

LA LUDOTECA: SU DIMENSIÓN PREVENTIVA EN LA EDUCACIÓN

Maria Borja Solé¹
Maria Teresa Cauduro²

INTRODUCCIÓN

Si bien entendemos que todas las persona, y especialmente los niños y jóvenes, han de tener La posibilidad de ir a jugar a una ludoteca y de encontrar allí juguetes, juegos, otras jugadoras y jugadores, información y orientación adecuada, debemos recordar que, en nuestro contexto latino-mediterráneo, El modelo ibérico de ludotecas tiene un fuerte compromiso desde su origen (BORJA, 1979, 1980, 1983) en una dimensión compensadora de três tipos de deficiências: lãs socio-económicas, lãs de nível físico-psíquico y lãs sócio-culturales. En esta ocasión, trataremos de profundizar en la dimensión preventiva e integradora. Apuntando cómo, a partir de las posibilidades del juego, juguetes y elementos lúdicos, podemos desarrollar en el ámbito del tiempo libre y/o semilibre una función preventiva e inclusiva. Inclusiva que en nuestra sociedad actual pasa por la adaptación y el éxito en la escuela obligatoria. Entonces, respecto a la citada dimensión preventiva e integradora de las ludotecas, podemos formularnos lãs siguientes preguntas: ¿por qué?, ¿cuándo?,y ¿como? si puede trabajar.

¹ Profesora Doutora de La Universidad de Barcelona, Espana , Departamento de Didáctica y Organización Educativa.

² Profesora Doutora de La Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões , campus, Frederico Westphalen, docente do Programa de Pós graduação em Educação, - Mestrado em Educação.

¿POR QUÉ?

Se ha investigado y demostrado que el juego de los niños y niñas varía según el nivel social, económico y cultural en el que están insertos. Siendo más bajo en cantidad y calidad en los medios más desfavorecidos (BORJA et al., 1995, 1998; CAUDURO, 2002; CAUDURO y PAZ, 2007) sugieren que las causas de estas diferencias y deficiencias pueden estar relacionadas con el hecho de que estos niños y niñas no han tenido la misma posibilidad que los otros de mirar, oír, explorar, manipular, relacionar, descubrir e imaginar y esto hace que se encuentren en fase de juegos menos elaborados.

Otra razón puede estar relacionada con las inhibiciones provocadas por la ansiedad, o la inseguridad ante situaciones diferentes y nuevas para ellos (CAUDURO, 2002). Cuando estas inhibiciones se eliminan, mejora el juego de imaginación y la calidad del juego. De ahí la necesidad que compensar estas deficiencias familiares de juego en las ludotecas, en los tiempos y espacios de juego con un fondo diversificado de juguetes y materiales que gusten y motiven a los niños y las niñas.

La ludoteca tiene “per se”, incluso sin proponérselo, una dimensión preventiva e integradora en la medida en que potenciando el juego, compensa y sobrepasa las posibilidades familiares de desarrollo humano y de preparación para la vida adulta a partir de las situaciones y posibilidades de experimentación y aprendizaje vivencial desde el mundo lúdico.

¿CUÁNDO?

Esta dimensión preventiva e inclusiva debe desarrollarse, siempre que sea necesario, y ser prioritaria en ludotecas situadas en determinadas zonas o en espacio con mayor probabilidad de riesgo escolar y social.

La escuela actual, si bien trata y se esfuerza en preparar para la vida adulta, todavía está lejos de conseguirlo para la totalidad de la población. Basta conocer nuestra realidad escolar, sobre todo la ubicada en las zonas más deprimidas social cultural y económicamente para entender que, a pesar del empeño y dedicación

de las/os maestras/os, hay un alumnado que no aprende, chicos/as para los que la escuela no resulta una institución integradora a la sociedad (BORJA, 2001; PAZ y CAUDURO, 2006).

La escuela obligatoria, con sus métodos y contenidos, con sus niveles y exigencias, no consigue incluir a la totalidad de los ciudadanos/as y, sin poder cumplir sus objetivos en todos los casos, va marginando a determinados perfiles de niños y jóvenes que, marginados en y desde la escuela y sin los recursos que necesitan para integrarse en la sociedad, es casi imposible que lo consigan (BORJA, 2001; CAUDURO, 2006).

Borja, en España, a partir de 1985, vivenció personalmente cómo las ludotecas con la flexibilidad y apertura propia del juego, que no está reñida con la calidad del buen hacer lúdico, han incidido en el renovación pedagógica escolar de Portugal y cómo ahora mismo lo están intentando con diversas experiencias en algunos países latinoamericanos como Argentina, Uruguay, Perú, Cuba, Colombia y Brasil.

De ahí la necesidad de ir desarrollando una didáctica no formal y de programas específicos de compensación a partir de metodologías lúdicas. Una dimensión integradora, así entendida, puede y debe impulsarse desde las ludotecas, desde los espacios, recursos, tiempos y educadores especializados en el juego.

Borja (2001) a partir de 1985 ha podido vivenciar personalmente cómo las ludotecas, con la flexibilidad y apertura propia del juego, que no está reñida con la calidad del buen hacer lúdico, han incidido en el renovación pedagógica escolar de Portugal y cómo ahora mismo lo están intentando diversas experiencias en algunos países latinoamericanos como Argentina, Uruguay, Brasil, Perú y Cuba.

En el contexto hispano la renovación pedagógica en la escuela ha llegado por otras vías, pero no por ello debemos olvidar desde la escuela ni desde la enseñanza reglada las posibilidades de aprendizaje que el juego ofrece, e incidir y coordinar en el desarrollo de una pedagogía lúdica con especial intención preventiva e integradora en determinadas zonas.

¿CÓMO?

La Ludoteca puede desarrollar una dimensión preventiva e inclusiva a partir de diferentes caminos que, por supuesto, no son excluyentes sino complementarios. Así por ejemplo:

- a. propiciando la calidad y las temáticas de los juegos;
- b. coordinando de diversas formas y a diferentes niveles con la escuela. Es decir buscando la interacción y complementación ludoteca-escuela;
- c. incardinándose con los planteamientos educativos de la UNESCO (2000) y Ley de Directrices y Bases de la Educación (BRASIL, 1996).

Vamos a tratar el primer camino el de propiciar la calidad y las temáticas de los juegos. El juego implica que cada jugador busca actividades lúdicas a su gusto, de acuerdo con sus deseos, intereses e inclinaciones. Permite ir de lo fácil a lo difícil para cada individuo. Ello posibilita la transacción de una actitud indiferente ante los resultados de su acción (puzzle, construcción, etc.) a una actitud interesada en superarse a partir de concienciar la propia calidad de las construcciones o juegos creados por ellos. Procurar la alegría y la satisfacción en y desde el resultado de lo “construido”.

Dentro de los proyectos educativos, la actividad lúdica puede ofrecer situaciones de comunicación más abiertas e informales consolidando vivencias de solidaridad y responsabilidad que incidan en la auto confianza y autosatisfacción. El juego permite así mismo disminuir la intolerancia y la frustración si se aprende a perder sin tomarlo como algo personal ni definitivo.

- a. Como punto de referencia presentamos algunos criterios para considerar la calidad del juego:
- b. presencia de valores universales y contenido social;
- c. desarrollo de la iniciativa, imaginación, fantasía y creatividad;
- d. desarrollo de aspectos intelectuales, pensamiento lógico, táctico, estratégico;
- e. intercomunicación amistosa, cooperación;
- f. toma de conciencia de las propias posibilidades.
- g. la temática o argumento de juego: viajes, profesiones

,aventuras, animales, vida cotidiana, medio ambiente...

Y antes de poner algunos ejemplos de líneas de juegos apuntamos que el juego mejora en calidad a partir de:

- la familiarización e información con el tema de juego “saber sobre”, ya que influye en el enriquecimiento del argumento y de las formas del juego;
- el educar un interés por finalizar el juego de forma que se prolongue, pasando de lo inestable a lo duradero y de lo superficial a una diversidad y riqueza de contenido;
- La auto evaluación recreativo-educativa incide en una atmósfera de comunicación positiva y amistosa y puede ser el origen de propuestas para nuevos juegos de profundización sobre las mismas temáticas o de apertura a nuevos intereses.

¿CÓMO PODEMOS ESTIMULAR Y MEJORAR LA CALIDAD EN LOS JUEGOS DE IMITACIÓN A LA VIDA?

El educador debe ofrecer elementos que contribuyan al enriquecimiento, variedad y calidad de la actividad lúdica, a partir, por un lado del aprendizaje o del desarrollo de habilidades y aptitudes y por el otro, de la posibilidad de ofrecer otras experiencias diferentes en el juego, creando un microclima que beneficie el desarrollo de las capacidades creadoras.

En los juegos sobre acciones cotidianas se asimilan costumbres, hábitos socioculturales y son a la vez ocasión para nuevas alternativas como cambio de roles, si hay que incidir en una educación para la igualdad de género, por ejemplo.

Se avanza en la educación para el consumo desarrollando la responsabilidad por la conservación de los juguetes que una vez adquirida es transferible a otros bienes materiales tanto públicos como privados.

Los juegos con muñecos de otras etnias, pueblos y culturas, son una forma fácil de conocer la vida familiar y las costumbres cotidianas de otras culturas, facilitando el conocimiento de las tradiciones y la comparación entre ellas, así como la creación de sentimientos y actitudes positivas.

Para que estos tipos de juegos sean duraderos y mantengan su interés, los jugadores deben haber recibido la cantidad suficiente de conocimiento sobre la vida, las creencias, las costumbres, forma de alimentación, fiestas, costumbres, etc.

Para ello algunos pasos a seguir puede ser, según Borja (2001):

- a. escuchar las vivencias y explicaciones de emigrados nativos. Ver fotografías y películas de su lugar de origen. Ver libros de cuentos, dibujos, comentarlos con interpretaciones y actitudes respetuosas y asertivas;
- b. observar y relacionar lo que han visto en las películas, documentales, videos y con lo que ven en los emigrados cercanos;
- c. conversar sobre el tema de las migraciones como necesidad y posibilidad vital y antropológica. Proponer juegos diversos.
- d. Construir casas, poblados, paisajes, animales;
- e. Jugar a adivinanzas, elaborar adivinanzas sobre hechos culturales.

Se pretende así desarrollar el afán de saber, educar el sentimiento de amistad y comprensión hacia los otros pueblos, legitimar la presencia de culturas inmigrantes, utilizar estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan la continuidad cultural entre familia-escuela.

Estos juegos permiten asimismo la transformación creadora u optimizadora de roles y situaciones para conseguir un mejor reparto de funciones y actividades. La labor del educador/a es imprescindible para presentar modelos diversos a partir de fotos, ilustraciones, vídeos, canciones, cuentos e historias.

En el caso de los niños varones, estos juegos deben ser especialmente cuidados y son esencialmente necesarios para desarrollar en ellos el interés, la colaboración y el conocimiento los valores de lo cotidiano. Una forma de compensar las presiones sociales al respecto puede ser jugar como si en casa hubiera marchado la mamá y la abuela. Los hermanos, el padre, el abuelo e hijos deben hacerse cargo de todas las obligaciones, tanto domésticas de como de cuidado y atención de ancianos y niños.

En los juegos sobre acciones cotidianas se asimilan costumbres, hábitos socioculturales, y son a la vez ocasión para nuevas alternativas como cambio de roles, si hay que incidir en una educación para la igualdad.

¿Cómo podemos estimular y mejorar la calidad en los juegos con animales?

Los juegos con animales permiten:

- Educar y despertar los Buenos sentimientos hacia los animales;
- Desarrollar los intereses cognoscitivos por los animales así como de las personas que trabajan o viven con ellos en el zoológico, el circo, el campo, la ciudad.

Si los niños no poseen los conocimientos suficientes sobre el mundo de los animales ni una actitud respetuosa hacia ellos, los animales de juguete, por si solos, no posibilitan unos argumentos interesantes, ricos en contenidos con iniciativa y desarrollo de actividades.

Para que el juego libre gane en calidad debe simultanearse con:

- Lectura de libros sobre la vida de animales;
- Visionado de fotos y vídeos sobre animales en la selva, en el parque zoológico, en lugares y zonas diversas;
- Conversaciones sobre el tema:¿cómo jugamos al parque zoológico, o a los animales de la selva, o...?

Tras estas acciones, la actividad lúdico-creadora es más diversa y el interés por los animales se expresa en juegos de representación, juegos de construcción con argumentos relacionados y en juegos de lenguaje y adivinanzas sobre animales.

Tras estas acciones los juguetes con animales permiten organizar juegos de mayor calidad y diversidad porque se relacionan y aplican libremente los conocimientos y se ponen de manifiesto las habilidades y capacidades organizativas.

Al mismo tiempo con estas propuestas van desarrollándose no solo la necesaria dimensión afectiva sino sentimientos, costumbres y hábitos sociales y culturales.

La posterior explicación de cómo han sentido, cómo se lo han pasado... incide en el desarrollo reflexivo, auto y hetero evaluativo y también expresivo y lingüístico. Los niños reflexionan sobre cómo han organizado el juego y cómo se há desarrollado. Es una forma de recordar lo vivido y contarlo siguiendo um determinado orden.

PALABRAS FINALES

Creemos que los conceptos teóricos que sustentan el trabajo aquí presentado, debería planificarse y materializarse (en su dimensión inclusiva y preventiva) con ludotecas, instituciones y programas de larga duración con diferentes poblaciones para poder conseguir en la ciudadanía los cambios y transformaciones convivenciales deseadas. También, que desde el ámbito educativo formulamos que los profesores tendrán que estar inmersos en los valores éticos y morales de una educación para la democracia y la convivencia pacífica y sostenible.

El diálogo, la discusión, la reflexión sobre situaciones y problemas del juego, sobre lo cotidiano, es una forma natural, a partir de las vivencias y experiências lúdicas, de incrementar el desarrollo del lenguaje oral, el vocabulario, la precisión y riqueza de la expresión, la fluidez y em general las distintas competências y habilidades lingüísticas para el êxito escolar.

RESUMO: Este artigo trata do tema Ludoteca e sua dimensão preventiva na educação. Aborda a dimensão inclusiva como compensação de deficiências sócio econômicas e sócio culturais. A partir das possibilidades dos jogos e de brinquedos como elementos lúdicos se desenvolve no tempo livre ou semi-livres das crianças e jovens atividades nas ludotecas a partir de questionamentos: pôr que¿ quando¿ como¿ podemos trabalhar com elas em educação.

Palavras-chave: Ludotecas. Formação Profissional. Jogos.

REFERENCIAS

BIRK, M.; Cauduro, M. T. Formação profissional e as interações sociais a partir de uma prática da realidade. **Rev. da Educação Física**, n. 18, p. 179-183, 2007.

BORJA, M. **Les ludoteques**: Joguines i societat. Barcelona: Rosa Sensat, 1982. (Estudis, 62).

BORJA, M. (2000). **Las ludotecas**. Instituciones de juego. Barcelona: Octaedro, 2000.

BORJA, M. Criterios para optimizar el juego en las ludotecas. **Revista internacional de juguetes, juegos, artículo, carnaval y fiestas, electrónicos y regalo lúdico**, n. 157, p. 138, 2001.

BORJA, M. Ludotecas y espacios de juego para la comprensión ciudadana. **Juguetes y Juegos de España Express**, n. 31, p. 30, 2002.

BORJA, M.; MARTÍNEZ, M. M. **La intervención educativa a partir del juego**: Participación y resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2007.

BORJA, M.; RAJADELL, N.; ROVIRA, M.; VILADÉS, M. A. **Les ludoteques catalanes**: Estudi d'una realitat. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1995.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Ministério da Educação/Brasil, 1006.

BRASIL. **Plano nacional de extensão universitária**. Brasília: Ministério da Educação/Brasil, 2001.

CAUDURO, M. T. A Universidade e o Projeto Comunitário. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 16.,

2001. **Anais...**, Foz do Iguacu, p. 224, 2001.

CAUDURO, M. T. Políticas Públicas, Ética e Educação. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9., 2006. **Anais...**, Novo Hamburgo: Centro Universitário Feevale, p. 1-10, 2006.

CAUDURO, M. T.; PAZ, C. R. C. Children and adolescents in situation of risk in the project. **Fiep Bulletin**, n. 76, p. 177-180, 2006.

PAZ, C. R. C. **A criança e o adolescente em situação de risco no Projeto Criança de Canudos**. Monografia (Conclusão de Curso - Licenciatura em Educação Física)- Instituto de Ciências da Saúde, Centro Universitário Feevale, Novo Hamburgo, 2005.

UNESCO. O Marco de Acción de Dakar - Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes. In: FORO MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN, Dakar/Senegal, abr. 2000. Disponible en: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001211/121147s.pdf>>. Fecha de acceso: 21 junio 2008.

CAUDURO, M. T.; PAZ, C. R. C. Um olhar sobre as crianças e adolescentes em situação de risco. **Lecturas: EF y Deportes**, n. 105, 2007. Disponible en: <<http://www.efdeportes.com/efd105/criancas-e-adolescentes-em-situacao-de-risco.htm>>. Fecha de acceso: 03 agosto 2007.

UNESCO. O Marco de Acción de Dakar - Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes. In: FORO MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN, Dakar/Senegal, abr. 2000. Disponible en: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001211/121147s.pdf>>. Fecha de acceso: 21 junio 2008.