R. (Cols.) (1990) El protocolo de investigación. Lineamientos para su elaboración y análisis. México: Trillas

Misurcová, V. (1986) Un fenómeno nuevo. UNESCO Perspectivas Revista Trimestral de Educación. XVI, (4, pp. 2-15)

Moro, G. (1988, 6 Febrero) Una ludoteca en el parque. Cuadernos de Pedagogía, 156 (63-64)

Paz, E. (2000) Espacios y Medios lúdicos en la Ciudad de México [En red]. Disponible en http://red-latinorecreacion.gqnu/documentos/espacios_ludicos.html

Piaget, J. (1985, 1988) Juego y desarrollo. España: Grijalbo

- Pick, S.; López, A. (1979, 1982) Cómo investigar en ciencias sociales. México: Trillas
- Pérez, L. (1984) ¿Porqué juegan los niños? En: Rev. Triunfo, 639 (32-37)
- Roldán, G. (1994) Técnicas lúdicas y el uso positivo del tiempo libre. Tesina de Licenciatura en Psicología no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal. México.
- Roldán, G., Zepeda, M. (1993) Análisis de puesto. Citado en: G. Roldán (1994) Técnicas lúdicas y el uso positivo del tiempo libre. Tesina de Licenciatura en Psicología no publicada. Distrito Federal. México.
- Sarazanas, J.; Bandet, A. (1972) El niño y sus juguetes. España: Narcea
- Schraml, W. (1977) Introducción a la psicología moderna del desarrollo. España: Gerder
- Silva, A. (1992) Métodos cuantitativos en Psicología. México: McGrawHill
- Valdés, D. (1991) La ludoteca como alternativa de educación para el uso constructivo del tiempo libre del niño en México. Tesis de Licenciatura en Administración del tiempo libre no publicada. Instituto de Estudios Profesionales para la administración del tiempo libre. Distrito Federal. México
- Valdés, D. (1993) Ludoteca: una alternativa de educación para el tiempo libre. México: CCS
- Velázquez, G. (1996) Propuesta de una ludoteca como institución centrada en el niño. Tesis de Licenciatura en Psicología no publicada. Universidad Francomexicana. Distrito Federal. México.
- Vial, J. (1983) Las ludotecas, Juego y educación, España: Akal.
- Viveros, D. (1998, Febrero) Ludoteca: un espacio lúdico-educativo. Documento presentado en el Centro de Maestros "Ermilo Abreu Gómez" de la SEP, Distrito Federal, México.
- Viveros, D. (en prensa) La ludoteca (comp.)
- Westphalen, I. (1999) La ludoteca activa: una forma de jugar en serio. Conferencia presentada en la V Jornada Docente del Centro Interdisciplinario de estudios sobre el movimiento del aprendizaje en el periodo preoperativo. México.
- Zinser, A. (1992) Psicología experimental. México: McGrawHill