

LA LUDOTECA FAMILIAR: una apuesta por recuperar el juego en el hogar y en la familia

William Franco García Meneses¹

Resumen

¿Qué es la familia? Valorada como la célula básica de la sociedad por las corrientes cívicas y legalistas, es considerada por el enfoque del desarrollo como el entorno inmediato en el cual el individuo se cría y encuentra los medios necesarios para alcanzar su óptimo desarrollo.

El juego es capaz de unir y cohesionar a los miembros de una familia, elemento fundamental de la resiliencia social o grupal. Por esto mismo, la familia es el entorno más inmediato en el cual debemos iniciar el cambio de perspectiva acerca del juego.

En este artículo se abordan las características teóricas y conceptuales de una Ludoteca Familiar, las mismas que deben ser aplicadas por Ludotecarios y Ludotecarias capacitados para ello, es decir, es una propuesta que debe ser orientada y promovida por los Ludotecarios para que cada familia que asiste a las ludotecas pueda aplicarlas en sus hogares.

Si bien el objetivo principal de las ludotecas es el de facilitar el juego infantil pero desarrollado en un ambiente semejante al de la vida familiar, para lograr una auténtica educación social del niño, éste no logrará reemplazar en ningún aspecto al del juego realizado en el seno mismo de la familia, o en el entorno más inmediato del niño. Por ello, la apuesta por la ludoteca familiar involucra retomar el juego en su entorno natural inicial: en la familia y en el hogar.

En muchas sociedades como en la latinoamericana, el juego ha sido desterrado de la Escuela, en otros casos de la familia misma y de cuanta institución a cargo del niño existe. Ya sean Jardines Infantiles, centros de apoyo escolar, y hasta campos deportivos, el juego natural y espontáneo es mal visto

¹ Licenciado en Ciencias de la Educación. Docente de la carrera de Ciencias de la Educación, ha sido coordinador del Programa de Ludotecas de la Universidad Mayor de San Simón. Actualmente, coordina proyectos e iniciativas que se relacionan con el juego y el aprendizaje.

y en muchos casos relacionado como un signo de ocio y vicio por parte de quienes lo practican.

El juego es una actividad vista como negativa por la sociedad, pero esto empeora si es la propia familia la cual ve con malos ojos al juego. El juego es una necesidad natural de aprendizaje y desarrollo integral que presenta el Ser Humano. Negarlo, rechazarlo o prohibirlo es ir en contra de una necesidad natural, actitud que genera conductas no deseadas como las ludopatías o la práctica clandestina del juego, a través de la cual los niños escapan de la Escuela o hasta del Hogar, por horas, para practicar juegos a escondidas de la vista de los adultos. Esta conducta y lo único que produce es poner en riesgo su integridad física, su salud mental y hasta su vida.

Pareciera ser que los únicos que están permitidos de jugar en nuestra sociedad son los adultos varones. Los niños y las niñas están prohibidos de jugar en la escuela y en el hogar, así como las mujeres, pero en los fines de semana son los adultos varones quienes se dan la licencia de practicar los juegos que van acompañados de otras actividades de ocio y diversión, lo cual no es nada malo, pues están simplemente satisfaciendo esa necesidad humana que está presente en todas las etapas de la vida. Sin embargo, esta actitud se convierte en negativa, cuando el adulto varón es el único miembro de la familia que se permite esta licencia, siendo uno de los factores que promueve el machismo y la desigualdad.

Los niños y las niñas necesitan jugar, así como los adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores; todos necesitamos hacerlo. Es momento de reconocer que el juego no es una actividad de ocio puro y de vicio. El juego es una actividad natural que contribuye al desarrollo integral y permite aprender. Nuestro desafío es restituir el juego al sitio que le corresponde dentro de la familia: el juego como forma natural de aprender y de transmitir conocimientos y valores.

“A pesar del reconocimiento teórico de esta necesidad fundamental que tiene el niño, existen todavía en nuestras sociedades numerosas diferencias en la aplicación de este principio. Una primera situación de hecho acentúa la distancia entre los verdaderos intereses lúdicos de los más pequeños y el ejercicio real de este derecho de la vida diaria. Muchas veces, debido al desconocimiento de las principales características del desarrollo del niño, numerosas familias ignoran

la importancia de las actividades lúdicas en las primeras etapas evolutivas de la infancia.” (Garón, 2011: 1)

Todos hemos aprendido juegos con otros niños, tanto aquellos juegos populares clásicos, como aquellos espontáneos inventados para el momento, y ellos nos acompañan en el recuerdo toda la vida. También hay juegos que aprendimos en la escuela y otros aprendidos en el seno mismo de la familia. Sin lugar a dudas son los que más valor tiene en nuestra vida. Si nuestros padres nos enseñaron a hacer un cometa de papel, si nos enseñaron a lanzar un trompo, si jugaron cachinas con nosotros, si jugaron a la comidita con nosotros o a las muñecas, son actividades que quedan íntimamente ligadas a nuestros recuerdos.

“El niño de hoy adquirió en gran parte el derecho de ser diferente, adquirió el derecho de aprender a través del juego. Solamente sociedad actual reconoce, al menos en principio y de modo todavía teórico, el derecho del niño al juego.” (Garón, 2011: 1)

El juego es capaz de unir y cohesionar a los miembros de una familia, elemento fundamental de la resiliencia social o grupal. La integración y cohesión familiar son especialmente importantes, más cuando se trata de familias de bajos recursos o con limitaciones materiales: la unidad familiar proporciona a sus miembros el apoyo necesario para enfrentar las dificultades más adversas.

Por esto mismo, la familia es el entorno más inmediato en el cual debemos iniciar el cambio de perspectiva acerca del juego. Solamente si iniciamos el cambio de la familia, podremos lograr que la sociedad entienda que el juego puede aportar al desarrollo de sus miembros y así reduciremos la cantidad de casos de niños que abandonan la escuela o no encuentran ningún atractivo en ella, evitaremos más casos trágicos de niños castigados por salir a jugar, de jóvenes y adolescentes que dejan de asistir al colegio por acudir a jugar videojuegos por internet de forma clandestina y de ocultarse de los adultos para practicar juegos.

Si bien parece una visión demasiado trágica de esta problemática, no exageramos en señalar esta actitud en la sociedad como un obstáculo para aceptar estrategias alternativas, para mejorar el desarrollo integral y el desempeño escolar. Por ello, nuestro objetivo en esta propuesta es la familia.

LA FAMILIA

Pero ¿qué es la familia? Reiteramos que valorada como la célula básica de la sociedad por las corrientes cívicas y legalistas, es considerada por el enfoque del desarrollo como el entorno inmediato en el cual el individuo se cría y encuentra los medios necesarios para alcanzar su óptimo desarrollo. Tradicionalmente, se consideraba a la familia como el ente compuesto por el padre, la madre y el o los hijos.

Sin embargo, esa visión conservadora de familia está cambiando, dando paso a comprender los otros tipos de familia que siempre han existido, pero que fueron desconocidos por las estructuras rígidas de la sociedad.

“El modelo tradicional de familia constituido por el <jefe>, trabajando fuera del hogar, la <esposa-madre>, organizando las actividades domésticas y encargándose del cuidado de los hijos, y todos conviviendo en una <casa independiente>, está cambiando. Esta caracterización subsume dos tipos de comportamientos: uno relacionado con la conformación o constitución del hogar en un sentido demográfico, y otro que remite a la configuración o arreglos familiares, en referencia a la distribución de roles entre los distintos actores, según la articulación de necesidades y proyectos de vida.” (Alegre, Hernández y Mingo, 2011: 7)

Es éste el panorama de la familia que se desenvuelve en un contexto tan cambiante como es el del siglo XXI, que se presenta ideal para promover otros cambios en su interior que permitan incluir el juego como una de sus formas de interacción. Para ello vale la pena saber a qué tipos de familias nos referimos en este sentido.

CUADRO N° 1
TIPOS DE FAMILIA

TIPO DE FAMILIA	CARACTERÍSTICAS
Familia nuclear	Unidad económica, doméstica y de parentesco de dos generaciones que consta de uno o los dos padres y sus hijos biológicos, adoptados o hijastros.
Familia extendida	Red de parentesco de varias generaciones de padres, hijos, y otros familiares (abuelos, tíos, primos y otros familiares más distantes) en un hogar como familia extendida que tienen contacto cotidiano con los parientes.
Familia monoparental	Es la familia resultado del divorcio o separación, de la paternidad fuera de matrimonio o de la muerte. En este caso uno solo de los padres con los hijos.
Familia que cohabita	Es aquella en la que los padres no están casados. Cohabitan, es decir viven y hacen vida de familia sin que los padres se hayan casado. Por tanto, son similares en muchos sentidos a las familias casadas.
Familia reconstituida	Es aquella en la que los padres separados forman una nueva familia. A la larga, la mayoría de los padres divorciados vuelven a casarse y muchas madres solteras se casan con hombres que no son los padres de sus hijos, con lo cual forman familias reconstituidas o mezcladas.
Familias adoptivas	Son aquellas conformadas por padres que adoptan niños y niñas como sus hijos. La adopción se encuentra en todas las culturas a lo largo de la historia. No es una práctica solamente de las personas estériles, sino que también ha permitido que personas solteras, viejas, parejas homosexuales y quienes ya tienen hijos biológicos se conviertan en padres adoptivos.
Familias con padres homosexuales	Son aquellas familias en las que los padres son homosexuales (gay o lesbiana) y crían hijos (fruto de la adopción, de relaciones heterosexuales previas, de concepción artificial o madres sustitutas) así como cualquier familia nuclear.

Fuente: Elaboración propia en base a datos de Papalia, Wendkos y Duskin (2011: 10-11; 330-333).

Estos tipos de familia están presentes en la sociedad latinoamericana, que a pesar de presentar aún una estructura rígida y tradicional, ya ha ido cambiando acorde a los tiempos que nos toca vivir; las familias latinoamericanas también son afectadas por los cambios en el mundo.

“Los niños de edad escolar pasan más tiempo fuera de casa en visitas y actividades sociales con sus pares que cuando eran más pequeños. También pasan más tiempo en la escuela y en los estudios y menos en las comidas familiares que hace 20 años. Pese a ello, el hogar y las personas que viven en él siguen participando de manera importante en la vida de la mayoría de los niños.” (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011: 324).

EL NIÑO EN LA FAMILIA

Como hemos podido observar, las familias son diversas y pueden tener pocos o muchos miembros, pero en todos los casos, aquellos que revisten mayor importancia y prioridad, son los niños.

“Para entender al niño en la familia es necesario examinar el ambiente familiar, su atmósfera y estructura. A su vez, éstos son afectados por lo que sucede más allá de las paredes de la casa. Como predice la teoría de Bronfenbrenner, otras capas de influencia –que incluyen el trabajo y la posición socioeconómica de los padres, además de tendencias sociales como la urbanización, cambios en el tamaño de la familia, divorcio y nuevas nupcias- ayudan a configurar el ambiente en la familia y, por consiguiente, el desarrollo de los niños. También la cultura define los ritmos de la vida familiar y los roles de los miembros de la familia.” (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011: 324).

Para lograr el objetivo de un desarrollo integral y holístico en la familia es necesario que ésta le brinde el ambiente más adecuado, una atmósfera adecuada para desarrollar incluso las herramientas de la resiliencia. Un mal ambiente o una mala atmósfera, puede provocar muchos problemas y llegar a ser el origen de las dificultades más adversas para las personas.

“Las influencias más importantes del ambiente familiar sobre el desarrollo de los niños provienen de la atmósfera del hogar. Un factor que contribuye a configurar la atmósfera familiar es si la familia brinda apoyo y es cariñosa o si está cargada de conflictos. (...) Otro factor que contribuye a consolidar la atmósfera familiar es la manera en que los padres manejan la creciente necesidad –y capacidad- de los niños de edad escolar para tomar sus propias decisiones. Un aspecto más es la situación económica de la familia. ¿Cómo afecta el trabajo de los padres al bienestar de los niños? ¿Cuenta la familia con

dinero suficiente para satisfacer las necesidades básicas?” (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011: 325)

LUDOTECA FAMILIAR

“No es fácil para los adultos que perdieron el sentido de su infancia, penetrar en el universo lúdico de sus hijos. La ludoteca puede contribuir a hacer revivir, por medio del juego, el círculo inmediato de la familia. En la ludoteca, el adulto puede acompañar al niño de múltiples maneras, según el nivel de desarrollo y el interés del propio niño. De este modo, puede ayudarlo a escoger, puede dejarlo jugar sin intervenir; puede observar la actividad lúdica del niño y puede también animar actividades más específicas, narrar cuentos, a partir de los juegos o de los libros que le gustan al niño.” (Garón, 2011: 2)

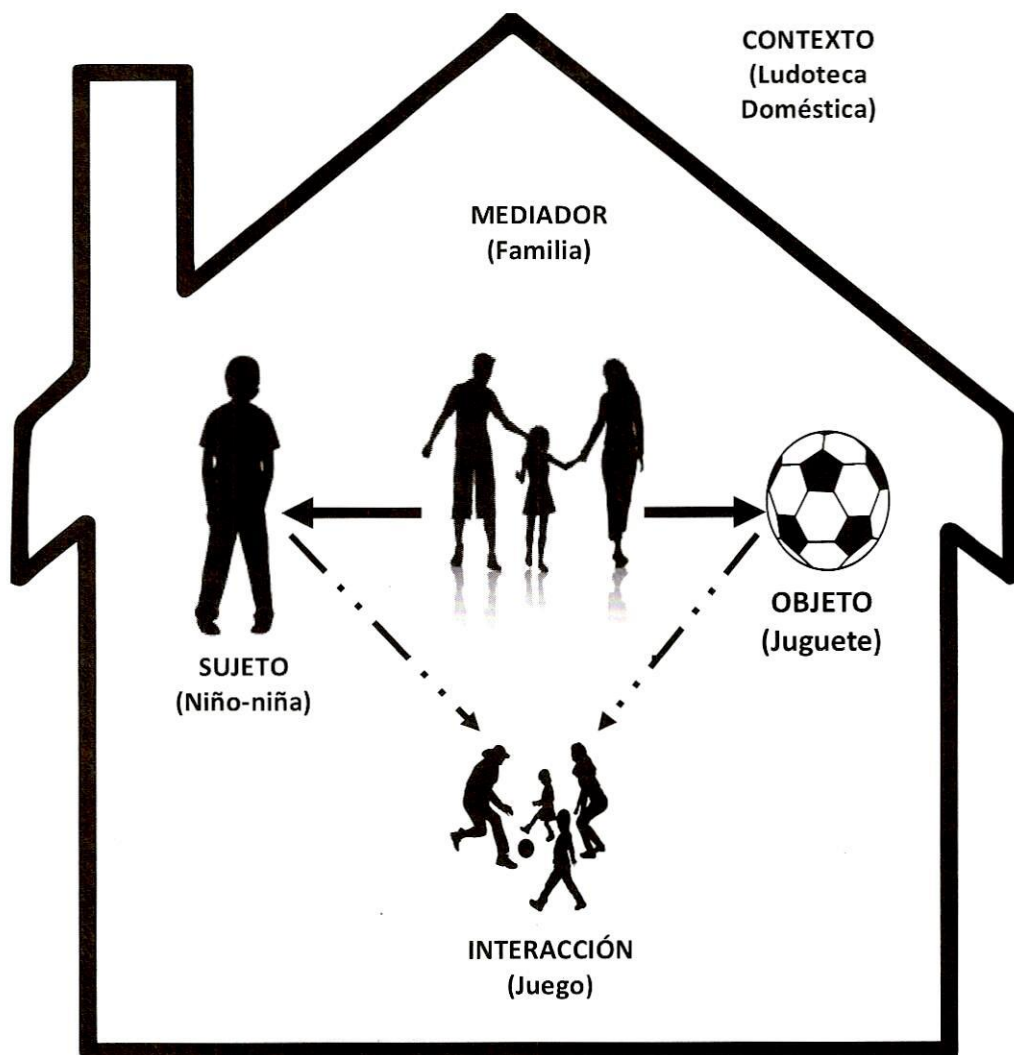
La importancia de la Ludoteca Doméstica o Familiar radica en el reconocimiento del juego en el seno mismo de la familia, es la reposición de esta actividad natural para el niño y la niña en el hogar como su entorno natural. De esta forma podemos prevenir muchos accidentes resultantes de no contar con espacios adecuados para el juego, cuando el niño tiene esa necesidad natural. Asimismo, buscamos la restitución del juego que permite la integración familiar, cuyos beneficios son altos en la salud y desarrollo integral no solamente de los niños, sino de todos los seres humanos, sin importar la edad que tengan ni la etapa en la que se encuentran inmersos.

No importa el tipo de familia: nuclear, extendida, de un solo miembro, homosexual, monoparental o de tutores; la familia y el hogar son los mejores contextos para jugar.

COMPONENTES DEL ENFOQUE LÚDICO DE LA EDUCACIÓN EN LA LUDOTECA FAMILIAR

Como parte del enfoque lúdico de la educación, proponemos la Ludoteca Familiar o Doméstica, la misma que presenta las siguientes características, que la distinguen del resto de las Ludotecas, pero que a la vez se constituye en la institución concretizadora del enfoque lúdico:

GRÁFICO N° 1
COMPONENTES DEL ENFOQUE LÚDICO DE LA EDUCACIÓN
EN LA LUDOTECA DOMÉSTICA O FAMILIAR



Fuente: Elaboración propia

1. El Sujeto

Si bien el Sujeto principal son los niños y niñas, en la Ludoteca Doméstica o Familiar el Sujeto también puede ser cualquiera de los miembros de la familia. Tanto los padres, los hermanos, los tíos o cualquier familiar que

utilice la Ludoteca se pone en el lugar del Sujeto ante el juguete, según nuestro enfoque lúdico de la educación.

Como ya hemos visto, la familia se constituye en el entorno más inmediato donde el sujeto debería encontrar protección, estimulación, amor y las condiciones más adecuadas para el desarrollo. No importa la edad del Sujeto ni la etapa del desarrollo en la que se encuentre. Pero, son los niños y las niñas quienes deben tener prioridad en la familia, haciendo todo el esfuerzo para ofrecer las condiciones más adecuadas para el desarrollo. La Ludoteca Doméstica o familiar tiene por eso también, como prioridad a los niños.

Los niños necesitan jugar, pues es una necesidad natural que permite su desarrollo en las dimensiones espiritual-social, física-corporal y psicológica-cognitiva. Necesitan jugar porque es una necesidad natural que permite la madurez orgánica y cognitiva. No podemos ir en contra de esta necesidad, pues aunque se quiera evitar o resulte una molestia o incomodidad para los padres o para los adultos en general, el juego es una necesidad constante del niño.

CUADRO N° 2
TIPOS DE JUEGOS SEGÚN PIAGET

EDADES	TIPOS DE INTELIGENCIA ESTRUCTURAL (Estructuras cognitivas)	TIPOS DE JUEGOS
0 - 2 años	Inteligencia Sensoriomotriz	Funcional
2 - 6 años	Inteligencia Preoperatoria	Simbólico
6 - 11 años	Inteligencia Operatoria Concreta	Reglado
11 años adelante	Inteligencia Operatoria Formal	Reglado

La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación, 1980.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de Piaget J.

El Sujeto, por tanto, presenta la necesidad constante de jugar y debemos entender a la misma y darle prioridad. El Sujeto necesita jugar constantemente y lo hará cuando se le presente esta necesidad, no importa el lugar, mejor si está cerca a los padres o si está en el hogar; por ello, es necesario garantizarle un lugar adecuado.

Es importante conocer y comprender las características de las etapas del desarrollo del Ser Humano y las características del juego según la etapa en la que se encuentra; por tanto, debemos basarnos en la Teoría Cognoscitiva y en la teoría del juego de Jean Piaget para comprender mejor las necesidades específicas que tiene.

CUADRO N° 3 TIPOS DE JUEGO SEGÚN PIAGET

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.	
JUEGO DE EJERCICIO Período sensomotor	- Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. - Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. - El simbolismo está todavía ausente. - Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos como en el “cu-cú”, “las palmas” y “aserrín - aserrán”.
JUEGO SIMBÓLICO Dominante entre los dos – tres y los seis – siete años.	- Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. - El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. - Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringa que utiliza el médico. - Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. - El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que les rodean: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. - La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.
JUEGO DE REGLAS De los seis años a la adolescencia	- De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. - Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. - Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”.

Fuente: Delval, 2008: 292.

2. El Objeto

Como señala el enfoque lúdico de la educación, el Objeto es aquel que permite al Sujeto interactuar y producto de ello, realizar procesos cognitivos. Intentar comprender al Objeto y al entorno es sumamente productivo para el Sujeto; por ello, el jugar es una necesidad muy importante.

El Objeto presenta tres características: el Objeto-juguete, el Objeto-libro y el Objeto-dispositivo tecnológico.

En cuanto al **Objeto-juguete**, la Ludoteca Familiar debe constituirse en la suma de todos los juguetes que la familia va acumulando, los juguetes de los padres, de los abuelos, de los hermanos; aquellos que se compran, aquellos que se reciben de obsequio o aquellos que se reciben de herencia; todos deberían ser depositados en la Ludoteca Familiar, pues son objetos que como ya hemos visto tienen un alto valor para el desarrollo del Sujeto, especialmente de los niños y niñas de la familia. Si bien parece ser un riesgo muy grande dejar en un solo lugar todos los juegos y juguetes de la familia, con la posibilidad de que los niños tomen cualquiera de ellos, hay que recordar que solamente los tomarán si tienen la necesidad de interactuar con él, (lo que es señal de la necesidad cognitiva que presentan) por lo que es mejor permitirle desarrollar la autonomía y la toma de decisiones, cuando él tome lo que necesite.

Por supuesto que en el hogar los cuidados siempre son necesarios, de tal manera que aquellos juguetes que puedan ser inapropiados para las edades de los más pequeños (fichas de ajedrez o damas, que pueden tragarse los niños menores de 2 años) deben estar guardados en un mismo estante, pero en las repisas superiores. La idea es tener los Objetos-juguetes en una repisa o estante abierto para que los niños los tomen según sus necesidades, pero también distribuidos según las necesidades y características de los niños que se tienen en el hogar.

Para ello, nos resultará útil el sistema de clasificación de juegos y juguetes ESAR, el cual vale la pena aplicar en la Ludoteca Doméstica. Ya sea a través de la supervisión u orientación de un Ludotecario capacitado o de la comprensión misma de los padres o algún miembro de la familia, los juegos y juguetes acumulados por ellos deberían ser clasificados u ordenados según este sistema de clasificación:

CUADRO N° 4

EL SISTEMA ESAR: SU USO Y CLASIFICACIÓN EN LAS LUDOTECAS

(E) 1. JUEGO DE EJERCICIO	(S) 2. JUEGO SIMBÓLICO	(A) 3. JUEGO DE ENSAMBLAJE	(R) 4. JUEGO DE REGLAS SIMPLES	(R) 5. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS
(E) 1. 01. Juego sensorial sonoro. (E) 1. 02. Juego sensorial visual. (E) 1. 03. Juego sensorial táctil. (E) 1. 04. Juego sensorial olfativo. (E) 1. 05. Juego sensorial gustativo. (E) 1. 06. Juego sensorial motor. (E) 1. 07. Juego de manipulación.	(S) 2. 01. Juego de «hacer como si». (S) 2. 02. Juego de roles. (S) 2. 03. Juego de representación.	(A) 3. 01. Juego de construcción. (A) 3. 02. Juego de disposición. (A) 3. 03. Juego de montaje mecánico. (A) 3. 04. Juego de montaje electromecánico. (A) 3. 05. Juego de montaje electrónico. (A) 3. 06. Juego de ensamblaje científico. (A) 3. 07. Juego de ensamblaje artístico.	(R) 4. 01. Juego de lotería. (R) 4. 02. Juego de dominó. (R) 4. 03. Juego de secuencia. (R) 4. 04. Juego de circuito. (R) 4. 05. Juego de habilidad. (R) 4. 06. Juego deportivo elemental. (R) 4. 07. Juego de estrategia elemental. (R) 4. 08. Juego de azar. (R) 4. 09. Juego de preguntas y respuestas elemental. (R) 4. 10. Juego de vocabulario. (R) 4. 11. Juego matemático. (R) 4. 12. Juego de teatro.	(R) 5. 01. Juego de reflexión. (R) 5. 02. Juego deportivo complejo. (R) 5. 03. Juego complejo de estrategia. (R) 5. 04. Juego de azar. (R) 5. 05. Juego complejo de preguntas y respuestas. (R) 5. 06. Juego complejo de vocabulario. (R) 5. 07. Juego de análisis matemático. (R) 5. 08. Juego complejo para armar. (R) 5. 09. Juego complejo de representación. (R) 4. 10. Juego de escena.

Fuente: García y Llull, 2009: 117-118

En cuanto al **Objeto-libro**, como ya se vio, existe una diversidad de libros ajustados a las necesidades y características de la etapa del desarrollo en la cual se encuentra el Sujeto. Por la importancia que revisten los libros en la vida de las personas y como una parte importante de las oportunidades y del desarrollo de la capacidad de resiliencia son fundamentales la motivación de su uso y la promoción de la lectura en el hogar.

Acumular los libros de los padres, de los hermanos, de los familiares que viven en el hogar, ya sea recibidos como obsequio o comprados, permite contar con una diversidad de libros. No se trata de disminuir unidades a la biblioteca familiar, sino de elegir los libros que puedan servir de estímulo y motivación para que el niño se acerque a la biblioteca familiar (si existe en el hogar) o acercarse a los libros o a cualquier biblioteca.

El objetivo de promocionar el Objeto-libro en nuestra Ludoteca Familiar será siempre la motivación a la lectura. Para ello, nos es útil la clasificación

de libros que ya hemos visto antes, que permite motivar al niño a acercarse al libro de forma natural y placentera porque está relacionado al juego. Ya sea a través de la supervisión u orientación de un Ludotecario capacitado o de la comprensión misma de los padres o algún miembro de la familia, los libros acumulados por ellos, que serán elegidos para ser parte de la Ludoteca, deberían ser clasificados u ordenados según este sistema de clasificación:

CUADRO N° 5
TIPOS DE LIBRO SEGÚN LA EDAD Y ETAPA DE DESARROLLO

ESTADIO DE DESARROLLO	CARACTERÍSTICA	TIPOS DE LIBRO	SUB-TIPO DE LIBRO
Sensorio-motor 0 - 2 años	Funcional	Pre-libro	Para estimular a la vista: - Con luces. - De papel fotográfico. Para estimular al tacto y a la vista: - De diversos materiales o collage. Para estimular al oído y a la vista: - Con sonido. Para estimular a la vista y a la manipulación: - De goma para la hora del baño. - De tela. - Con textura. - De papel sencillo.
Pre-operacional 2 - 6 años	Ilustrado y funcional	El libro-álbum	- Álbum ilustrado - Pop-up o Libro desplegable - Libro Interactivo
Operacional concreto 6 - 11 años	Ilustrado y textuado	Libro estándar ilustrado	- Álbum ilustrado - Pop-up o Libro desplegable - Libro Interactivo - Libro tradicional
Operacional formal 11 años adelante	Textuado y complejo	Libro tradicional o estándar	- Libro tradicional - Libro Electrónico - Libros Ilustrados para adultos

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al **Objeto-dispositivo tecnológico**, éste también puede ser incluido en la Ludoteca Familiar. La idea es acumular todos aquellos dispositivos tecnológicos que permitan a los Sujetos interactuar o jugar con ellos. Entonces podemos citar como Objetos-dispositivos tecnológicos para la Ludoteca

Doméstica o Familiar, las computadoras de juguete, los celulares de juguete, las consolas de videojuegos, los dispositivos de videojuegos y todo aquel material que le permita al Sujeto interactuar y jugar a través de un dispositivo electrónico.

Como ya se vio antes, los videojuegos ayudan al Sujeto a desarrollar sus competencias digitales y habilidades en cuanto al uso de dispositivos tecnológicos; por esta razón su inclusión en la Ludoteca Familiar, ayudará a comprender al Sujeto que su uso no es malicioso ni perjudicial sino que, al contrario, compartirlo y usarlo en la familia es lo más natural e incluso se constituye en el mejor entorno.

3. La Interacción

En base a los tres Objetos lúdicos que identificamos en el enfoque lúdico de la educación, también identificamos tres tipos de Interacción que igualmente están presentes en la Ludoteca Familiar a partir del uso de los objetos lúdicos antes mencionados.

La Interacción juego es la que más riqueza proporciona para el desarrollo integral proporciona, pues dentro de ésta encontramos hasta cuatro tipos de juegos que habíamos visto antes y que acompañan a las 4 etapas principales de nuestro desarrollo. El juego debe tener varias alternativas de ambientes para su desarrollo, tanto al interior del hogar con un pequeño ambiente para jugar en sala, al aire libre, en un pequeño patio o en una cancha deportiva pública o complejo deportivo.

Sin embargo, al ser una propuesta dirigida especialmente a las familias más vulnerables, esperamos como mínimo contar con un ambiente pequeño en un espacio de la casa. De todas maneras, lo más importante es que los miembros de la familia puedan contar con el tiempo y la motivación que se necesita para jugar, lo que se estimula en las ludotecas comunitarias, escolares, terapéuticas, hospitalarias, públicas y privadas. Quizás sea uno de los desafíos más grandes, pero tanto el Ludotecario preparado que orienta, como los padres o algún miembro de la familia, deben comenzar con la sensibilización, la motivación y la preparación para ello.

Acompañar al niño en sus juegos es tan relevante como acompañarlo en las tareas escolares, y si queremos el cambio en la familia, dejar de lado nuestros intereses y concentrarnos en las necesidades de nuestros hijos es muy importante pues les estamos proveyendo de las condiciones necesarias para un desarrollo armónico y equilibrado, que previenen muchos problemas que más adelante podrían aparecer.

Entonces, ya sea que a través de un Ludotecario o una Ludotecaria o de la comprensión de los padres o de algún miembro de la familia, vale la pena identificar nuestras necesidades de juego, según la siguiente tabla:

CUADRO N° 6
TIPOS, CATEGORÍAS Y SUB-CATEGORÍAS DE JUEGOS SEGÚN PIAGET

TIPOS DE JUEGOS	CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS
Juegos de ejercicio (0 a 2 años)	<i>Juegos de Ejercicio sensorio-motor</i>	Juegos de ejercicio simple
		Juegos de combinaciones sin objeto
		Juegos de combinaciones con una finalidad
	<i>Juegos de Ejercicio del pensamiento</i>	Juegos de ejercicio de imaginación representativa
		Juegos de ejercicio de socialización
		Juegos de ejercicio de inteligencia práctica
Juegos simbólicos (2 a 12 años)	<i>Esquemas simbólicos</i>	Reproducción de un esquema senso-motor fuera de su contexto
	<i>Estadio I (2 a 4 años)</i>	I-A: Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos
		I-B: Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos
		II-A: Asimilación simple de un objeto a otro
		II-B: Asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera
		III-A: Combinaciones simples (Transposición de escenas reales a desarrollos extendidos)
		III-B: Combinaciones compensadoras (Corregir situaciones de la realidad)
		III-C: Combinaciones liquidadoras (liquidar una situación desagradable reviviéndola ficticiamente)
		IV-C: Combinaciones simbólicas anticipadoras (Anticipación exacta o exagerada de las consecuencias del acto reproducido)
	<i>Estadio II (4 a 7 años)</i>	1. Orden relativo de las construcciones lúdicas. 2. Veracidad de la imitación exacta de lo real. 3. Simbolismo colectivo.
	<i>Estadio III (11 a 12 años)</i>	1. Simbolismo lúdico (Construcciones lúdicas cada vez más exactas)
		2. Socialización general (Juegos simbólicos compartidos que dan lugar a las reglas)
Juegos de reglas (12 años a la adultez)	<i>Juegos de reglas transmitidas o institucionales</i>	Transmitidas de mayores a menores
	<i>Juegos de reglas espontáneas</i>	Espontáneas según la necesidad del momento pero sin perdurar

Fuente: Elaboración propia, en base a datos de Piaget (1980: 158-199)

La interacción lectura, derivada de la relación del Sujeto con el Objeto-libro, genera también una actividad de gran riqueza para el desarrollo integral. Caracterizada por el gran valor que tiene para la educación escolar, la cultura en general, la promoción del desarrollo integral y como gran herramienta que facilita la resiliencia, la lectura, equiparable al valor del juego, debe ser una gran prioridad en nuestra Ludoteca Familiar.

No se trata de hacer leer o de obligar a leer a los miembros de la familia, pues esa no es la función de la biblioteca familiar; se trata de jugar para generar interés por leer, se trata de jugar a representar las historias que se leen en los libros, se trata de jugar con los contenidos de los libros y, por qué no, también con los libros mismos, para que el niño se sienta atraído a tomarlos, a leerlos y a sentir amor por ellos, pues los conoció o los disfrutó junto a la familia y por tanto leer guarda para él un gran valor sentimental.

Entonces, ya sea que a través de un Ludotecario o Ludotecaria o de la comprensión de los padres o de algún miembro de la familia, vale la pena identificar las dimensiones de la lectura que buscamos desarrollar y estimular, según la siguiente tabla:

CUADRO N° 7
DIMENSIONES DEL SABER LEER

DIMENSIONES	ÁMBITOS	CARACTERÍSTICAS
Dimensión afectiva	Sentir seguridad ante el mundo de lecto-escritura y ante la diversidad del lenguaje	Propiciar la familiarización precoz y constante con espacios, objetos y situaciones de lectura.
		Prever situaciones de puesta en práctica autónoma y responsable de las distintas conductas.
Dimensión cognitiva	Conceptualizar las experiencias y conocer el funcionamiento de todos los textos	Prever actividades de confrontación, comparación y análisis de las lecturas según el punto de vista de cada uno.
		Propiciar la existencia de reflexión, documentación y teorización sobre las distintas lecturas.
Dimensión práctica	Ser capaz de mostrar soltura y adaptabilidad en las distintas situaciones de lectura	Permitir puestas en situaciones variadas fomentando la adaptación de la velocidad y la modulación al tipo de lectura.
		Prever ejercicios de práctica de la velocidad, de la cantidad y de la adaptabilidad de las conductas.

Fuente: elaboración propia en base a datos de Gasol, Moras y Aller (2004: 72)

La interacción videojuego es aquella derivada de usar el Objeto-dispositivo tecnológico para jugar o entrar en contacto con información de una

manera lúdica. Este tipo de interacción, que es el que muchas veces desconocen las familias y hasta los mismos educadores, es muy importante estimular, pues al ser un objeto común en el siglo XX, hay que promover su buen y equilibrado uso y promover su acceso, pues a los niños a quienes se les prohíba su uso, se les privará de desarrollar las habilidades y competencias tecnológicas que se aprenden mucho más fácilmente en la edad temprana.

Esta característica ha dado paso a la “Teoría de los Nativos digitales y los migrantes digitales” desarrollada por Marc Prensky (2009). En ella, se denomina Nativos/as digitales a todos aquellos niños que se sienten atraídos de forma natural por la tecnología. La aprenden de forma natural y demuestran pronto un dominio asombroso.

El ser Nativo/a digital involucra una serie de Habilidades sociales que deberán ser adquiridas para ser integrante de esta “Cultura digital”. Algunas de estas Habilidades sociales, según Prensky (2009), son:

- Forma de aprender activa y crítica.
- Uso de un lenguaje complejo de símbolos.
- Utilizar varias identidades en la interacción virtual.
- Aprender siguiendo pasos consecutivos y contruidos parte a parte.
- Esperar una retroalimentación sobre el trabajo que se realiza.
- Practicar constantemente para lograr un dominio.
- Aprender independientemente o utilizando un tutor.
- Utilizar diversas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).
- Conocer los códigos lingüísticos, semióticos y sociales de la cultura digital.
- Saber utilizar herramientas tecnológicas para resolver problemas.
- Trabajar en equipos o de manera colaborativa.
- Mostrar y compartir los procesos y logros personales y profesionales a todos los demás.
- Utilizar las TIC's para buscar y encontrar información útil para la escuela, para la vida cotidiana y aquellas que dependen de la motivación personal.

Estas habilidades sociales y culturales se adquieren a través del uso de los videojuegos, pues permiten adquirir los tres tipos de conocimientos estudiados por la Gnoseología: proposicional (saber qué), práctico (saber cómo) y el directo (saber conocer).

La interacción con los videojuegos permitirá a los Nativos/as digitales adquirir el conocimiento proposicional, pues al interrelacionarse constantemente con los contenidos de cada juego, también pone en contacto con los mundos que cada uno aporta, desde aquellos reales hasta aquellos fantásticos que son susceptibles de ser estudiados y analizados.

El conocimiento práctico es uno de los más evidentes, pues al utilizar cualquiera de los medios (continentes) en los que se presentan los videojuegos, aprendemos a utilizar su tecnología, ya sean consolas de videojuegos, computadores, teléfonos celulares, Tablets, Notebooks; no solamente aprendemos a utilizar la tecnología del “continente”, sino también la tecnología del “contenido”.

En cuanto al conocimiento directo, los videojuegos nos entrenan en las maneras de buscar la información y los conocimientos que nos permitan transitar dentro de cada tecnología. Específicamente, aprendemos a interactuar con los tutores virtuales, a seguir nuestro trabajo sabiendo claramente cuál es el objetivo, entendiendo que existe un lugar en el que podremos encontrar la ayuda necesaria o saber que todo lo que se presenta a través de la pantalla es información que debemos analizar y conocer.

Por ello, la presencia del Objeto-dispositivo tecnológico es valiosa en la Ludoteca Familiar, pero siempre y cuando se tomen los recaudos necesarios de seguridad y con el acompañamiento y asesoramiento de la propia familia.

4. El mediador

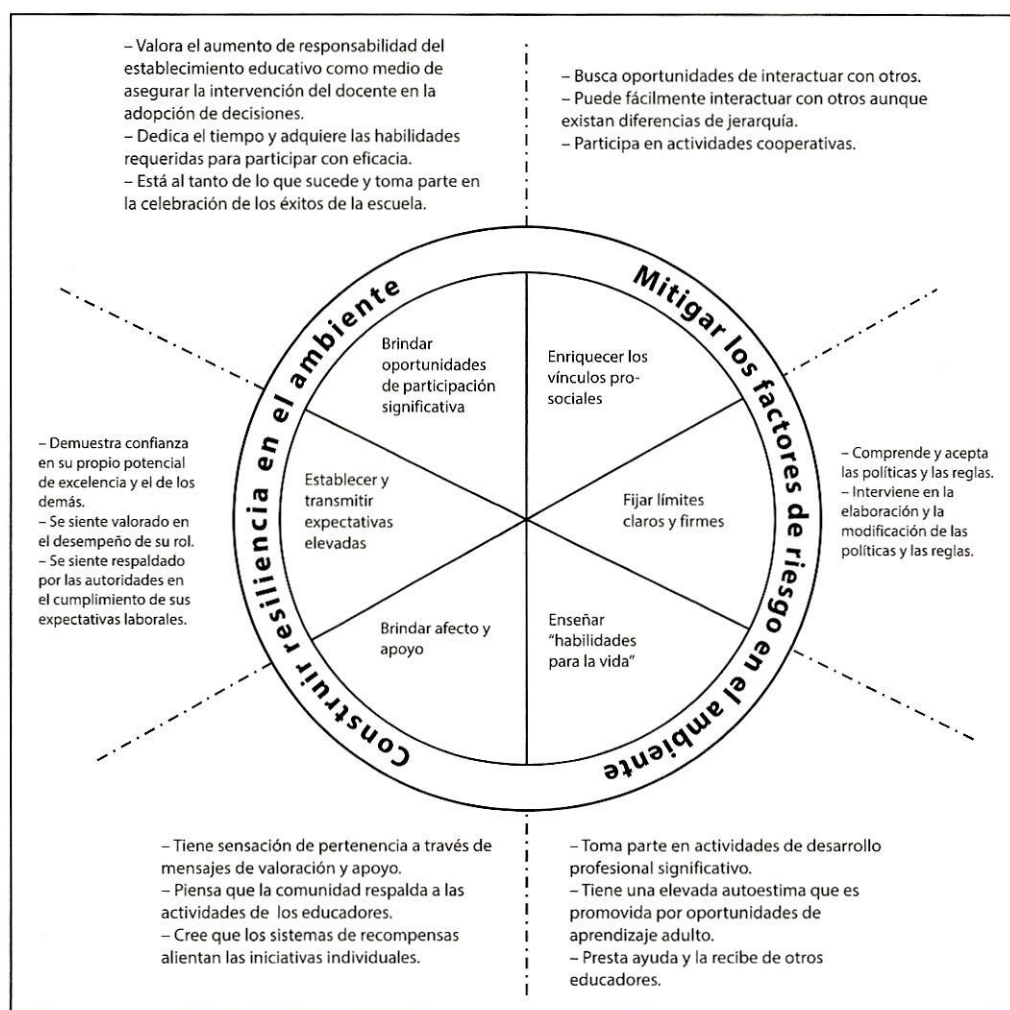
Si bien el mediador de la Interacción en la Ludoteca, según nuestro enfoque lúdico, es el Ludotecario y la Ludotecaria, en la Ludoteca Doméstica es la familia. Sin importar el tipo de familia a la cual uno pertenezca, cualquiera de sus miembros puede hacer de mediador de la Interacción, o pueden ser asesorados por un Ludotecario capacitado en la manera que asumirá el rol de mediador.

La familia puede ofrecer al niño todas las posibilidades de desarrollo si le permite jugar y le acompaña en esta acción en las mejores condiciones. Eso involucra garantizarle un espacio para jugar y responder a las necesidades del niño. Para ello cada uno de sus miembros tiene que haber sido sensibilizado sobre la importancia del juego y si alguno de ellos ha recibido capacitación al respecto, será mucho mejor.

La ludoteca no permite solamente el desarrollo integral de sus miembros, sino que también promueve entre sus miembros el desarrollo de la resiliencia como estrategia para enfrentar las dificultades más adversas. Especialmente en aquellas familias de escasos recursos y limitaciones materiales, el apoyo que brinda a cada uno de sus miembros es fundamental para ayudarles a salir adelante en los planes y proyectos que se han propuesto. Por tanto, la familia es el agente mediador del juego que posee características de promotor de la resiliencia.

GRÁFICO N° 2

PERFIL DE UN MEDIADOR CON CARACTERÍSTICAS DE RESILIENCIA



Fuente: Henderson y Milstein, 2005

De todas maneras, al ser mediador puede utilizar la estrategia de la Gamificación como la manera más eficiente de motivar y desarrollar actividades lúdicas, pero no de una forma educativa ni profesional, sino asimilándola a la dinámica familiar de manera natural y espontánea, siendo más importante la actitud positiva que una postura seria o formal al respecto.

Los miembros de la familia, al igual que el Ludotecario y la Ludotecaria, deberían promover un proceso de Gamificación, es decir, convertir cualquier actividad cotidiana y sin sentido en una actividad dinámica que busca cumplir objetivos pero promoviendo actitudes y dinámicas llenas de valor, significado y fuerza.

Los miembros de la familia deben diseñar o programar los juegos que se realizarán en la Ludoteca Familiar. Los mismos que deben basarse en las mecánicas y las reglas del juego. Dichas mecánicas generan dinámicas que provocan un conjunto de emociones en el jugador.

Al jugador, jugar le provocará un conjunto de emociones que vienen proporcionadas por las dinámicas generadas por las mecánicas y las reglas del juego. Cada uno de los protagonistas del juego (el diseñador o animador y el jugador) solamente actúa directamente a través de las dinámicas y las reglas, pues el diseñador controla las dinámicas y el jugador responde mediante las emociones.

La programación de actividades en base a la Gamificación, o gamificar procesos de Enseñanza-Aprendizaje, debe relacionar las Mecánicas, las Dinámicas y la Estética, como ya se vio en un capítulo anterior, pero en el caso de la Ludoteca Doméstica, planificar los juegos debe tratarse de una cuestión natural y fluida, para lo cual, sin embargo, vale la pena que tomen algunos de estos elementos:

CUADRO N° 8
TABLA DE DINÁMICAS Y MECÁNICAS EN LA GAMIFICACIÓN

A LA GENTE LE GUSTA (DINÁMICAS):	LO OBTIENE CON (MECÁNICAS):
La competición, competitividad, competencia	Clasificaciones: Asignando posiciones en comparación con el resto de los jugadores. Retos y desafíos: Competiciones puntuales entre los participantes al juego.
Las recompensas	A través de los puntos asignamos valor a cada acción
Las sorpresas	Huevos de Pascua, objetos ocultos, tesoros.
Superación personal, autoexpresión	Medallas: Acreditación de que se ha alcanzado un objeto individual y oculto. Artículos: Para expresar individualidad. Bienes virtuales: Que no todos los jugadores obtengan.
Fama, prestigio, estatus	Los niveles: Umbrales que se cumplen con la acumulación de puntos, generamos un determinado espacio en el que se pasa de nivel. Clasificaciones, medallas, premios.
Logros	Premios, regalos: Acreditación física o virtual de que se ha alcanzado un objetivo.
Autoexpresión	Bienes virtuales, medallas.
Altruismo	Desafíos en equipo, ayuda a los demás, juegos sociales.
Coleccionar cosas	Bienes virtuales, medallas.
Regalos, objetos	Premios, regalos, huevos de Pascua.
El reconocimiento de los demás	Tablas de clasificación, niveles.
Ser una referencia en una materia determinada, convertirse en el líder	Clasificaciones, retos y desafíos.
Individualismo, sentirse mejor que los demás, saber más que el resto.	Personalización, customización.

Fuente: Ramírez, 2014: 100-102.

“El objetivo de la Gamificación es motivar a la gente para que realice ciertas acciones o adopte ciertos comportamientos que resultan pesados de hacer, más difíciles de asimilar o que directamente no harían. Por ello es imprescindible definir correctamente nuestra estrategia.” (Ramírez, 2014: 103)

En la Ludoteca Doméstica podemos iniciar con flexibilizar nuestros roles e iniciar juegos y motivar a realizarlos, aplicando las dinámicas y reglas de los juegos, proponiendo objetivos, premios y castigos a los jugadores, pero haciéndolo de tal forma que todo sea fluido y natural. Pero no solamente se trata de las actividades en la Ludoteca Doméstica, sino, también de cualquier actividad importante para la familia como limpiar, ordenar, trabajar y estudiar y que puede motivarse a través de la dinámica de la Gamificación. Probablemente estas estrategias ya se utilicen en algunas familias en actividades cotidianas o para animar las actividades que ya realizan o pasar el tiempo, por lo que creemos que con eso ya se hace mucho en esa familia, pero en aquellas en las que no existe esta actitud ni se permite al juego ocupar un lugar importante, vale la pena que desarrollen la estrategia de la Gamificación.

5. El contexto

En la Ludoteca Doméstica el contexto se constituye específicamente en el propio hogar y sus alrededores. Si bien el origen etimológico de la palabra ludoteca hace referencia a un lugar donde se guardan juguetes o un espacio donde se los acumula, la Ludoteca Familiar, al igual que las demás pasa a tener características que la convierten en una estrategia educativa ajustada a las nuevas necesidades de juego y aprendizaje.

La ludoteca se puede ubicar físicamente en un espacio del propio hogar de la familia. Si cada miembro de la familia tiene su propia habitación y existe aún un espacio, vale la pena que sea una habitación extra, como cuando se tiene un cuarto de juegos, pero que pasa ahora a convertirse en una Ludoteca Doméstica, pues como se vio no es solamente un lugar donde se guardan los juegos y se los trae a la sala cuando se los necesita o donde se exilia a los niños y miembros de la familia que quieren jugar, sino un lugar en el que todos juegan.

Si el hogar es limitado, lo mejor es que la ludoteca esté en un espacio abierto o en un rincón accesible del hogar, como cuando se tiene una biblioteca

familiar, la que a veces es un estante con libros en la sala de la casa. De la misma manera, la Ludoteca Familiar es un espacio accesible a los miembros, pudiendo ser incluso el estante con los juegos, juguetes, libros-juguete y dispositivos tecnológicos en la misma sala de la casa.

En ningún caso es aconsejable que la ludoteca esté ubicada en la habitación de los niños o de los hijos, pues esto termina reduciendo al juego como una actividad exclusiva del niño y sin participación de la familia.

La autonomía de los niños es uno de sus principales objetivos, pero una autonomía con respecto a decidir qué quieren jugar y con qué juguete u objeto lúdico quieren hacerlo. Según nuestro enfoque lúdico, decidir qué jugar es decidir qué aprender.

La Ludoteca Doméstica no solamente debe poseer un estante con los juegos, juguetes, libros y dispositivos tecnológicos acumulados por los miembros de la familia, sino que debe también motivar para el juego, creativo en su presentación y cómodo para jugar.

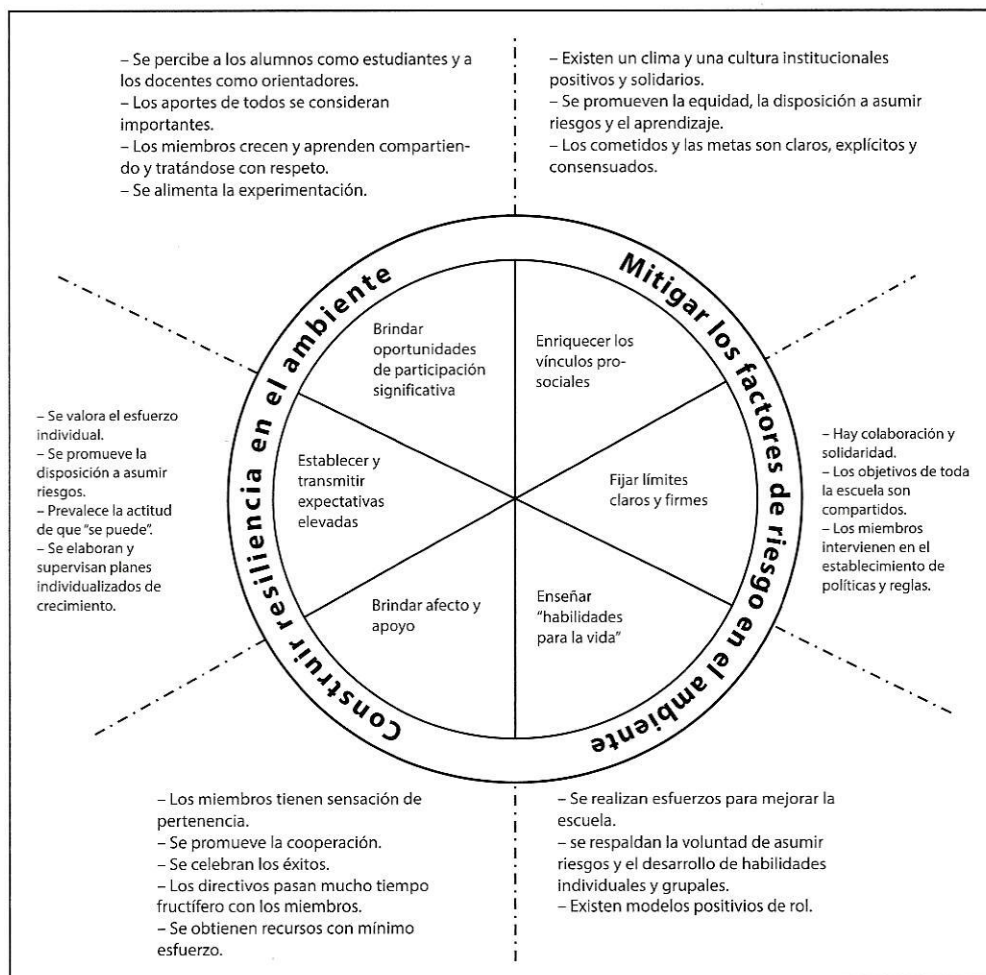
“Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”. (Dinello, citado por Bautista, 2000: 2)

Tanto la expresión lúdica como la creatividad y la innovación son las cualidades de la inteligencia, son parte de las habilidades cognitivas que promovemos. La ludoteca es un espacio ideal para desarrollar estas habilidades y competencias. De todas maneras, no solamente buscamos el desarrollo integral en los niños y niñas, sino, que en el Ser Humano en cualquiera de sus etapas de desarrollo, ya sean también adolescentes, jóvenes, adultos y personas mayores.

La ludoteca es un espacio dedicado al juego, que aprovechando el tiempo libre busca promover alternativas de aprendizaje, por lo que su ubicación invita al juego espontáneo y libre, en cualquier momento. Pero ello no quiere decir que la familia no tenga reglas con respecto a su uso; la base esencial será siempre que la ludoteca es un espacio de promoción del juego como aprovechamiento del tiempo libre.

La Ludoteca Doméstica, como ya se dijo, es distinta de las demás ludotecas, pero es a la vez superior a las demás, pues los resultados tienen una gran importancia en cada uno de los miembros de la familia. Por ello, la Ludoteca Familiar posee las características que hacen a toda institución constructora de la resiliencia.

GRÁFICO Nº 3
INSTITUCIONES CONSTRUCTORAS DE RESILIENCIA



Fuente: Henderson y Milstein, 2005.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LA LUDOTECA FAMILIAR

Los espacios interiores y exteriores son muy importantes para garantizar el juego de los niños. El **espacio interior**, como ya se mencionó, debe ser un

espacio en la sala o en un pasillo del hogar, el mismo que debe estar decorado con motivos alegres y funcionales y contar, si es posible, con mobiliario adecuado como mesa y sillas, estanterías para los juguetes, rincones para el juego tranquilo e individual como la lectura. Como **espacio externo** un patio exterior y un patio de calle o una cancha deportiva próxima para juegos pre-deportivos.

En cuanto a la **infraestructura** de una Ludoteca Doméstica el ambiente en el cual va a funcionar debe ser, en lo posible:

- Amplio.
- Cómodo.
- Tener colores llamativos.
- Poseer espacios interno y externo.
- Debe ser un ambiente infantil.
- Debe estar bien iluminado.
- Debe estar ventilado.
- Seguro.
- Debe estar claramente identificado.
- Debe ser estimulante del juego.

El **mobiliario** de una Ludoteca Familiar, debe contar con las siguientes características:

- Debe ser cómodo.
- Debe ser seguro.
- Llamativo.
- Debe ser mobiliario colorido.
- Debe ser adecuado.
- Debe ser práctico.
- Debe ser un mobiliario sólido.
- Debe estar compuesto de sillas.
- Debe estar compuesto de mesa.
- Compuesto de estantes abiertos.
- Deben existir alfombras.
- Debe tener espejos.
- En las paredes tener dibujos.
- Tener carteles y mensajes.

El mobiliario ocupa un lugar muy importante en una ludoteca y se constituye en uno de los principales requisitos al momento de crearla. No solamente es importante por la existencia física de la ludoteca, sino porque sus principales premisas son ofrecer un ambiente seguro y materiales lúdicos, o en nuestro caso los objetos lúdicos. Sin embargo, estamos hablando de lo ideal en el caso de una Ludoteca Familiar, pues si el hogar no tiene las posibilidades de todos estos elementos, hay que hacer todas las concesiones necesarias, pero que permitan que el hogar cuente con al menos un espacio destinado al juego, donde el niño pueda desarrollar sus actividades lúdicas sin presión, sin incomodar a nadie, de tal forma que el niño no deambule por la casa buscando su propio espacio para el juego.

ACTIVIDADES EN LA LUDOTECA FAMILIAR

Tanto la infraestructura como el mobiliario tienen sentido, solamente si se unen al desarrollo de actividades que permitan el valor de la interrelación Sujeto-Objeto. Garantizar la existencia de los Objetos lúdicos o de los usuarios, o de un ambiente, no es tan importante como garantizar la calidad y cantidad de actividades que se realizan, es decir, garantizar una buena interacción a través del juego que permita los aprendizajes.

“Las ludotecas tienen una vertiente recreativo-educativa (estimulan y diversifican la actividad lúdica con niños y niñas de la misma edad, con la presencia de la persona adulta) y una vertiente social (consiguiendo que niños, jóvenes y adultos dispongan de los mejores juguetes y juegos del mercado sin necesidad de que la familia los compre).” (Parcerisa, 2007: 133)

Ambas vertientes, la recreativo-educativa y la social, se complementan en la Ludoteca Familiar, pues por un lado se cumple con las necesidades lúdicas de los miembros de la familia, y a la vez se resuelve el problema de que los juguetes son escasos y en algunos hogares se carece de ellos. Para eso están las ludotecas en general, que facilitan el acceso a los juguetes a los niños que no pueden acceder a los mismos, lo que muestra que cada ludoteca tiene su sentido y su coexistencia es imprescindible, por lo que el hecho de contar con Ludotecas Familiares no quiere decir que las demás ludotecas sean innecesarias; al contrario se hacen complementarias y ayudan a que toda la familia se implique.

La Ludoteca Familiar, ante la situación de precariedad de juguetes, cumple un papel muy importante pues, ofrece al niño los juegos (actividades lúdicas) que en algunos casos no necesiten de los objetos lúdicos, sino más bien solamente de la motivación y la animación. Tal es el caso de la estrategia de Gamificación. Por ello, las líneas y objetivos de ludotecas se aplican también a la Ludoteca Familiar.

CUADRO N° 9

LÍNEAS Y OBJETIVOS DE TRABAJO EN LAS LUDOTECAS

VERTIENTES	OBJETIVOS
Educación del tiempo libre	- Crear las condiciones necesarias para favorecer el desarrollo personal y grupal de los participantes. - Realizar diferentes ofertas de juguetes y actividades que favorecen a la calidad y a la diversidad del uso del tiempo de ocio. - Introducción de técnicas (pintura, modelado, expresión dinámica, etc.) y recursos (diversidad de espacios, estrategias, etc.) a través de actividades lúdicas y ludiformes, que permitan al niño una iniciación a otras actividades tradicionalmente de tiempo libre. - Favorecer la autogestión del tiempo de juego, aprendiendo a ser consciente de las limitaciones y posibilidades de uno mismo, a elegir y seleccionar juegos y juguetes. - Promocionar actividades creativas que abran perspectivas de un tiempo de ocio liberador y satisfactorio. - Facilitar la adquisición de normas y hábitos sociales (respecto al entorno, los materiales y a los compañeros, normas de higiene, etc.) así como el desarrollo máximo de habilidades y capacidades personales y grupales. - Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete, que ofrezcan diversidad de recursos y posibilidades educativo-culturales en el tiempo libre.
Hacer accesible al juego y al juguete al conjunto de la población	- Posibilitar el acceso a una alternativa de desarrollo del tiempo libre para aquellos con menos capacidad adquisitiva y cultural. - Integrar y normalizar para las personas con deficiencias de cualquier tipo (motoras, sensoriales, intelectuales y de personalidad) en la dinámica de la ludoteca. - Prestar a los usuarios los juguetes que ellos mismos elijan en función de sus gustos y aptitudes, así como orientando sus criterios. - Iniciar a los participantes en cada juego (especialmente niños), jugando con ellos si es preciso, haciéndoles una demostración, o ayudándoles a comprender el uso de los juegos de manejo complicado. - Practicar juegos grupales, favoreciendo la socialización, hábitos de convivencia y la diversión compartida. - Crear y construir juguetes, favoreciendo el conocimiento y uso de materiales, así como el desarrollo de la creatividad y autonomía personal.

Favorecer el establecimiento de una visión nueva del juguete y de la actividad lúdica en el conjunto de la población	- Difundir la importancia y necesidad del juego, así como de las nuevas posibilidades que ofrece la ludoteca como recurso de tiempo libre a todos los niveles. - Realizar actividades conjuntas padres-hijos, maestros-alumnos, etc. basadas en el juego. - Ofertar recursos, material, documentación y asesoramiento al conjunto de la población referida. - Ampliar el concepto de juguete comercializado y selección de materiales lúdicos y diversificados.
Iniciar un proceso de investigación que oriente en la promoción de la actividad, el equipamiento y el material más apropiado para el óptimo desarrollo del juego	- Realizar investigaciones de carácter pedagógico, psicológico y sociológico, cuantitativas y cualitativas. - Estudiar el uso y aceptación de los juguetes y otros materiales, su influencia en el desarrollo, así como su aptitud material, formal, estética y pedagógica. - Seleccionar bibliografía, documentos y material de apoyo.

Fuente: Elaboración propia en base a datos de Matallana y Villegas (1995) citados por Pérez; Vélez y Fernández. (2003: 178)

Por ello, en concordancia con todo lo expuesto hasta el momento, las actividades en la Ludoteca Doméstica, también deberían girar en torno a cinco ejes:

1. Motivación a la lectura.
2. Pensamiento lógico-matemático.
3. Estimulación musical.
4. Actividades al aire libre y dinámicas grupales.
5. Construcción de juguetes rústicos y artesanales.

La motivación a la lectura es un eje de actividades en la Ludoteca Doméstica que consiste en la promoción del uso del Objeto-libro, en cualquiera de sus variantes (pre-libro, libro-álbum, etc.) pero a través del juego. Esto quiere decir planificar y llevar a cabo actividades lúdicas para motivar a la lectura, para motivar el uso del Objeto-libro, pero sobre todo para realizar el juego Simbólico, en sus manifestaciones: Juego de «hacer como si», Juego de roles y Juego de representación. Especialmente el Juego de representación

que involucra la interpretación de situaciones, apoyadas por el diálogo, pero a través del juego.

Pensamiento lógico matemático es un eje de actividades en el cual se desarrollan actividades lúdicas con el Objeto-juguete y con el Objeto-dispositivo tecnológico. En el mismo se desarrollan actividades destinadas a aprovechar el juego para desarrollar nociones lógico matemáticas, pero también para aplicar los juegos Simbólico, de Armar y de Reglas, que estimulan estas habilidades y competencias.

Estimulación musical es el eje a través del cual se desarrollan actividades lúdicas con el Objeto-juguete, el Objeto-dispositivo tecnológico y, por supuesto, con el Objeto-libro. En el mismo se desarrollan actividades lúdicas en base al Juego de Ejercicio, Juego Simbólico y Juego de Armar.

Actividades al aire libre y dinámicas grupales, constituyen el eje en el cual se desarrollan actividades lúdicas de carácter social y grupal. En ellas explotamos al máximo los Juegos de Ejercicio en todas sus variantes, pero también el Juego Simbólico y el Juego de Reglas Simples y Complejas.

Construcción de juguetes rústicos y artesanales, es el eje en el cual se desarrollan actividades lúdicas que estimulan habilidades tales como la innovación y la creatividad, habilidades importantes en el siglo XXI. En ellas aplicamos actividades lúdicas en base a los Juegos de Armar en todas sus variantes: Juego de construcción, Juego de disposición, Juego de montaje mecánico, Juego de montaje electromecánico, Juego de montaje electrónico, Juego de ensamblaje científico y Juego de ensamblaje artístico.

Para finalizar, cabe recalcar que en este artículo hemos abordado las características teóricas y conceptuales de una Ludoteca Doméstica o Familiar, las misma que deben ser aplicadas por Ludotecarios y Ludotecarias capacitados para ello, es decir, es una propuesta que debe ser orientada y promovida por los Ludotecarios para que cada familia que asiste a las ludotecas pueda aplicarla en sus hogares.

BIBLIOGRAFÍA

- ALEGRE, Silvina; HERNÁNDEZ, Ximena; MINGO, Elena. La familia como espacio de realización de los derechos del niño. Cuaderno N° 2. (Sistema de Información sobre la Primera Infancia en América Latina (SIPI) UNICEF: 2011.
- BAUTISTA, Rosa. Ludoteca: un espacio comunitario de recreación. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Servicio de la Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Costa Rica. Ed. Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE: 2000.
- DELVAL, Juan. El Desarrollo Humano. Madrid, España: 2008, 8º edición, Ed. Siglo XXI.
- GARCÍA, Alfonso; LLULL, Josué. El juego infantil y su metodología. Ciclos Formativos Servicios Socioculturales y a la comunidad. Ed. Editex. Madrid, España: 2009.
- GARÓN, Dennise. La ludoteca y la importancia del juego en el niño. Cuadernos de educación, Indexnet. Santillana: 2011. Consultado el 20 de mayo de 2015. Disponible en http://www.asociacionaccent.com/informa/_textosdeestudio/text_ludoteca_importancia_juego.pdf
- GASOL, Ana; MORAS, Toni; ALLER, Ana (asesoramiento pedagógico). Los hábitos de lectura: aprendizaje y motivación. Editorial CEAC. Madrid-España: 2004.
- HENDERSON, Nan; MILSTEIN, Mike. Resiliencia en la escuela. Barcelona-España: 2005. Editorial Paidós.
- PAPALIA, Diane; WENDKOS, Sally; DUSKIN, Ruth. Desarrollo Humano. México: 2011, 11º edición, Ed. Mc. Graw Hill.
- PARCERISA, Arturo. Didáctica en la educación social: Enseñar y aprender fuera de la escuela. Editorial Graó. Madrid-España: 2007.
- PÉREZ, María; VÉLEZ, Rosi; FERNÁNDEZ, María; DE LOS LLANOS, María. Servicios a la Comunidad. Cuerpo de Profesores Técnicos de Formación Profesional. Temario: Animación Sociocultural. Volumen II. Editorial MAD. Sevilla-España: 2003.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. Ed. Fondo de cultura económica. México: 1980.
- PRENSKY, Mark. Homo Sapiens Digital: Desde los Inmigrantes y Nativos Digitales hasta la Sabiduría Digital. 2009.
- RAMÍREZ, José Luis. GAMIFICACIÓN. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Editorial ALFAOMEGA. México: 2014.