



UNIVERSIDAD DE BURGOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Departamento de Ciencias de la Educación

**DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UNA GUÍA DE INDICADORES DE CALIDAD,
CENTRADA EN FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LAS
LUDOTECAS.**

TESIS DOCTORAL

Presentada por:
Eva María López Perea

Dirigida por:
María Fernández Hawrylak

Burgos, Septiembre de 2018

María Fernández Hawrylak, Profesora Titular del Área de Conocimiento de Didáctica y Organización Escolar adscrita al Departamento de Ciencias de la Educación de la Facultad de Educación, de la Universidad de Burgos

HACE CONSTAR:

Que el trabajo de investigación bajo el título:

Diseño y validación de una guía de indicadores de calidad, centrada en fomentar la participación familiar en las ludotecas

que presenta Dña. *Eva M^a López Perea* para aspirar al grado de Doctor, ha sido realizado bajo mi dirección y reúne las condiciones científicas y académicas necesarias para su lectura.

A efectos de su presentación ante el Tribunal correspondiente en la Universidad de Burgos, lo firmo en Burgos a veinticinco de septiembre de dos mil dieciocho.

A mis padres que me enseñaron a luchar cada día de mi vida.

A ti Michel y a nuestros hijos Beltrán y Víctor por convertirlos en los guías de mi camino.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	11
INTRODUCCIÓN GENERAL.....	15
INTRODUÇÃO GERAL.....	19
CAPÍTULO PRIMERO: CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO.....	26
1. INTRODUCCIÓN.....	26
2. APUNTES HISTÓRICOS SOBRE EL CONCEPTO DEL JUEGO	27
2.1. LAS TEORIAS CLÁSICAS SOBRE EL ORIGEN Y EL PORQUÉ DEL JUEGO	29
2.2. LAS TEORIAS MODERNAS SOBRE EL JUEGO	30
3. JUEGO Y DESARROLLO.....	35
3.1. EL JUEGO COMO ORGANIZADOR COGNITIVO	35
3.2. EL JUEGO COMO MECANISMO DE MADURACIÓN.....	38
3.3. EL JUEGO COMO MEDIO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD INFANTIL	39
3.4. EL JUEGO COMO MECANISMO DE ADAPTACIÓN EVOLUTIVA	40
4. EL COMPROMISO CON EL DERECHO A JUGAR.....	44
5. LA PRIVACIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.....	45
CAPÍTULO SEGUNDO: LAS LUDOTECAS, ESPACIOS SOCIOEDUCATIVOS.....	48
1. INTRODUCCIÓN.....	48
2. EL DESARROLLO HISTÓRICO DE LAS LUDOTECAS.....	50
3. LOS MODELOS DE LUDOTECAS	52
3.1. MODELOS EUROPEOS.....	52
3.2. MODELO AMERICANO.....	55
3.3. MODELO LATINO-MEDITERRÁNEO	56
CAPÍTULO TERCERO: EL DESARROLLO DE LAS LUDOTECAS EN ESPAÑA.....	62
1. INTRODUCCIÓN.....	62
2. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN Y EVOLUCIÓN DE LAS LUDOTECAS COMO ESPACIOS EDUCATIVOS.....	63
3. CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTUALES LUDOTECAS EN ESPAÑA	67
4. FUNCIONES DE LA LUDOTECA EN ESPAÑA.....	69
4.1. FUNCIONES RELACIONADAS CON LOS NIÑOS.....	69
4.2. FUNCIONES RELACIONADAS CON LOS PADRES.....	74
5. ÁMBITOS DE COMPENSACIÓN SOCIOEDUCATIVA DE LAS LUDOTECAS.....	78
CAPÍTULO CUARTO: LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN EL JUEGO	84

1. INTRODUCCIÓN	84
2. EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE COMO NECESIDAD	85
3. EL JUEGO FAMILIAR.....	89
3.1. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO FAMILIAR	91
3.2. EL PAPEL DE LOS ADULTOS EN EL JUEGO	93
3.3. EL JUEGO COMO POTENCIADOR DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR	96
4. PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LUDOTECAS	99
5. LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR COMO INDICADOR DE CALIDAD EN LAS LUDOTECAS.....	103
CAPÍTULO QUINTO: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	112
1. INTRODUCCIÓN	112
2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	113
3. FASES EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	118
4. OBJETIVOS, PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN E HIPÓTESIS DE TRABAJO	123
4.1. OBJETIVOS	123
4.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	123
4.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO	124
5. PARTICIPANTES.....	125
6. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	127
6.1. TÉCNICA DELPHI	127
6.2. ENTREVISTA.....	136
6.3. CUESTIONARIO	140
7. CONSIDERACIONES ÉTICAS Y RIGOR DEL ESTUDIO	146
CAPÍTULO SEXTO: ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS	152
1. INTRODUCCION	152
2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA Y RESULTADOS	153
3. ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO Y RESULTADOS.....	184
4. ANÁLISIS DE LA TÉCNICA DELPHI Y RESULTADOS.....	205
CAPÍTULO SÉPTIMO: GUÍA FINAL DE INDICADORES DE CALIDAD.....	224
1. INTRODUCCIÓN	224
2. DESCRIPCIÓN DE LA GUÍA DE INDICADORES CENTRADOS EN FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LAS LUDOTECAS	225
3. DESCRIPCIÓN DE LOS ÁMBITOS DE LA GUÍA DE INDICADORES DE CALIDAD.....	228
4. METODOLOGÍA DE APLICACIÓN.....	237

4.1. EQUIPO EVALUADOR.....	237
4.2. PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN	238
4.3. SESIONES DE TRABAJO	238
4.4. TABULACIÓN DE DATOS	239
5. INFORME FINAL.....	246
CAPÍTULO OCTAVO: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	248
1. DISCUSIÓN.....	248
2. CONCLUSIONES	263
3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	275
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y LEGISLATIVAS	276
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	276
APÉNDICES	290
APÉNDICE 1: ÍNDICE DE TABLAS.....	290
APÉNDICE 2: INDICE DE FIGURAS.....	292
APÉNDICE 3: ANEXO EN EL CD	292

AGRADECIMIENTOS

Esta investigación no habría sido posible sin la colaboración de varias personas que han resultado claves desde el inicio de esta investigación hasta la culminación de las páginas que siguen a continuación. Es por ello que merecen una mención especial.

En primer lugar, tengo que agradecerle a D^a. María Fernández, mi directora de tesis, la confianza depositada en mí desde el principio, así como su ilusión y su permanente inquietud por aprender, conocer e investigar, que me fue contagiado desde el primer momento. El seguimiento que ha realizado en todo mi trabajo, ha sido una de las claves para mantenerme motivada. En este punto, es justo también citar al profesor José Brites quien me guio académicamente en mis tareas investigadoras, me transmitió su serenidad, su ética profesional, me aconsejó, me cuidó, me mimó y me animó durante mi estancia en Leiria (Portugal), lejos de casa y de mi familia. A Susana Reis y María Antonia Barreto por su ayuda y su preocupación continua. A Joaquín Pacheco, mi tutor, por su interés continuo, su ayuda y su continuo apoyo.

En segundo lugar debo nombrar a D^o. Miguel Ángel Mariscal, docente investigador, que ha realizado un seguimiento exhaustivo de mi proceso investigador revisando cada párrafo, cada línea y cada palabra para asegurarse de que el texto tuviera la coherencia necesaria. A su extraordinaria rigurosidad y dedicación ante las cuales solo puedo rendirme a sus pies.

En tercer lugar he de reconocer la ayuda a Ana Aliende, la cual colaboró ofreciéndome su cariño, su comprensión y su tiempo que de manera desinteresada me permitió transcribir una larga lista de interminables entrevistas. A Susana Alonso por su apoyo diario, y por la fuerza transmitida a lo largo de este arduo y difícil camino.

En penúltimo lugar, es justo manifestar mi gratitud, a todos los compañeros y amigos que me han animado a seguir y a no tirar la toalla, que me han acompañado y también me han sufrido durante todo el proceso. Finalmente y de forma ineludible debo agradecer a todas aquellas personas que han contribuido a que esta investigación viera la luz, al haberme ayudado a través de sus testimonios desinteresados a configurar la investigación que a continuación se presenta.

A ellos mil gracias.

RESUMEN

La gestión de la calidad en los servicios sociales ha representado un renacimiento en la gestión, contribuyendo a una reflexión profunda en los paradigmas dominantes actualmente. Pero a pesar que la evolución de la calidad en las instituciones socioeducativas se presente como un escenario prometedor, existen importantes lagunas que hacen necesarias la implantación de medidas urgentes y rápidas para poder hablar de servicios de calidad.

Tomando como base la visión de expertos, en desarrollo comunitario y dinamización sociocultural, padres y profesionales del juego infantil, (a partir de la Técnica Delphi, entrevistas y cuestionarios) se pretende dar respuesta a la necesidad de integrar la calidad en los servicios ludotecarios como valor en la organización. Por este motivo se diseña una guía de indicadores de calidad centrada en fomentar la participación de los padres en los servicios ludotecarios, en un intento de unir su futuro a la comunidad y a su capacidad de adaptación e innovación para crear valor en la comunidad donde se encuentra integrada, desde la convicción de enseñar a coordinarse a los miembros participantes, para conseguir un proceso de mejora continua configurando organizaciones cada vez más horizontales donde la participación activa de todos los usuarios y miembros de la organización sean el eje motriz de estos servicios.

RESUMO

A preocupação com a qualidade dos serviços sociais representa uma evolução positiva na gestão, contribuindo para uma profunda reflexão sobre os paradigmas actualmente dominantes nessa área. Contudo persistem graves lacunas que exigem a implementação de medidas urgentes e rápidas para se poder falar em serviços sociais de qualidade.

Tomando como base a visão de especialistas, em desenvolvimento comunitário e dinamização sociocultural, pais e profissionais de jogos infantis, (da Delphi Technique, entrevistas e questionários) pretende responder à necessidade de integrar a qualidade nos serviços de cuidados infantis como valor na organização.

Foi concebido um guia de indicadores de qualidade, focado em fomentar a participação dos pais nos serviços de cuidados infantis, inseridos na comunidade e com capacidade de se

adaptar e inovar para criar valor nesses serviços. Fomenta-se a convicção de que os membros participantes podem implementar processos de melhoria contínua, configurando organizações cada vez mais horizontais, onde a participação ativa de todos os usuários e membros da organização se constitui a força motriz desses serviços.

ABSTRACT

The management of quality in social services has represented a renaissance in management, contributing to a deep thought on the dominant paradigms. But although the evolution of quality in socio-educational institutions is presented as a promising scenario, there are important gaps that make necessary the implementation of urgent and fast steps in order to speak of quality services.

Based on the vision of experts in community development and socio-cultural dynamization, parents and children's game professionals we aim to respond to the need to integrate quality in child care services to make the organization more valuable. For this purpose we use the Delphi Technique, interviews and questionnaires aims to respond to the need to integrate quality in child care services to make the organization more valuable. For this reason, a guide of quality indicators focused on fostering the participation of parents in the childcare services is designed, in an attempt to join their future to the community and their ability to adapt and innovate to create value in the same. From the conviction of teaching to coordinate the participating members, to achieve a process of continuous improvement by creating increasingly horizontal organizations where active participation of all users and members are the driving force of these services.

INTRODUCCIÓN GENERAL

La búsqueda de la calidad y la tendencia hacia la mejora continua se han convertido en un referente que guía a la mayor parte de las organizaciones sociales, lo que facilita dar coherencia y unificar prácticas sobre una base que entiende y considera a los usuarios como el centro de todas las actuaciones. Los enfoques de calidad han ido adquiriendo en las últimas décadas una mayor importancia, convirtiéndose en un reto asumido en el ámbito de las organizaciones sociales. Esta situación ha provocado el desarrollo de programas de evaluación y planes de mejora en numerosos sectores institucionales y organizacionales.

Las ludotecas, como centros dinamizadores del juego infantil y propulsores del derecho al juego, no deben permanecer ajenos a estos procesos. Los servicios ludotecarios deben basarse en la satisfacción de los diferentes implicados, entendidos como el equilibrio entre expectativas y percepciones de cada grupo (niños y familias), para lo que es necesario configurar y ofertar unos servicios coherentes y ajustados a las necesidades del contexto, intentando implicar a las familias en la dinámica del servicio. En el trabajo con los padres se han de emplear como herramientas todas las actividades lúdicas, tecnológicas, organizacionales, etc., que posibiliten que las familias aprendan a través del juego y con el juego, y que mejoren sus niveles de comunicación, de integración y de cohesión, de tal manera que el ambiente familiar de los pequeños cuente con las condiciones que garanticen el respeto de sus derechos y promuevan el cumplimiento de sus deberes de una manera pedagógica y sana.

Si las ludotecas proponen el desarrollo integral y armónico del hombre, éste no puede llevarse a cabo sin la participación de la familia, puesto que los valores, los comportamientos y las actitudes del niño, dependen estrechamente del clima familiar que éste percibe, lo que ha sido demostrado por las investigaciones de autores como Welsh y Bailey (2010).

Resulta ventajoso como indicador de calidad diseñar programas que intenten implicar a la familia en las sesiones de juego infantil en la ludoteca. Este argumento, junto a mi propia experiencia en ludotecas son los motivos por los que se presenta esta tesis doctoral, con la intención de ofrecer una guía de indicadores de calidad centrada en fomentar la participación familiar en las ludotecas para configurar un espacio de desarrollo y de colaboración recíproca, en el que las familias se convierten en agentes activos interviniendo en situaciones de aprendizaje y crecimiento donde se emplee el juego como herramienta natural de interacción.

Este trabajo de investigación persigue un doble objetivo, lo que establece su estructura en la que se diferencian fundamentalmente dos partes: una primera parte de carácter teórico y una segunda de corte empírico.

Para la contextualización se recoge en primer lugar una revisión teórica (capítulos 1, 2, 3 y 4) que responde al primero de los objetivos planteados, el objetivo teórico, en la que se describen los orígenes de las ludotecas, los modelos existentes y la evolución que han sufrido en los diferentes países. Además, se presentan todos aquellos elementos y características que identifican un espacio de esta naturaleza, considerando la posibilidad de ofrecer recursos que repercutan de manera positiva sobre el desarrollo de los menores, así como el establecimiento de un clima familiar utilizando el juego y el juguete como agente facilitador. Se estudian las normativas locales y regionales que configuran estos servicios. De la misma forma también se ha realizado un análisis de los diferentes modelos y normas que pueden adaptarse a estos espacios socioeducativos para optimizar su funcionamiento.

En el proceso de búsqueda se ha constatado la ausencia de instrumentos que midan parámetros de participación familiar en las ludotecas como indicador de calidad. De este modo surge la necesidad de desarrollar un instrumento que facilite analizar las percepciones y el contexto donde se desarrollan las prácticas lúdicas familiares.

Por consiguiente, la investigación plantea el diseño y desarrollo de instrumentos que valoren tanto la dimensión subjetiva (percepción de los agentes implicados) como la dimensión objetiva (referida a las condiciones que debe reunir una ludoteca). Estas cuestiones, unidas al hecho de la dificultad de evaluar la calidad de las ludotecas debido a la diversidad de contextos socioculturales existentes, hacen especialmente necesario validar indicadores que ayuden a favorecer la evaluación de estos entornos de desarrollo y aprendizaje.

Esta necesidad detectada justifica el objetivo empírico de la investigación, que consiste en elaborar un instrumento, con la participación activa de investigadores, técnicos y padres, que promueva aquellas condiciones que desde la organización y desde los programas puedan favorecer la implicación de las familias en el juego infantil desarrollado en las ludotecas.

Este segundo objetivo se presenta, tras la delimitación teórica, sobre la base del planteamiento metodológico en el que se describen los objetivos, las hipótesis de la investigación, el procedimiento seguido para la selección de la muestra y su análisis

descriptivo, las variables estudiadas, los instrumentos y las técnicas empleadas, el estudio realizado tanto con el tratamiento estadístico como con la codificación y el análisis de los datos cualitativos obtenidos de las entrevistas a padres y ludotecarios y de todos los resultados obtenidos (capítulos 5, 6 y 7). Tales resultados comprenden el conocimiento de los beneficios que posee la actividad lúdica, así como las características de los agentes y de los elementos que pueden llegar a dinamizar la actividad lúdica familiar (información, formación y difusión).

La discusión (capítulo 8), ofrece una reflexión en torno a los resultados más destacados de esta investigación y sus implicaciones, y se cierra con la presentación de las conclusiones en relación con los objetivos e hipótesis planteadas. En este capítulo también se detallan las limitaciones del estudio y se proponen futuras líneas de investigación afines.

Para finalizar se recogen las referencias bibliográficas consultadas para la elaboración del trabajo según las normas APA 6 y se incluye un último apartado de apéndices.

Con el fin de facilitar la lectura del presente documento se va a utilizar el género no marcado, es decir, el masculino para referirse a ambos sexos. Se ruega que se entienda este hecho y no se tome como un posible mecanismo de exclusión al género femenino.

INTRODUÇÃO GERAL

A procura pela qualidade e a tendência para se obter a melhoria contínua tornaram-se num referente que guia a maior parte das organizações sociais, o que exige a coerência das práticas numa base que considere os usuários como o centro de todas as ações. As abordagens de qualidade foram adquirindo, nas últimas décadas, uma maior importância, tornando-se um desafio assumido no âmbito das organizações sociais. Esta situação levou ao desenvolvimento de programas de avaliação e à implementação de planos de melhoria em vários setores institucionais e organizacionais.

As ludotecas, como centros dinamizadores do jogo infantil e impulsionadores do direito ao jogo, não devem permanecer indiferentes a estes processos. Os serviços das ludotecas devem basear-se na satisfação dos diferentes envolvidos, entendida como o equilíbrio entre as expectativas e as percepções de cada grupo (crianças e famílias), pelo que é necessário configurar e oferecer serviços coerentes e ajustados às necessidades do contexto, tentando envolver as famílias na dinâmica do serviço. No trabalho com os pais devem-se usar como ferramentas atividades lúdicas, tecnológicas, organizacionais, etc., que promovam a aprendizagem das famílias através da brincadeira, e que melhorem os seus níveis de comunicação, de integração e coesão, de tal maneira que o ambiente familiar dos pequenos conte com condições que garantam o respeito pelos seus direitos e promovam o cumprimento dos seus deveres, de uma forma pedagógica e saudável. Autores como Welsh e Bailey (2010) concluíram nas suas pesquisas que para que as ludotecas levem a bom termo o desenvolvimento integral e harmonioso da criança, é necessária a participação da família, uma vez que os valores, os comportamentos e as atitudes da criança, dependem muito do clima familiar. Por isso é importante conceber programas que tentem envolver a família nas sessões de jogo infantil na ludoteca.

Este trabalho visa ser um guia disponibilizador de indicadores de qualidade centrado na promoção da participação familiar nas ludotecas, para que estas se organizem como espaços de desenvolvimento e colaboração recíprocas, sendo as famílias agentes ativos em situações de aprendizagem e de crescimento e onde o jogo é usado como uma ferramenta natural de interação. No processo de pesquisa, verificou-se a ausência de instrumentos que possam medir os parâmetros da participação familiar nas ludotecas enquanto indicador de qualidade. Desta forma, surgiu a necessidade de desenvolver um instrumento que facilite a análise das

percepções (pais, especialistas e profissionais) e do contexto onde se desenvolvem as práticas lúdicas.

Esta investigação propõe a concepção e o desenvolvimento de instrumentos que valorizem tanto a dimensão subjetiva (percepção dos agentes envolvidos) como a dimensão objectiva (referindo-se às condições materiais que uma ludoteca deve ter). Estas questões, juntamente com a dificuldade em avaliar a qualidade das ludotecas devido à diversidade dos contextos socioculturais existentes, tornam especialmente necessária a validação de indicadores que contribuam para melhorar a avaliação destes ambientes de desenvolvimento e aprendizagem.

Esta necessidade detectada justifica um dos objetivos da investigação, que consistiu em elaborar um instrumento, com a participação ativa de investigadores, técnicos e pais, que promova as condições, quer de organização quer de programas, que possam favorecer a implicação das famílias no jogo infantil e no desenvolvimento das ludotecas

O relatório de investigação está estruturado em duas partes: uma primeira parte de carácter teórico e uma segunda parte de natureza empírica.

A primeira parte, a do enquadramento teórico (capítulos 1, 2, 3 e 4) contem a descrição das origens das ludotecas, os modelos existentes e a evolução que têm sofrido em vários países. Além disso, apresentamos os elementos e características que identificam um espaço desta natureza, considerando a possibilidade de oferecer recursos que influenciam de forma positiva o desenvolvimento das crianças, e estabelecer um clima familiar, utilizando o jogo e o brinquedo como agente facilitador. Apresentamos os regulamentos locais e regionais que configuram esses serviços. Analisamos modelos e normas que regem estes espaços socioeducativos para otimizar o seu funcionamento.

A segunda parte –componente empírica –contem o planeamento metodológico em que são identificados os objetivos e a hipótese de investigação, o procedimento seguido para a seleção da amostra e a sua análise descritiva, as variáveis estudadas, os instrumentos e técnicas utilizadas para recolha e tratamento de dados (o tratamento estatístico dos dados quantitativos e a codificação e análise dos dados qualitativos obtidos a partir das entrevistas aos pais e Ludotecários). Contem ainda a análise e comentário dos dados obtidos (capítulos 5, 6 e 7). A discussão dos dados (capítulo 8), oferece uma reflexão sobre os resultados mais

relevantes desta investigação e suas implicações, e termina com a apresentação das conclusões em relação aos objetivos e hipóteses colocadas.

Neste parte do relatório também se identificam as limitações do estudo e são propostas futuras linhas de investigação relacionadas com a problemática estudada.

Para finalizar apresentam-se as referências bibliográficas consultadas para a elaboração do trabalho segundo as normas APA 6 e na última seção os apêndices.

A fim de facilitar a leitura do presente documento usar-se-á o género não marcado, ou seja, o masculino refere-se a ambos os géneros. Solicita-se que este facto seja compreendido e não tomado como uma possível forma de exclusão do género feminino.

PRIMERA PARTE
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO PRIMERO:
CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO PRIMERO: CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia se han ofrecido conceptualizaciones parciales y aisladas que no permiten ofrecer una explicación completa del fenómeno juego. Algunos exponen aspectos parciales del juego infantil, y no se ocupan del juego adulto. Piaget (1974, 1946), se centra en cómo favorece el desarrollo del conocimiento, dejando de lado la variable antropológica y cultural. Claparède (1927) se centra en el juego infantil de ficción. Otros se focalizan en una explicación de lo evolutivo y antropológico como Hall (1904), o antro-po-psicológico (Sutton-Smith, 2008). Elkonin (2003) atiende a la perspectiva histórico-cultural del juego. Secadas (1988) orienta sus estudios a elaborar una justificación del juego infantil desde una perspectiva conductual, mientras que otros tratan el juego desde la cultura (Huizinga, 1938, 2007).

Ante tanta complejidad, en este capítulo se resaltan las aportaciones más importantes realizadas por psicólogos, pedagogos, religiosos, etc. desarrolladas a lo largo de la historia de la educación, con el propósito de entender la importancia del juego para el hombre y su desarrollo.

2. APUNTES HISTÓRICOS SOBRE EL CONCEPTO DEL JUEGO

El juego es uno de los temas más apasionantes de la psicología y de la pedagogía, lo que explica que haya suscitado tantas investigaciones. A pesar de la amplia bibliografía existente sobre el juego, y de la importancia que éste tiene en la vida del niño, sigue sin ser suficientemente completa (Fernández, 1979; Frost, Wortham, y Reifel, 2005; Meneses y Monge, 2001).

Para Huizinga (2007) el juego es más viejo que toda cultura. El hombre ha jugado como cualquier otro animal para consolidar sus instintos o comportamientos adaptativos (Garfella, 1997). El juego es un fenómeno antropológico que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano (Paredes, 2002). La función en la vida del ser humano es su carácter diferencial, ya no residirá solamente en el “homo sapiens” o en el “homo faber”, sino que el pensar y el hacer se usarán y ampliarán a través de la activa singularidad del “homo ludens” (Garfella, 1997).

Hallazgos arqueológicos y transculturales indican la prevalencia del juego desde tiempos prehistóricos (dados, tableros de juegos de azar, juego de palos, bolas construidas con piedras, palos y huesos del Paleolítico) (Fox, 1977). Las excavaciones en China, Perú, Mesopotamia y Egipto, han revelado modelos de juegos y juguetes en miniatura realizados en cerámica y metal, probablemente utilizados como juguetes para niños, además de dibujos representando a personas jugando y reproduciendo objetos tales como tapas, muñecas y sonajeros (Frost, Wortham, y Reifel, 2008).

Pensadores clásicos como Platón, Aristóteles, Quintiliano, o renacentistas como Rodrigo Caro o Luis Vives entre otros, ya otorgaban una gran importancia a aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para las actividades futuras como adultos. Sin embargo, durante siglos el juego no ha sido bien visto por la pedagogía tradicional al considerarse como una pérdida de tiempo. Con el paso del tiempo, la educación y el juego se convirtieron en importantes aliados para desarrollar procesos de aprendizaje. La actividad lúdica se ofrece como la mejor metodología de aprendizaje para fomentar el desarrollo integral de niños, jóvenes y adultos; por este motivo, se comienzan a formular teorías explicativas de las virtudes del juego.

Las teorías sobre los juegos pretenden explicar y/o analizar el juego proyectándose sobre los interrogantes acerca de este comportamiento tan natural a veces, tan cultural siempre, y tan controvertido constantemente. Han sido un sustento sobre las cuales la Ciencia ha intentado

analizar la importancia que esta práctica posee sobre el hombre y su evolución, al margen incluso del propio juego, pues la acción de jugar trasciende la misma organización del juego. Todo ello ha generado la formulación de distintos modelos, muchas veces antagónicos, que con el paso del tiempo han supuesto un conjunto de constructos complementarios.

Encontrar definiciones que abarquen conductas tan diferentes con las que se denomina “juego” es complejo (Cabrelles, 2013). Desarrollar una definición de juego es difícil porque el juego es cultural y socialmente cambiante, por lo que cada teoría lo define de forma diferente (Saracho y Spodek, 2003). En la actualidad, aunque sigue habiendo controversia en su definición, se admite que existen una serie de elementos comunes que caracterizan al juego:

- El juego es libre, espontáneo, no depende de refuerzos o acontecimientos externos: no se da a cambio de ninguna pretensión ajena al juego. Las conductas serias están condicionadas por la realidad externa a la que tratan de adaptarse (Díez, 1993).
- El juego produce placer en sí mismo. Es independiente de objetos externos, es intrínsecamente gratificante (Henricks, 2008; Piaget, 1967; Vygotsky, 1966).
- La organización específica de las conductas lúdicas. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de las conductas de juego por la ausencia de ciertos elementos que exhibirá la conducta seria (Garvey, 1977).
- Predominio de los medios sobre los fines. Uno de los rasgos más aceptados y comunes de la conducta de juego es su desconexión con otro fin o meta diferente de la propia acción lúdica. Mientras las conductas serias constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción con un fin en sí mismo (Meneses y Monge, 2001).
- El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo que juega. El juego es un modo de relacionarse con la realidad que viene determinado por los factores internos de quien juega y no por la realidad externa (Bruner, 1972; Garvey, 1977).

Sobre la base de estos elementos en el siguiente epígrafe se expondrán dos grupos de teorías: primero aquéllas que se consideran clásicas, y, segundo, las teorías modernas que han incorporado nuevas visiones explicativas del juego.

2.1. LAS TEORIAS CLÁSICAS SOBRE EL ORIGEN Y EL PORQUÉ DEL JUEGO

Este conjunto de teorías denominadas clásicas surgen desde los inicios de la filosofía y han permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego (Navarro, 1995). Hasta los primeros años del siglo XX el juego y sus virtudes se encontraban vinculados a la filosofía y a la pedagogía. Con las teorías clásicas se comprueba la dificultad de ofrecer una definición única del juego, de forma que difícilmente con una sola se puede explicar el fenómeno lúdico; sin embargo, las intenciones de los que las enunciaron no siempre perseguían el concepto en general, sino que lo abordaron desde una perspectiva parcial del juego infantil (Navarro, 1995).

En la segunda mitad del siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spenser, Lazarus, Groos, y Wundt (citados por Martínez, 1998) entre otros, desarrollan los primeros postulados sobre el juego, ofreciendo una visión positiva y muy valiosa sobre el juego y sus virtudes.

Según Martínez (1998, p. 20), las primeras teorías que intentan exponer el sentido del juego forman parte de un conjunto de explicaciones que comparten características comunes:

- Buscan el papel del juego en la supervivencia.
- Poseen una concepción utilitaria del juego e intentan establecer la relación existente en el desarrollo de aptitudes o capacidades al juego.
- Son generalistas, no entran en detalles o en tipos de juegos.

En la tabla 1 se relacionan de forma cronológica, lo que permite ver la evolución del concepto juego, las teorías clásicas más difundidas con una breve explicación, el autor que las define y las fuentes utilizadas.

Tabla 1
 Síntesis de las teorías clásicas sobre el juego.

DENOMINACIÓN	EXPLICACIÓN	AUTOR
Teoría metafísica (Navarro, 2002)	Defiende el juego y el ejercicio físico como fuente de placer, ya que educa el conocimiento de la naturaleza del hombre.	Platón, Siglo III a. C.
Teoría del recreo (Navarro, 2002)	El hombre es más humano cuando juega; lo que le sitúa en una posición idealista del juego, pues ayuda a pasar del mundo biológico al estético, más elevado.	Schiller, 1793
Teoría de la energía sobrante (González, 1988)	El juego permite rebajar la energía acumulada que no se consume, y cubrir las necesidades biológicas básicas.	Spenser, 1855
Teoría de la relajación (Cabrelles, 2013)	El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.	Lazarus, 1883
Teoría del trabajo (Martínez, 1998)	El trabajo del niño es el juego. No hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo.	Wundt, 1887
Teoría del pre-ejercicio (Martínez, 1998)	El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.	Groos, 1901
Teoría de la recapitulación o del atavismo (Navarro, 2002)	Se juega porque recordamos tareas de la vida de nuestros antepasados.	Hall, 1905
Teoría catártica y teoría del ejercicio complementario (Campuzano, 2016)	La conducta del ser humano es de adaptación o ajuste de la experiencia, por lo que la reconducción de los hábitos es primordial.	Carr, 1925

Fuente: elaboración propia.

2.2. LAS TEORIAS MODERNAS SOBRE EL JUEGO

A medida que los postulados sobre los que se sustenta la pedagogía tradicional avanzan, se comienza a otorgar al juego la importancia que se merece y el impacto que éste tiene sobre el desarrollo humano. Numerosos antropólogos, pedagogos y biólogos, entre otros profesionales, comienzan a estudiar el juego desde una óptica diferente.

Las teorías del juego se elaboran en el marco de modelos, paradigmas desarrollados a lo largo del siglo XX. Se cambia la perspectiva del estudio: ahora no se analiza su origen y se busca la explicación del fenómeno desde la creencia de que a través del juego se conoce la esencia del hombre al ser considerado como la expresión más pura y sencilla del comportamiento humano (Paredes, 2002). Por lo tanto, se puede afirmar que el juego se caracteriza por:

- Ser una actividad desinteresada, placentera, divertida, fuente de gozo.
- Ser una actividad voluntaria y espontánea, libremente elegida por el sujeto.

- Ser incierto, al ser una actividad creativa, espontánea y modificable.
- Representar para el sujeto un espacio personal, integrado en unas coordenadas espacio-temporales establecidas de antemano.
- Ser un recurso socializador y adaptativo al medio.
- Ser gratuito e improductivo.

Mediante el juego se construye la cultura y ésta se refleja en los juegos. Muchos de los autores que se presentan a continuación en la tabla 2 consideran que el juego es vida y la vida es cultura.

Tabla 2
Síntesis de las teorías modernas sobre el juego

DENOMINACIÓN	EXPLICACIÓN	AUTOR
Teoría freudiana sobre el juego (Navarro, 2002)	Paso del fantasma al símbolo. Jugar es negar y superar el fantasma arcaico.	Freud, 1923
	El juego se sitúa en la intersección del mundo exterior con el mundo interior.	Winnicott, 1982
Teoría del placer funcional (Cañizares y Carbonero, 2016)	El juego es aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer, independientemente de los productos que de ella resulten y de las motivaciones que pueden existir.	Bühler, 1935
Teoría de la ficción (Navarro, 2002)	El mundo del niño, descubre que el juego puede ser el refugio donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto.	Claparède, 1927
Teoría de la infancia (Navarro, 2002)	La infancia explica el juego el mismo niño juega porque es niño.	Buytendijk, 1935
Teoría piagetiana del juego (Linaza y Maldonado, 1987)	El fenómeno del juego, debe ser comprendido dentro de las leyes de la maduración. El juego se muestra revelador del proceso de desarrollo intelectual del niño, captando la realidad de su propio punto de vista subjetivo y egocéntrico desde las primeras edades de la asimilación y modificándose paulatinamente hacia los datos de la realidad externa de la acomodación.	Piaget, 1946, 1966
	En el juego puede entrar la exigencia y la liberación de cantidades mucho más considerables de energía que las que pediría una tarea obligatoria.	Wallon, 1980
Teoría sociocultural del juego (Elkonin, 2003)	Las situaciones imaginarias creadas por el niño en el juego, son zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental es decir, una guía del desarrollo del niño, nacidas de sus necesidades y frustraciones.	Vygotski, 1980; Elkonin, 2003
Teoría de la etología	El juego es un diálogo experimental con el	Eibl-Eibesfeldt, 1963;

humana (Perinat, 1980; Sutton- Smith, 2008)	medio ambiente.	Sutton- Smith, 2008
Teoría social del juego (Navarro, 2002)	El juego es tanto más agradable y más puramente juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo exagerado y de habilidad con que se realiza.	Rüssell, 1970
	El juego es un esfuerzo que no siendo provocado por el premioso utilitarismo que inspira el esfuerzo impuesto por una circunstancia del trabajo, va reposando en sí mismo sin ese desasosiego, que infligida en el trabajo la necesidad de conseguir a toda costa un fin.	Ortega y Gasset, 1971
Teoría interaccionista (Cabrelles, 2013) (Lavega y Rovira, 1997)	Es una actividad libre que tiene su fin en sí mismo.	Sterd, 1985
	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con finalidad exterior a ella, sino por sí misma.	Russell, 1980
	El juego es una de las manifestaciones más enriquecedoras del tiempo libre total, en la búsqueda del desarrollo, la ludicidad, la autonomía y disfrute activo de la persona.	Lavega y Rovira, 1997
Teoría de la supresión (Secadas, 1988)	Justifica el juego como “el paso del aprendizaje a su consolidación”. Lo atribuye a un mecanismo de automatización o supresión de las habilidades mediante un proceso asimilable, que él niño identifica con el juego, y a la configuración de las nuevas estructuras de habilidad montadas sobre las previamente automatizadas.	Secadas, 1988
Teoría de la psicología positiva (Ciskszentmihalyi, 1997)	El juego hace experimentar una sensación de fluir que nos traslada a un entorno en el que nos abstraemos de la realidad y de otras situaciones cotidianas, para pasar a expresarse tal y como uno es, con toda la personalidad, nuestras carencias y virtudes.	Ciskszentmihalyi, 1997

Fuente: elaboración propia.

Los teóricos del juego han contribuido a ofrecer una explicación del juego infantil como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en los procesos evolutivos del hombre, sobre todo en las primeras etapas. Por consiguiente, el juego es una actividad innata en los niños y en los adultos, un elemento esencial en el desarrollo integral del ser humano. La evolución de la actividad lúdica facilita al niño mejorar las diferentes estructuras de su personalidad, ofreciéndole la posibilidad de desarrollar las

estrategias y competencias adecuadas para la consecución de una integración adecuada. A través de las interpretaciones recogidas en las tablas 1 y 2, se admite que el juego es:

- Un modelo de exploración y resolución de problemas.
- Un mediador del aprendizaje y conocimiento del entorno más próximo.
- Un medio que facilita la intervención del adulto y su comunicación.
- Un espacio donde la existencia de deseos se expresan.
- Un medio que facilita la simbolización como fuente de construcción de pensamiento e integración del juego.
- Un mecanismo para analizar el impulso del placer.
- Un espacio temporal y espacial para facilitar la asunción de la realidad.
- Un trampolín facilitador de la observación y análisis de las situaciones.
- Un espacio donde se desarrollan iniciativas globalizadas donde se reúnen acción, pensamiento y lenguaje.
- Un mecanismo que facilita la presencia de la afectividad como puerta del aprendizaje.
- Un ambiente donde se puede analizar el grado de aprovechamiento de la ajetreada y persistente actividad lúdica para mostrar la consolidación de los aprendizajes.

Numerosos investigadores del desarrollo han llegado a la conclusión de que a través del juego y los juguetes se alcanzan los aprendizajes más valiosos (Álvarez, 1987; Lee, 1990; Programa Toy Loan, 2009). El juego es un catalizador de los aprendizajes, de los procesos socializadores (Soker, 1993), y sobre todo un mecanismo que facilita el desarrollo cognitivo (Bornstein y O'Reilly, 1993). Como señala Ortega (1990), el juego es un escenario donde se produce la acción de jugar y la representación del conflicto cognitivo, por lo que la relación entre juego y desarrollo aporta multitud de posibilidades tanto para el aprendizaje espontáneo como para la intervención socioeducativa. Por esta razón el juego es un excelente recurso pedagógico y didáctico que facilita la tarea de indagar, descubrir, asimilar y profundizar en el conocimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando de este modo la estimulación del desarrollo infantil en el ámbito socioeducativo.

Por lo tanto, se deben potenciar los espacios lúdicos donde el niño consiga desarrollar por sí mismo aprendizajes significativos, que le permitirán elaborar respuestas a los problemas que

le pueden sugerir, desarrollando alternativas que le ofrezcan la posibilidad de alcanzar metas concretas de forma relajada, equilibrada, tranquila y placentera.

Las distintas teorías presentadas sobre el juego se han centrado en explicar el origen y el porqué del mismo y de la acción a que da lugar. A su vez, las intenciones de los teóricos han estado asociadas al campo científico al que pertenecen, por lo que el juego ha sido interpretado en muchos casos sesgadamente. Lo cierto es que parece una ingenuidad acometer una visión general del juego a través de una supuesta teoría integradora donde el juego infantil comparta determinados espacios con el juego del adulto, pero a su vez, conteniendo sus propias características bajo un marco común. Esta línea de trabajo permitiría organizar la investigación del juego con parámetros comunes, aunque con tratamientos diversos.

3. JUEGO Y DESARROLLO

Con el trascurso de los años la historia de la pedagogía y de la psicología ha hecho acopio de las tesis más diversas sobre las motivaciones que llevan a los niños y a los adultos a jugar, en cualquier parte del mundo y en cualquier época (Bordogna, 1983). Después de la revisión realizada, se coincide con los investigadores que afirman que para comprender los motivos que impulsan al hombre a jugar se debe recurrir a la integración de las diferentes conceptualizaciones y disciplinas, aunque si bien es cierto que hasta la elaboración de los postulados de Piaget no podemos hablar de una verdadera construcción teórica sobre el juego infantil. Algunos de los más reconocidos psicólogos han evidenciado el valor que tiene el juego en el desarrollo humano. Así, para Freud (1923), Mead (1991), Piaget (1967) y Vigostky (1966), jugar es una acción básica de funcionamiento psicológico-biológico-social. Para los etólogos, jugar es importante para los organismos inmaduros de otras especies de mamíferos, y, muy especialmente, para los primates. En los seres humanos el juego se prolonga a lo largo de toda la vida, pero la diversidad de comportamientos que englobamos bajo esta etiqueta de «juego» confunde a muchos de quienes han tratado de estudiarlo, y ha llevado a algunos a la conclusión de que se trata de un epifenómeno al que solo el lenguaje otorga entidad propia pero que, al no tratarse de un fenómeno real, no es posible su estudio científico (Linaza, 2013).

3.1. EL JUEGO COMO ORGANIZADOR COGNITIVO

Piaget (1946) se basa en la estructura interna del pensamiento y consideraba que la actividad lúdica es la puerta de acceso que sirve para comprender cómo el niño, a través de sus juegos, construye su organización cognitiva. El juego se convierte en el medio de adaptación al mundo exterior, ya que el niño realiza diversas modalidades de juego según su organización cognitiva, de tal manera que las distintas etapas del juego infantil se corresponden con las estructuras o períodos intelectuales, resultando diferentes tipos de juego: motóricos, de ficción y de reglas (Carmona y Villanueva, 2006).

La relación de los juegos infantiles con la evolución de las estructuras intelectuales se debe a que contribuye a consolidar las nuevas configuraciones mentales, vinculando la representación mental de los juegos con el mundo afectivo e imaginario y con la construcción del mundo, del entorno. La teoría piagetiana aporta una noción estructural del juego, pues destaca el placer por la acción y la orientación hacia sí mismo.

Piaget establece una clasificación según la etapa evolutiva en la que se encuentran los niños. Durante los primeros 18 meses las actividades desarrolladas por los niños son de carácter sensorio-motor. El juego es la vida para el niño; sin él sus experiencias serían absolutamente inadecuadas para relacionarse y adaptarse al exterior. En esta etapa, los juegos que predominan son aquellos vinculados a la percepción y al movimiento, caracterizados por una inteligencia anterior al lenguaje que se define como inteligencia sensorio-motora (Bordogna, 1983). Jugar representa para el niño conquistar el mundo que le rodea, creando nuevos esquemas cognoscitivos, potenciando la creación y la configuración de nuevos conocimientos de su entorno próximo. El niño descubre que su cuerpo se puede convertir en un juguete, estimulando su coordinación motora revela las simetrías de su cuerpo, explora su mundo más cercano. Cuando empieza a andar, el juego le abre enormes posibilidades de desarrollo y aprendizaje, ayudándole a tomar conciencia de su esquema corporal y de la noción de espacio. Esto es lo que Piaget (1967) definió como “la asimilación”. En esta época el niño comienza a desarrollar juegos espontáneos de imitación que preludian la representación auténtica. La imitación de los adultos, los objetos o los seres vivos, permite que el niño elabore los primeros esquemas representativos, que le facilitarán la construcción de los primeros códigos comunitarios.

Con la aparición del lenguaje, la experiencia lúdica del niño se convierte en una representación de “su mundo” (Bordogna, 1983). El lenguaje inicial le servirá para guiar sus propias acciones. Se trata de un período en el que los juegos individuales y colectivos, están vinculados a la representación de papeles o roles, de fábulas inventadas, de construcción. En los juegos de construcción el niño desarrolla capacidades como las habilidades técnicas, los mecanismos para la resolución de problemas, la planificación o la sucesión ordenada de las operaciones (Piaget, 1967). El niño, a través de una especie de lenguaje primario, organiza percepciones y experimenta acciones con los objetos de su entorno. Este momento evolutivo es lo que Piaget llamó “juego simbólico”. Este tipo de juego es el que permite que los niños se aproximen al lenguaje de los adultos a través de una forma creativa.

Los juegos de los niños se vuelven cada vez más complejos. Con el lenguaje estructurado, el niño también descubre la lógica y sus estructuras. Sus juegos tienden a descubrir las posibilidades acumulativas de los objetos, sus combinaciones, etc. En esta fase se desarrollan los juegos de clasificación, de solución de problemas relacionados con la organización espacial y temporal. El niño utiliza el juego como medio para enfrentarse a nuevos problemas,

buscando soluciones en el intento de reencontrar el equilibrio entre su entorno y él mismo (Bruner, 2003). Al principio intentará adaptar el mundo a sus intuiciones, luego, por aproximaciones sucesivas, se irá acercando al descubrimiento de las reglas que rigen el entorno donde realiza sus actividades cotidianas desde dos vertientes claramente definidas, la cognoscitiva y la social. La experiencia socializante del juego colectivo mostrará al niño que la aceptación de las reglas en el juego posibilita la interacción con los demás. De esta forma, la interpretación “egocéntrica” del mundo va siendo abandonada y el niño comienza a descubrir la lógica adulta (pero en clave lúdica). Solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas, es posible lograr la capacidad de jugar (Sutton-Smith, 1978).

Según Piaget (1946) el desarrollo cognitivo recogido en las diferentes etapas ha de facilitar que el niño vaya adquiriendo determinadas competencias cognitivas y manipulativas, que le posibiliten su conocimiento sobre el mundo para poder manejarlo. Esta situación dependerá de la naturaleza de sus esquemas, del número de las mismas, y de la manera en cómo se combinan y coordinan entre sí. Las actividades lúdicas contribuyen y a la vez son el reflejo de ese desarrollo cognitivo.

Aparece el lenguaje, y con él el mecanismo para representar la realidad única del niño a través del cual interpreta la realidad desde su propio prisma. El lenguaje le sirve para guiar las acciones que emprende. Inmediatamente descubre a los “otros”, por lo que el juego se vuelve socializante, descubriendo las leyes que gobiernan el mundo donde él se encuentra. El lenguaje amplía sus horizontes, le facilita descubrir objetos y personas a los que les puede dotar de nombre, describirles. Mediante el lenguaje el niño interioriza la experiencia lúdica que se convierte en conocimiento, invención y creatividad. El niño se sumerge en el mundo de la representación de papeles inventados, fábulas que vincula con sus juegos de construcción de forma individual o colectiva.

El juego le posibilita el desarrollo de la capacidad para proyectar, la comprensión, la habilidad técnica y la utilización de instrumentos que le facilita establecer secuencias ordenadas de las operaciones. El niño organiza de este modo sus propias percepciones y experimenta sus propias acciones con los objetos que le rodean, desarrollando una especie de lenguaje primario. El niño desarrolla el conocido juego simbólico.

El juego simbólico, es definido por Piaget (1946) como la manera en que los niños se aproximan al lenguaje de los adultos, a través de una forma de adaptación creativa al entorno sustentada sobre la interpretación personal y única del niño.

3.2. EL JUEGO COMO MECANISMO DE MADURACIÓN

La teoría socio-histórica aborda el desarrollo de las primeras edades, donde se manifiesta el juego como una necesidad. Vygotsky (1966) defiende que el juego no debe apreciarse como una actividad placentera en sí misma, ya que existen otras actividades más agradables. El juego es más una necesidad que está presente durante la actividad lúdica. Vygotsky consideraba que el pensamiento es el motor del juego, y permite la maduración.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción y el sentido social, mientras que para Piaget es la complejidad organizativa de las acciones lo que da lugar al símbolo. Vygotsky (1966) sostiene la idea de que la naturaleza social del juego simbólico es importante para el desarrollo. Considera que las situaciones imaginarias creadas por el niño en el juego, son zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental, es decir, una guía del desarrollo del niño, nacidas de las necesidades y frustraciones de este (Navarro, 1995). Si en el transcurso evolutivo el niño logrará todos sus deseos de forma inmediata, no tendría la necesidad de sumergirse en el mundo del juego, por lo que el juego es el medio que posee para satisfacer sus necesidades y proyectarse sobre sus frustraciones de una forma factible. Desde la perspectiva de la escuela soviética, la cultura posee una gran influencia en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles. La experiencia personal del niño, marcada por la influencia social, abre el juego a la razón antropológica y social, lo cual justifica la influencia que las costumbres sociales tienen sobre los juegos infantiles. Una de las aportaciones más interesantes de Vygotsky (1966) es considerar que el desarrollo del juego se une a la acción, al símbolo y a la regla. Con ello, el autor quiere expresar que, según la forma de jugar, o de juego, este trío de manifestaciones va decantándose por una o por otra (acción, símbolo y regla), pero manteniendo la relación con el todo, y ajustándose al momento evolutivo del niño, contribuyendo a potenciar capacidades relacionadas con la lengua (y otras formas humanas de representación simbólica) además de sus habilidades, al facilitar controlar sus procesos cognitivos y emocionales (autorregularse). La importancia de este descubrimiento ha reconocido la evidencia de que estas dos habilidades, lenguaje y

autorregulación, están íntimamente relacionadas (Vallaton y Ayoub, 2009), y que juntas forman los predictores más potentes de los logros académicos de los niños y de su bienestar emocional (Whitebread, Basilio, Kvalja, y Verma, 2012).

Elkonin (2003), muy próximo a los planteamientos de Vygotsky, considera que el juego tiene un origen histórico-cultural. Posee una naturaleza social, obedece a la cultura; por esta razón, los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en la que viven. Uno de los puntos de mayor interés reside en su defensa de la necesidad de estudiar el juego en la historia para explicar el actual papel del juego en el desarrollo psicológico del niño, y para comprender que el comportamiento de juego no difiere en los distintos sistemas sociales que son fruto de las diferentes culturas. El adulto posee un papel esencial en la transmisión cultural y en la acción educativa.

3.3. EL JUEGO COMO MEDIO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD INFANTIL

Desde la psicología del desarrollo se ha trabajado sobre el proceso de la identidad de los sujetos, y aún más acerca de la relación existente en el juego y el desarrollo, aunque parecen faltar estudios más profundos sobre los cambios que se generan sobre la identidad del sujeto, utilizando las actividades lúdicas, potenciadoras de la integración del niño en la vida social (Berg, 1999). Por tanto, la importancia que posee el juego como mecanismo para la formación de la identidad en las etapas de desarrollo queda aún pendiente de estudios más profundos.

Berg (1999) afirma la existencia de una relación entre el abandono del desarrollo emocional en el juego y la necesidad emocional de crear y potenciar una identidad personal, es decir una parte importante de la fascinación del juego aparece de la inconsciente necesidad de construir una identidad en los niños, o dicho de otro modo, de la necesidad de conseguir una imagen de quién se es. A pesar de que el niño está encerrado en sus límites de la infancia, juega en un intento implícito por saber quién es y qué lugar ocupa en su entorno más cercano. A través de los juegos, se embarca en un camino de formación que le permite cristalizar y conformar su propia identidad a partir de la asunción de los diferentes roles que desde su entorno se le ofrecen. En los distintos entornos y situaciones en las que se desenvuelve opta por desarrollar un juego espontáneo o un juego de roles. Estos tipos de juegos se pueden asemejar con el orden social y la previsibilidad razonable de este orden (Berg, 1999). Esta afirmación podría equivaler a decir desde una perspectiva sociocultural que no se puede llegar a desarrollar si no

existe la capacidad de organizar los juegos de roles dentro de los juegos sociales. Mead (1991) establecería un esquema del desarrollo de identidad potenciado a través del juego:

En el desarrollo individual del niño hay dos etapas que presentan los dos pasos que son esenciales en el proceso de alcanzar la autoconciencia. La primera etapa es la del juego “play”, y la segunda la del juego organizado “game”, si se distinguen estos entre sí [...] este periodo como reconoció Froebel, el niño está adquiriendo los papeles de quien pertenece a su sociedad. Ocurre esto porque el niño está excitando en sí mismo las respuestas a sus propios actos sociales [...]. El juego antecede al juego organizado (game). Pues en un juego organizado hay un procedimiento regulado y de reglas. El niño debe no solo adoptar el rol del otro, como lo hace en el juego, sino que debe asumir varios roles de todos los participantes en el juego organizado y gobernar su acción en consecuencia (p. 179).

Desde la psicología evolutiva se asume que existe relación entre el juego, el desarrollo y formación de la identidad, aunque parecen faltar trabajos. Redundando en estos planteamientos, Mead indica que el juego es una necesidad social e individual que incide de forma decisiva sobre el desarrollo de la identidad humana, por lo que se convierte en un instrumento necesario para lograr un desarrollo mental sano.

3.4. EL JUEGO COMO MECANISMO DE ADAPTACIÓN EVOLUTIVA

Para los etólogos el juego es una actividad natural que se desarrolla a partir de patrones de conducta heredados que, como cualquiera de las capacidades innatas, permitirá la adaptación a las diferentes situaciones vitales (Ortega, 1990).

La etología humana estudia el comportamiento humano desde una perspectiva filogenética y su objeto es el conocimiento de qué es lo que pertenece a la naturaleza humana, esto es, qué parte del comportamiento y del conocimiento es de origen innato y, por tanto, genéticamente almacenado y programado (Martínez, 1993).

La etología surge como resultado de la interdisciplinariedad de ramas como la neurobiología, la biología comparada, la psicología y la antropología física (Norbeck, 1974). Esta ciencia ha ido proyectándose sobre diferentes campos de estudio desde una perspectiva evolutiva, siendo el

juego infantil uno de los campos preferidos para su análisis de autores como Eibl-Eibesfeldt (1993), Grammer (1997) o Vandenberg (1978).

Para los etólogos el juego es entendido como un concepto que se debe analizar a partir del juego de otros mamíferos. La especie humana evolucionó hacia una estructura superior, en primer lugar, por componentes utilitarios y por creencias, mostrándose éstas de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y por último, evolucionando y configurando la cultura imperante (Navarro, 1995).

El juego se manifiesta en todas las especies superiores y aparece con más frecuencia y variedad cuanto más alto es el puesto que éstas ocupan en la escala filogenética (Perinat, 1980). Fagen 1974 (citado por Perinat, 1980, p. 32) considera que el juego humano se sustenta sobre dos líneas fundamentales:

- a) La estructuralista: cómo aparece el juego, qué manifestaciones tiene.
- b) La funcional: cuál es su significación adaptativa.

Loizos (1967) justifica el juego desde un punto de vista estructural y afirma que no consiste en ejercitar actividades *sui generis* sino que desarrolla comportamientos que aparecen en distintos contextos vitales para el sujeto. Los etólogos consideran que a través del juego se incorporan pautas de naturaleza agresiva, como por ejemplo perseguirse, agarrar, luchar cuerpo a cuerpo, morder, etc.

Reyes-Navia (1998) afirma que en la especie humana, el niño juega a reproducir actividades adultas. Es decir, el juego no vendría caracterizado, esencialmente, por lo que se hace, sino por cómo se hace. Loizos (1967) sugiere que para el individuo las actividades lúdicas recurren a pautas de comportamiento que son anteriores filogenéticamente y cuya finalidad no es otra que el juego.

La interacción que se desarrolla entre iguales reproduce pautas y comportamientos típicos pero imprevisibles de la especie. Estas acciones desarrolladas durante el juego se ajustan a lo que el contexto "lúdico" demanda a los individuos, siendo una forma de ensayar conductas adaptativas al medio. Estas actividades se dan bajo circunstancias sociales relajadas, es decir, en ausencia de conflicto grupal, de agresión externa, de satisfacción de necesidades vitales más urgentes (Perinat, 1980). Por este motivo se ha interpretado el hecho de que el juego sea

más típico de la infancia al desarrollarse en una atmósfera de protección y de necesidades satisfechas.

El juego desde el punto de vista funcional, es una forma de aprendizaje y de práctica de muchos comportamientos adultos. Sitúa a sus protagonistas en una situación de flujo y reflujo informativo que potencia la capacidad de comunicación entre iguales, la resolución de nuevos problemas, la indagación de situaciones extrañas y además proporciona un mayor conocimiento del entorno próximo, solapándose con la actividad exploratoria desarrollada a través de un plan de juego. En este sentido el juego en su vertiente exploratoria tiene un alto valor de supervivencia para el grupo, pues favorece la plasticidad adaptativa de la cría a los cambios en el medio ambiente (Harper, 1970).

El juego tiene también importancia para el ajuste al grupo. La situación de juego es por lo general social. El grupo de iguales con el que interactúa el niño se desarrolla cuando empieza a ser más autónomo. Esta situación se convierte en un mecanismo de socialización importante (Perinat, 1980), en el que ocupa un lugar primordial el juego.

El niño entra en contacto físico con sus iguales: se persiguen, se dan alcance, luchan, ruedan por el suelo... Todo ello es una manera de evaluar las habilidades propias y las ajenas, permitiendo conocer las consecuencias de las diferencias de tamaño, la fuerza de los compañeros de juegos, sus reflejos de reacción, su tolerancia, etc. En definitiva, es una experiencia crucial que forzosamente tendrá como efecto situar a los compañeros dentro de una jerarquía social que más tarde, en la época adulta, cristalizará (Dolhinow y Bishop, 1970).

Los autores mencionados en este apartado trataron de comprender el proceso de desarrollo humano y todos ellos coincidieron en afirmar que el juego es un instrumento poderoso para consolidar dicho desarrollo. Una vez analizadas las teorías que se exponen, en este trabajo se considera que la teoría piagetana es la que ofrece al lector la explicación más completa por relacionar los diferentes tipos de juegos que van apareciendo en las diferentes etapas de la evolución humana. Aunque resulta una paradoja el hecho de que cuando alcanzamos la edad adulta conservemos rasgos y comportamientos que en otras especies solo definen a los miembros infantiles. Entre esas acciones es necesario destacar el juego.

Tanto desde el punto de vista cognitivo (Piaget) como desde el social (Vygotsky y Mead), el juego es el escenario a través del cual el hombre practica la experiencia cotidiana de medir y

ajustar las propias posibilidades y limitaciones con las de otros individuos, también interesados en comprobar sus límites como así determinan los etólogos (Loizos, 1967; Perinat, 1980).

La actividad lúdica se convierte en el escenario real y simbólico, rico en relaciones interpersonales, emocional y cognitivamente estimulante, en el cual tienen lugar conversaciones sobre la vida y las cosas cotidianas. A través de este elemento subjetivo se negocian normas, se establecen espacios y tiempos en un intento de conocerse como sujeto perteneciente a una colectividad y como ser individual. Según los autores precitados en este trabajo, el juego es visto como una necesidad antropológica plasmada en nuestra carga genética que contribuye desde el punto de vista antropológico, biológico, psicológico y cultural al mecanismo que poseemos para aprender a vivir y ensayar las formas de actuar en el mundo en el que vivimos.

4. EL COMPROMISO CON EL DERECHO A JUGAR

El paso más importante que se da en materia de protección del juego infantil es el que hace Naciones Unidas al aprobar la Declaración de los Derechos del Niño (Asamblea General de las Naciones Unidas, Resolución 1386, 1959).

Teniendo presente la necesidad de proporcionar al niño una protección especial enunciada en la Declaración de Ginebra de 1924 sobre los Derechos del Niño, en 1959 las Naciones Unidas aprueban la Declaración de los Derechos del Niño que incluye 10 principios a través de los cuales se reconoce la necesidad de protección, de igualdad, del sustento, de educación, del amor, del cariño, de la ayuda, y de una crianza equilibrada, tolerante, que potencie un desarrollo equilibrado físico, mental, social, moral y espiritual con libertad y dignidad. A pesar de este importante esfuerzo gubernamental, este documento no es suficiente para proteger los derechos de la infancia, ya que legalmente no tiene un carácter vinculante. Por este motivo, en 1978 el Gobierno de Polonia presenta a Naciones Unidas la versión provisional de una Convención sobre los Derechos del Niño.

Tras diez años de duras negociaciones con gobiernos de todo el mundo, líderes religiosos, ONG y otras instituciones, se aprueba el texto final de la Convención sobre los Derechos del Niño el 20 de noviembre de 1989 (ONU, Resolución 44/25, 1989), cuyo cumplimiento es obligatorio para todos aquellos países que lo han ratificado. Tras este tortuoso camino, este documento entró en vigor en 1990 después de ser firmado y aceptado por 20 países, entre ellos España, de conformidad con su artículo 49. En dicho documento se expone el derecho al juego en su artículo 31. Un derecho que parece diluirse en el desarrollo de una sociedad en la que cada vez hay menos espacios abiertos para jugar, menor seguridad en las calles, menos hermanos con quien jugar y el juguete, útil de la infancia por excelencia, se ha convertido prácticamente en un artículo de lujo de la sociedad de consumo (Reyes, 2012).

5. LA PRIVACIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

Los niños que tienen el acceso limitado al juego sufren un impacto negativo en su desarrollo, salud y bienestar. En la sociedad actual se está reduciendo el tiempo de juego, lo que incrementa su vulnerabilidad. La privación del juego conlleva depresión, comportamientos agresivos y aislamiento social, disminuye la calidad de vida y la capacidad del menor para interpretar las señales sociales que su entorno más inmediato le ofrece (Brown y Vaughan, 2010; Hughes y Dunn 1998; Panksepp, 2007; Pellis y Pellis, 2009; Pellis, Pellis, y Bel, 2010).

Dependiendo de la falta de oportunidades lúdicas, los niños podrían verse afectados en aspectos como:

- Limitado desarrollo motor por los bajos niveles de actividad física.
- Baja capacidad para afrontar situaciones estresantes o traumáticas.
- Deterioro de las capacidades para evaluar y gestionar los riesgos.
- Dificultades para relacionarse con sus compañeros.
- Habilidades sociales pobres, con dificultades para negociar situaciones conflictivas.
- Obesidad infantil.
- Déficit de atención.
- Aislamiento social.
- Riesgo de acoso escolar.
- Incapacidad para utilizar juguetes.

Panksepp (2007) ha utilizado animales (ratas) para investigar las implicaciones que tiene la privación del juego. Este investigador ha identificado un efecto en los cerebros de los roedores sobre la falta de maduración del lóbulo frontal. Esta zona del cerebro es responsable de la resolución de problemas, de la atención, del razonamiento, de la planificación y del procesamiento básico del pensamiento. También se ha demostrado que el jugar apoya el desarrollo de nuevas conexiones neuronales y cambia la estructura arquitectónica de las regiones más importantes del cerebro (Pellis, Pellis, y Bel, 2010). La privación del juego en las ratas provocó que se volvieran más agresivas, y menos capaces de aparearse con éxito, mostrando mayores niveles de temor e incertidumbre en nuevos ambientes.

Los niños menores de 10 años tienen al menos dos veces el potencial de la capacidad del cerebro de los adultos y en la actualidad se está sugiriendo que jugar en los niños pequeños puede tener un papel crítico en la ampliación de capacidad cerebral (Hughes y Dunn 1998).

El juego permite a los niños aprender a comunicarse, a negociar y a escuchar. Estas habilidades ayudan a desarrollar la autoestima y la confianza, y están vinculadas a lo que actualmente se llama "inteligencia emocional", habilidad cada vez más importante para el funcionamiento exitoso (Goleman, 1996).

El jugar es una fortificación contra la discapacidad de la vida (Sutton-Smith, 2008). Los niños utilizan el juego para combatir sus fobias, sus sentimientos y sus emociones negativas; el juego tiene poderes curativos naturales (Frost, Wortham, y Reifel, 2008). Las actividades lúdicas son terapéuticas y beneficiosas para la salud mental. El juego puede ayudar a los niños a hacer frente a circunstancias difíciles o dolorosas, como el estrés emocional o los tratamientos médicos. La Fundación de Salud Mental (1999), mediante el empleo del juego con fines terapéuticos, ha demostrado la mejora y el perfeccionamiento de determinadas habilidades como son la comunicación, la actitud positiva, el desarrollo de aptitudes y destrezas para resolver conflictos, así como la capacidad para reflexionar. Brown (2009) realizó un estudio con sujetos violentos que habían cometido delitos de sangre y comprobó que estos habían sido sujetos a los que se les había privado del juego en sus primeras etapas de la vida. Otro de los estudios realizados sobre la privación del juego demostró que los niños procedentes de padres maltratadores no habían disfrutado en su infancia de situaciones lúdicas con respecto a niños procedentes de familias estructuradas. La dificultad o la falta de juego es solo una parte del patrón general de privación o disposición por lo que se puede concluir que la ausencia del juego en edades tempranas es responsable de conductas desadaptativas en la edad adulta, tal y como se desprende de los resultados obtenidos en varias investigaciones (Valentino, Cicchetti, Toth, y Rogosch, 2011). Incluso los niños que juegan no serán capaces de cosechar los beneficios del juego para su aprendizaje y desarrollo, si no se les da el tiempo, el espacio y los instrumentos adecuados (Whitebread, Basilio, Kvalja, y Verma, 2012).

En síntesis, la evidencia sobre los beneficios positivos de experiencias lúdicas permite convenir en la necesidad de ofrecer oportunidades lúdicas a los niños.

CAPÍTULO SEGUNDO:
LAS LUDOTECAS, ESPACIOS SOCIOEDUCATIVOS

CAPÍTULO SEGUNDO: LAS LUDOTECAS, ESPACIOS SOCIOEDUCATIVOS

1. INTRODUCCIÓN

Ningún hecho objetivo, o una fecha concreta, pueden ofrecernos por sí solos la explicación de lo que hoy entendemos y defendemos como ludotecas. Las raíces de un espacio donde el juego es el protagonista se encuentran en el mismo origen de la educación (Reyes, 2012). Podemos remitirnos a la antigua Grecia, donde el concepto skholé, origen del término schola y otros derivados, “hacía referencia a ocupación y estudio, entendidos ambos significados en su sentido más noble, como ejercicio de contemplación intelectual de la belleza, la verdad y el bien” (Delgado, 2000, p. 25). Este autor señala que cuando Aristóteles habla de ocio, lo hace refiriéndose a la actividad no utilitaria, en la que la mente conquista los espacios más altos de nobleza.

Desde el terreno de la educación formal, las actuales sociedades han acaparado a los niños (cada vez a edades más tempranas) en actividades dirigidas que pretenden la consecución de un objetivo determinado por un adulto. Esta situación ha provocado que los niños cada vez tengan menos tiempo para jugar. Además, los espacios que antes eran utilizados para jugar han sido ocupados por fábricas, edificios, coches, etc. Las calles eran el principal lugar de reunión social, tanto de la población adulta como infantil. En la calle los niños, pobres o ricos, gozaban de sus propios universos lúdicos que utilizaban a su antojo (Caiuby, 1989). Ante esta situación surge la necesidad de crear espacios y medios que se orienten hacia el rescate de los niños de las pretensiones didactistas de los adultos, así como de la inseguridad de las calles como lugar de ocio y diversión infantil.

Almeida (1997) describe las transformaciones que se han producido en las ciudades con relación al juego:

Era, por lo tanto en la calle y en la plaza que los niños jugaban, corrían, peleaban, giraban y aprendían. Es importante colocar que la realidad de las ciudades pasadas no era perfecta, ni para los adultos, mientras más para los niños. Sabemos que en este pasado existieron opresiones, violencia y explotación de todas las formas, a las cuales las personas quedaban sujetas.

Las oportunidades eran mayores para los niños y adultos en lo que concierne al espacio físico y al tiempo (...). En esta época no había lugar para la figura del extraño, del forastero. Todas las personas se conocían. Las pocas calles y plazas dejaron de ser un lugar de encuentro y de aprendizaje colectivo para hacerse simples pasajes, ocupadas por desconocidos, de cuyo peligro era preciso alejar los niños (...) (p. 133)

En los países tradicionalmente preocupados por la educación infantil, las ludotecas constituyen la actual vanguardia para potenciar socialmente los juegos infantiles a través de espacios cerrados porque resuelven a la vez el problema económico de la compra de juguetes, en sus dos vertientes de imposibilidad y despilfarro, la dificultad pedagógica de su selección y la estimulación de los juegos, y permiten conciliar la vida laboral y familiar, además de otorgarle al niño un lugar cerrado donde desarrollar la actividad lúdica (Borja i Solé, 1980a).

Por esta razón las ludotecas se convierten en espacios donde la infancia socializa, poniendo énfasis en el juego como factor imprescindible para el desarrollo infantil (Brodin y Bjock-Akesson, 1992).

En el epígrafe siguiente se describe la articulación de las ludotecas como elemento esencial en la vida del niño, necesario para su desarrollo y su integración en el medio. Posteriormente se analiza la evolución histórica de las ludotecas y se describen los diferentes modelos existentes detallando las características diferenciadoras entre ellos.

2. EL DESARROLLO HISTÓRICO DE LAS LUDOTECAS

Para los niños el derecho al juego es vital, tal y como se determina en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Los niños y adolescentes se han tenido que enfrentar a importantes barreras para poder disfrutar plenamente de este derecho. A lo largo de la historia el juego ha sido una de las actividades constantes y sus principales promotores han sido los niños (Juárez, 2013).

Años antes de ser reconocido el derecho al juego, en 1934, durante la Gran Depresión económica en Estados Unidos, el dueño de una tienda de juguetes situada al suroeste de los Ángeles, sorprende a dos jóvenes robando piezas pequeñas para construir juguetes. Los niños son detenidos y entregados al Departamento de Correcciones. Proceden de familias con escasos recursos económicos por lo que tienen dificultades para comprarles juguetes. Tras reunirse con las autoridades, el centro escolar y el dueño de la tienda deciden que tienen que tomar medidas para evitar que los jóvenes se conviertan en delincuentes. Ante esta situación se abre el primer centro *Toy Loan* el 6 de mayo de 1934, en un garaje en Manchester Park donde se establecen las reglas básicas para su correcto funcionamiento. Este centro se convierte en un servicio de préstamo de juguetes que actualmente sigue funcionando de la misma forma que hace 90 años. Durante una semana los niños y jóvenes pueden acceder a un juguete, registrando el material prestado. Los jóvenes reciben marcas (pegatinas) por devolver el juguete en buenas condiciones. Si consiguen 20 marcas, reciben el "Prestatario de Honor" y ganan un premio del "Gabinete de Honor". El "Código de Honor" es establecido para enseñar honestidad, responsabilidad, cortesía e integridad (Programa *Toy Loan*, 2015).

A partir de esta iniciativa en Europa (años 60) se plantea cómo atender las nuevas necesidades de la infancia. Surgen respuestas en Dinamarca, Bélgica, Suecia o Suiza denominadas *Lekotek*, un sistema de juego más sofisticado que el *Toy Loan*. Los juguetes se clasifican por edades, se garantiza su mantenimiento e higiene, así como la adquisición de un fondo de juguetes capaz de atender a diferentes necesidades. En Centroeuropa se convierte en un apoyo imprescindible para las familias con hijos con necesidades educativas especiales. Tras este recorrido durante la década de los 80 se plantea en España la creación de espacios propios para la infancia denominados ludotecas (Reyes, 2012).

Borja i Solé (2000), define las ludotecas como "instituciones recreativo-educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos

lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes, y de educadores especializados” (p. 89).

Périno (2002) cree que las ludotecas son un lugar dedicado al juego, con la misión de organizar las buenas condiciones del juego. Esta autora lo conceptualiza como un espacio diferente al hogar, donde los niños pueden quedarse solos o bajo la custodia de un adulto responsable, el ludotecario. El trabajo de este consiste en poner en marcha un marco lúdico que tiene que mantenerse a lo largo de todas las sesiones de juego.

Juárez (2013), presidenta de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA), contempla las ludotecas como

lugares de recreación que fomentan el juego libre, en las que se refuerzan los valores universales, la imaginación, creatividad, se socializa, se crean juguetes. Se valora al ser humano en sus diferentes etapas de desarrollo, se obtiene orden, se siguen reglas [...] Hay equidad e inclusión, se siente la libertad de espíritu (p. 127).

La Fundación México Juega las considera como espacios recreativos y educativos, en donde los niños y adultos disfrutan aprendiendo a través de la magia del juego, les despierta alegrías, les empapan de sonrisas y emociones, les transforma y les llena de vida. En la ludoteca se fortalecen valores propios, respetando el entorno y creando lazos de amistad, compartiendo experiencias únicas que hacen mejores a los seres humanos (Fundación México Juega, 2017).

Una ludoteca ofrece recursos para jugar, personal capacitado y el espacio adecuado. Juego, juguete y juegos son el centro de las actividades (Asociación Internacional de ludotecas, 2016). Vial (1988) define estos rincones socioeducativos como lugares en donde los niños pueden tomar prestado juguetes.

Para finalizar este apartado, cabe resaltar la importancia de las ludotecas como lugares de expresión lúdico-creativas, capaces de transformar la vida infantil en imaginación, magia, fantasía y creatividad, donde todos disfrutan desde la espontaneidad, la libertad y la alegría, utilizando el juego y el juguete como instrumentos de desarrollo y crecimiento.

3. LOS MODELOS DE LUDOTECAS

Actualmente no solo existen experiencias en la mayoría de los países de Europa y América del Norte sino también en algunos de Sudamérica (Brasil), Asia (India) y Oceanía (Nueva Zelanda). En muchos casos (sobre todo en aquellas zonas geográficas donde la educación no es considerada como el motor fundamental del país), son todavía experiencias aisladas de difícil localización, pero ya hay países en los que la red de ludotecas es una realidad pedagógica-recreativa apoyada por los municipios u otros organismos públicos o privados, que sustentan sus actividades gracias a la coordinación entre pedagogos, psicólogos, ludotecarios, bibliotecarios, fabricantes de juguetes, niños y padres. Se cuenta con una interesante experiencia materializada en cada lugar de una forma distinta, desarrollando diferentes modelos de ludotecas (Borja i Solé, 1980a). Independientemente del origen y el modelo de las ludotecas, todas ellas persiguen un objetivo común, la creación de un espacio lúdico que facilita el desarrollo del niño mediante el juego y su participación en las diversas actividades lúdicas. Surgen para el encuentro grupal e intergeneracional potenciando el juego de los niños acompañados por los ludotecarios, adultos y jóvenes que asesoran y desarrollan actividades con un objetivo claro: el desarrollo integral de los niños (Funlibre, 2015).

Actualmente podemos llegar a describir tres modelos de ludotecas que intentan otorgar al juego y al juguete el reconocimiento necesario, al ser el medio y el recurso que los educadores, padres y comunidad, pueden llegar a ofrecer a la infancia como sector con características, necesidades y derechos propios. Por esta razón se configuran modelos de ludotecas que se ajustan a las necesidades y peculiaridades de cada entorno, creando servicios muy identificados y concretos. Estos modelos son los que a continuación se explican: modelo europeo, modelo americano, modelo latino-mediterráneo.

3.1. MODELOS EUROPEOS

El modelo anglosajón, con cierto carácter asistencial, facilita material a los niños con necesidades educativas especiales. En Inglaterra en 1960, ayudaban a niños con dificultades, pero con la creación de *Toy Library* (biblioteca del juguete) se recogen diferentes proyectos en el que el préstamo del juguete es el eje estructural de estos servicios (Reyes, 2012). En ocasiones se utiliza *Toy Library* y *Lekotek* como sinónimos. Sin embargo, es necesario distinguirlos (Brodin y Bjock-Akesson, 1992). Cuando hablamos de *Lekotek*, nos referimos a los

espacios y prácticas ludo-educativos dirigidos a los niños con necesidades educativas especiales (actualmente denominadas necesidades específicas de apoyo educativo) y a sus familias. Cuando mencionamos *Toy Library*, hacemos referencia a un servicio facilitador de recursos lúdicos (juguetes). Estos recursos se han convertido en una plataforma de integración especializada que trabaja con servicios más genéricos que se han establecido en diversos países como Japón, Corea, Australia, Brasil, Gran Bretaña, EEUU, Canadá. Su principal objetivo es estimular al niño desde su propia actividad. Tratan de ayudar a descubrir sus propias habilidades y capacidades y muestran a sus padres o adultos de referencia cómo jugar para conseguir dicho objetivo. Su filosofía es el trabajo en equipo, cooperando con otras instituciones que ayudan a los niños. Lekotek evalúa las limitaciones de los niños para después trabajar con ellos y la familia. Los juguetes son utilizados como herramienta terapéutica orientada a provocar un cambio educativo dentro del programa establecido previamente, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo y la discapacidad que tienen. Poseen un servicio de orientación y asesoramiento dirigido a padres y maestros. También cuentan con un centro de diagnóstico y tratamiento dirigido a niños preescolares. Las ludotecas se convierten en espacios que proporcionan un lugar donde los padres pueden compartir información y apoyarse unos a otros y donde los profesionales encuentran recursos para su trabajo (Dockrell y Wilkinson, 1989). Para llegar a esclarecer todavía más los aspectos esenciales que caracterizan al modelo europeo se presenta las siguientes figuras explicativas (figuras 1 y 2).

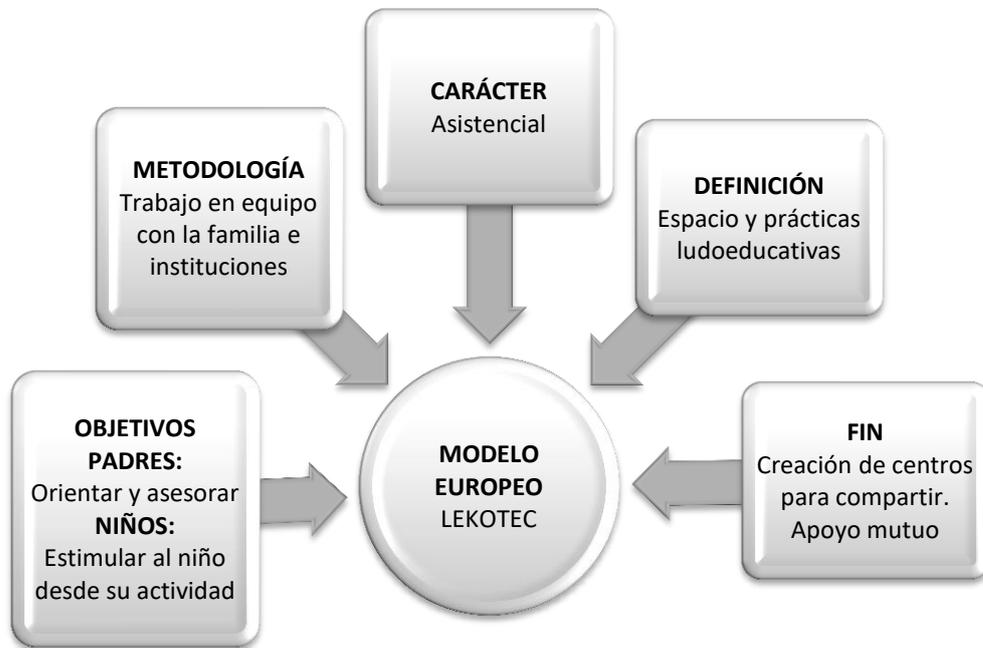


Figura 1. Modelo Europeo de ludotecas (Lekotek).
Fuente: elaboración propia.

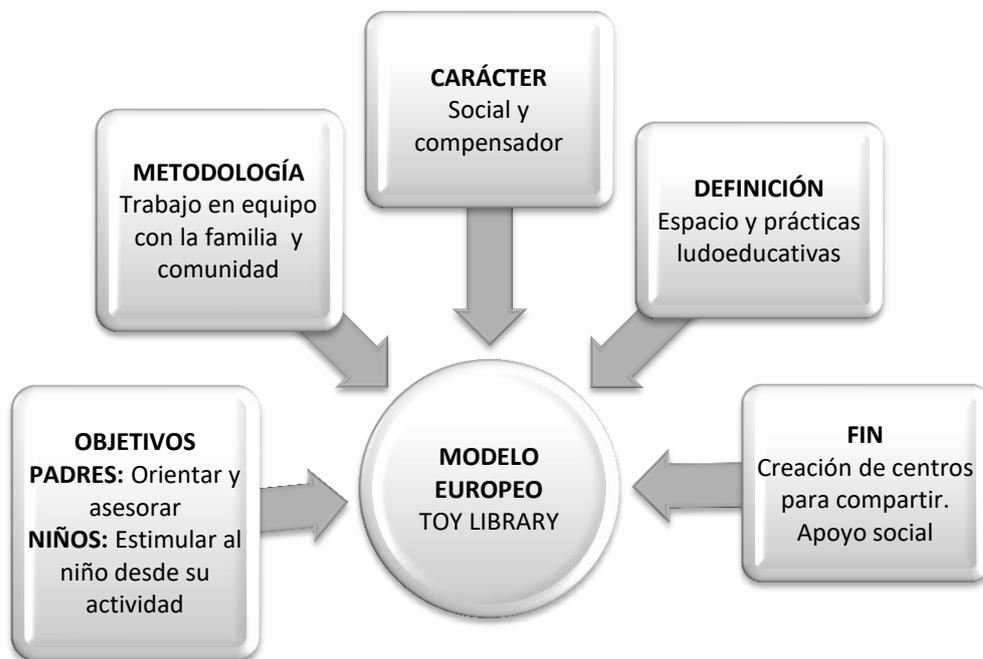


Figura 2. Modelo Europeo de ludotecas (Toy Library).
Fuente: elaboración propia.

3.2. MODELO AMERICANO

El modelo de ludotecas americano es conocido como *Toy Loan* (sistema de préstamo). Son considerados como un servicio comunitario. Ofrecen a las familias la posibilidad de acceder a juguetes y actividades de aprendizajes para los niños y sus familias mediante el préstamo. Estos recursos se desarrollan especialmente en Canadá, EEUU, Australia, Nueva Zelanda, Gran Bretaña y Finlandia. Operan basándose en un modelo de préstamo público centrado en orientar a los padres sobre cómo manejar un juguete y hacerles ver las posibilidades que brinda un instrumento educativo de esta naturaleza. Su principal objetivo es fomentar el desarrollo cognitivo, así como las habilidades lingüísticas a través de la interacción entre padres, niños, juguetes y ludotecarios, proporcionando a las familias con escasos recursos oportunidades para acceder a juguetes.

El acceso a este servicio de préstamo se realiza a través de cuotas entre sus usuarios. Todo lo que se requiere es un carné de socio firmado por los padres o un adulto responsable. Personas de forma individual, grupos y algunas compañías donan todos los juguetes usados al programa. Los centros de *Toy Loan* se organizan a través de voluntarios de la comunidad, ubicándose en parques, centros de recreo y bibliotecas. Los responsables donan su tiempo y energía para gestionar estos recursos sociocomunitarios. Cada centro es distinto a los demás, pero todos siguen las mismas reglas básicas. *Toy Loan* es un recurso para maestros, psicólogos escolares y educadores, los cuales piden juguetes, libros y juegos prestados para utilizarlos en sus áreas de trabajo.

Cada año más de 30.000 niños y jóvenes aprovechan los servicios ofrecidos por el proyecto de *Toy Loan*. Aunque depende de donaciones públicas, las administraciones (en el caso norteamericano, de cada condado) proveen apoyo brindando el espacio para la oficina central y un camión para entregas. Los responsables de cada centro se encargan de separar, clasificar, limpiar y reparar los juguetes cuando es necesario. Las actividades son desarrolladas a través del esfuerzo colectivo de los miembros de una comunidad implicada en proteger los derechos de la infancia y de la juventud de zonas desfavorecidas. Además, las administraciones ayudan a difundir el programa y recomiendan protocolos esenciales para el éxito de esta iniciativa (Programa de *Toy Loan*, 2015). En la figura 3 se pueden contemplar los rasgos más representativos de este modelo.

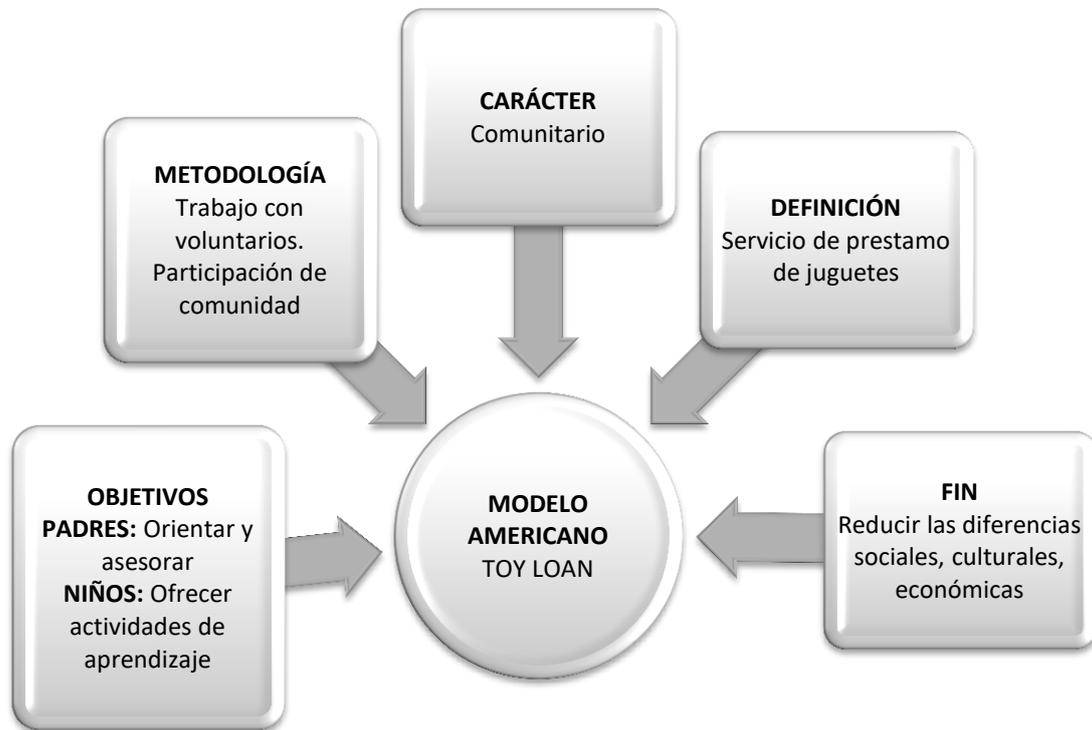


Figura 3. Modelo Americano de ludotecas (Toy Loan).
Fuente: elaboración propia.

3.3. MODELO LATINO-MEDITERRÁNEO

El modelo de ludotecas latino-mediterráneo es aquel que enfatiza el aspecto socializador del juego y el juguete, así como la figura del educador que gestiona este recurso socioeducativo.

En 1984, en el Foro del Congreso de Bruselas, los representantes de las primeras ludotecas españolas acuerdan la postura de impulsar la creación de espacios lúdicos, basados en criterios pedagógicos, sociales y de convivencia de las diferencias. Tras este encuentro, Italia y Portugal solicitaron la presencia de expertos españoles en cursos de formación (Borja i Sole, 1994). Este interés ya denotaba que las ludotecas no eran vistas como simples lugares recreativos. El modelo de ludotecas implica tener en cuenta las necesidades de la comunidad y el apoyo a las familias que utilizan estos servicios como centros culturales y de participación ciudadana, cuestiones que facilitan configurar el carácter educativo y social de estas instituciones. El valor cultural de los juegos y los juguetes permite a los niños descubrir sus capacidades y compartir e introducir socialmente a los usuarios en estos servicios (Borja i Sole, 1994).

Borja i Solé (2000) avala la existencia de un modelo latino, definiendo las ludotecas como:

local con juguetes para que el niño pueda jugar con los que más le gusten y en donde pueda tener la ayuda de un animador especializado en juegos. Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. Para ello, facilitan el juego con la oferta de elementos materiales necesarios, juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego con la orientación, ayuda y compañía que se necesita para jugar (p. 89).

Desde este modelo las ludotecas son consideradas como centros de atención y asesoramiento educativo donde se potencia el juego como instrumento para incidir en el desarrollo de los niños, aprovechando lo que ya se sabía, que el juego y el juguete son buenos recursos para trabajar diferentes aspectos de la infancia (Reyes, 2012).

Cada ludoteca, al igual que cada escuela, posee una forma de ser, única y singular. Sus planteamientos metodológicos quedan reflejados en su proyecto lúdico, configurando unos modelos determinados, nacidos de la necesidad de ofrecer condiciones adaptadas a las características de los niños y de sus familias. Desde que Montessori planeara la conveniencia de adaptar el entorno de la infancia a sus diferentes etapas educativas, se asume que la educación viene de la mano de un buen ambiente. Y el juego lo necesita para poder desarrollarse como se puede ver en el siguiente gráfico (figura 4).

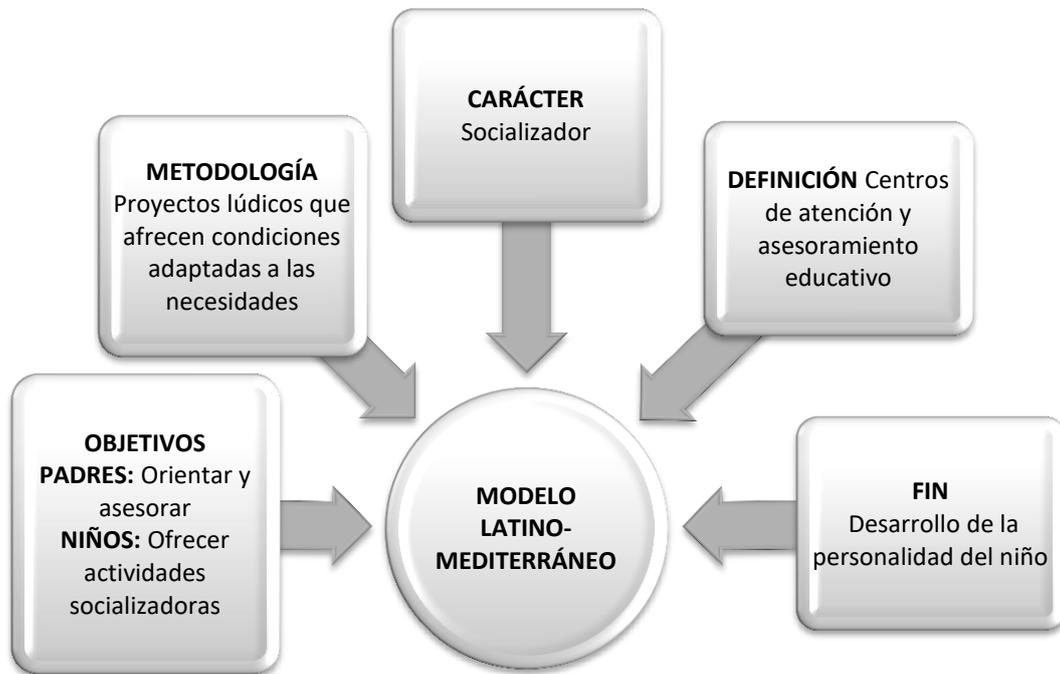


Figura 4. Modelo Latino-Mediterráneo de ludoteca.
Fuente: elaboración propia.

A continuación, en la tabla 3, se pueden apreciar los aspectos relevantes y diferenciadores de los distintos modelos de ludotecas expuestos en páginas anteriores.

Tabla 3

Tabla resumen de los modelos de ludotecas existentes actualmente.

	MODELO LÁTINO	MODELO AMERICANO (TOY LOAN)	MODELO EUROPEO	
			(LEKOTEK)	(TOY LIBRARY)
DEFINICIÓN	Institución recreativo cultural	Servicio de préstamo de juguetes	Espacio y prácticas ludoeducativas	Servicio de ludoterapia
CARÁCTER	Socializador y compensador	Comunitario	Asistencial	Social y compensador
FIN	Busca la integración de los menores en este tipo de servicios	Aminorar las diferencias socioculturales y económicas	Creación de centros para compartir y de ayuda mutua	Apoyo social
METODOLOGÍA	Proyecto lúdico que se oferta en función de las condiciones del contexto	Inscripción previa Trabajo con voluntarios (gestores) La comunidad dona los juguetes	Trabajo en equipo con la familia e instituciones	Trabajo en equipo con la comunidad y familia
OBJETIVOS	PADRES	Apoyar a las familias	Orientar y asesorar sobre las posibilidades del juego	Orientar y asesorar de cómo desarrollar sesiones de juego que sean estimulantes
	NIÑOS	Desarrollar la personalidad a través del juego	Ofrecer actividades de aprendizaje	Estimular al niño desde su propia actividad

Fuente: elaboración propia.

Las ludotecas educan a partir de la utilización del juego y el juguete como recurso de ocio y diversión, potenciando la actividad lúdica como medio de mostrar los valores, normas y actitudes imperantes en un entorno determinado. Son organismos vivos interconectados en la comunidad, en interacción constante con sus miembros, relacionándose con individuos, grupos, instituciones, ofreciéndoles unos servicios que le son propios y diferenciados, orientados a ofrecer a las familias, los instrumentos para el desarrollo equilibrado y armónico de los niños.

CAPÍTULO TERCERO:
EL DESARROLLO DE LAS LUDOTECAS EN ESPAÑA

CAPÍTULO TERCERO: EL DESARROLLO DE LAS LUDOTECAS EN ESPAÑA

1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo se hace un recorrido por la historia para reflejar los factores que intervinieron de forma decisiva para la creación y la configuración de las ludotecas en nuestro país.

Tras el desarrollo de los nuevos espacios socioeducativos (ludotecas), se deben analizar los cambios producidos durante los últimos años y cómo los actores sociales y políticos los han vivido, respondiendo y configurado estas nuevas situaciones. Aparecen también cambios teóricos y prácticos de lo que conocemos como cultura, economía o educación (Reyes, 2012). Desde una diversidad de postulados se trata de ofrecer una explicación de lo que se quiere construir, así como los elementos sobre los que sustentar un sistema socioeducativo que ofrezca respuestas a las necesidades que la nueva sociedad demanda.

Finalmente se analizan las características que definen las actuales ludotecas, así como sus funciones y ámbitos de compensación con los que se trabaja para disminuir las brechas socioeconómicas, físicas y psíquicas de los usuarios de estos espacios.

2. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA CREACIÓN Y EVOLUCIÓN DE LAS LUDOTECAS COMO ESPACIOS EDUCATIVOS

Con la transición democrática, se inicia un período esperanzador que supuso la gran apuesta común por un estado diferente, abierto, plural y generador de futuro. Esta etapa, “con sus luces y sus sombras, trajo consigo una serie de transformaciones” (Reyes, 2012, p. 139). En estos momentos, colectivos de muy diversa procedencia comienzan a transmitir la preocupación sobre cómo atender las necesidades de la infancia y la juventud, con el fin de potenciar su desarrollo mediante propuestas de carácter educativo, social y familiar.

En la década de los 70 se produce una importante aceleración a través de la cuál arranca una serie de transformaciones que inciden sobre determinadas estructuras de la sociedad y que repercuten de forma significativa sobre la composición y la dinámica de la vida cotidiana de los españoles. Las tendencias socioeconómicas imperantes en ese momento histórico configuran un panorama social que demanda la reformulación de las iniciativas y prioridades en materia social, económica y educativa.

A partir de la década de los 80 se produce una contención del gasto social en las administraciones públicas centrales. La transferencia de las competencias a las comunidades autónomas deja en evidencia los limitados recursos, las deficientes infraestructuras existentes y la ausencia de una política social integral que asuma los cambios y dé respuestas a los problemas estructurales que se producen entre la ciudadanía (Cabrero, 1989).

En esta compleja realidad, los ciudadanos comienzan a demandar nuevos o más amplios servicios sociales en consonancia con las necesidades propias de la cultura del bienestar. Junto a estas demandas surge la idea de que las transformaciones sociales deben ser competencia del conjunto de la sociedad y no solo del Estado. Por este motivo en determinados lugares del territorio español (como es el caso de Madrid, Cataluña, Andalucía), diferentes agrupaciones analizan el contexto en el que se encuentran la infancia y la familia y empiecen a diseñar recursos que atiendan a las necesidades de estos colectivos, en un intento de reajustar las funciones de las administraciones y de otras instituciones.

El crecimiento urbanístico vivido en esta época provoca la desaparición de los espacios comunes para el juego. Se van desvaneciendo las relaciones de vecindad, el número de compañeros de juego disminuye, el tiempo libre de las familias se reduce, como afirma Reyes (2012), elementos que de forma natural propician el juego. Surge por ello la necesidad de

buscar alternativas que cambian los escenarios que generaciones anteriores habían conocido. Por lo tanto “el juego, corriendo el peligro de desaparecer de las calles por el desarrollo urbanístico, comienza a considerarse un bien cada vez más escaso” (Reyes, 2012, p. 140). En este contexto social, económico, cultural, las instituciones públicas y privadas tuvieron que luchar porque los derechos de la niñez fuesen respetados. Hasta no hace muchas décadas, la familia y la escuela eran el referente que marcaba los ritmos de las vidas infantiles. Hoy en día las transformaciones vividas en estas dos instituciones han hecho que se modifiquen sus ritmos, sus funciones, así como la percepción que la sociedad tiene de ellas.

Las políticas educativas desarrolladas durante las décadas de los 80 y 90 otorgan un importante margen de maniobra para la construcción de instituciones socioeducativas destinadas a educar en el ocio y el tiempo libre, aunque esto no lleva a una democratización de las mismas (Reyes, 2012). En muchos casos, estas instituciones nacen para dar respuestas a las reivindicaciones que desde determinados grupos sociales hacen ante la falta de mecanismos que complementan a la escuela.

La incorporación de la mujer al ámbito laboral viene acompañada de un sistema de apoyo familiar adaptado a su nuevo rol social, lo que la obliga a asumir una mayor carga de trabajo, afectando negativamente a su calidad de vida (Fraguela, Lorenzo, y Valera, 2011). Esto provoca una reestructuración del tiempo libre infantil, ya que los padres no pueden compartir con sus hijos su tiempo y deben ocuparlo con actividades programadas (Tonucci y Rissotto 2001). Surgen entonces movimientos sociales liderados por mujeres que reivindican la creación de recursos y servicios que atienden las necesidades de la infancia y la juventud. Esta toma de poder de las mujeres se potencia por su situación familiar/laboral, por el interés general que esto entraña y por la participación activa en las políticas democráticas que se ponen en funcionamiento en España, tras varios decenios de dictadura (Solsona y Treviño, 1990). Esto supone dar un paso más. Frente a las políticas de conciliación enmarcadas dentro del ámbito laboral, hay que desarrollar políticas específicas de tiempo libre (Treviño, Vidal, y Devolder, 2007). Las mujeres intervienen directamente en el desarrollo de iniciativas comunitarias para sacar adelante a sus familias. Como en otros momentos históricos, los logros llegan desde la base de la sociedad (Reyes, 2012). Los avances en esta dirección provocan un aumento del bienestar social y contribuyen a un mayor desarrollo económico y social siendo las propias familias las que dan otro sentido y contenido al proceso socioeducativo de sus hijos (Rodríguez, Vila, y Freixa, 2008; Soto, 2005). Ante esta situación surge la necesidad de definir

iniciativas de carácter pedagógico-social que se proyecten sobre las problemáticas específicas que viven las familias con hijos, lo cual repercute de forma decisiva para el desarrollo de propuestas concretas como son las ludotecas.

Las ludotecas responden no solo a la regulación que se hace sobre ellas, sino a las demandas socioeducativas de quienes quieren tomar un papel protagonista, asumir una responsabilidad y actuar bajo unos criterios que, posiblemente compartan con la educación formal, pero que no están siendo respondidos, o quizás reconocidos, ya que no tiene porqué ser la escuela donde se reproduzcan ambientes de desarrollo y libertad (Reyes, 2012, p. 147).

Profesionales de la educación no formal analizan los recursos socioeducativos y asistenciales existentes en otros lugares del mundo (Canadá, Suecia, Francia, Italia...) e investigan la forma de implantarlos en nuestro país. A finales de la década de los 70, la palabra "ludoteca" comenzó a escucharse en los grupos de profesionales del tiempo libre y de la educación. Esta circunstancia permite ver la existencia de una implicación social, política y económica de desarrollar estas instituciones en determinadas zonas deprimidas del territorio español. Esta postura se convierte en el pilar fundamental sobre el que se sustenta la creación de estos servicios de carácter socioeducativo. La preocupación por la infancia se convierte en uno de los protagonistas fundamentales del cambio educativo, familiar y social del pasado siglo, de tal forma que el siglo XX es denominado por algunos como "El siglo de la infancia" (Aries, 1988).

En este momento, las ludotecas comienzan a ser definidas como centros que ofrecen un espacio adecuado donde jugar y un asesoramiento a los padres sobre los juguetes. Las publicaciones sobre el valor del juego, la formación sobre el juego y las ludotecas son cada vez más frecuentes a lo largo de esta década, entrando a formar parte del amplio corpus de discusión pedagógico en nuestro país (Payá, 2007).

Una década más tarde (años 90), el carácter de las ludotecas se amplía y se comprueba la necesidad de utilizar y desarrollar recursos de esta naturaleza por razones socioeconómicas. Se convierten en una realidad bien configurada, presente en determinadas zonas de la geografía española (Cataluña, País Vasco, Galicia, etc.), y los usuarios de estos servicios comienzan a ver que las ludotecas son recursos que dan salida a determinados problemas que plantea la sociedad española. A través de un proyecto de carácter socioeducativo y personal cualificado, estos centros se convierten en instituciones de educación no formal, que facilitan los

mecanismos para integrar a usuarios a su entorno más inmediato, ofreciendo la posibilidad a niños y jóvenes de un lugar donde jugar, de encontrarse con juegos y juguetes y con un grupo de iguales con los que compartir experiencias y vivencias. Según Borja i Solé (2000) en nuestro contexto sociocultural las ludotecas nacen para cubrir las necesidades (físicas, psíquicas y socioculturales) provocadas por un desigual desarrollo en el que no se tienen en cuenta la importancia del juego para los miembros de la sociedad. Una vez analizada la importancia de un servicio de esta naturaleza, gracias al esfuerzo de un significativo grupo de ilusionados profesionales de la educación, del tiempo libre y del juego se comienza a implantar ludotecas, aunque con un desigual desarrollo, dependiendo de las Comunidades Autónomas, del ayuntamiento o de la tradición lúdica de la localidad, ya que la ludoteca siempre depende de su contexto social, cultural y educativo y de quién la financia (Borja i Solé, 2000).

Sobre estas bases nacen las primeras ludotecas en España, respondiendo a las situaciones que se han descrito aunque deudoras de su propia historia, una historia construida y creada por las personas que la impulsaron, los lugares en los que surgieron y el día a día de los niños que soñaron, aprendieron y disfrutaron entre sus paredes, es decir, que jugaron (Reyes, 2012, p. 170).

Con la creación de estos espacios se reivindica el valor y el poder del juego generado a lo largo de la historia y que se considera arrebatado por un despiadado desarrollo urbanístico que durante décadas se produce en nuestro país, incidiendo de forma negativa en el desarrollo y aprendizaje natural de los niños.

3. CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTUALES LUDOTECAS EN ESPAÑA

Las ludotecas son espacios intencionalmente diseñados para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, la familia y la comunidad. Deben estructurarse previa especificación del marco ético y los objetivos desde las políticas y los programas, aprendiendo a actuar con justicia y ecuanimidad respecto a otras personas, razas, sexos, etc., de forma concreta, sin dejarlo al azar (Barbarroja, 2008, p. 1).

Estos espacios sociocomunitarios ofrecen métodos, soluciones, guías que ayudan a sus usuarios a solventar la problemática de la falta de espacios de juego que vivimos actualmente en las ciudades, permitiendo a los adultos trabajar para inculcar principios a los niños, para que en un futuro sepan interactuar e integrarse efectivamente en su entorno más inmediato, a través de la participación. Por lo tanto, desde las ludotecas se impulsa un trabajo que permite potenciar las dimensiones que se encuentran inmersas dentro del concepto (juego), generando procesos de construcción de sujetos.

Autores como Borja i Solé (2000), Marín (2012), Paredes (2002), Reyes (2012), Vial (1988), y Welsh y Bailey (2010), coinciden en determinar las características que debe reunir una ludoteca. Estas se resumen en que son espacios de encuentro entre niños que:

- Tienen una gran diversidad de juguetes destinados a niños y sus familias.
- Deben ser accesibles a niños y familias de todos los extractos sociales.
- De ser dirigidas por un agente de intervención, el ludotecario, quien toma el papel de dinamizador del centro.
- Poseen juguetes para el préstamo.

Esto significa que las ludotecas asumen una serie de funciones que facilitan los procesos de construcción de identidad personal, social y cultural, a través de las cuales se valoran y se respetan las diferencias sociales e individuales, convirtiéndose en el eje motriz de la dinámica desarrollada en estas instituciones (respeto, solidaridad, participación) (Pellis, Pellis, y Bell, 2010).

En consecuencia, las ludotecas buscan diseñar y adecuar ambientes de socialización y aprendizajes ricos en contenidos, sensaciones y percepciones que invitan a todos los usuarios a la búsqueda personal de las capacidades y posibilidades de expresión de las mismas, a

nuevas formas de actuar y de configurar la realidad (Ozanne y Ozanne, 2011). Por ello se trata de estructurar una ludoteca a través de un proyecto de actuación, y desarrollarlo como si fuese un proceso genuino de construcción colectiva que siga los siguientes criterios:

- Que la comunidad y particularmente los niños y las familias en interacción con el ludotecario y las instituciones comunitarias, realicen una evaluación inicial y diagnóstica.
- La organización de grupos de trabajo con la participación de los usuarios del servicio (familias y niños).
- El establecimiento de unas normas de funcionamiento, acordadas y aceptadas por los agentes participantes.
- El desarrollo de una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos de manera formal, y traducirlos en herramientas y técnicas. Este conocimiento posibilita los procesos de reflexión, toma de conciencia, y capacidad de toma de decisiones para cualificar la acción.
- Todo el proceso de creación de una ludoteca ha de estar asentado sobre un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos.

Se puede afirmar que las ludotecas, desde las actuales perspectivas, son centros y motores de desarrollo comunitario. Desde el punto de vista pedagógico constituyen un mecanismo de socialización que facilita el desarrollo de las competencias de sus usuarios, a través de la pedagogía del juego y el juguete. Las metodologías empleadas evolucionan desde el enfoque tradicional a la pedagogía social y de desarrollo comunitario, incidiendo sobre los agentes sociales de la comunidad convirtiéndolas en instrumentos de respeto y promoción de los derechos de niños y jóvenes (Funlibre, 2006).

4. FUNCIONES DE LA LUDOTECA EN ESPAÑA

El juego desarrollado desde las ludotecas ha de contar con una estrategia pedagógica que permita estimular el despertar de la creatividad, la formación en valores, el aprecio por las diferencias físicas, psicológicas y sociales, el encuentro de la diversidad cultural, el aprendizaje de las formas de relación con los otros y la naturaleza, y en general la promoción de seres humanos más sensibles y capaces de convivir felizmente en el seno de la comunidad.

Ante las amplias posibilidades que ofrecen las ludotecas se deben estudiar en profundidad las funciones que esta institución socioeducativa cumple para comprender mejor su trascendencia e importancia en el desarrollo infantil y familiar. Por este motivo se comentan a continuación las funciones que cumplen en relación a los padres y los niños.

4.1. FUNCIONES RELACIONADAS CON LOS NIÑOS

Garón (2012), afirma que si lo que queremos para el futuro son adultos motivados, activos, equilibrados, se debe dar a los niños de hoy, en todas las culturas, el derecho a jugar. Las ludotecas ofrecen a los niños la posibilidad de cumplir el derecho a jugar a la vez que desempeñan otras funciones en el desarrollo infantil, tal y como señala la figura 5:

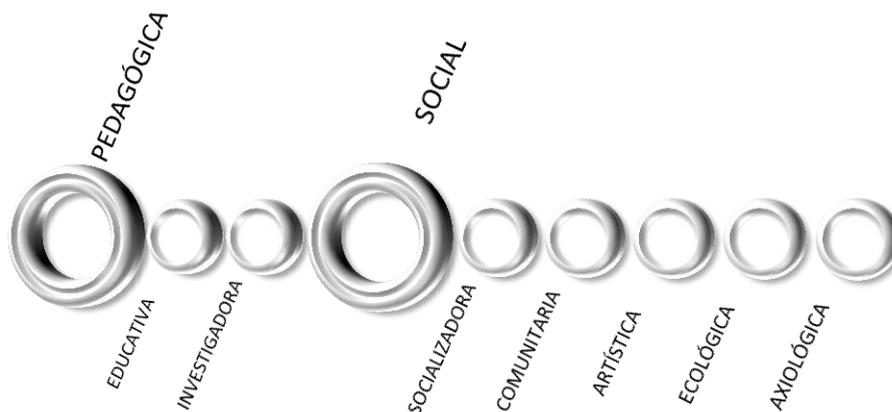


Figura 5. Funciones que cumplen las ludotecas en relación con los niños.

Fuente: elaboración propia.

4.1.1. FUNCIONES PEDAGÓGICAS

El juego es valorado pedagógicamente en las primeras etapas de la vida de un niño, pero menospreciado desde procesos intelectuales superiores (Monroy, 2003). En nuestro contexto se considera como una pérdida de tiempo y no es comprendido en el desarrollo social y cultural de los individuos. Sin embargo, se analiza detenidamente qué es el juego y cuál es el impacto que tiene sobre el sujeto, se comprueba que trasciende de la infancia y se expresa en la cultura en forma de rituales, competencias, habilidades, destrezas, etc., necesarias para poder sobrevivir en un entorno cambiante y dinámico.

Función educativa

Los espacios donde se desarrollan los niños son contextos complejos (Bordogna, 1983), en los que se necesitan mediadores que les faciliten el contacto con su realidad y les posibilite el desarrollo para encontrar su hueco en la sociedad en la que viven. Los juegos y los juguetes pueden ser instrumentos catalizadores de inclusión en la sociedad, ayudándoles a controlar sus impulsos, a dilatar sus necesidades, a controlar su rabia o a favorecer su imaginación.

El niño se nutre de todo aquello que ve en su entorno más inmediato. Es un ser activo en constante movimiento, con la necesidad de descubrir y construir sus propios espacios, siendo los juguetes los instrumentos más idóneos para ello. Dentro de su universo lúdico, el niño va descubriendo el mundo de los objetos y se va esforzando para comprenderlos y conocerlos (Borja i Solé, 1980a).

La ludoteca ofrece a los usuarios la posibilidad de jugar con una importante colección de juguetes de calidad y con ello potenciar el desarrollo del niño en todos sus aspectos. La ludoteca educa y desarrolla el espíritu lúdico (Barbarroja, 2008), ya que no podemos olvidar que el juego para el niño debe ser algo necesario e indispensable como el comer o el dormir (María, 1985).

Función investigadora

Es de especial trascendencia la función de investigación de las ludotecas, ya que son el terreno de pruebas más real que puede existir para todos los juegos y juguetes que entran en ellas (Brougère, 2002). Sin duda un juego o juguete que ha pasado por la evaluación de la ludoteca con calificación positiva es apto para los niños de cualquier otra parte del mundo. Por el

contrario, la inexistencia de ludotecas (o su no utilización) implica un riesgo de no aceptación por parte de los niños o, lo que es peor, de no adecuación o incluso de peligrosidad de dichos juegos y juguetes (Borja i Solé, 1980). Una acción educativa de gran trascendencia para el niño es el hecho de que escoja los juguetes con los que quiere interactuar, aunque sus elecciones conlleven consecuencias aparentemente negativas (complejidad del juego, falta de espacio para manipular el juguete, etc.). Es eligiendo y viviendo las consecuencias de una mala decisión como un niño aprende a decidir adecuadamente, mostrándole los factores en los que se tiene que fijar para realizar la próxima elección (Borja i Solé, 1980a).

4.1.2. FUNCIONES SOCIALES

La ludoteca sirve como instrumento que facilita el impulso innato del niño hacia el juego y lo orienta hacia un desarrollo integral y positivo evitando que camine por cauces no adecuados.

El juego para el niño no es sólo una pausa divertida con una finalidad determinada, sino su manera de acercarse al mundo de los adultos de los que extrae guiones y pautas para sus actividades. Su objetivo es refinar y precisar sus propias estrategias, bien con una finalidad cognoscitiva o bien con una de carácter socio-afectivo (Bordogna, 1983).

Función socializadora

La ludoteca tiene un importante papel formativo, ya que en ella encuentran compañeros de juego además de juguetes que quizás no poseen en sus hogares. Jugando en grupo los niños aprenden a compartir las normas sociales imperantes en su entorno (Brougère, 2002), cooperan en la realización de tareas conjuntas, comparten no solamente objetos materiales sino también angustias, temores, miedos, etc. La ludoteca permite acceder a juguetes que los usuarios de este servicio han de respetar, utilizarlos bajo unas normas determinadas de antemano para facilitar a los demás usarlos en sucesivas ocasiones en buen estado. A través de un servicio de esta naturaleza, los niños aprenden a tomar interés por los juguetes que no son suyos, ofreciéndoles la oportunidad de separarse del juguete en la fecha prevista, de adquirir la noción del tiempo, de apreciar la puntualidad, sobre todo si sufre retraso en el momento en que el juguete que ellos esperan tarda (María, 1985).

Los padres son los encargados de reforzar esta tarea, haciéndoles responsables de los objetos que sus hijos eligen para disfrutar de ellos en sus casas, recordándoles cuáles son las obligaciones que han de cumplir con la ludoteca, educando a los niños en el respeto de los bienes comunitarios. Es una educación por y para la convivencia social, lo que permite superar el individualismo y la sobrevaloración de la propiedad privada.

A partir del juego y de los juguetes los niños interiorizan ese respeto y pueden habituarse a considerarlo como algo normal en sus vidas, indispensable y necesario para una mejor convivencia.

La ludoteca, en este tipo de socialización a través del juguete y de los juegos, se convierte en el marco ideal donde se hacen tangibles las ventajas de estos valores de respeto a los otros, donde se puede experimentar el respeto a sus semejantes y a las cosas que allí se utilizan. Por esta razón la ludoteca despierta el sentimiento de responsabilidad y de la vida social, y desarrolla una nueva relación gracias al objeto que no se posee en exclusividad, sino que se comparte (Borja i Solé, 1980, p. 47).

El juego ayuda a los niños a asumir su independencia y su identidad. Adquieren conocimientos e información aprendiendo sus límites personales y los usos sociales imperantes en su entorno. Mediante el juego los niños crean lazos duraderos de amistad (Mos y Boodt, 1991).

Función comunitaria

Las ludotecas son centros de dinamización social y cultural, donde los habitantes del barrio se pueden reunir fomentando las relaciones sociales entre vecinos. La participación se define en relación con los procesos de compartir las decisiones que afectan a la vida propia y a la vida de la comunidad en la cual se vive. Se construye un conjunto de libertades y criterios con los cuales se deben juzgar las democracias (Caride, 2014; Hart, 1993).

Las ludotecas se convierten en espacios de animación infantil, juvenil y familiar con un amplio campo de posibilidades recreativas-formativas-participativas. La participación, como medio y como fin, requiere de un proceso gradual e integral en relación con la formación de las personas, la construcción de la ciudadanía, los mecanismos y los espacios de participación, el acceso a la educación y a la información (Barbarroja, 2008; Funlibre, 2015).

La ludoteca permite el desarrollo y fomento de los valores universales en el ser humano, junto con el acompañamiento de la sensibilización hacia la aceptación y el respeto por la diversidad, que van a dar como resultado el fomento de una cultura civil y sana, permitiéndole hacer los primeros ensayos sociales mediante el juego y los juguetes (Appell, 2002). La dinámica desarrollada en una ludoteca ha de estar configurada sobre un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos (Barbarroja, 2008).

Función artística

A través de la diversidad de los materiales y el acervo lúdico que hay en la ludoteca se sensibiliza y se fomenta la imaginación mediante el interés por las artes: literatura, teatro, pintura, música, cine, etc. El juego ofrece la oportunidad idónea para ampliar el pensamiento imaginativo y la creatividad (Fundación Crecer Jugando, 2015), convirtiéndose en un medio ideal para que emerjan este tipo de aptitudes, ya que demanda una mente abierta e imaginación (Singer y Singer, 2005).

Las transformaciones simbólicas que se producen dentro del mundo de la fantasía parecen ser la clave que relaciona el juego con el pensamiento creativo (Barnett, 1998).

Función ecológica

Sobre la base de las actividades lúdicas realizadas en estos espacios se informa y se crea la conciencia sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente. Se les enseña el valor del reciclaje y del consumo responsable. También en estos espacios se enseña a cómo aprovechar la “basura” para la creación de juguetes, manualidades, reciclado de papel y el cuidado del planeta (Juárez, 2013).

Función axiológica

El juego es considerado como una vivencia social, inclusiva, comprometida y altruista en la que predomina la voluntad de cooperar desinteresadamente en tareas de ayuda a otras personas. Permite generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilita organizar los saberes y los conocimientos que poseen los usuarios de las ludotecas y ampliarlos y traducirlos en herramientas y técnicas que facilitan los procesos de reflexión, toma de conciencia, y la capacidad de toma de decisiones (Barbarroja, 2008) para cualificar y mejorar las acciones

solidarias. Se estimulan las actitudes parentales fortaleciendo la toma de decisiones, la creación de hábitos saludables, la autoestima, la resiliencia o el manejo de las emociones.

4.2. FUNCIONES RELACIONADAS CON LOS PADRES

No hay que confundir las ludotecas con una escuela para padres, pero los profesionales que en ellas trabajan pueden desarrollar iniciativas para que los niños reciban una educación adecuada en el ámbito familiar. Los servicios que se pueden ofrecer se concretan en préstamo de juguetes, orientación pedagógica, y procesos de comunicación entre padres e hijos (permitiendo comprender y analizar el desarrollo de los hijos, detectar dificultades de aprendizaje...).

Las ludotecas pueden ayudar a superar la ignorancia de los padres sobre el valor del juego, no sólo prestando los juguetes a los niños, sino también informando a los padres sobre la importancia del juego (Monroy y Sáez, 2012).

Para lograr los resultados esperados en la gestión-organización ludotecaria es necesario apuntar hacia el desarrollo de las siguientes funciones de las ludotecas con respecto a los adultos (figura 6):

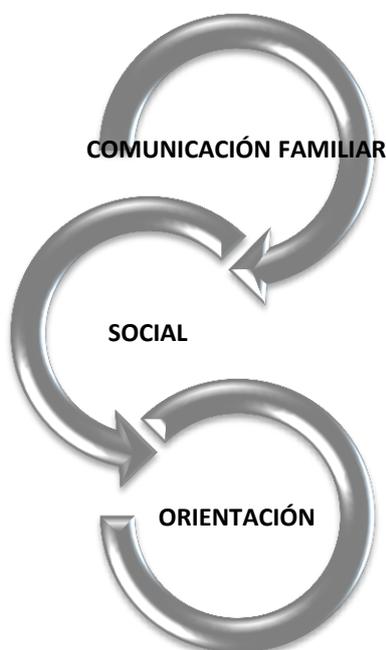


Figura 6. Funciones que cumplen las ludotecas en relación con los padres.

Fuente: elaboración propia.

Función de comunicación familiar

La ludoteca se convierte en un mecanismo de comunicación entre los miembros de la familia. Mediante la utilización del juego y de los juguetes aumentan y se mejoran las relaciones entre generaciones, principalmente entre padres e hijos, estableciéndose canales de comunicación y de participación del que se benefician niños y adultos.

Durante la primera infancia la función básica de los padres ha de consistir en proporcionar acciones y situaciones con objetos de su medio más cercano, facilitándoles la manipulación y el desplazamiento con objetos y lugares con el fin de que pueda percibir libremente su entorno más próximo. En este contexto el medio y el recurso más idóneos que se le puede ofrecer a un niño son el juego y los juguetes. A través de ellos se favorece la diferenciación de reglas dentro de cada rol mediante situaciones lúdicas. Durante la infancia es importante facilitar modelos de comunicación positivos con el fin de que el niño distinga e identifique los diferentes roles, normas, etc., existentes en su entorno más cercano. Los padres constituyen el ideal que los hijos quieren imitar; por tanto, una buena comunicación con sus padres o adultos de referencia facilita la adquisición y la integración en su medio más cercano. A través del juego los padres alientan a sus hijos a que emprendan acciones sin sobreprotección, aceptando sus iniciativas y permitiéndoles errar, sin exigirles más allá de sus posibilidades. A través del juego compartido los niños aprenden los límites y procedimientos para la adquisición de los conocimientos, orientando sus experiencias hacia su propia actividad y hacia el mundo extrafamiliar.

Función social

Las ludotecas se convierten en espacios de participación familiar, de modo que surge la necesidad de crear lugares para la socialización y el aprendizaje a través de los diversos juegos donde se escenifican los distintos roles procedentes de las estructuras sociales que surgen de las comunidades y facilitan el aprendizaje de habilidades y destrezas para la resolución de conflictos (Funlibre, 2015).

Para la consecución de esta afirmación tenemos que desarrollar mecanismos, prácticas y espacios que potencien los procesos de participación familiar en la dinámica de las ludotecas, siendo estos, debidamente contextualizados en función de la edad de los usuarios, condiciones sociales y mecanismos de toma de decisiones.

La movilización y participación de los padres en el marco de una institución como ésta tiene que repercutir no solamente en una mejora en la educación familiar, sino también en el modo de concebir la animación de los centros socioeducativos dentro del barrio. Esto implica que los padres pasen de ser consumistas pasivos a organizadores activos de tareas pedagógicas para la ocupación del tiempo libre de sus hijos.

Función de orientación en la compra

En general, la ludoteca permite ahorrar los gastos excesivos que representan los juguetes para la economía familiar, juguetes que con frecuencia son olvidados rápidamente (Borja i Solé, 1980a). En muchas ocasiones, desde la propia ludoteca se deben emprender acciones de concienciación sobre la compra de juguetes sin criterio, ya que a veces se generan importantes problemas que pueden alterar la dinámica familiar. Por este motivo, desde estos espacios se pueden realizar importantes tareas de concienciación sobre la importancia que posee el préstamo de los juguetes. Además, la ludoteca y su servicio de préstamo contribuyen a comprobar los gustos de los niños, así como las características de cada juguete elegido por los menores, sin correr el riesgo de gastar dinero inútilmente o llenar la casa de objetos inservibles. Los padres no solo aprenden lo que sería un buen juguete, sino también las diferencias entre buenos y malos juguetes, así como las consecuencias de una relación inadecuada con los juguetes para el desarrollo de sus hijos.

La sociedad actual ha cambiado a un ritmo frenético y con ella los espacios socioeducativos de su entorno, pero estos últimos no se han adaptado a los cambios para dar respuestas adecuadas a las demandas que los diferentes grupos sociales necesitan. Ya no basta con dominar recursos didácticos, es necesario crear centros socioeducativos desde un entorno social positivo, con el fin de poder transformar la comunidad en un ambiente socializador y educativo. Las actuales ludotecas ofrecen un referente tanto teórico como práctico para la inclusión de los sujetos en su medio más inmediato. Dentro de este ámbito de intervención socioeducativa se facilita la definición y la materialización de las funciones sociales, educativas, participativas y dinamizadoras que desde las ludotecas se desarrollan de una manera integral.

Para finalizar este apartado es importante destacar que la investigación sobre los beneficios del juego es universal. Los niños utilizan el juego para explorar el mundo, desarrollar su mente, fomentar su socialización, resolver problemas, adquirir habilidades, reconocer sus capacidades para comprender el mundo que les rodea utilizando su experiencia lúdica para su desarrollo

tanto físico como emocional. Por ello podemos hablar de los importantes beneficios que nos proporciona el juego como actividad incombustible de desarrollo, fantasía, imaginación y de disfrute familiar (Whitebread, Basilio, Kuvalja, y Verma, 2012) y que aparecen reflejados en la siguiente tabla (tabla 4).

Tabla 4
Beneficios del juego familiar para el niño.

BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL NIÑO
- Le proporciona confianza para enfrentarse a otras tareas.
- Jugar es un desafío continuo para el niño.
- Le hace sentirse valorado e importante.
- Fomenta la expresión de los sentimientos.
- Aumenta el afecto.
- Promueve oportunidades de comunicación.
- Establece y se fortalece relaciones duraderas.
- Estimula la expresión verbal.
- Desarrolla el concepto sobre la importancia de la familia como institución.
- Desarrolla recuerdos para toda la vida.
- Ve a los padres desde otra perspectiva.
- Desarrolla conducta e ideas saludables.
- Potencia en sentido de independencia.
- Desarrolla el sentido de pertenencia activa al grupo familiar.
- Genera la sensación del logro con su actividad lúdica.
- Aumenta la autoestima a través de las alabanzas en sus logros.

Fuente: Whitebread, Basilio, Kuvalja, y Verma (2012).

Tabla 5
Beneficios del juego familiar para los padres.

BENEFICIOS DEL JUEGO PARA LOS PADRES
- Desempeña un papel muy importante en el aumento de las competencias de sus hijos.
- Le ofrece diferentes puntos de vista desde una perspectiva infantil.
- Forja relaciones de respeto y responsabilidad.
- Infunde confianza.
- Le proporciona información al niño de sus capacidades.
- Crea ambientes relajantes, desestresantes, divertidos, etc.
- Refuerza la autoestima a través de la alabanza de los logros conseguidos mediante los juegos realizados.
- Observa los hitos del desarrollo alcanzados.

Fuente: Whitebread, Basilio, Kuvalja, y Verma (2012).

5. ÁMBITOS DE COMPENSACIÓN SOCIOEDUCATIVA DE LAS LUDOTECAS

Al igual que sucede con el trabajo u otras prácticas sociales, las oportunidades para el disfrute del ocio siguen siendo profundamente desiguales y discriminatorias (Caride, 2014). Pero una realidad de la que sí se habla en términos de derechos no puede ser ajena a las políticas sociales ni a una pedagogía educación del ocio que favorezca el desarrollo humano del modo más universal e integral posible. Un propósito para el que sigue siendo esencial actuar educativamente, al menos en tres ámbitos: la familia, la escuela y la comunidad local (Caride, 1998).

Flaxman (1985) define la Educación Compensatoria como la inclusión en la práctica socioeducativa de servicios y programas adicionales en forma de enriquecimiento cultural e instructivo, rehabilitación educativa y ampliación de oportunidades socioeducativas entre los escolares en situación de vulnerabilidad que no acceden a las oportunidades que ofrece la enseñanza normal. Las ludotecas pueden llegar a contribuir a crear un mundo justo y apropiado para los niños, pero requiere que desde los grupos sociales se generen los mecanismos que culturalmente sean pertinentes, y que paralelamente se “vivencien” entornos democráticos donde se privilegie la participación, la equidad, la autonomía.

La educación compensatoria no solo es una cuestión de la escuela sino también de otras instituciones como las ludotecas, que requieren de la implicación y la participación simultánea de los agentes más directos que participan en el proceso socioeducativo de los más pequeños. Esta participación fomenta el desarrollo de capacidades, exige responsabilidades, aporta beneficios, facilita la toma de conciencia sobre la realidad, potencia mecanismos de organización basados en el protagonismo de los sujetos, y todo ello a través de la actividad lúdica. En este contexto las ludotecas se convierten en espacios para la participación con el fin de dar cabida a los procesos que contribuyan a eliminar en la medida de lo posible, las desigualdades o dificultades de los usuarios de servicios de esta naturaleza, siendo el juego, un recurso mediador y potenciador. La actividad lúdica en un contexto sociocultural determinado, facilita las condiciones y los elementos para poder materializar propuestas pedagógicas, partiendo de los intereses de los niños, de los padres y de la comunidad (Borja i Solé, 1994).

En términos generales, podría hablarse de tres ámbitos de compensación que pueden ser cubiertos desde una ludoteca (figura 7).

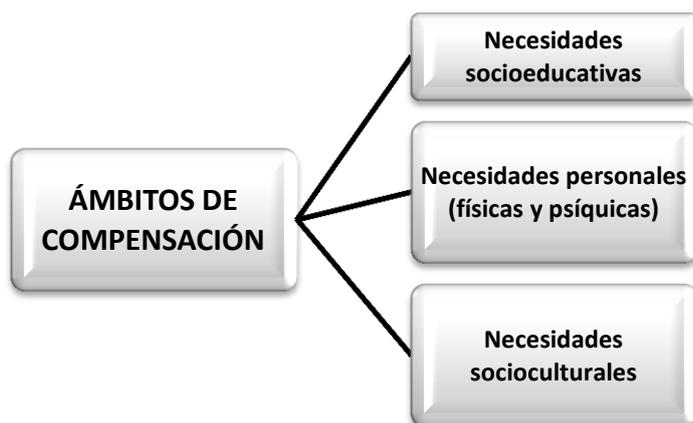


Figura 7. Ámbitos de compensación sobre los que incide una ludoteca.
Fuente: elaboración propia.

Necesidades socioeducativas

La puesta en marcha de las ludotecas en sus inicios tiene lugar en barrios o zonas socioeconómicas y culturales bajas y medias, con el objetivo de tratar de compensar aspectos como la orientación en el juego o la adecuada selección de los juguetes, evitando que los padres tengan que emplear dinero (en exceso) del reducido presupuesto familiar (Ozanne y Ozanne, 2011). A este problema económico debe añadirse el desconocimiento de cuestiones básicas para elegir un buen juguete, como que se ajuste a los gustos, capacidades y necesidades de sus hijos. Estas carencias pueden llegar a afectar a la población en general y repercutir más negativamente sobre los sectores con más vulnerabilidades sociales, económicas, y culturales, ya que se encuentran en una situación de clara desventaja.

Estas necesidades pueden ser subsanadas entre los usuarios inscritos en las ludotecas. Sin embargo, en muchas ocasiones, estas dificultades golpean a familias no inscritas en este servicio por falta de recursos económicos ya que no hay que olvidar que en la mayor parte de las ludotecas municipales o privadas es necesario pagar una cuota económica que limita el acceso a las familias más necesitadas. Ante esta situación es necesario diseñar programas abiertos, con el fin de integrar a los diferentes grupos de la zona o del barrio con menos recursos. Por lo tanto, las posibilidades que ofrecen las ludotecas se pueden complementar con otras derivadas del estudio, análisis, discusión y reflexión desde la óptica de la educación democrática y comunitaria (Barbarroja, 2008), que fomenten determinadas situaciones válidas

para incidir en conceptos educativos claves (salud, diversidad cultural y racial, consumo responsable, respeto...) y trabajar de una forma transversal (Dockett, 2001).

Necesidades personales (físicas y psíquicas)

Cuando un niño entra en el universo del juego, entra sin ser consciente en un mundo de posibilidades que le ofrecen multitud de situaciones donde su potencial se ve incrementado, al afrontar los obstáculos que aparecen en el juego. El niño experimenta nuevas situaciones al enfrentarse a dificultades a través del juego creando nuevas conceptualizaciones del entorno que le rodea (Bordogna, 1983). Cuando se satisfacen las necesidades especiales del niño, estos pueden sumergirse en un mundo de luchas, tareas, terapias y tratamientos en la gozosa experiencia del juego. Ginsburg (2007) afirma que jugar es esencial para el desarrollo cognitivo, físico, bienestar social y emocional de niños y jóvenes, pudiendo ayudar a todos (Brown, 2009), por lo cual es necesario ofrecer oportunidades lúdicas que permitan desarrollar potencialidades aprovechando las ventajas asociadas al juego.

Las ludotecas pueden contribuir a la inclusión de niños con algún tipo de dificultad física o psíquica en la medida en que:

- Fomentan la actividad socioeducativa a partir del juego de una forma natural.
- Disponen de materiales estimulantes y motivantes para el desarrollo de la actividad lúdica.
- Desarrollan su actividad en un clima relajado, flexible y con libertad de acción que incentiva: la manipulación y la acción libre en función del desarrollo evolutivo del niño; el contacto, la relación y la inclusión entre iguales; y la sensibilización hacia las diferencias personales y la aceptación de las distintas realidades por parte de los usuarios.

A pesar de que las ludotecas pueden ser un lugar desde el cual se promueve la inclusión de los niños y jóvenes con dificultades, es necesario la creación de ludotecas que dispongan de un fondo especializado en juegos y materiales para la población con diferentes necesidades, y con ludotecarios preparados para ofrecer en cada caso los materiales más adecuados, siendo capaces de orientar a los padres en el uso y la compra de juguetes adaptados a las características individuales de sus hijos.

Necesidades socioculturales

Según Borja i Solé (1980a), la sociedad mantiene diferencias educativas y de ocio, quizás no explícitas, pero sí reales entre personas por pertenecer a distintas razas y sexos.

Las ludotecas se convierten en espacios capaces de paliar estas desigualdades ofreciendo a todos los colectivos e individuos las mismas posibilidades a través del juego y los juguetes. Estas diferencias de estímulos, motivaciones y posibilidades, reducidas en parte por la obligatoriedad escolar, continúan siendo graves en la educación informal. En las décadas anteriores se han unificado los planes de estudio y los contenidos educativos, aunque las diferencias se mantienen de una forma clara en el ocio y el tiempo libre (Caride, 2014) y concretamente en las ludotecas.

En relación con el juego desarrollado por los niños, estos reciben mensajes contrapuestos desde la familia, los adultos cercanos y los medios de comunicación, de forma que las propuestas de juegos y la participación son bien diferentes entre unos niños y otros.

Los educadores deben ser conscientes de potenciar el valor del juego para desarrollar la personalidad de los individuos y crear sujetos adaptados e integrados en su medio. Por esta razón los contextos lúdicos son un importante medio para paliar las situaciones de desigualdad en la que se encuentran determinados grupos y niños en nuestro entorno sociocultural. Las ludotecas se convierten en espacios donde disminuye el impacto de los mensajes ofrecidos a los menores, facilitándoles un refugio para la exploración y el crecimiento a través de la puesta en común de los bienes colectivos, fomentando así los valores cívicos como modelos rectores de la ciudadanía (Gunther y Furnham, 1998). Por lo tanto, han de proporcionarse las condiciones idóneas para que estas necesidades se reduzcan en los diferentes contextos socioculturales, y así poder ofrecer una respuesta real y efectiva a las necesidades surgidas en cada contexto sociocultural, partiendo de la idea de que el juego prepara para la vida. Es conveniente estimular los juegos adecuados ofreciendo a los niños los juguetes más apropiados en cada espacio, concediéndoles tiempos de juego para que cuenten con puntos de referencia y posibilidades de identificación a través de un amplio ámbito lúdico.

Para finalizar este apartado, cabe advertir que al considerar estos espacios o situaciones hay que tener presente que la espontaneidad del juego es costosa por parte de los niños, motivo por el cual es necesario generalizar ludotecas que faciliten la compensación con estímulos

específicos, siendo imprescindible buscar, seleccionar y diseñar juegos que fomenten situaciones de convivencia en todos los ámbitos humanos (en contraposición a los juegos de guerra y de violencia), y revitalizar y crear modelos socializadores en el juego.

Jugar es importante para potenciar las posibilidades del individuo en todas sus dimensiones y no solo las que correspondan a nuestra cultura, además de promover un contexto compensador en el que se estimule el juego, se utilicen juguetes y materiales debidamente elegidos bajo criterios pedagógicos y socializadores, y se eduque para el ocio y el tiempo libre.

David Lloyd George, primer ministro de Gran Bretaña entre 1916 y 1922, afirmó que el derecho del niño a jugar es fundamental para la ciudadanía (Powell y Seaton, 2007). Este precepto fue reafirmado oficialmente en 1959 por la Declaración de los Derechos del Niño en la Asamblea General de la ONU favoreciendo el desarrollo de legislaciones y normas que buscan la distribución equitativa de los recursos públicos en beneficio de la infancia y la juventud (Ozanne y Ozanne, 2011). Discursos contemporáneos construyen la infancia como un espacio que debe ser protegido, ofreciendo entornos que brinden a los niños las oportunidades para el juego libre. Las ludotecas se convierten en recursos donde el juego es un importante impulso para que los niños practiquen las habilidades que más tarde necesitaran en su vida adulta (Keller y Weillwer, 1993). De esta forma estos lugares permiten satisfacer las necesidades de la comunidad como la disminución de las brechas sociales, económicas y físicas (Franyo y Settles, 1996), proporcionando oportunidades, compartiendo recursos, construyendo la confianza en sí mismos y en los compañeros. Además, facilitan mejorar las prácticas y las habilidades de crianza de los padres a través del intercambio de mensajes, procesos de observación, aprendizaje de la utilización de recursos lúdicos, conocimientos de recursos que les facilitan el desarrollo, y la mejora de habilidades parentales (Ozanne y Ozanne, 2011). Por consiguiente, la ludoteca es un recurso que puede ser utilizado para avanzar en la conceptualización de cómo desde la ciudadanía se administran y cuidan los bienes colectivos, que respetan la diversidad sociocultural de los usuarios de la ludoteca y desarrollan habilidades ante la diversidad y la diferencia.

CAPÍTULO CUARTO:
LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN EL JUEGO

CAPÍTULO CUARTO: LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN EL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

La participación de los miembros familiares en el ocio permite obtener importantes beneficios que han sido estudiados por diversos investigadores (Caride, 2014; Cuenca, 2011; Henricks, 2008; Marín, 2012; Trilla, 1998). Surge así surge la necesidad de potenciar el papel de los adultos en las actividades desarrolladas desde instituciones como las ludotecas, en las que los niños son el eje motriz de este servicio y las familias han de convertirse en los catalizadores del desarrollo integral de sus miembros, disfrutando de los beneficios indiscutibles que a través del juego se pueden obtener dentro del ocio familiar.

Para poder entender la importancia del ocio y de todas las actividades moldeadoras que se producen en él, en este capítulo se describen los beneficios del ocio familiar y el lugar que ocupa el juego dentro de este espacio que son las ludotecas, perfilando o configurando las personalidades de los miembros de la familia, convirtiéndoles en seres que se identifican con un grupo social. Se describen los beneficios que aporta el juego a la familia, resaltando especialmente su papel como potenciador de la cohesión familiar. De igual forma se pone de relieve la importancia del rol que ejerce el adulto como catalizador y dinamizador de las actividades lúdicas en la familia y la necesidad de cooperación entre las familias y las ludotecas como servicios que promueven y potencian la construcción de la identidad social de los individuos que juegan.

2. EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE COMO NECESIDAD

En las sociedades consideradas avanzadas, los denominados “tiempos libres” hace décadas que vienen incrementando su protagonismo en la vida cotidiana de los individuos. El tiempo de ocio es una oportunidad para activar y desarrollar las facultades de la experiencia humana, y con ellas situarnos ante un amplio y diversificado conjunto de iniciativas que van más allá de la simple ocupación de un “tiempo excedente”, de “un tiempo de descanso” (Caride, 2014).

Frente a las concepciones más convencionales sobre el ocio y el tiempo libre de los individuos, la idea sobre la implicación en la actividad desde la infancia hasta la vejez, como experiencias y vivencias necesarias para un desarrollo libre y satisfactorio de la persona, adquiere cada vez más fuerza:

Un área de experiencia, un recurso de desarrollo, una fuente de salud y prevención de enfermedades físicas y psíquicas, un derecho humano que parte de tener cubiertas las condiciones básicas de vida, un signo de calidad de vida y un posible potencial económico. Desde el punto de vista personal, el ocio puede ser todo esto pero, además, requiere una toma de conciencia. Vivir el ocio es ser consciente de la “no obligatoriedad” y de la finalidad no utilitaria de una acción externa o interna, habiendo elegido dicha acción en función de la satisfacción íntima que proporciona... No es, en absoluto, la ausencia de todo, la huida, el no estar en ninguna parte, es vivencia y conciencia, acción y contemplación (Cuenca, 2011, p. 60-61).

Pérez Serrano (1988) define el ocio como:

El tiempo libre más la libertad personal [...] que supone elegir una actividad, mantener la responsabilidad [...] encontrar placer y disfrutar. Lo importante a destacar en el tiempo de ocio no son las actividades a realizar sino la significación que éstas tienen para la persona, su posible utilidad para la formación personal y el desarrollo social (p. 7).

Por lo tanto, el ocio es una forma de utilizar el tiempo libre que resalta el valor de la libertad frente al de la necesidad, y suscita el disfrute del individuo mientras realiza una actividad. Es decir, “lo esencial del ocio no es la actividad, sino la actitud del individuo al realizar la actividad” (Calvo, 1998, p. 212).

El estudio realizado por Ruiz de Olabuénaga (1994) sobre el ocio y los diferentes estilos de vida, determina sus cuatro características esenciales:

- El ocio está en relación directa con el tiempo disponible que resta después de cumplir con las correspondientes obligaciones laborales, escolares y sociales.
- Lo conforma un conjunto de actividades específicas muy relacionadas con el mundo del juego y la recreación.
- También forman parte del ocio una serie de experiencias emocionales, formativas y de desarrollo personal que lo relacionan con el mundo de la emoción.
- En el ocio se dan las condiciones de iniciativa y de libertad personal que acentúan el valor de la autonomía frente a la necesidad.

El ocio se convierte pues, en un instrumento que facilita educar a otros y educarse a uno mismo en un proyecto de ciudadanía, de cambio y de transformación social en el que la pedagogía social encuentra su razón de ser, pero muy especialmente la pedagogía del ocio entendida como “la conceptualización y el desarrollo de actividades educativas que, en el marco del tiempo libre o fuera de él, se centra en formar al individuo para que vivencie su ocio de la forma más positiva” (Calvo, 1998, p. 213). La pedagogía del ocio incorpora simultáneamente elementos de la educación en y para el ocio. Por consiguiente, el objeto de esta disciplina es la educación mediante el ocio, es decir, “la formación a través de una actividad o de una actitud en la cual el sujeto que participa de las cualidades propias del ocio” (Puig y Trilla, 1987, p. 62). Así lo entienden los discursos y las prácticas que se formulan en nombre de la pedagogía del ocio (Caride, 2014; Cuenca, 2011; Puig y Trilla, 1987; Weber, 1969) al reivindicar una pedagogía específica en y para el tiempo libre, participe de la educación total, cuya principal razón de ser viene dada por un tiempo en el que se goza en libertad y con libertad (Caride, 2014). De este modo el tiempo libre es utilizado para liberar tensiones, solos o en compañía. Permitir construir nuevos aprendizajes, favorecer la creación y la innovación, activar la participación social y mejorar la convivencia. Las tareas de esta pedagogía del ocio deberán ser consecuentes con las finalidades de una auténtica educación en, del y para el tiempo libre (Caride, 2014).

Independientemente de las aproximaciones conceptuales que se pudieran realizar sobre el ocio y el tiempo libre, es obligado prestar atención al sentido esencialmente lúdico (como herramienta facilitadora) que se desarrolla en el seno de la familia, es decir, la vinculación estrecha y directa con el juego desarrollado en la esfera privada, ya que muchas de las vivencias que experimentan las personas en su tiempo libre lo hacen dentro de los grupos primarios.

La familia constituye una comunidad de ocios (Fougeyrollas, 1971). Para que sea un ocio lleno de significado personal y social repleto de oportunidades formativas, a cada miembro de la institución familiar se le deberá proporcionar convivencia, respeto, comunicación y confianza mutua. Por ello, como han indicado Puig y Trilla (1987), es importante que las actividades de ocio logren satisfacciones propias del descanso y la diversión. La mejor contribución de la familia a la educación en el ocio y para el ocio será “acostumbrar a los hijos, sin imposiciones y creando un clima idóneo, a emplear su tiempo libre de manera diversificada, alcanzando a todos los campos de acción, y haciéndolo siempre con plena conciencia de lo que libremente se escoge” (p. 153).

A pesar de los importantes cambios que se han producido en la familia, ésta sigue siendo la institución en torno a la cual se configura el ocio y las actividades lúdicas ya que:

[...] directa o indirectamente y bien o mal según el caso, la familia ha sido la instancia más relevante para orientar, posibilitar y dotar de contenido el tiempo libre de los niños [...] la institución que dio forma tanto a los ocios cotidianos como a aquellos que vienen definidos por el ritmo semanal (fin de semana) y anual (vacaciones) (Trilla, 1998, p. 337).

En la infancia el tiempo libre y el ocio está circunscrito al hogar familiar, a las decisiones de los padres, al tener estos una responsabilidad decisiva en la ocupación del tiempo (Caride, Lorenzo, y Rodríguez, 2012). Tanto es así que aproximadamente dos terceras partes de las actividades de ocio que interesan a las personas comenzaron en sus familias, especialmente con los deportes y ciertas prácticas culturales (aficiones artísticas, musicales, lecturas...). Además, parece existir una correlación entre las maneras en que los padres y madres viven su ocio y las pautas que adoptan sus hijos, al menos en las orientaciones y tendencias más genéricas (Valdemoros, Ponce de León, Sanz, y Caride, 2014).

Una de las actividades realizadas con más frecuencia dentro de las coordenadas espaciotemporales familiares es el juego. El juego enseña cómo realmente es cada miembro de la familia, qué hacen para disfrutar y divertirse, qué capacidades tienen para inventar y buscar opciones creativas ante los problemas. Los padres son un referente, y a través de ellos, los hijos comienzan a llenar su vida de contenido. Mediante nuevas propuestas los niños van desarrollando nuevas acciones cada vez más complejas. Este proceso continuo facilita la interpretación y la comprensión de la evolución de los miembros de la familia,

donde los padres pueden generar nuevos espacios y propuestas que acompañen el desarrollo de los hijos, con el fin de ayudarles a que sean artífices y protagonistas de su propio crecimiento. Juegan porque es bueno para los niños, porque la familia es el trampolín al mundo de los juegos y del aprendizaje.

Depende de los padres prolongar el juego en el tiempo, incitarles a jugar solos unas veces y otras con sus amigos y con la propia familia. Ello requiere que los juegos y las maneras de jugar se adapten a las nuevas necesidades e intereses de sus miembros. Los padres tienen que escuchar las sugerencias y las opiniones de los hijos y dejarse llevar por nuevos medios y actividades que, sin infantilizar a los niños, les permita seguir jugando y compartiendo experiencias y emociones.

El proceso del juego demanda invertir tiempos juntos. Además de recuperar la energía, relajar las tensiones, provocar la risa y la desinhibición, favorece la aparición de emociones que no se permite exteriorizar en otros momentos de la vida. El acto de jugar es el mejor medio que se tiene para mostrarse a los demás sin máscaras, es la mayor oportunidad que se tiene para ser uno mismo.

La distribución y la organización del tiempo se convierte en una tarea complicada e importante, puesto que el uso que padres e hijos hagan de su tiempo libre va a incidir directamente sobre la educación, el desarrollo y la formación de la personalidad de los hijos.

3. EL JUEGO FAMILIAR

Actualmente las relaciones entre padres e hijos son más horizontales y menos jerárquicas que en décadas anteriores, pero, en la experiencia, los padres siguen siendo los encargados de guiar y determinar los pasos familiares. La expresión del afecto, del cariño, del malestar, en definitiva, la demostración de las emociones dentro del núcleo familiar sustentadas sobre una buena comunicación, son síntoma de un cálido clima familiar. En este contexto el juego se convierte en un excelente aliado para mantener una comunicación positiva. A lo largo de todos estos años muchos son los estudios que han demostrado su validez, tanto como actividad natural y propia de la infancia (Henricks, 2008; Loizos, 1967; Martínez, 2009; Perinat, 1980), como actividad didáctica al servicio del aprendizaje y el desarrollo del niño (Frost, Wortham, y Reifel, 2008; Garfella, 1997; Linaza, 2013; Paredes, 2002).

El juego está presente en la vida, por lo que es una de las mejores acciones para realizar en familia. Niños y adultos juegan en función de sus gustos y de las exigencias de su edad, y lo hacen de manera natural y espontánea. El adulto organiza y vive el juego como un momento de evasión, de relax. Estos dos elementos son perfectamente combinables a la hora de plantear la actividad lúdica en familia y además conllevan:

- La integración familiar de cada uno de los miembros, respetando la exclusividad de cada uno. Desde las edades más tempranas padres e hijos han de jugar juntos, y eso hace más probable que cuando los hijos llegan a la adolescencia no abandonen el hábito lúdico generado durante años, siendo “algo” normal, cotidiano y natural. Verán y utilizarán la actividad lúdica como una ocupación más que les reporta placer, bienestar, que les hace reír, disfrutar con la presencia del otro, emocionarse, ponerse serios, defenderse con argumentos, etc.
- La participación y la implicación de cada sujeto en la vida familiar, como una actividad más practicada por todos sus miembros, no sólo de los hijos, sino también de los adultos. Son los momentos que les permiten estar juntos. Para ello es fundamental potenciar la práctica habitual desde los primeros años de vida del niño y ejercitarlo de manera continuada durante su crecimiento, desarrollando la capacidad de disfrutar de las cosas más sencillas y cotidianas (Fundación Crecer Jugando, 2015).

Planificar juntos las actividades desde que son pequeños facilita el descubrimiento del equilibrio entre el tiempo para todos y el tiempo de uno mismo. Además, permite a los padres conocer cuáles son las actividades que más les gustan (Whiterbread, Basilio, Kuvalia, y Verna, 2012) las que les interesan o las que les aburren, y las que les hace sentirse protagonistas de las acciones familiares y parte implicada de la familia.

Al igual que se invierte tiempo jugando con los hijos cuando son pequeños, es beneficioso para el establecimiento de una adecuada comunicación familiar mantener la acción de jugar a medida que crecen.

El juego se convierte en el escenario perfecto para expresar los sentimientos de cada miembro de la familia, manifestando las emociones, fomentando los canales de comunicación y convirtiéndose en el principal enemigo del “me aburro” (Fundación Crecer Jugando, 1997).

En este contexto los padres se convierten en catalizadores que facilitan la actividad lúdica y enseñan a jugar a sus hijos (Valdemoros, Ponce de León, Sanz, y Caride, 2014). Para que sea un acto cotidiano y normalizado dentro de la dinámica familiar, debe ser percibido como una actividad más practicada por todos sus miembros, no sólo de los hijos, sino también de los adultos.

Jugar es una excelente posibilidad para educar a los niños en la creación de un espacio temporal en el que ellos administran su tiempo de ocio de una forma constructiva. La Fundación Crecer Jugando (1997) considera que las actividades lúdicas son una perfecta acción familiar porque:

- Se convierten en una acción divertida y placentera que potencia el desarrollo de actitudes lúdicas ante la vida.
- Son la puerta de acceso a la realidad.
- Facilitan a las personas ser libres, decidir ante situaciones ficticias sin que pase nada.
- Representan un ensayo de la realidad siendo consciente (el sujeto) de lo ficticio de la situación, aunque las circunstancias se vivan de un modo muy real. Permite voluntariamente ser otro o ser uno mismo actuando de una forma diferente o en otros contextos.
- Facilitan la actividad, la toma de decisiones, la implicación y la motivación.
- Jugar es mostrar el interior de cada persona, desde su propio origen.

- Jugar facilita el encuentro con los otros y con el entorno, convirtiéndose en un acto social y socializador por excelencia.
- Jugar potencia la capacidad empática de ponerse en el lugar del otro.
- Jugar evita el aburrimiento, renueva la energía, repone el cansancio y proporciona momentos de distensión y relajación.

Para que se desarrollen las virtudes señaladas es necesario que los padres pongan a sus hijos en contacto con los recursos necesarios para potenciar sus habilidades, destrezas y conocimientos (Whiterbread, Basilio, Kuvalia, y Verna, 2012).

Cuando un niño entra en el terreno del juego, también entra en el reino de lo potencial y de las posibilidades. Participando en el juego, los niños pueden enfrentarse a obstáculos, por este motivo los padres pueden ayudar a sus hijos a conectar con los beneficios del juego, utilizando los instrumentos lúdicos más apropiados e involucrarlos en las acciones y experiencias de los menores (Welsh y Bailey, 2010). Con nuevas experiencias de juego, desarrollan nuevas conceptualizaciones del mundo. El juego como vehículo proporciona un vínculo poderoso, especialmente para el niño y su familia, con la cultura y la sociedad en su conjunto, por lo que se debe potenciar desde todas las instituciones socioeducativas, incluida la familia.

3.1. LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO FAMILIAR

La actuación que desempeña cada miembro de la familia en relación al juego compartido se va modificando a medida que los hijos van creciendo. A lo largo de la vida el papel de los padres es ayudar a sus hijos para que su crecimiento sea armónico y equilibrado durante todas las etapas (Fundación Crecer Jugando, 2015). En la primera infancia la ayuda es la función más importante que deben desempeñar los progenitores en relación a sus hijos. En la edad temprana se facilita la conexión al mundo más próximo a ellos. Mediante los sentidos y la manipulación exploran todas las posibilidades que los juguetes y los juegos les ofrecen; son conscientes de sus potencialidades para apropiarse de su entorno. La labor como padres es incentivarles y motivarles para conquistar su medio más inmediato a través de experiencias lúdicas. En las primeras etapas de la vida el adulto disfruta principalmente del hijo que juega. Cuando crece, disfruta del propio juego junto al hijo. El acto de jugar desarrolla en el adulto una capacidad lúdica ante la vida, fomentando la improvisación en diferentes situaciones y haciéndolas especiales.

Cuando el niño pide jugar es frecuente que solicite hacerlo de un modo físico, mientras que la atención del adulto está en otro lugar, en algo que le preocupa. Es lo que se puede denominar “jugar en off”. Sin embargo, jugar implica participación y acción. El niño no requiere únicamente la presencia física del adulto, requiere de él, “jugar en on” (Fundación Crecer Jugando, 2015). Demanda toda la atención, todo el interés. Cuando el niño es más mayor la intencionalidad del juego cambia para el adulto. Ya no es prioritario enseñarle un concepto u otro, sino invertir un tiempo para hacer algo juntos en algo que a los dos les agrade. La relación que se produce al jugar es más horizontal. Ya no son los padres los que enseñan a jugar, son los que juegan con su hijo, los que se relajan, los que se abandonan al juego, los que se olvidan de las tensiones y de las preocupaciones. Son los adultos los que desconectan de su rol aflorando su parte más espontánea y relajada. Cuando el hijo es mayor tiene un desarrollo madurativo, cognitivo, motor, emocional y social más cercano al de su progenitor, facilitándole la práctica de juegos más complejos, más al nivel de ambos, mientras que cuando el niño es pequeño, el juego debe estar adaptado a las necesidades del pequeño.

A los 3-4 años el papel de los padres en el juego infantil supondrá asumir un rol de acompañante motivando y ayudando al niño en su actividad lúdica, pero con un matiz diferenciador, compartiendo la actividad lúdica, la alegría y las incógnitas ofrecidas por el juego (Bruner, 2003).

Una vez que el niño cuenta con 6-7 años, el compartir se convierte en algo más. Los padres comienzan a colaborar y a competir, favoreciendo juegos a través de los cuales los hijos se sienten más iguales, donde las normas comienzan a cobrar un gran sentido para el niño al permitirle extrapolarlas a su mundo real (Navarro, 1995). Es aquí donde los progenitores han de ofrecer el mensaje de la existencia de reglas a respetar en todo momento.

A los 9 años aproximadamente, los niños comienzan a ver a los adultos como cómplices de juegos tanto en la competición como en la cooperación. Esta visión que desarrollan los niños sobre sus compañeros de juego (adultos), provoca que disfruten de la compañía de los padres y de la del resto de miembros de la familia (Fundación Crecer Jugando, 2015).

En los juegos de roles ha de procurarse que los papeles que el niño represente le resulten interesantes, porque estén llenos de contenido. El adulto tratará de proporcionar los máximos conocimientos sobre los personajes que interpreta en el juego. Para ello se deben aprovechar todos los medios al alcance (visitas, excursiones, lecturas, dramatizaciones,

programas de televisión, cine, teatro infantil, juegos educativos, narraciones y conversaciones, etc.). Es importante que los padres intervengan en algunos casos en la distribución de funciones en el juego, ya que hay niños que “monopolizan” los papeles más interesantes y a otros siempre les toca los menos relevantes. Es necesario dinamizar a los niños pasivos, estimularles a hacer los papeles principales, y a los que están acostumbrados a estos papeles, habituarles también a los secundarios. El niño, de la misma manera que aprende a mandar, tiene que aprender a ser mandado, y así adquirirá modelos de conducta que sin ningún tipo de dudas le serán provechosos para su actividad no lúdica (Perinat, 1980). El adulto tiene que estimular, promover y favorecer aquellos juegos que tengan un valor educativo (Fernández, 1979; Perino, 2002).

No hay que olvidar que sin diversión no hay auténtico juego, y además de ayudar, motivar, favorecer, acompañar y compartir, se debe disfrutar como adultos de la compañía de los hijos y de la del resto de los miembros de la familia. La capacidad de divertirse como adultos favorecerá el desarrollo de la capacidad lúdica y de placer ante la vida, lo que sin duda ayudará a los hijos a que sean más felices.

3.2. EL PAPEL DE LOS ADULTOS EN EL JUEGO

La actividad lúdica se muestra como un fenómeno sutil que aparece sin previo aviso y luego desaparece igual de rápido (Henricks, 2008). Es evidente para investigadores, educadores, terapeutas y adultos, el hecho de que, cuando está presente el espíritu del juego, las posibilidades para el niño de crecer, aprender, relacionarse, desarrollarse, explorar y crear se multiplican exponencialmente (Henricks, 2008). El juego le permite al pensamiento desarrollar acciones espontáneas y eficaces con el fin de enriquecer las estructuras cognitivas y hallar caminos nuevos, respuestas y preguntas que le faciliten replantearse las acciones realizadas en su medio más inmediato (Chiesa, 2007; Fores y Ligoiz, 2009). Es en este contexto donde el niño inicia sus procesos de socialización, es decir, donde aprende las formas de interacción y de comunicación, las primeras normas, el afecto que le va a permitir un buen ajuste social. En la vida diaria jugar significa para el niño muchos placeres pequeños, y para los padres, muchas concesiones pequeñas (Chiesa, 2007). Es explorar, descubrir, evaluar riesgos y limitaciones sin ser sobreprotegido, atendiendo a las peculiaridades, y pretendiendo al mismo tiempo el respeto de sus iguales.

Los padres pueden emplear en las actividades cotidianas herramientas lúdicas que posibiliten que sus hijos aprendan a través del juego y con el juego a mejorar sus niveles de comunicación, de integración y de cohesión, de tal manera que el ambiente familiar cuente con las condiciones que garanticen el respeto de los derechos de los niños y promuevan el cumplimiento de sus deberes de una manera pedagógica y sana (Accent, 1996; Chiesa, 2007).

El papel de los padres en el juego es una tarea compleja y poco investigada. En el informe "The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations" (Whitebread et al., 2012), expertos europeos argumentan que el juego varía en función del país de procedencia y de la tradición lúdica del país, concluyendo que: a) el potencial de juego de un niño solo se puede incentivar con la intervención de un adulto, que debe proporcionar materiales, espacios seguros y juguetes para fomentar el juego sin interferir; b) el juego de los niños no necesita la supervisión del adulto; c) la participación de los adultos es recomendable para llegar a extraer todos los beneficios que se desprenden de la actividad lúdica; y d) deben proporcionarse a los menores juegos donde tomen sus propias decisiones como ensayo inicial ante la vida.

El juego no está definido en términos de una sola peculiaridad, pero sí en términos de una confluencia de características. Todo tiene que ver con la motivación o actitud pudiendo variar de grado (Gray, 2009).

Esta visión predominante, con respecto a un equilibrio entre juego adulto-niño y adulto sin jugar, se manifiesta más claramente en un consenso general que se fundamenta sobre la opinión de que los padres presten la atención necesaria para que el juego se desarrolle en las condiciones de calidad y seguridad que se requieren, que escuchen al niño en sus requerimientos, y que desarrollen y potencien procesos de comunicación con ellos. Dentro de la familia, este rol dinamizador del adulto es más beneficioso con respecto a los padres que dirigen la actividad del niño, ya que, cuando el adulto organiza el juego, los niños están más interesados en captar la atención de éste y por lo tanto están menos motivados a participar con sus iguales en actividades compartidas.

Howard (2010) expresa su opinión basándose en la dicotomía de "Juego dirigido por adulto juego-trabajo" vs "Juego libre-juego no útil". El punto clave, en su opinión, es si los niños perciben la situación como lúdica. Sus investigaciones sugieren que es posible para los adultos

operar como compañeros en los juegos, apoyar y ampliar las actividades lúdicas, preservando la libertad y la autonomía de los pequeños para desarrollar el juego como lo desean.

Según Lázaro (1995) las primeras necesidades que poseen los niños ante el juego son de tipo social, por lo que puede surgir en cualquier momento. De este modo, los padres han de saber situarse respecto al juego teniendo en cuenta las siguientes cuestiones:

- El binomio libertad-seguridad debe guiar la actividad lúdica, porque solo desde la seguridad se puede producir la comunicación.
- La capacidad empática es un “a priori” fundamental para que la relación y la comunicación queden establecidas entre niño y padre.
- Hay que saber situarse espacialmente para provocar la participación y la cohesión grupal de los jugadores.
- Hay que saber escuchar y esperar antes de intervenir, siendo éstas unas premisas muy valiosas en toda la acción lúdica.

Es conveniente que el adulto se plantee las siguientes acciones respecto al juego:

- Proponer actividades que él determine como juego, o bien ofrecer objetos que sirvan a los niños para iniciar la actividad lúdica.
- Observar el juego de los niños para sacar conclusiones que le ayuden a entender la personalidad del niño y las dinámicas familiares.
- Utilizar el juego como terapia en un marco espacio-temporal definido.
- Implicarse en la acción lúdica para reformularla o situarla.

Así mismo, el adulto organizará las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar: lugar y tiempo para hacerlo, juguetes y otros elementos propios del juego, además de la presencia de otros niños.

Para que un juego sea efectivo y útil es necesario que se parta de las siguientes premisas (Kamii y De Vries, 1988):

1. Proponer algo interesante y estimulante al niño para que piense en cómo hacerlo. Este aspecto hace referencia a las motivaciones e intereses del pequeño.
2. Posibilitar que los niños evalúen su éxito o su fracaso, para lo que es necesario desplazar el punto de vista de los padres hacia el niño.

3. Permitir a todos los jugadores que participen activamente durante toda la sesión de juego, entendiéndolo como una importante actividad por parte del niño.

Los miembros de las familias son las influencias más significativas en el aprendizaje de los niños. El acontecimiento más importante es que el adulto asuma un rol activo y juegue, y para ello se debe tener en cuenta el elemento clave, el modelo de participación de los padres en el juego. Este aspecto es delicado, ya que los hijos adquieren la mayoría de sus comportamientos sociales a través de los procesos de observación y de imitación. El adulto crea el espacio y la estructura de la experiencia de juego, pero permite al niño asumir el liderazgo, reforzando posteriormente un comportamiento determinado en el hogar. La singularidad y la eficacia del tipo de juego que desarrolle el adulto con el pequeño dependen en gran medida del rol que los padres muestran en las actividades lúdicas (Howard, 2010).

3.3. EL JUEGO COMO POTENCIADOR DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR

Uno de los requisitos fundamentales para una sólida relación familiar es la comunicación entre padres e hijos. El juego estrecha los lazos familiares y por consiguiente mejora las relaciones sociales (Fundación Crecer Jugando, 2015).

No se puede afirmar la existencia de una fórmula única para crear unos buenos canales de comunicación entre los sujetos que integran una familia, pero sí existen elementos e instrumentos con los cuales se pueden potenciar y afianzar los procesos comunicativos adecuados entre los miembros familiares. Un excelente instrumento facilitador de la comunicación es el juego. A través de la práctica lúdica podemos consolidar mecanismos de intercambio de emociones, sentimientos, etc., entre los que lo practican de una forma sincera, espontánea, auténtica y respetuosa.

La acción de jugar favorece e incrementa los intercambios verbales y las emociones que sienten y manifiestan los miembros de una familia. Se cuenta al mundo lo que se es, lo que se piensa, en lo que se cree, desarrollando las herramientas más eficaces para sustentar una buena relación afectiva, construyendo y reforzando a su vez unas relaciones sólidas y duraderas. Jugar en familia supone la necesidad de organizarse y de adquirir conciencia de aprender a construir juntos un clima de respeto y cooperación, combinando el diálogo, la autoridad, el razonamiento y el afecto como base de una buena relación.

La comunicación no significa únicamente hablar. Las miradas, los gestos, las señales, las acciones, son comprendidas y recibidas perfectamente por los demás cuando se juega en familia. Comunicarse es comprender lo que los otros quieren decir y hacer comprender a los demás lo que se quiere manifestar. Comunicar significa sentir, ser cómplice, conocer en profundidad a cada uno de los miembros que componen la unidad familiar.

Con el juego se comparten tiempos, se establecen intercambios comunicativos en el que el niño y el adulto se muestran en actitud:

- Lúdica (separada de las obligaciones y las tensiones).
- Creativa (explorando nuevas conductas y abierta a nuevas experiencias).
- Plástica (adaptable, sincera, espontánea y natural).
- Transformadora de la realidad (abierta a encontrar y considerar nuevos significados ante situaciones y actitudes).
- Liberada (buscando la evasión, la relajación y el relax).
- Divertida y de disfrute (permitiendo desarrollar la capacidad de gozar ante la vida).
- Libre y voluntaria.

En la tabla 6 se recogen las competencias comunicativas que pueden ser desarrolladas a través del juego. Estas facultades se desprenden del estudio dirigido por Welsh y Bailey (2010), investigadores del National Lekotec Center.

Tabla 6

Competencias familiares desarrolladas a través del juego.

COMPETENCIAS FAMILIARES QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DEL JUEGO	
EN RELACIÓN AL NIÑO	EN RELACIÓN A LOS PADRES
Capacidad de establecer relación calidad, amable y segura	Capacidad para relacionarse con los hijos
Capacidad para permitir la libertad de expresión	Capacidad de soporte
Capacidad para facilitar la expresión y comprender el comportamiento	Capacidad de comportamiento modelo
Capacidad para fomentar la resolución de problemas	Habilidad de involucrarse en las sesiones de juego
Habilidad para discernir las capacidades actuales	Capacidad para crear un ambiente seguro y cómodo
Posibilidad de impugnar sin abrumar o frustrarse	Habilidad de motivación
Capacidad de mantener continuamente la atención y el interés	Capacidad para comprender la situación o estresores de toda la familia
Capacidad de introducir nuevos elementos de juego	Capacidad de apoyo
Capacidad para participar con los hermanos	Capacidad para atraer a hermanos al juego
Capacidad de ampliar las limitaciones	Capacidad de reconocer cuando se cumplen los hitos evolutivos
Capacidad para hacer frente a las frustraciones	

Fuente: Welsh y Bailey (2010). Potential and Possibilities: Model for Providing Children with Disabilities. Access to Benefits of Play Experience.

El juego protagoniza el encuentro entre los miembros que componen la familia, la descarga de la tensión cotidiana, se aceptan los éxitos de los demás, y se reponen fuerzas disminuidas por la cotidianidad. Por esta razón el juego facilita el establecimiento de unas bases para el diálogo familiar a través de la aceptación del otro, lo que permite la creación de un proceso de retroalimentación, dejando libertad para que los participantes puedan expresar sus sentimientos y emociones.

4. PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LUDOTECAS

Se entiende por participación la capacidad que poseen los individuos y los grupos de hacer efectivo su derecho a ser oído, utilizando los canales de comunicación diseñados para tal fin y facilitando así la apertura de nuevos cauces y mecanismos para mejorar las condiciones de vida de los miembros de una comunidad (Geilfus, 2002). Según Franco (1989, p.17) “la forma de tomar parte, colaborar con otras personas, unirse con otros que tienen inquietudes similares y formar un equipo para hacer algo o para alcanzar unas metas”. Por su parte Gento (1994) explica la participación como:

La intervención de individuos o grupos de personas en la discusión y toma de decisiones que les afectan para la consecución de objetivos comunes, compartiendo para ello métodos de trabajo específicos. En definitiva, participar es tomar parte activa en cada una de las distintas fases que afectan al funcionamiento de grupos [...] asumiendo parte del poder o del ejercicio del mismo (p. 11).

La participación en la comunidad evoluciona en el transcurso de la vida de un individuo en función de los conjuntos de actividades que se interrelacionan a través de las circunstancias familiares, trabajo, compromisos, o lugar de residencia (Hofmeister y Edgell, 2015). Por consiguiente se puede afirmar que para desarrollar modos de vida democráticos se tienen que incentivar actitudes cívicas y morales entre los ciudadanos (Luengo y Moyá, 2008), procesos que han sido iniciados a edades muy tempranas. No basta con que las instituciones socioeducativas sean democráticas, sino que las personas (las familias), desde edades muy tempranas, muestren a las generaciones más jóvenes cuáles son las acciones que dotan y configuran los valores democráticos. Por lo tanto, la necesidad de apertura de las ludotecas al terreno de lo social debe recoger la influencia mutua entre la educación y el contexto, y es la familia el elemento catalizador para que se produzca dicho proceso (Santos, 1999; Touraine, 1984).

La cooperación entre los diferentes agentes que forman parte de las comunidades educativas, niños, educadores, padres, y miembros de la sociedad, constituye un elemento clave en la concreción de los procesos socioeducativos y en el cumplimiento de los fines y objetivos de cada institución. La alusión a los padres y a los miembros del entorno hace referencia al carácter abierto de instituciones socioeducativas como las ludotecas, que no quedan circunscritas a los agentes directos e inmediatos del proceso formativo. La alusión a la

implicación sugiere la idea de corresponsabilidad en una tarea que es compartida, y que requiere de la acción sinérgica de cuantos intervienen en ella para que ese proceso de perfeccionamiento humano pueda llevarse a cabo (Novella, Agud, Berñe y Trilla, 2013).

La idea de la participación de la familia en la gestión de las ludotecas no es un fenómeno nuevo que haya irrumpido ahora en nuestros días. La noción y la práctica era ya familiar, con diversos matices, en algunos países, y aunque no aparecía como algo “institucionalizado” a niveles oficiales no pocas ludotecas la habían puesto en práctica. Baste recordar: Lekotec, Toy libray, etc. Del rol preferentemente desempeñado hasta ahora de meros clientes de las ludotecas y consumidores de la educación (que a sus hijos ofrecen estos espacios), han de pasar al de agentes comprometidos que colaboran activamente en los proyectos socioeducativos y en el funcionamiento organizativo de estas. Junto a ese cambio de concepción se impone así mismo la tarea de construir entre todos una cultura participativa. Para ello es necesario iniciar un proceso que tenga en la comunicación una de sus principales vías para establecer una relación de confianza mutua, que lleve a la colaboración efectiva entre padres y ludotecarios.

Sólo desde la comunicación podremos enganchar a las personas en los proyectos, porque sólo desde la comunicación se produce un reconocimiento del valor de la persona, de los colectivos, ya que entramos en una vía de doble dirección y, por tanto, de interacción (Alonso, Arandia, San Fabián y Telleria, 2002, p.389).

Si bien las ludotecas están puestas al servicio de los niños, es un error pensar que los programas de las ludotecas son un servicio exclusivo para éstos (Accent, 1996). Es con los miembros de la familia donde el niño inicia un proceso abierto, flexible, comunicativo, con una naturaleza lúdica, donde el menor emprende la construcción de su propia identidad, así como la identidad social (Berg, 1999). Jugar es un hábito que se aprende con la experiencia, siendo sorprendente las capacidades que se desarrollan a medida que se ponen en práctica. A través del juego el niño permite saber cómo son las relaciones que se dan en su familia, y es a través de este mismo medio como se puede trabajar con los padres. Por este motivo, es importante desarrollar normativas que contemplen a los padres como agentes activos, facilitándoles la implicación en los programas diseñados y llevados a cabo desde y en las ludotecas, que inviten a las familias a potenciar el desarrollo del niño a través del juego. Las normativas que ofrezcan unos niveles deseables de satisfacción de los usuarios de las

ludotecas (niños-familias), deben señalar qué resultados deberían esperarse y qué proyectos o actividades son claves para alcanzarlos.

Pero las normativas cambian con el tiempo, como resultado de las necesidades que se producen en las comunidades donde se encuentran integradas. Por ello, y siguiendo el contenido de los Objetivos del Milenio (2015), es necesario promover servicios, prácticas, organizaciones y políticas fiables, imprescindibles para construir sociedades resistentes, inclusivas, participativas y abiertas, teniendo presente en todo momento los continuos cambios demográficos que se están produciendo y, por consiguiente, la modificación de los contextos comunitarios. Por este motivo determinadas comunidades autónomas, como es el caso de Galicia (Decreto 354, 2003) y Cataluña (Decreto 94, 2009), desarrollaron normativas que regulaban espacios socioeducativos como las ludotecas, así como la participación de padres en la organización y gestión de las actividades lúdicas de sus hijos. Estos dos decretos autonómicos fijarían la base para sustentar las futuras normas que regulan estos espacios. Aunque se reconocieron las condiciones sociales, económicas, materiales, y los niveles de desarrollo normativo, han variado en el tiempo, por lo que se pueden llegar a establecer unos requisitos básicos aplicables a las circunstancias locales de cada ludoteca.

En el caso de Castilla y León, la *Ley de Medidas de Apoyo a las Familias* define en su artículo 28 a las ludotecas como “los centros dirigidos a niñas y niños de 2 a 14 años, o menores de 2 años acompañados, que tengan por objeto la realización de actividades lúdicas, favorecedoras del desarrollo mental, psicomotor, afectivo y sensorial de los mismos” (Ley 1, 2007). En esta normativa de carácter autonómico se puede ver cómo se limita a definir este espacio socioeducativo de una forma muy breve, obviando a los padres y dejando de lado los beneficios que el juego aporta a la dinámica familiar.

Estas normativas, tal y como se desarrollan y se presentan a la ciudadanía, abarcan aspectos referidos a la edad de los usuarios (niños y jóvenes), los materiales, los espacios, los horarios, la accesibilidad, las tasas, y, en algunos casos, el personal. Estos criterios son ampliamente aceptados por los técnicos y representantes políticos locales, pero dejando a un lado la participación de los padres en estos espacios educativos, donde no se les ofrece la posibilidad de jugar en compañía de sus hijos disfrutando de los recursos lúdicos y de los beneficios que el juego les puede aportar.

No obstante, la existencia de un marco jurídico y la valoración de la participación como una finalidad social y educativa no se traducen automáticamente en realidades concretas. No basta con un marco normativo que promueva la colaboración y la existencia de estructuras organizativas adecuadas para hacer realidad la participación. El marco legal es necesario, pero no suficiente: se requiere pasar del plano normativo y prescriptivo del poder y del deber, al plano volitivo del querer (Parra, 2004). La participación no ha de verse como una obligación que viene impuesta desde fuera, sino como el ejercicio de un derecho. Por este motivo, no se puede esperar una participación de la familia distinta a la actual sin un esfuerzo por parte de las mismas instituciones socioeducativas en incorporar a los padres en el proceso educativo de sus hijos a través de entrevistas personales, reuniones de estudio por grupos, jornadas de convivencia de padres, conferencias, etc. No olvidemos que, en los pequeños cambios, aunque parezcan insignificantes dentro de este contexto de colaboración, se encuentra el germen del cambio social, por lo que es conveniente favorecer la construcción de un mundo mejor sustentado en las relaciones humanas, afectivas y cooperativas.

Ante esta situación, parece necesario analizar las normativas de ludotecas en aquellos municipios que poseen la capacidad económica para mantener servicios de estas características de forma continua, lo que en esta investigación se realiza en el marco metodológico.

5. LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR COMO INDICADOR DE CALIDAD EN LAS LUDOTECAS

La calidad de las organizaciones sociales se presenta como un término multidimensional que supone acepciones diferentes, tanto en el tiempo como en función de quien lo utilice, pues implica el juicio de valor individual y colectivo.

La naturaleza intangible de las organizaciones sociales, en combinación con un mercado cada vez más dinámico y exigente, ha originado la necesidad de dirigir todos los esfuerzos en el estudio de la calidad de las mismas, así como en su medición y aseguramiento. En relación con la misión y visión de cualquier organización social nace la necesidad de medir el desempeño de los servicios que ofrece al ciudadano, es decir, es necesario saber cuál es el nivel de calidad de los servicios ofertados y cuáles son los factores que más influyen en ella. Por otra parte, las entidades acreditadoras o promotoras exigen medir la calidad del servicio que brindan para así respaldar la supervivencia de la organización. Por ello, es necesario identificar los atributos de la calidad de los servicios y crear instrumentos que permitan obtener información respecto al desempeño de la calidad.

Las ludotecas, situadas en entornos cada vez más competitivos se encuentran en plena expansión, adoptando distintas formas y desarrollando diversos mecanismos para afrontar los retos generados por los vertiginosos cambios que se originan y que afectan a los individuos en las diferentes dimensiones de su vida.

La gestión de calidad en las organizaciones sociales, como es el caso de las ludotecas, se apoya en un conjunto de factores críticos como son el liderazgo, la planificación de la calidad, la gestión de los recursos humanos, la gestión de los procesos, la participación de los usuarios de los servicios y la mejora continua (Del Río y Martínez, 2007). Pero cuando hablamos de calidad en este tipo de instituciones socioeducativas, se deben tener presentes las influencias que determinan el servicio que se ofrece, y que se configuran sobre dos macroelementos básicos: las expectativas y las percepciones. Así, el concepto de calidad de las ludotecas reconoce dos tendencias: la calidad objetiva y la calidad subjetiva. La calidad objetiva se enfoca en la perspectiva del productor y la calidad subjetiva en la del consumidor (Duque, 2005). La calidad percibida de los servicios, por tanto, es subjetiva, ya que supone un nivel de abstracción más alto que cualquiera de los atributos específicos del producto, y tiene una característica multidimensional (Duque, 2005). En este sentido, la calidad percibida de estas organizaciones es más compleja de evaluar que las de los productos, aunque éstas pueden variar con mayor

frecuencia de un usuario a otro. Por consiguiente, podemos afirmar que la calidad de los servicios es un concepto escurridizo y abstracto, difícil de definir y medir (Colmenares y Saavedra 2007).

Como resultado de esta realidad, la gestión de la calidad de este servicio se ha convertido en una estrategia prioritaria, y cada vez son más los que tratan de definirla, medirla y mejorarla.

El desarrollo de los principios normativos inspirados en la Norma ONG2015 (INCONG,2015), surge ante la necesidad de disponer de una normativa que facilite el funcionamiento de las instituciones sociales (como pueden ser las ludotecas), con el fin de que contribuyan significativamente a la mejora constante de la eficacia y la eficiencia de éstas y, en consecuencia, a su aproximación a la excelencia a la hora de desarrollar sus proyectos y cumplir sus fines.

Estas normas deben contribuir a que estas instituciones socioeducativas cada vez más:

- Orienten su actuación a la satisfacción de los destinatarios finales de su misión, proporcionándoles apoyo, actividades, proyectos y servicios de calidad.
- Desarrollen su capacidad de aprendizaje.
- Incrementen la seguridad, la salud y la satisfacción laboral.
- Alcancen más legitimación social, desde una gestión ética y transparente.
- Innoven y mejoren permanentemente.

Estos principios son, junto con la orientación metodológica, la referencia básica a la hora de desarrollar los distintos requisitos de calidad. Por consiguiente, las actuaciones deben estar basadas en los principios inspiradores de la Norma ONG2015 (INCONG,2015) que se presentan a continuación:

Tabla 7

Principios inspiradores de la Norma ONG2015 (INCONG, 2015).

Principios orientados a las personas	Principios centrados en la organización	Principios orientados hacia la sociedad
Dignidad humana	Orientación a las partes interesadas	Solidaridad
Defensa de derechos	Valor del voluntariado	Confianza
Orientación a cada persona	Participación	Transparencia
	Profesionalidad	Rendición de cuentas
	Eficacia y eficiencia	Compromiso democrático
	Mejora continua	Apertura e implicación social
	Gestión orientada a la misión	

Fuente: elaboración propia

La planificación y la calidad son imprescindibles para dirigir y orientar los recursos y los procesos de acuerdo con las necesidades de los servicios y de los usuarios. Paralelamente, es necesario garantizar la creatividad, la capacidad inventiva y emprendedora, al mismo tiempo que el uso de la tecnología con un carácter más complejo, obligando a reforzar los sistemas de formación, educación y especialización, y a fortalecer su interconexión con los servicios y con las necesidades de las personas. En una realidad global y diversa es imprescindible el desarrollo de una especialización acorde con las posibilidades institucionales y sociales. La mejora de la participación pasa por la creación de un entorno favorable a la absorción y la exploración de las necesidades individuales y colectivas. Conseguir esto será cada vez más el resultado de un proyecto global, consensuado, interdisciplinar y coherente, mediante un esfuerzo sostenido en el tiempo, que no el fruto de una solución unidireccional o no participativa que se pretenda aplicar de una manera aislada e instantánea (Elcano, 1996).

Se puede hablar del carácter multidimensional y multinivel de la calidad del servicio y de la complejidad de las actitudes del consumidor como elementos determinantes del juicio de valoración. En este sentido, existen factores universales y específicos para cada tipo de servicio analizado. Del mismo modo, se pueden considerar evaluaciones globales del servicio o de una de sus dependencias, lo relevante está en el juicio que el usuario hará tras la prestación del servicio, así como la evaluación de los elementos que conforman e integran el proceso de producción del mismo. La percepción del usuario es, por tanto, global, particular y circunstancial. La generación de escalas de medición, dentro de este contexto, estará supeditada al establecimiento claro del concepto a medir (variables), considerando los

elementos y aspectos particulares del caso a evaluar y la precisa validación de los instrumentos de medida.

En definitiva, se trata de diseñar una guía de indicadores de calidad, entendidos como “parámetros utilizados para medir el nivel de cumplimiento de una actividad o un evento” (García, Quispe y Ráez, 2003, p. 67), que vele por la eficiencia de los procesos y la eficacia de los resultados, instando en todo momento a la adopción de medidas que propicien la mejora continua de la institución en su globalidad. Es necesario mencionar que los modelos de evaluación estudiados ofrecen los elementos necesarios para definir los principios de la calidad, en los cuales se posicionan autores como Álvarez (1998), Ayensa (2010), Güiteras (2012), Martín (2001) y Segovia (2015), y que son formulados del siguiente modo:

- El cliente es lo fundamental, por lo que satisfacer al cliente (niños, familias y comunidad) es lo más importante. Es preciso que las necesidades y expectativas de los usuarios, como principales beneficiarios de los proyectos, programas y actividades, sean cubiertas. Esto significa anticiparse a las demandas futuras del usuario, asumiendo riesgos y desarrollando sistemas innovadores de aprendizaje y desarrollo que posibiliten la potencialización de habilidades y competencias que los beneficiarios del servicio nunca han pensado que puedan necesitar. Por otra parte, el personal (ludotecarios) ha de sentirse satisfecho con su tarea diaria, y ser considerado un motor de avance dentro de la organización.
- La gestión de la calidad se debe establecer sobre el desarrollo de un proceso continuo y permanente. Los programas de mejora continua son preferibles a las soluciones rápidas. La calidad implica compartir responsabilidades con todos los implicados, potenciando una comunidad de aprendizaje profesional con el objetivo de convertirla en un grupo de personas motivadas por una visión común, que se apoyan y trabajan unidas, buscando maneras de actuación dentro y fuera de su comunidad inmediata, de preguntarse sobre su práctica y que juntas aprenden.
- La toma de decisiones se produce como consecuencia de datos y evidencias, no sobre suposiciones y opiniones. Se trata de procesos de actuación sistemáticos y estructurados, basados en información de muy diferente naturaleza, obtenida a través del empleo de instrumentos de recogida de datos como las entrevistas, los cuestionarios, estadísticas oficiales, grupos de discusión, etc. Es fundamental recoger los datos con precisión y analizarlos cuidadosamente, convirtiéndolos en información útil

para la toma de decisiones. Todas las cuestiones que se planteen han de basarse en hechos, y tomarse en función de cómo y en qué medida pueden añadir valor a la organización.

- El objetivo es proponer soluciones, y no sólo señalar problemas o deficiencias. Con la evaluación se trata de detectar aquellos puntos fuertes y débiles del servicio, y, en consecuencia, generar propuestas que den una solución efectiva a las desviaciones que se produzcan para poder prevenir dificultades posteriores. La calidad exige un esfuerzo de mejora continua, y esto supone que los procesos deben ser eficientes y flexibles. Deben ir mejorando continuamente, modificando, añadiendo, eliminando o redefiniendo los procedimientos y actividades, siempre con el objetivo de aportar mayor valor para el usuario.
- La calidad depende básicamente de las personas, luego es fundamental la colaboración, el trabajo en equipo, la participación, el compromiso, la implicación voluntaria, la formación del personal, el desarrollo y crecimiento de todos los agentes implicados, como son la familia, los niños, los profesionales, así como el conjunto de agentes sociales existentes en la comunidad.

Una organización que persigue la calidad y la excelencia, supera las expectativas de sus grupos de interés, se esfuerza por la mejora continua, junto al compromiso y la responsabilidad, pero, sobre todo, tiene muy claro el “para qué”. No se puede hablar de calidad de una manera genérica, sino que hay que concretarla en hechos, en sistemas y en planes operativos que aporten valor a los usuarios, a los profesionales y a la comunidad, tratando de eliminar o reducir las desigualdades sociales, económicas y culturales manifiestas.

Lindsay y Evans (2008) consideran que instituciones como las socioeducativas no generarán ningún tipo de beneficio tangible, por lo que su calidad solo podrá ser el resultado de la comparación subjetiva de los clientes con la atención prestada, con las experiencias pasadas y las expectativas de las mismas (Santamaría y Mejías, 2013). Por esta razón, la participación familiar en las ludotecas se convierte en un atributo susceptible de ser analizado, desde escalas donde se puedan identificar las variables que determinan estos procesos que contribuyen a dotar de calidad a estos espacios de ocio y desarrollo.

Partiendo de estas premisas se pueden hacer efectivos los conceptos que Loizos (2008) realiza para poder comprender que la relación y la influencia de las familias y las instituciones

socioeducativas se fundamentan sobre conceptos tales como el de “capital cultural”, desarrollado por Bourdieu (1990) y el de “capital social”, acuñado por Coleman (1994) a través de los cuales se demuestra la importancia de la cooperación activa entre instituciones socioeducativas y familias.

SEGUNDA PARTE
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO QUINTO:
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO QUINTO: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

A través de las diferentes teorías descritas en los capítulos anteriores se ha podido comprobar la trascendencia del juego en el desarrollo y la educación infantil como elemento facilitador del crecimiento y de la integración social del niño, así como la importancia que posee la implicación de los adultos en la actividad lúdica para potenciar todos sus beneficios.

Tras el proceso de búsqueda y análisis bibliográfico realizado, se ha constatado la ausencia de instrumentos que midan parámetros de calidad en las ludotecas. Esta circunstancia ha guiado la trayectoria de esta investigación. En este capítulo se recogen los procedimientos metodológicos desarrollados, comenzando con la descripción de la metodología y la determinación de los objetivos, las preguntas y las hipótesis de trabajo, fundamentados en el marco teórico. Así mismo, se describe el proceso seguido para la selección de los participantes y la elaboración de los instrumentos, el procedimiento de recogida de datos y el análisis de la información.

2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Los métodos son procedimientos contruidos para alcanzar un determinado conocimiento. Abarcan distintas técnicas e instrumentos. El método es el camino estructurado a través del cual el investigador construye el conocimiento y produce las teorías sobre uno o diversos fenómenos observados o creados en la realidad. Bogdan y Taylor (1987, p. 15), definen la metodología como el “modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. En Ciencias Sociales se aplica a la manera de realizar la investigación”. La metodología debe estar en consonancia con el paradigma cuantitativo o cualitativo, de acuerdo con la perspectiva del investigador. El paradigma corresponde a un concepto epistemológico, a una concepción filosófica de las características del conocimiento científico (Kuhn, 1971), que establece las reglas de conductas, las operaciones mentales y manuales para generar nuevos conocimientos científicos (González, 2003, Pérez, 1990).

Se propone utilizar en esta investigación, un diseño metodológico que se fundamente sobre una “metodología cualitativa que sigue una lógica inductiva en busca de la realidad natural de los sujetos y el significado que estos otorgan a los hechos investigados” (González, 2003, p. 131). La elección de este tipo de metodología ha condicionado el proceso de investigación con unos supuestos teóricos propios del paradigma interpretativo. Al trabajar desde esta vertiente se resalta la interrelación que se produce entre el investigador y el objeto investigado, generando una importante influencia entre ambos. Este tipo de investigación se dirige a resolver cuestiones que suceden en el mundo cotidiano y es el diálogo que se entabla el que ha condicionado el curso de la investigación, sus fases, los replanteamientos en función de las nuevas informaciones, y los constructos teóricos asentados sobre su basamento.

Este paradigma ha facilitado una representación del mundo, y, por consiguiente, la forma de abordarlo científicamente. Las directrices proporcionadas por el paradigma interpretativo han provocado que se puedan seguir dos tipos de enfoques: la fenomenología y el interaccionismo simbólico.

Según Bogdan y Taylor (1987) desde la fenomenología,

Se busca comprensión por medio de métodos cualitativos tales como la observación participante, la entrevista en profundidad y otros, que generan datos descriptivos [...] el fenomenólogo lucha por lo que Max Weber (1968) denomina verstehen, esto es,

comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente (p. 16).

La fenomenología trata de comprender los significados que los individuos otorgan a sus vivencias, sus sensaciones y pensamientos diarios, buscando el aprendizaje a través de la interpretación del porqué los individuos definen el mundo y actúan según determinados criterios. La fenomenología trata de “desvelar qué elementos resultan imprescindibles para que un proceso [...] pueda ser calificado como tal y qué relación se establece entre ellos” (Mèlich, 1994, p. 52).

Las tareas a las que se debe enfrentar un investigador fenomenológico definen la investigación, ya que facilita según Rodríguez, Gil, y García (1996):

- Explicar los fenómenos dados a la conciencia.
- Conocer las esencias en un intento de desvelar las estructuras significativas internas del mundo.
- Describir los significados vividos.
- Sistematizar de forma explícita, autocrítica y subjetiva el estudio científico humano.
- Analizar las meditaciones para que sean útiles e iluminen la práctica de la ciencia.
- En definitiva, busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia.

Otro de los enfoques integrados dentro del paradigma interpretativo es el interaccionismo simbólico. En este trabajo constituye un punto de referencia necesario para comprender el análisis de las percepciones ya que, como señala Blumer (1969), las personas tienen sobre su mundo y sobre el mundo de los demás significados sociales que les facilitan la construcción de su entorno más inmediato:

- Las personas actúan sobre las cosas y sobre las personas mediante la base de los significados que estas poseen sobre ellas.
- Los significados son productos sociales que surgen durante la interacción entre sujetos y cosas. Una persona aprende de las otras personas en el contexto, al ver el mundo.
- Los actores sociales asignan significados a situaciones, a otras personas, a las cosas y a sí mismos, mediante un proceso de interpretación de todo lo que les rodea.

Estas premisas dibujan un tipo de investigación con las siguientes características (Lincoln y Guba, 1985, p. 39):

- Es naturalista, ya que analiza situaciones reales, sin que se produzca ningún tipo de manipulación.
- Es inductiva, al facilitar sumergirse en los detalles para descubrir datos susceptibles de ser analizados e interpretados a partir de las palabras de las personas y de las conductas observables.
- Posee una perspectiva holística, al permitir el análisis de la conciencia grupal que existe sobre la vida, las creencias y las expectativas de las personas.
- Se recogen datos cualitativos que proporcionan una descripción detallada de la investigación realizada, al captar las experiencias y perspectivas personales de los sujetos investigados.
- Se produce un contacto directo con los participantes en la investigación.
- Se muestra una sensibilidad hacia el contexto donde se trabaja, concreta los hallazgos en un entorno determinado, preguntándose por la posibilidad de poder realizar generalizaciones.
- Facilita la flexibilidad del diseño ante la necesidad de adaptar la investigación, conforme se profundiza en ella, evitando el desarrollo de un proceso cerrado que elimina la capacidad de responder a situaciones emergentes.

Con la elección de esta metodología y bajo los enfoques indicados, se pretenden analizar las vivencias, percepciones, actitudes y creencias sobre la participación familiar en las ludotecas. Precisamente, este hecho, como fenómeno que es, se sitúa en un tipo de investigación fenomenológica al facilitar el conocimiento a través de estrategias como la entrevista, la técnica Delphi y el cuestionario, de cómo se viven los procesos de participación familiar en las instituciones del juego a partir de la visión de todos los participantes en el estudio.

Las razones para elegir esta metodología han sido las siguientes:

1. El primer motivo se relaciona con la visión de un educador, la cual nunca es natural ni objetiva, sino que se encuentra condicionada por sus vivencias y experiencias. Alonso (1998), señala que “se mira la sociedad desde la sociedad misma y eso hace que nuestra percepción sea selectiva y por ello creativa” (p. 66). Las acciones se encuentran enmarcadas en el contexto social al que se pertenece, del que no se

puede ser ajeno. La realidad que se pretende estudiar es un escenario dinámico, en el que los individuos negocian los sentidos de todo aquello que piensan, hablan y hacen (Issó, 2012). Con la aplicación de esta metodología se procura llegar al fondo de la realidad, la cual se encuentra formada por significaciones y símbolos que conforman el campo de la discursividad (Laclau y Mouffe, 1987). De esta forma, los discursos se deben interpretar y analizar no como producidos por un ser estanco, sino por un actor vivo y dinámico integrado en una situación social, convirtiendo el discurso en “una representación de la realidad realizada por un sujeto social” (Alonso, 1998, p. 25). Por este motivo, se ha trabajado con entrevistas dirigidas a padres usuarios de las ludotecas, con cuestionarios destinados a ludotecarios, y con la técnica Delphi aplicada a expertos procedentes de diferentes campos. Estas técnicas facilitan conocer cómo los individuos conforman sus pensamientos, expresan sus opiniones y, en definitiva, elaboran sus discursos en un escenario de permanente cambio. La utilización de diversos métodos de recogida de datos ofrece la oportunidad de proporcionar rigor, amplitud y profundidad a la investigación presentada, a través de la triangulación.

2. El segundo motivo se encuentra relacionado con la posición del investigador. Como investigadores, se tiene que saber que se pertenece al mundo social que se trata de describir y comprender (Pinto, 1993). En el proceso de investigación, los sujetos son un elemento más dentro de la dinámica social que se genera. Los investigadores construyen su propio discurso, que negocian con el resto de los actores que intervienen en el proceso de investigación, y a la inversa, interpretan y reformulan el discurso de los otros. La vida cotidiana está cargada de rutinas y símbolos, contruidos mediante interacciones grupales (Vigotsky, 1977), y que aluden a procesos intersubjetivos que sirven de base para la construcción de los saberes de quienes practican la vida social en los contextos (Wenger, 2001) como las ludotecas (concebidos como escenarios de prácticas donde los sujetos realizan sus acciones, contribuyendo a la creación de un espacio de producción de vida).
3. La tercera razón está relacionada con la forma en la que los mensajes son percibidos por el propio investigador. Si se desarrollan las dos condiciones anteriores, es decir, el carácter intersubjetivo de la dinámica social y la presencia del investigador como un observador-participante activo de dicho proceso, se producen interacciones muy

particulares. Estas se realizan en cualquier intercambio, por lo que es obligado pensar que los resultados de las investigaciones no pueden ser solamente decodificados, sino también tienen que ser interpretados. La forma en la que se trata de comprender la realidad de las ludotecas no es ajena a la práctica de los propios actores. Esto lleva a pensar que la forma en la que se reflexiona sobre lo que sucede a nuestro alrededor es de un modo interpretativo, es decir, no se captan los mensajes aislados sino que se procura determinar el sentido que los sujetos investigados otorgan al resto de los sujetos sociales. Por consiguiente, los investigadores se sitúan en un proceso socio-hermenéutico en el que se hace imprescindible realizar acciones o prácticas que favorezcan el intercambio de pareceres, sentimientos, discusiones, etc.

4. La cuarta razón, también vinculada a las anteriores, es que el enfoque cualitativo aporta una dimensión estructural, grupal, relacional, global y dinámica, donde lo que importa no son las características individuales de los sujetos estudiados sino el sistema de relaciones existente entre ellos en contextos sociales. De ahí la obligada perspectiva holística que debe tenerse en consideración en este estudio, y que permitiría entender la realidad de las ludotecas de forma global, conociendo los elementos que configuran el escenario de estos servicios socioeducativos integrados en nuestro entorno de forma integral.

3. FASES EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología cualitativa no plantea procesos lineales, sino que obedece a un proceso continuo de decisiones y elecciones por parte del investigador. No obstante, algunos autores (Denzin y Lincoln, 2012; Gibbs, 2012; Mieles, Tonon, y Alvarado, 2012), ofrecen diversas formas orientativas para conceptualizar las fases en una investigación cualitativa. Así, Rodríguez, Gil, y García (1996), presentan un proceso en cuatro fases: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa. Este trabajo se ceñirá a este esquema para delimitar la cronología de esta investigación.

PREPARATORIA

Temporalización: octubre 2014-diciembre 2016

FASE 1: Reflexión sobre el trabajo de investigación

Se efectúan varias reuniones previas con la directora de la tesis para considerar cómo abordar el tema de la investigación, partiendo de los intereses personales derivados de la propia experiencia laboral (22 años de trabajo en servicios socioeducativos utilizando el juego y el juguete como recurso compensador).

Se parte de una investigación previa presentada por la doctoranda como Trabajo Fin de Máster durante el curso académico 2014/15. Tomándolo como punto de partida, se amplía la revisión bibliográfica para describir la situación actual de la temática y sus avances, que concluye en la organización de la información en torno a los orígenes, los modelos de ludotecas y de participación social, experiencias de participación familiar en las ludotecas, y las normativas autonómicas que regulan estos servicios socioeducativos.

La documentación consultada propicia la realización de un estudio sobre las normativas locales y regionales que configuran servicios de esta naturaleza. También se analizan los diferentes modelos de calidad, entre los que destacan las normas ISO, EFQM, ICONG, SERVQUAL, etc., más susceptibles de ser aplicados o utilizados en estos espacios socioeducativos para mejorar su calidad.

Este proceso demuestra la ausencia de instrumentos que puedan llegar a medir parámetros de calidad en las ludotecas. Por este motivo surge la necesidad de desarrollar un instrumento que facilite analizar las percepciones y el contexto donde se desarrollan las prácticas lúdicas familiares.

FASE 2: Planteamiento de los objetivos e hipótesis de trabajo y selección de los participantes

Se fijan los objetivos, las hipótesis de trabajo y la muestra.

FASE 3: Selección de la metodología

Se opta por una metodología cualitativa, por considerar que es la que mejor se ajusta a las preguntas de la investigación.

Se concretan las técnicas metodológicas que van a ser empleadas para la obtención de datos. Se opta por la técnica Delphi por ser la más adecuada para el contraste del problema planteado, ya que existe la oportunidad de acceder a un número significativo de expertos procedentes de entornos profesionales del juego infantil y de la participación social. Se elige la entrevista a padres y madres usuarios de las ludotecas, y el cuestionario para los ludotecarios responsables de los servicios visitados. De este modo, se obtiene información sobre las percepciones y opiniones personales de los participantes en el estudio.

FASE 4: Diseño de los instrumentos

El diseño de los instrumentos es complejo y laborioso. Uno de los objetivos de la investigación cualitativa es sumergirse en el mundo subjetivo de las personas y hacerlo emerger. Por este motivo, la pretensión inicial es registrar los diferentes puntos de vista, planteamientos, emociones y sentimientos de padres, ludotecarios y expertos, para posteriormente ver cuáles son las coincidencias entre los tres grupos de la muestra. Para la obtención de informaciones es necesario diseñar instrumentos que se ajusten a los objetivos de la investigación, como es el caso de la entrevista, el cuestionario y la técnica Delphi. La configuración y la estructura del cuestionario, la entrevista y la técnica Delphi se realizan a partir de la propuesta diseñada con anterioridad, fruto del estudio previo presentado en el Trabajo Fin de Máster que la doctoranda había realizado a lo largo del curso 2014/2015.

Las entrevistas para padres son elaboradas con el objetivo de conseguir datos acerca de la visión que tienen de la ludoteca, de sus programas y actividades, así como de los factores que pueden determinar o condicionar la participación de la familia en estos servicios sociocomunitarios.

Los cuestionarios destinados a los ludotecarios, tras ser diseñados, son validados por un grupo de profesionales de la pedagogía y de la psicología.

TRABAJO DE CAMPO

Temporalización: diciembre 2016-diciembre 2017

FASE 5: Administración de las entrevistas y de los cuestionarios

Esta fase se caracteriza por la convivencia metodológica de instrumentos de recogida de datos en las ludotecas. Ha consistido, por un lado, en la aplicación de los cuestionarios a los ludotecarios durante su horario laboral (30 de diciembre de 2016 / 1 de marzo de 2017), y por otro lado, la realización de entrevistas dirigidas a padres usuarios de las ludotecas (30 de diciembre de 2016 / 25 de marzo de 2017). Ambas técnicas han sido utilizadas para conocer los factores externos e internos que condicionan la participación de los padres en las ludotecas y cuál es su influencia. Los dos instrumentos fueron administrados previo consentimiento informado.

FASE 6: Aplicación de la técnica Delphi

Una vez identificados los ítems de la técnica de Delphi, se efectúa un análisis que facilita realizar una valoración cualitativa y objetiva de los factores que condicionan los procesos de participación familiar en las ludotecas. Como técnica que complementa a los cuestionarios y entrevistas, se utiliza la técnica Delphi entre profesionales de la educación, la participación ciudadana, la psicología y la orientación pedagógica, para identificar los factores que repercuten sobre las familias y que condicionan su participación en las ludotecas. Este procedimiento permite explorar ideas, creencias y conocimientos de profesionales especializados sobre los aspectos que se quieren conocer (julio-diciembre de 2017).

ANALÍTICA

Temporalización: enero 2018-marzo 2018

FASE 7: Análisis de la información

El análisis de la información posibilita la definición de ámbitos, estándares e indicadores, para desarrollar las condiciones que desde una ludoteca se deben promover para mejorar la calidad de procesos de esta naturaleza.

En el análisis del contenido se buscan coherencias y contradicciones entre los tres tipos de colectivos en el discurso, ya que cada uno reflejaba sus propias y particulares vivencias en torno al objeto de la investigación. Se lleva a cabo un estudio de contenido utilizando:

- a) criterios temáticos, considerando unidades en función del tema abordado tras localizar los segmentos que hablan de un mismo tema o contenido afín.
- b) criterios gramaticales, diferenciando como unidades básicas del texto oraciones y párrafos, porque son unidades de información con similar contenido.

INFORMATIVA

Temporalización: abril 2018

FASE 8. Análisis de los datos obtenidos a través de las técnicas empleadas y elaboración de los resultados

Tras la recogida de datos a través de entrevistas, cuestionarios y la aplicación de la técnica Delphi se estudian los resultados procedentes del trabajo de análisis e interpretación de los discursos de los participantes en el estudio. En esta fase se integran los discursos de los tres grupos participantes en el estudio, facilitando la exposición interpretativa de los datos obtenidos.

FASE 9. Elaboración de las conclusiones

El proceso de investigación culmina con la elaboración de las conclusiones finales a partir de los resultados obtenidos en la fase analítica. En esta fase se integraron los discursos de los tres

grupos participantes en el estudio, facilitando la exposición interpretativa de los datos obtenidos. Tales conclusiones se presentan como un capítulo en este trabajo de investigación, acompañadas de algunas implicaciones fundamentales.

4. OBJETIVOS, PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN E HIPÓTESIS DE TRABAJO

4.1. OBJETIVOS

Con carácter general se plantea el siguiente objetivo:

Elaborar una guía de indicadores de calidad mediante la participación activa de expertos, técnicos y padres, para que desde las ludotecas se diseñen programas dinamizadores que promuevan la implicación activa de las familias en el juego desarrollado en ellas.

Dicho objetivo requiere la consecución de los siguientes los objetivos específicos:

1. Determinar qué factores externos e internos a las ludotecas y a las familias condicionan la implicación de las familias en las mismas.
2. Dibujar, determinar y definir la influencia de los factores enunciados en el objetivo anterior.
3. Conocer el perfil de usuario de las ludotecas.
4. Determinar con ayuda de investigadores, ludotecarios y padres, la necesidad de participación familiar en las ludotecas.
5. Diseñar y adaptar las técnicas de calidad existentes para desarrollar una guía de indicadores que fomente la participación familiar en las ludotecas.

4.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Una vez que se han planteado los objetivos, se han formulado preguntas de investigación sobre el problema que se estudia. Tales preguntas se irán contestando a lo largo de la investigación, tratando de dar respuesta al cumplimiento de los objetivos.

Las preguntas de investigación planteadas en el presente trabajo son:

1. ¿Qué factores en las ludotecas y en las familias facilitan y/o condicionan la participación en el juego de sus hijos en las mismas?
2. La participación familiar en las ludotecas ¿se encuentra determinada por un perfil familiar concreto?

3. ¿Cómo ven los diferentes grupos estudiados la necesidad de fomentar la participación familiar en las ludotecas?
4. ¿Qué estrategias facilitan la participación en las ludotecas?

4.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO

Aunque la formulación de hipótesis en la investigación cualitativa generalmente ha sido desestimada, en consonancia con los objetivos y las preguntas de investigación, se han planteado algunas consideraciones o premisas de partida a modo de hipótesis de trabajo, que servirán como orientación general para marcar la dirección de la investigación, esto es, orientar y facilitar la recogida y organización de datos y la información en función del estudio:

- Hay determinados factores (internos y externos) a las ludotecas que condicionan la participación de las familias en las ludotecas.
- Hay determinados factores (internos y externos) en las familias que condicionan la participación de estas en las ludotecas.
- Las familias que participan más activamente en las ludotecas tienen un perfil diferente al de las familias que participan menos.
- Hay mecanismos que fomentan la participación de las familias en el juego.

5. PARTICIPANTES

La muestra está compuesta por tres grupos de participantes: padres usuarios de las ludotecas, ludotecarios, y expertos en juego y participación.

Los dos primeros grupos se obtienen del análisis que se realiza de las localidades de Castilla y León de más de 5.000 habitantes, por considerar que estos municipios pueden contar con presupuestos propios que les permiten mantener servicios de esta naturaleza de forma continua. Se recaba información sobre dichas localidades tomando como fuente el padrón municipal a 1 de enero de 2014 disponible en la página web del Instituto Nacional de Estadística, creando un fichero con los datos recogidos (número de habitantes, existencia de ludoteca pública, existencia de normativa que regule su funcionamiento, tipo de usuarios, responsable y contacto).

Durante un mes se contacta con técnicos y concejales municipales para demandar información relativa a la existencia de una ludoteca municipal, así como de posibles normativas que regulen el servicio y si contemplan en dichas normativas a las familias como usuarias. Del total de las conversaciones realizadas (49 más las nueve capitales de provincia), se concluye que solo 18 municipios cuentan con ludoteca municipal, 11 tienen una normativa que regula su funcionamiento, en nueve se contempla a las familias como usuarias del servicio, y en tan solo cuatro las familias participan en el desarrollo de la dinámica del servicio. De las nueve ludotecas con normativa que contemplan a las familias como usuarias del servicio, solo ocho acceden a participar en el estudio.

De las localidades que acceden a participar en el estudio se conforman los dos grupos de la muestra, padres (grupo 1) y ludotecarios (grupo 2).

El grupo de expertos (grupo 3) se forma con profesionales procedentes de diferentes ámbitos y disciplinas (educación, participación ciudadana, psicología y orientación pedagógica). Esta selección se basa en los criterios:

Criterio 1: tener más de cinco años de experiencia en el campo estudiado.

Criterio 2: estar implicado profesionalmente en el juego infantil y animación sociocultural.

Finalmente, la muestra se conforma por 47 ludotecarios procedentes de las diferentes ludotecas de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, quienes ofrecen su visión desde su

experiencia y su formación, y 32 padres usuarios que comparten sus opiniones. Gracias a su colaboración se identifican los diferentes ámbitos sobre los que se sustenta la elaboración de la guía de indicadores orientada a fomentar los procesos de participación familiar en las ludotecas.

6. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Para la realización de este estudio cualitativo se recurre a técnicas propias de la fenomenología y del interaccionismo simbólico con el fin de obtener información que refleje la realidad vivida por las personas que intervinieron en el mismo. Con la utilización de estas técnicas se pretende describir y analizar el funcionamiento de una institución como es una ludoteca, y el análisis e interpretación de las vivencias de los participantes.

El análisis de la calidad de las ludotecas en contextos socioculturales diversos, hace obligatorio validar indicadores por lo que requiere una tarea previa de validación de instrumentos.

Los instrumentos utilizados para recabar información han sido:

1. La técnica Delphi, aplicada a expertos en el juego, educación, la psicología y participación social.
2. La entrevista estructurada, dirigida a madres y padres usuarios de ludotecas, para obtener la máxima información de los entrevistados y conocer en profundidad sus vivencias.
3. El cuestionario, administrado a ludotecarios.

6.1. TÉCNICA DELPHI

La técnica Delphi es un instrumento que presenta las características de la entrevista grupal en profundidad. Es un instrumento adecuado para completar la información en torno a las actuaciones planteadas en un estudio. Gago (2006) define esta técnica como:

Una estrategia cualitativa de obtención de información de carácter inductivo y naturalista acerca de por qué las personas piensan o sienten de la manera que lo hacen, pues aporta información sobre percepciones, sentimientos y actitudes desde el punto de vista de las personas entrevistadas (p. 309).

Se crea ante la necesidad de llenar el vacío que plantea la entrevista estructurada, directiva o individual que no permite a los entrevistados comentar, explicar y compartir sus puntos de vista. En el estudio que se presenta es utilizada como fuente de información de carácter cualitativo, con objeto de complementar los análisis de los datos obtenidos con los

cuestionarios proporcionados por los ludotecarios y las entrevistas individuales realizadas a los padres usuarios de las ludotecas, facilitando satisfacer dos propósitos muy concretos:

1. La comparación de los resultados obtenidos de la administración de cuestionarios y entrevistas.
2. La aclaración de posibles causas de los resultados obtenidos.

La técnica Delphi es un procedimiento sistematizado e iterativo encaminado a la obtención de las opiniones y el consenso de expertos, considerándose experto al individuo cuya situación y recursos personales le posibilitan contribuir al fin que ha motivado la iniciación del trabajo Delphi (Landeta, 1999).

Para Luna, Infante, y Martínez (2006), la técnica Delphi:

Pretende obtener una visión de expertos sobre un tema a partir de rondas repetidas de preguntas, siendo un método capaz de obtener y depurar el juicio de grupo. La operativa del método Delphi consiste en el envío de encuestas sucesivas (cuestionarios) a un grupo de expertos previamente elegidos (p. 95).

Se trata pues de una técnica de análisis de opinión (Ruiz, 2012), capaz de extraer información de un grupo de especialistas, presentando ventajas sobre otras técnicas de obtención de información subjetiva (Ortega, 2008). Las estimaciones de los expertos se realizan en rondas anónimas, con el objetivo de tratar de conseguir consenso, pero con la máxima autonomía por parte de los participantes.

A pesar de que se hable de encuestas, no se trata de un muestreo, ni tampoco de la búsqueda de unos parámetros de una distribución. La técnica Delphi se diferencia de otro tipo de encuestas en aspectos como:

- Se compone de varias rondas de cuestionarios.
- Cada ronda se ve influida por el resultado obtenido en la anterior. Existe un proceso de interacción que tiende a la convergencia en la opinión grupal resultante.
- Las respuestas son anónimas, lo cual evita que los participantes de mayor prestigio influyeran al resto con sus opiniones sobre las cuestiones planteadas. El anonimato facilita la franqueza y la sinceridad en las opiniones que se ofrecen,

proporcionando la posibilidad de modificar las opiniones iniciales sin verse influido por las de los demás.

- Existe una interacción con retroacción controlada, que se realiza por sucesivos cuestionarios comunicando la opinión de la mayoría.
- Los expertos que participan en la elaboración del cuestionario lo son a nivel personal, y no representan a ninguna institución a las cuales pueden estar vinculadas.

El método Delphi es adecuado para tratar aquellos problemas donde la mejor información existente de la cuestión investigada es la opinión de los expertos, siempre que se esperen obtener como resultado del proceso de análisis ideas no estructuradas previamente y opiniones de estos, más que una explicación estadística de causalidad. La técnica Delphi es una técnica de consenso que facilita el establecimiento de prioridades entre las ideas surgidas de los participantes, favoreciendo un intercambio reflexivo y confidencial de los diferentes puntos de vista que poseían antes de su resolución final. Para desarrollar esta técnica se aprovecha la sinergia del debate creada en el grupo y se eliminan las interacciones sociales producidas dentro del mismo.

Cabero e Infante (2014) afirman que por la naturaleza del estudio la utilización de esta técnica es idónea cuando se presentan ciertas condiciones:

- Escasa información disponible o con la que se cuenta es insuficiente.
- Con este método se puede extraer la información que posee cada participante.
- El problema no se presta para el uso de una técnica analítica precisa, pero sí puede beneficiarse de juicios subjetivos sobre bases colectivas.
- Necesidad de más participantes expertos de los que pueden interactuar en forma eficiente en un intercambio cara a cara.
- Problemas de costes y de tiempo de los participantes, por lo que no es posible llevar a cabo encuentros presenciales periódicos del grupo.
- Necesidad de evitar efectos de grupos de dominación por personalidades.
- Dispersión física de los participantes expertos y requerimiento del anonimato.

Los elementos esenciales del método Delphi aplicados a este trabajo han sido:

- El panel de expertos, personas elegidas para que formulen su opinión (informadores clave especializados en juego y ludotecas, participación, psicología y orientación). Se realizaron cuatro rondas.
- El cuestionario, que recoge diferentes aspectos sobre los que se deben pronunciar los participantes. Las preguntas formuladas son concretas y precisas para evitar todo tipo de ambigüedades en su interpretación. El primer cuestionario enviado por correo electrónico, demanda información sobre qué es lo que piensan que es una ludoteca y cuáles son los ámbitos de actuación de éstas. En el contenido y el diseño del segundo envío, se pide ayuda para establecer los estándares que configuran los ámbitos del primer cuestionario. En el tercer envío se establecen los indicadores gracias al trabajo de los expertos, lo que facilita la configuración final de la guía. En el cuarto envío se informa a cada participante el resultado final y cuáles son los pasos metodológicos que se deben dar para aplicar la guía a un contexto real.
- Los ficheros y documentos de cada panelista son guardados por separado y se determinan los procedimientos informativos para restringir su acceso, siguiendo los principios éticos que identifican a la investigación científica.

6.1.1. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE LA TÉCNICA DELPHI

Inicialmente, en la preparación de la técnica Delphi se realiza un guion preliminar y se contacta con expertos que puedan aportar su visión sobre el juego infantil y los procesos de participación en las ludotecas. Los pasos seguidos se describen a continuación.

Pasos previos

Durante el curso académico 2013/2014 la doctoranda cursa el “Master en Educación y Sociedad Inclusivas” de la Universidad de Burgos. Para la elaboración del Trabajo Fin de Máster obligatorio, analiza los orígenes de las primeras ludotecas y se contacta con profesionales del mundo del juego, la educación, la psicología y la participación ciudadana (con más de cinco años de experiencia), presentando en junio del 2014 una investigación que la permite obtener información relevante para la elaboración de una primera versión de una guía de indicadores de calidad (ver anexo I del CD).

El instrumento inicial consta de 23 estándares y 46 indicadores agrupados en 7 ámbitos:

- Fines servicios.
- Recursos de la ludoteca.
- Relación con la comunidad.
- Gestión de conocimiento.
- Participación familiar.
- Satisfacción de los usuarios.
- Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Este trabajo facilita información para elaborar los guiones de las entrevistas y los cuestionarios que posteriormente se aplican a padres y ludotecarios.

Ampliación de la revisión bibliográfica sobre ludotecas. Análisis de las primeras ludotecas, sistemas de calidad y procesos de participación familiar

Durante el año siguiente se amplía la revisión bibliográfica sobre ludotecas, calidad y procesos de participación familiar llevados a cabo en otros contextos de la educación reglada y no reglada. También se analizan los aspectos relevantes de la calidad en organizaciones del tercer sector que pueden adaptarse al presente estudio, utilizando para ello diferentes fuentes y bases de datos.

Consulta inicial a profesionales expertos

Mediante entrevistas informales a expertos se obtienen ideas útiles y pertinentes con el fin de mejorar la primera versión de la guía de indicadores, centrada en fomentar la participación de los padres en las ludotecas.

El objetivo al solicitar esta colaboración es enriquecer la primera versión de la guía de indicadores (trabajando sobre el resultado obtenido en el estudio previo realizado durante su Trabajo Fin de Master), incorporando la visión de profesionales relacionados con el ámbito de la psicología, la educación, la participación social y las ludotecas, aportando su experiencia y realizando sugerencias en relación a:

- Viabilidad del proyecto.
- Necesidad de poder contar con su apoyo en la investigación.

- Redacción inicial del contenido de los ámbitos, estándares e indicadores de calidad en ludotecas.

Creación del grupo de expertos

Esta selección se basa en la elección de profesionales que tengan más de cinco años de experiencia en el ámbito estudiado y que estén vinculados a la educación, la psicología, la participación y al juego infantil. La selección del panel de expertos se compone de ocho colaboradores.

La función del panel de expertos es la de realizar la revisión, en distintas fases de la guía, de indicadores con el objetivo de:

- Verificar que los ámbitos representan los distintos aspectos que se deben tener presentes para evaluar los procesos de participación familiar en las ludotecas.
- Contrastar la representatividad de los estándares, realizando propuestas, sugiriendo cambios, o proponiendo las alternativas que estimen oportunas.
- Definir estándares e indicadores y agruparles por ámbitos.
- Asegurar la objetividad de los indicadores, con posibilidad de sugerir cambios en los mismos, para conseguir que sean objetivos y realmente ayuden a medirlos.
- Aportar cuantas sugerencias y propuestas consideren necesarias para mejorar la calidad y representatividad de la guía.

El equipo que participa en esta fase se ha mantenido estable a lo largo de todo el proceso. Sus características más relevantes son:

Informante 1: Pedagogo de formación y experiencia. Doctor en pedagogía por la Universidad de Valencia. Posee una trayectoria investigadora de casi dos décadas dedicadas al estudio y la comprensión de la actividad lúdica. Es miembro fundador del *Observatorio del Juego Infantil (OJI)*, desde donde trabaja para fomentar, promocionar y concienciar sobre la relevancia del juego para todas las edades y cómo con esta actividad se puede mejorar la sociedad y organizaciones.

Informante 2: Catedrático en Psicología Evolutiva y de Educación por la Universidad Autónoma de Madrid. Cuenta con innumerables publicaciones internacionales sobre el juego, desarrollo y

educación en diferentes culturas. Doctor por la Universidad de Oxford en Psicología en 1981. Su director de tesis es uno de los grandes nombres de la psicología cognitiva: Jerome Brunner.

Informante 3: Diplomada en Magisterio. Directora de tiempo libre y animadora sociocultural. En 1992 funda la empresa de gestión sociocultural Ludoland S.L. El trabajo realizado durante décadas le ha servido para conseguir el máximo galardón por la gestión de los servicios de ocio y tiempo libre de todos los centros cívicos de Vitoria-Gasteiz. También por haber sido premiada por el trabajo en el ámbito de empleo y jóvenes, un reconocimiento que otorga el Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Desde la empresa que dirige se dedica a promover, promocionar y conciencia sobre la importancia que posee el juego en todas las edades.

Informante 4: Directora de MARINVA, juego y educación. Consultora pedagógica, especializada en educación, comunicación y formación a través del juego. Experta en juegos, juguetes, tecnología y educación en el tiempo de ocio. Fundadora y presidenta de IPA en España (International Play Association-Asociación Internacional por el derecho de niños y niñas a jugar). Socia fundadora de la Asociación de Ludotecas de Cataluña, ATZAR. Asesora pedagógica de la Fundación Crecer Jugando. Delegada del Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU-Asociación de Investigación de la Industria del Juguete) en Cataluña. Asesora en su departamento de pedagogía, participando en diversos estudios nacionales e internacionales en el ámbito pedagógico de los juguetes y colaborando en la elaboración de la "Guía de juguetes" anual, dirigida a los consumidores.

Informante 5: Ludotecaria de la Generalitat de Catalunya con más de treinta años de experiencia, educadora social, licenciada en Bellas Artes, formadora en juego y educación en el tiempo libre en las escuelas Fundació Pere Tarrés, Fundació Catalana de l'Esplai y Educa. Asesora en ludotecas y juego de la Corporación Juego y Niñez en Colombia. Colaboradora del Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU-Asociación de Investigación de la Industria del Juguete).

Informante 6: Licenciado en Psicopedagogía y diplomado en Magisterio en la especialidad de Educación Física. Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de Salamanca. Ha trabajado para diversas universidades, tanto en España, como en Latinoamérica. Sus líneas de investigación están centradas en el análisis del paradigma del diseño universal en los entornos pedagógicos, junto con estudios de la situación de las personas con discapacidad en la

universidad. En la actualidad es miembro de diversos proyectos nacionales e internacionales sobre dichas temáticas.

Informante 7: Licenciada en Pedagogía y Diplomada en Educación Social por la Universidad de Burgos. Experta en inteligencia emocional proyectada al trabajo y en políticas sociales aplicadas a menores en exclusión social. Ha sido coordinadora de la red interprovincial de ludotecas y actividades socioculturales con niños, familias y jóvenes para el Ayuntamiento y la Diputación de Soria. Desde hace 17 años es responsable del servicio de sala de encuentro de los centros cívicos Capiscol, San Agustín, Río Vena y Gamonal (Burgos), diseñando, gestionando y aplicando proyectos de dinamización comunitaria para la empresa Ludoland S.L.

Informante 8: Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Burgos. Licenciada en Pedagogía y Diplomada en magisterio en la especialidad de educación infantil. Presidenta y socia fundadora de Asire Educación: diseño de programas de formación para el profesorado, programas de desarrollo y estimulación para alumnos con dificultades e intervención pedagógica.

6.1.2. RECOGIDA DE DATOS A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DELPHI

A partir de la primera versión de la guía realizada en el año 2014, fruto del trabajo presentado como Trabajo Fin de Master, se comienza a trabajar en julio de 2017 con la técnica Delphi. Los pasos que guían este trabajo son las siguientes:

Primer paso

Después de varios contactos telefónicos con los miembros que forman el panel de expertos, en julio de 2017 se solicita formalmente su colaboración, presentando y explicando a cada uno de ellos la guía inicial con la que se trata de presentar la investigación.

Segundo paso

Se presenta el primer cuestionario (por escrito) al panel de expertos. En él se solicita a cada especialista que exprese su acuerdo o desacuerdo sobre la opinión que dos conocidas autoras e investigadoras del juego realizaron sobre las ludotecas. Posteriormente se les consulta si están de acuerdo en que los padres tengan un papel protagonista en la planificación y gestión

de las dinámicas de las ludotecas. Y por último, se les pregunta si consideran necesario establecer unos ámbitos que faciliten fijar indicadores de evaluación que intenten fomentar la participación familiar dentro de las ludotecas.

Tercer paso

Se procede a la síntesis de las respuestas. La investigadora sistematiza y categoriza las respuestas recibidas, devolviendo posteriormente la información al panel de expertos y a cada miembro, dándoles la oportunidad de examinarlas, y a cada experto en particular, ofrecerle la posibilidad de revisar sus aportaciones con menor nivel de consenso.

Con la información obtenida de las fases se elabora un segundo cuestionario, en el que todos los temas abordados por los expertos permiten formular cuestiones referidas al establecimiento de estándares de calidad que incentiven la participación familiar en las ludotecas.

Cuarto paso

Se envía el segundo cuestionario. Cada experto lo cumplimenta siguiendo las mismas normas que en la fase anterior, y se les pide que, en caso de que lo deseen, realicen comentarios y apreciaciones sobre cada estándar planteado, pudiendo ser comentado, cuestionado o modificado por ellos.

Quinto paso

Se procede de la misma forma que en la fase segunda, sistematizando y categorizando las respuestas dadas por los expertos y devolviendo las contestaciones entregadas por los protagonistas de este proceso de investigación ofreciéndoles la posibilidad de modificar sus declaraciones. Con la información recogida se elabora el tercer y último cuestionario. Este documento presenta un conjunto de indicadores que articulan y dan sentido a los estándares y ámbitos consensuados previamente por los expertos.

Sexto paso

En este envío se explicitan los indicadores que articulan los estándares y los ámbitos de actuación en las ludotecas, destinados a fomentar la participación familiar.

Séptimo paso

Se presenta la guía definitiva a los expertos, en la que aparecen reflejados los ámbitos, estándares e indicadores de calidad que pueden ser aplicados en cualquier servicio ludotecario, así como los pasos metodológicos para poder implementarla.

6.2. ENTREVISTA

La entrevista forma parte de la batería de técnicas propias de la investigación cualitativa y a su vez forma parte de una manera de enfocar la realidad representada por el método inductivo (López y Deslauriers, 2011).

Rodríguez, Gil, y García (1996) entienden que la entrevista es “una técnica en la que una persona (entrevistador) solicita información de otra o de un grupo (entrevistados, informantes), para obtener datos sobre un problema determinado” (p. 167).

La entrevista consiste en obtener información mediante la conversación profesional con una o varias personas para el estudio analítico de investigación o para contribuir en los diagnósticos o tratamientos sociales (Ruiz, 2012; Taylor y Bogdan, 2010). En palabras de Denzin y Lincoln (2012), es la herramienta favorita del investigador cualitativo, al ejercitarse en el arte de la formulación de preguntas y escuchar respuestas.

La entrevista es definida como un proceso de interacción a través del cual se trata de captar significados, entremezclándose las características personales del entrevistador y las del entrevistado. Este proceso de interacción intenta obtener que el individuo entrevistado describa oralmente su definición personal de lo que se le plantea (Montañés, 2014), lo que supone un importante esfuerzo de inmersión por parte del entrevistado, y de colaboración con el entrevistador que asiste activamente a este ejercicio. La entrevista puede adoptar varias formas diferentes, desde la más común, la entrevista individual hablada, hasta la entrevista en grupo o las desarrolladas por correo o teléfono (Ruiz, 2012).

Según Ruiz (2012) “la entrevista es principalmente de carácter individual, holístico y no directivo. A través de esta técnica se consigue realizar un recorrido panorámico del mundo de significados del entrevistado, aunque este se refiera a un solo tema” (p. 168). Esta técnica se desarrolla en función de unos criterios operativos fundamentales en los que reside la validez

como instrumento de captación y transmisión de significados. La entrevista rechaza el concepto de individuo como engranaje de una máquina que opera bajo unas leyes fijas y universales. El entrevistado es un ser social constituido por sentidos y significados de la realidad ambiental a la que pertenece. Con ella entiende, interpreta y maneja la realidad a través de un marco muy complejo de creencias, visiones y valores desarrollados por él mismo, para categorizar, explicar y predecir sucesos pertenecientes a su entorno. Por ese motivo, es importante conocer el sentido “único” que los individuos otorgan a los sucesos que viven, y es en este contexto donde la entrevista cobra un gran sentido ya que nace de la ignorancia del entrevistador, quien, lejos de suponer que conoce la realidad a través de su comportamiento, requiere saber el sentido que los individuos dan a sus actos, comprometiéndose a preguntárselo para que estos los puedan expresar desde sus propias vivencias y sentimientos. De esta forma, el entrevistador podrá captar con la suficiente profundidad la riqueza del significado que los entrevistados otorgan a sus realidades.

Para Ruiz (2012, p. 179) son tres los procesos que se interrelacionan mutuamente dentro de una entrevista:

- El proceso social de interacción interpersonal: la entrevista por definición es un acto de interacción personal, espontáneo o inducido, en el que se produce un intercambio de comunicación cruzada a través del cual, el entrevistador transmite interés, motivación y confianza, y el entrevistado le devuelve información personal en forma de descripción, interpretación y evaluación.
- El proceso técnico de recogida de información: la interacción social de la entrevista no es más que el soporte utilizado por el entrevistador para lograr su objetivo (sonsacar al entrevistado la experiencia, la definición de la situación, el significado que él solo posee), por lo que es necesario seguir una estrategia concreta.
- El proceso instrumental de conservar la información, grabando la conversación: es fundamental el registro y la conservación de la información. En las entrevistas, la interacción es más intensa, por lo que las interferencias ajenas a ellas pueden acarrear consecuencias más decisivas.

6.2.1. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE LA ENTREVISTA

Con el empleo de esta técnica se intenta comprender el significado que los padres otorgan al hecho de jugar en un espacio como la ludoteca, así como conocer los recursos que se ofrecen en estas instalaciones. Para diseñar el guion de esta entrevista se parte del resultado obtenido en el Trabajo Fin de Master de la doctoranda.

Planificar la entrevista requiere definir los objetivos que se quieren conseguir, concretar las personas a las que se quiere entrevistar y diseñar la entrevista. Este proceso de planificación exige ajustar los objetivos de la entrevista a los objetivos globales de la investigación (Flick, 2004).

Basándose en las orientaciones de diversos autores (López y Deslauriers, 2011; Montañés, 2014; Ruiz, 2012) se elige esta técnica por considerar que, junto a la técnica Delphi, puede enriquecer la recogida de datos, ofreciendo una visión diferente a la de los expertos y a la de los profesionales del juego infantil.

La entrevista se construye específicamente para este estudio en torno a dos bloques de información: (a) datos sociodemográficos, y (b) participación de los padres en las ludotecas, sus experiencias participativas y la visión de determinados aspectos que pueden llegar a mejorar la dinámica de las ludotecas. El objetivo de la aplicación de esta técnica es conocer el perfil familiar de los usuarios que acuden a la ludoteca, y determinar la influencia de determinados factores externos e internos a la familia que condicionan la implicación de los padres en la ludoteca, y la importancia que otorgan a la participación en los procesos socio-educativos de sus hijos, integrándose en las estructuras de las entidades que potencian el desarrollo integral de menores.

En el proceso de configuración del guion cada pregunta debe tener una intencionalidad, pues son las respuestas de los padres las que aportan la información necesaria para alcanzar los objetivos de esta investigación.

Las preguntas se formulan de acuerdo con el marco teórico, lo que facilita la interpretación uniforme de la información proporcionada por los entrevistados. Este soporte permite que cada una de las cuestiones planteadas pueda formularse e interpretarse bajo una misma óptica, con el fin de que la información proporcionada por los entrevistados facilite explicar el fenómeno investigado.

Para diseñar la entrevista se procede de la siguiente manera. Después de clarificar los marcos teórico y metodológico, así como los elementos que los conforman, se formulan las preguntas con las que se intenta obtener respuesta a las cuestiones de la investigación. Basadas en los objetivos establecidos de antemano, se quieren conocer cuáles son los factores internos y externos a las ludotecas que condicionan la implicación de las familias en ellas, así como los factores de las familias que limitan dicha implicación, intentando determinar su grado de influencia. Se elabora un guion previo que es revisado por varios profesionales especializados en el juego y la participación, y se decide realizar una primera prueba entre usuarios de ludotecas para ver las reacciones y los aspectos a mejorar en dicho guion, modificando la redacción de la pregunta 2 del ámbito 7, y la pregunta 1 del ámbito 6. Finalmente, se elabora la entrevista definitiva dirigida a recopilar la información esperada de los padres usuarios de las ludotecas.

Se prepara una guía para dirigir las entrevistas según los objetivos planteados (ver anexo II del CD). Se opta por entrevistar al menos a dos madres/padres en cada una de las localidades visitadas. Se procura en todo momento que estén informados de los objetivos del estudio, que los resultados obtenidos pueden redundar positivamente en el conjunto de los usuarios de la ludoteca, a la vez que se garantiza el anonimato y se expresa el agradecimiento por la cumplimentación. Se requiere verbalmente el permiso para poder grabar las entrevistas con el fin de facilitar su posterior transcripción, codificación y análisis.

En un segundo momento se solicita que hablen y respondan a las preguntas libremente. El contenido de las preguntas se establece en torno a los siguientes aspectos:

- Variables sociodemográficas: sexo, edad, número de hijos, número de hermanos, formación, trabajo fuera de casa, y experiencias previas de participación.
- Variables vinculadas a la ludoteca: el uso que hacen de ella y su participación como usuarios de este servicio. Consta de 35 preguntas abiertas que se clasifican en varios bloques de contenido: juego-ludoteca, beneficios del juego, participación, y tecnologías de la información y de la comunicación orientadas al fomento de la participación.

6.3. CUESTIONARIO

La técnica del cuestionario es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación cualitativa, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz con un carácter descriptivo.

Autores como Anderson y Burns (1989), o Walker (1989), otorgan al cuestionario la consideración de una entrevista, ya que ambas técnicas se apoyan en la formulación de preguntas con un objetivo establecido.

Otros autores como Bisquerra (1989), o Hernández, Fernández, y Baptista (2010), definen los cuestionarios como un conjunto más o menos amplio de preguntas que se consideran importantes respecto a una o varias variables a medir y que son objeto de estudio.

El cuestionario es una técnica de recogida de información que permite la obtención de datos difíciles de obtener de forma masiva. Herrera (2002) lo considera como “un instrumento básico en la investigación y posiblemente sea el más utilizado. Aunque es un instrumento propio de la investigación cuantitativa por su afán recolector de datos objetivables y cuantificables, se usa de forma complementaria en la investigación cualitativa” (p. 112). Su principal ventaja es la de facilitar la recogida de datos de un gran grupo de personas.

Aunque su diseño sigue unos pasos precisos, el cuestionario se convierte en una técnica recomendable en muchos diseños de investigación cualitativa. Rodríguez, Gil, y García (1996) apuntan que:

Los datos recogidos en el campo constituyen las piezas de un puzzle que el analista se encarga de ir encajando, utilizando la evidencia recogida para orientar la búsqueda de nuevas evidencias susceptibles de incorporarse a un esquema emergente de significados que dé cuenta de la realidad estudiada (p. 197).

En este estudio se opta por diseñar y administrar un cuestionario a ludotecarios, al considerar que responde a las necesidades de la investigación y que aporta información importante para elaborar la guía de indicadores. En este caso, esta técnica se orienta a recoger informaciones de una población muy específica: los ludotecarios. Las características de la técnica utilizada vienen dadas por:

- La forma en la que se recoge la información mediante preguntas formuladas a quienes la poseen (ludotecarios).
- El objetivo de conocer las valoraciones de una población muy definida a partir de una muestra específica.

En este estudio, desde el punto de vista de los objetivos planteados en epígrafes anteriores, la aplicación de los cuestionarios permite obtener datos con un doble carácter:

- “Encuesta de situación”, puesto que se trata de obtener informaciones concretas sobre los procesos de participación familiar en el seno de las ludotecas.
- “Sondeo de opinión”, puesto que se intenta saber la opinión de los ludotecarios sobre la importancia de la implicación de los padres en el juego de sus hijos, y la necesidad de diseñar mecanismos que fomenten la participación familiar en las ludotecas (como servicio o institución que trabaja con el juego y el juguete).

Dentro de las investigaciones realizadas a través de cuestionarios, constituyen un método para obtener datos utilizados en investigaciones de las ciencias del comportamiento. Para ello se elabora una batería de preguntas con el objetivo de conocer cuál es el perfil del profesional que trabaja en las ludotecas y cuáles son las percepciones que poseen sobre la necesidad de fomentar la participación familiar en espacios socioeducativos.

6.3.1. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL CUESTIONARIO

La aplicación de la encuesta es utilizada para conocer datos relativos a atributos, percepciones y opiniones de la población seleccionada, los ludotecarios. El proceso de construcción y validación del cuestionario ha sido complejo y ha requerido tener un conocimiento claro de los aspectos que se querían medir. Se ha pretendido garantizar que el instrumento diseñado alcance un nivel de validez y fiabilidad adecuado. Para diseñarlo se sigue el mismo procedimiento que en el diseño de la entrevista, al partir del trabajo previo realizado en el Trabajo Fin de Master de la investigadora. Para conseguirlo, se han cumplido con los siguientes requisitos:

- Ser adecuado para las cuestiones que se pretenden medir (teóricamente justificable, validez de contenido), e intuitivamente razonable.

- Ser válido, es decir, que tenga capacidad de medir aquellas características que se pretenden evaluar y no otras.
- Delimitar claramente sus componentes (dimensiones), de manera que cada uno contribuya al total de la escala de forma independiente (validez de constructo).
- Estar basado en datos generados por los propios ludotecarios.
- Ser aceptado por ludotecarios e investigadores.

Las fases seguidas se presentan a continuación:

Propósito del cuestionario

En esta fase se intenta establecer el contenido del cuestionario, definir la población a la que va a ser dirigido, la forma de administración y el formato del mismo.

El propósito de esta fase es determinar el contenido de sus ítems y algunos aspectos relacionados con su estructura y la logística de la recogida de los datos. Este diseño ayudará a explorar esa parte del aspecto que se quiere medir.

Composición de los ítems

El cuestionario se compone de una serie de ítems (unidades básicas de información de un instrumento de evaluación), con 44 preguntas, siendo cinco de ellas de respuesta abierta. Las preguntas diseñadas intentan dar respuesta a las cuestiones planteadas previamente en la investigación, es decir, se intenta saber cuál es el perfil profesional de los ludotecarios y qué percepciones tienen sobre la necesidad de fomentar los procesos de participación familiar en las ludotecas.

Las preguntas formuladas en el cuestionario son validadas previamente por un grupo de expertos.

Definición y ordenación

Para la formulación de los ítems se tienen en cuenta factores como la comprensión y la brevedad de las preguntas. Se trata de evitar palabras que provoquen reacciones estereotipadas.

Codificación de respuestas

Las respuestas se han introducido en SPSS 24. El fichero consta de nueve bloques y 44 preguntas. Todas son cerradas, salvo cinco que son abiertas.

El primer bloque contiene una breve explicación del objeto o finalidad del estudio. Posteriormente se formulan nueve preguntas para recoger variables formativas (edad, sexo, y nivel de estudios) y variables laborales (funciones desempeñadas, antigüedad, número de horas contratado, sus experiencias participativas), así como qué entienden que es una ludoteca.

La segunda parte incluye una escala continua de 34 preguntas sobre aspectos referidos al estado actual de las ludotecas, el empleo de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación para difundir contenidos referidos al juego, y juguetes y metodologías de trabajo que pueden incentivar y potenciar la implicación activa de los padres en las instituciones del juego.

Proceso de validación

Una vez diseñado el borrador definitivo, delimitada la información, formuladas las preguntas, definido el número que se quiere incluir en el cuestionario y ya ordenadas, se lleva a cabo la realización de una prueba experimental con un número reducido de ludotecarios, con el fin de identificar las que provocan discrepancias en cuanto a la formulación y a la posible respuesta. Se modifica la redacción de las preguntas 17, 21, 24, 31 y 42.

Prueba piloto

El borrador del cuestionario es administrado a ocho profesionales de ludotecas y salas de encuentro. Esta actividad permite identificar:

- El tipo de preguntas más adecuadas.
- Si el enunciado es correcto y comprensible, y si las preguntas tienen la extensión adecuada.
- Si es correcta la categorización de las respuestas.
- Si existen resistencias psicológicas o rechazo hacia algunas preguntas.
- Si el ordenamiento interno es lógico.

- Si la duración está dentro de lo aceptable por los encuestados.

Una vez que se reúne información de este grupo de profesionales, se decide aplicar de forma paralela en las mismas ludotecas en las que se realizan las entrevistas de padres. Finalmente, el cuestionario se estructura en dos bloques:

El primer bloque se refiere a los datos sociodemográficos y formativos del entrevistado, (edad, sexo, formación y dedicación...). A través de cuatro preguntas se configura el segundo apartado del cuestionario donde se demanda información sobre aspectos del juego infantil y participación. En el tercer bloque y mediante seis preguntas cerradas se solicita a los participantes que ofrezcan información sobre aspectos relacionados con la participación familiar en las ludotecas. A través del cuarto bloque se trata de acceder a información relativa a los medios utilizados para dar a conocer los fines de la ludoteca, objeto de estudio, así como la configuración de mecanismos de evaluación y procesos formativos. Esta información se demanda mediante ocho preguntas cerradas.

El siguiente bloque analiza a través de siete preguntas cerradas, la existencia de servicios específicos y de los procesos de evaluación de están orientados a incentivar la participación familiar en las ludotecas.

El bloque sexto se configura mediante dos preguntas cerradas en las que se intenta conocer la existencia de actividades de difusión y colaboración con la comunidad y las familias.

La gestión del conocimiento y las TIC (medios, mecanismos, procesos formativos, etc.) se analizan en el apartado séptimo mediante seis preguntas cerradas.

El bloque octavo compuesto por una pregunta, intenta acceder a información referida al grado de satisfacción de las familias de los servicios prestados; y por último bloque noveno en el que mediante una pregunta de respuesta múltiple, se solicita información para conocer si los ludotecarios conciben la ludoteca como un marco de investigación sobre las dificultades infantiles.

Las preguntas utilizadas (ver anexo III del CD) han permitido obtener una aproximación a cuestiones referidas sobre su nivel de estudios, tiempo de contratación, recursos con los que cuentan, etc. Se ha encuestado a profesionales de las ludotecas con vinculación actual a estos servicios y antiguos trabajadores.

6.3.2. RECOGIDA DE DATOS A TRAVÉS DE CUESTIONARIOS Y ENTREVISTAS

Una vez diseñados los instrumentos (el cuestionario y la entrevista) de recogida de datos, se establece una planificación para organizar los viajes a las diferentes localidades de Castilla y León en las que se van a recopilar los datos. Tras un contacto previo con los responsables locales, y después de que transcurrieran algunos meses, se vuelve a contactar con técnicos y concejales municipales, esta vez para concertar una cita con los responsables de las ludotecas. Mediante esta llamada telefónica se recuerda el objetivo de la investigación y se explica detalladamente en qué va a consistir el proceso de recogida de datos. En la llamada se solicita el correo electrónico de los técnicos municipales con los que se habla, con el fin de enviarles una carta de presentación del estudio, el guion de la entrevista dirigido a los padres y el cuestionario para los ludotecarios. Pasados unos días se realiza una nueva llamada para confirmar el día exacto de la visita a las ludotecas. De las nueve localidades que formaban parte de la muestra, solo ocho acceden a ser visitadas. El día 30 de diciembre del 2016 se comienza la recogida de datos, finalizándola el 25 de marzo del 2017.

Los ludotecarios comentan a determinados padres la realización de un estudio que puede servir para mejorar la dinámica de la ludoteca de la que ellos son usuarios. Esta motivación es suficiente para que acepten participar.

Antes de iniciar la entrevista se procede a las presentaciones formales, informando de la pertenencia de la investigadora a la Universidad de Burgos, cuáles son los objetivos del estudio y con qué grupos se pretende trabajar. Una vez conocidos los aspectos esenciales de la investigación se les explica en qué consiste la entrevista (objetivos, duración, tipo de preguntas) y se les solicita su permiso a través de un consentimiento informado (anexo IV del CD) para ser grabados con el propósito de transcribir posteriormente la información obtenida. Los padres acceden sin ningún tipo de reticencias.

Una vez realizada esta etapa de la investigación se procede a aplicar la técnica Delphi para conocer la visión de expertos sobre el juego familiar en las ludotecas.

7. CONSIDERACIONES ÉTICAS Y RIGOR DEL ESTUDIO

El rigor de la investigación cualitativa ha constituido un aspecto muy debatido dentro de la investigación científica. Actualmente existe una gran polémica respecto a lo que se considera como válido, adecuado o con rigor en la investigación cualitativa (Moral, 2006). Para abordar estos aspectos, se pueden prever dos tipos de consideraciones que contribuyan a dotar de calidad a la investigación (Rodríguez, Gil, y García, 1999, p. 277):

1. Las consideraciones éticas: del desarrollo y de la difusión de la investigación que se presenta.
2. Los criterios de calidad: el rigor metodológico, asociado a la credibilidad de este trabajo.

Sobre la primera consideración, Mucchielli (2001) ha identificado tres tipos de relaciones éticas de los investigadores: (a) con la propia investigación; (b) con los informantes y/o participantes; y (c) con los datos. En relación con la propia investigación, como ya se ha indicado, está vinculada al ámbito laboral de la investigadora, estudio con el que se pretende difundir los conocimientos adquiridos a través de la propia práctica y de los testimonios de compañeros ludotecarios y de familias usuarias de ludotecas, pero en ningún momento los resultados han sido o serán utilizados con fines distintos a los que inicialmente se proyectaron. Sobre los participantes, todos ellos han consentido en colaborar en la investigación, se les ha informado tanto de los objetivos de la misma como de que los resultados no generarán ningún perjuicio o daño institucional, profesional o personal; así mismo, se ha respetado la confidencialidad, y no se ha utilizado información que no aportase nada sustancial a la investigación. En cuanto a los datos, se ha intentado seguir en todo momento los procedimientos científicos, compartiendo algunas reflexiones y adelantando ciertos resultados de manera que pudieran ser discutidos y revisados.

Respecto a la segunda consideración, Guba y Lincoln (1989), y Lincoln y Guba (1985), rechazando las posturas tradicionales de confiabilidad y validez, desarrollaron un sistema alternativo para juzgar la investigación, que denominaron naturalista. Así, aluden a cuatro criterios ético-metodológicos, interpretándolos y proponiendo modos de abordarlos. Su propuesta, basada en los criterios de credibilidad o autenticidad, transferibilidad o aplicabilidad, dependencia o consistencia, y confirmabilidad o reflexividad, es la más utilizada

para evaluar la calidad en la investigación cualitativa (Guba, 1983; Guba y Lincoln, 1981, 1989; Lincoln y Guba, 1985):

Credibilidad o autenticidad

Este criterio alude a cómo establecer confianza en la verdad de los descubrimientos en una investigación (Rodríguez, Gil, y García, 1999), a la aproximación que los resultados de la misma tienen en relación a lo observado; así el investigador evita realizar conjeturas a priori sobre la realidad estudiada (Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas, y Rebolledo-Malpica, 2012). El criterio se logra con el contraste de las creencias y de las interpretaciones del investigador, con las de las fuentes de donde se han obtenido los datos. En este estudio, para garantizar la credibilidad de los resultados, se ha descrito el proceso de obtención de los datos de manera pormenorizada (capítulo quinto, epígrafe sexto), y se ha detallado la codificación y el análisis de la información, que en buena medida establece una diferenciación entre lo que han referido los participantes y lo que es fruto de la interpretación (capítulo sexto). Se anexan los instrumentos empleados, las transcripciones de las entrevistas, y otra información que corrobora la veracidad de los resultados (ver anexos I, II, III del CD). Así mismo, se ha recurrido al uso de la triangulación como técnica para el procesamiento de los datos:

- La triangulación de investigadores: de informantes, conociendo y contrastando los puntos de vista de los expertos investigadores, respetando las distintas aproximaciones que han realizado respecto del juego y sus beneficios, las tecnologías aplicadas a difundir la información como recurso dinamizador y de los puntos de vista de los sujetos, ludotecarios y padres usuarios de las ludotecas, sobre la participación en los padres en las mismas, dentro del mismo grupo de informantes.
- La triangulación de datos: empleando diferentes fuentes de datos para obtener información sobre el mismo fenómeno u objeto de estudio, la participación familiar en las ludotecas. Se han utilizado los resultados obtenidos de la técnica Delphi para contrastar las informaciones proporcionadas por el envío sucesivo de cuestionarios, y se ha recurrido a la administración de cuestionarios a ludotecarios y a la realización de entrevistas personales a los progenitores para someter la información al contraste de coherencias y contradicciones.

Transferibilidad o aplicabilidad

Este criterio está referido a la posibilidad de determinar la transferencia entre dos contextos por su similitud, de ampliar o aplicar en mayor o menor medida los resultados a otras poblaciones (Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas, y Rebolledo-Malpica, 2012; Rodríguez, Gil, y García, 1999), en este caso, a otras ludotecas. Para tal fin, se han recogido abundantes datos a través de una amplia muestra de expertos, ludotecarios y padres usuarios y se ha realizado una descripción minuciosa tanto del contexto como de los participantes, lo cual ha facilitado el establecimiento de comparaciones entre las distintas respuestas y hacer extensivas algunas de ellas. La guía de indicadores de calidad, derivada de la investigación tiene por objetivo ser generalizable, y pudiera aplicarse a otras ludotecas.

Dependencia o consistencia

Este criterio se relaciona con la posibilidad de obtener los mismos resultados al replicar el estudio con los mismos o similares sujetos y contextos (Rodríguez, Gil, y García, 1999). Conocido también como replicabilidad, está relacionado con la estabilidad de los datos (Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas, y Rebolledo-Malpica, 2012), y se demuestra si otros investigadores obtienen resultados similares realizando el mismo estudio en las mismas o parecidas condiciones. Aunque desde este enfoque empleado la estabilidad de los datos no está del todo asegurada, ni tampoco la replicabilidad exacta de un estudio es posible, para abrir dicha posibilidad se han detallado las fases en el desarrollo de la investigación, y como ya se ha indicado, el procedimiento de recogida, análisis e interpretación de los datos.

Confirmabilidad o reflexividad

Este criterio tiene que ver con la independencia de los hallazgos frente a los prejuicios e intereses del investigador (Rodríguez, Gil, y García, 1999). Denominado también neutralidad u objetividad, el criterio se consigue conociendo el papel desempeñado por el investigador en la investigación, e identificando sus alcances y limitaciones para controlar los posibles juicios o críticas sobre lo que investiga o sobre los participantes (Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas, y Rebolledo-Malpica, 2012). Es lo que Torrego (2014) denomina “mirada sobre la propia investigación”, y que consiste en reflexionar de manera crítica sobre las intenciones del investigador y sobre sus estrategias, legitimando una investigación mediante una práctica construida a través de un proceso abierto y crítico. “En este sentido, la investigación se

convierte además en un recurso de formación para todos los agentes que intervienen en ella” (p.21). Para ello, se ha informado de las actuaciones profesionales e investigadoras a los ayuntamientos a los cuales pertenecen las ludotecas, así como a los directores de las mismas. Se han realizado las transcripciones textuales de las entrevistas, y se ha proporcionado a los participantes el tiempo necesario para escribir sus respuestas. Se ha incluido una amplia revisión de la bibliografía existente sobre el tema, y se han discutido los resultados a la luz de la misma. Durante todo el tiempo de investigación se ha tratado de hacer un continuo ejercicio de reflexión, compartiendo inquietudes y resultados preliminares para ser valorados. Además, la investigación que finalmente se presenta como tesis doctoral se verifica precisamente con una exposición pública que ha de ser evaluada por un tribunal, tanto del proceso seguido como de las conclusiones ofrecidas: existen determinados criterios que promueven las condiciones que favorecen la implicación de las familias en el juego infantil en las ludotecas que han sido descritos, y se ha trabajado con la premisa acerca de por qué creemos que hay perfiles familiares que participan más activamente que otros en las ludotecas.

CAPÍTULO SEXTO:
ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS

CAPÍTULO SEXTO: ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS

1. INTRODUCCION

En el presente capítulo se dan a conocer los resultados obtenidos del análisis de la información procedente con la aplicación de los instrumentos de recogida de datos.

En primer lugar se presentan los resultados obtenidos del análisis de las entrevistas a los padres y madres que participaron en este estudio. Seguidamente se presenta el análisis de la información recogida a través de los cuestionarios aplicados a los ludotecarios. Por último, se muestra el resultado obtenido de la aplicación de la técnica Delphi a los miembros integrantes del panel de expertos que durante meses han trabajado para configurar y validar la guía de indicadores.

La combinación de datos procedentes de los tres grupos participantes en el estudio ha dotado a la investigación de su definitivo carácter social, ya que cada momento interpretativo y analítico ha supuesto una relación abierta y retroactiva entre la investigadora y el objeto de estudio.

2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA Y RESULTADOS

Para enfrentarse al análisis y a la interpretación de datos de tipo verbal (textual al convertir la entrevista a texto) es importante comprender el significado y la perspectiva que los participantes otorgan al tema de la presente investigación.

Una vez realizada la transcripción de los datos recogidos (ver anexo V del CD), se procede a su lectura en profundidad y análisis. La reducción de los datos, categorización y codificación, se lleva a cabo por medio del análisis de contenido, teniendo en cuenta criterios temáticos y gramaticales. En primer lugar, el intercambio dialéctico entre la fundamentación teórica y la información recogida, permitieron la identificación, en el texto, de unidades de registro. En segundo lugar, la información se organizó en una serie de categorías formadas por elementos coincidentes de la información ofrecida por las personas entrevistadas, las unidades de análisis. En tercer lugar, aumentando el nivel de especificidad, se reorganizó la información de las categorías con subcategorías (tabla 8).

Tabla 8.
Categorías y subcategorías.

	Subcategoría 1	Subcategoría 2	Subcategoría 3	Subcategoría 4	Subcategoría 5	Subcategoría 6
CATEGORÍA 1 Juego infantil	Horas de juego infantil	Juego familiar	Implicación familiar	Conocimiento del servicio	Tiempo de permanencia	Motivo de la inscripción
CATEGORÍA 2 Conocimiento sobre la ludoteca	Conocimiento de los beneficios del juego	Conocimiento real de los beneficios	Servicio de información a usuarios	Recursos ludotecarios ofrecidos		
CATEGORÍA 3 Participación familiar en las ludotecas	Definición de participación	Participación en ludotecas	Posibilidad de participar en las ludotecas	Existencia de mecanismos difusores		
CATEGORÍA 4 Apoyo a potenciar la participación familiar en el juego	Juego en la calle	Apoyo institucional	Difusión de potencialidades lúdicas	Preparación de ludotecarios		
CATEGORÍA 5 Prestación de servicios	Desarrollo de programas de difusión (información y formación)	Acceso a la información	Servicio de préstamo			
CATEGORÍA 6 Tecnologías como agentes difusores de los beneficios del juego	Empleo de tecnologías	Información y formación para la implicación	Creación de espacio virtual	Conocimiento en red		
CATEGORÍA 7 Satisfacción del usuario	Existencia de procesos evaluativos	Comunicación de la satisfacción				

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, en cuarto lugar, en algunas categorías y subcategorías se realizó una descripción e interpretación de la información, y en otras un recuento, que desde una perspectiva interpretativa no es estadístico, sino aproximativo, ya que representa el peso significativo de la información de las entrevistas.

BLOQUE 1
ASPECTOS SOCIODEMOGRÁFICOS

La entrevista se construye específicamente para este estudio en torno a dos bloques de información: (a) datos sociodemográficos, y (b) participación de los padres en las ludotecas, sus experiencias participativas y la visión de determinados aspectos que pueden llegar a mejorar la dinámica de las ludotecas.

El primer bloque recaba información sobre los *aspectos sociodemográficos*: el sexo, la edad, el nivel de estudios, el número de hijos, el número de hermanos del entrevistado, el juego familiar, el trabajo fuera de casa y las experiencias participativas. Los resultados obtenidos se exponen a continuación.

La muestra definitiva de padres entrevistados (cfr. capítulo quinto) está formada por treinta y dos adultos (treinta y un progenitores y una abuela), veintiséis mujeres y seis hombres. Por localidades participantes, cinco provienen de Aranda de Duero (Burgos), tres de Briviesca (Burgos), dos de Miranda del Ebro (Burgos), tres se han realizado en Burgos capital, siete en Ávila capital, cinco en León ciudad, cuatro en Valencia de Don Juan (León) y tres en Segovia capital.

La moda de edad de los participantes es de 41 años como se muestra en la figura 8.

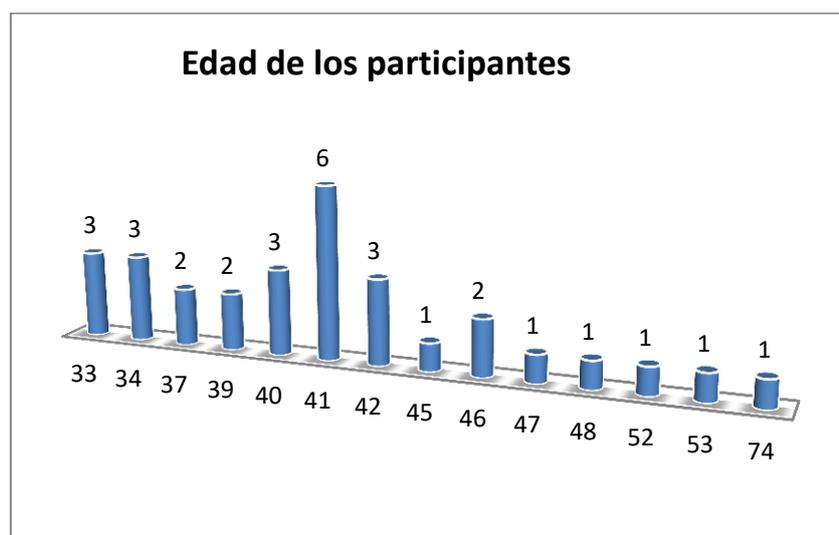


Figura 8. Edad de los participantes.

De los padres a los que se les ha demandado información, dieciocho forman familias constituidas por los padres y dos hijos. Doce participantes posee un sólo hijo y dos cuenta con tres hijos. La tabla 9 recoge el tipo de familia.

Tabla 9.
Tipo de familia.

	Porcentaje
Dos progenitores y dos hijos	56,3%
Dos progenitores y un hijo	37,5%
Dos progenitores y tres hijos	6,2%

En la familia de origen de los participantes, el 87,5% representa familias de dos hijos o más. Las familias con un único hijo constituye el 12,5% (figura 9).

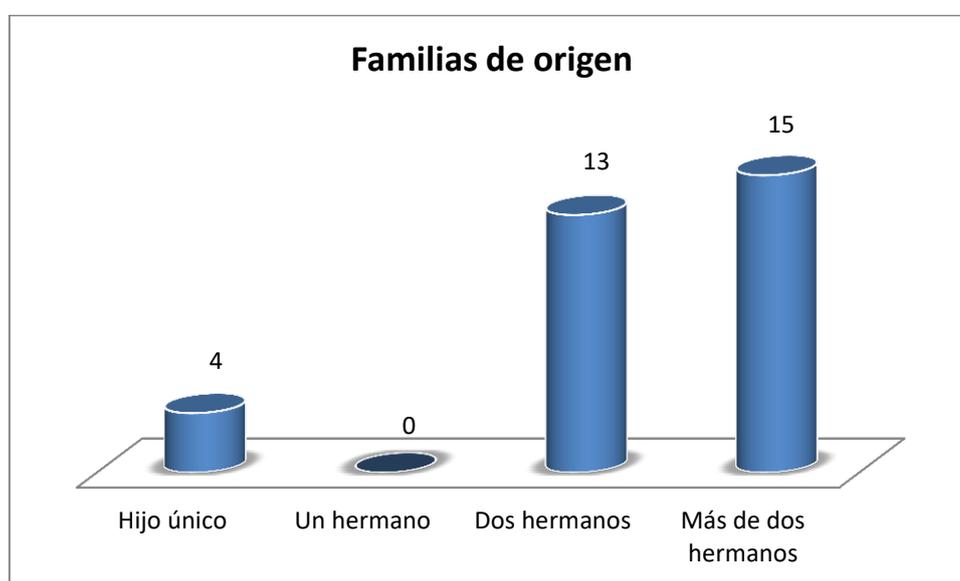


Figura 9. Familias de origen de los participantes.

En la pregunta número cinco de la entrevista se solicita que vuelvan al pasado, intentando recordar si jugaban en familia (con sus hermanos y sus padres). Veinte participantes afirman que sí pasaban largas horas jugando con sus padres o con sus hermanos. Doce contestan no tener recuerdos de jugar en familia y es justificado por los participantes, por las largas jornadas laborales de sus padres.

Sobre el nivel de estudios de los participantes, una informante, que se corresponde con la entrevistada de más edad, afirma no tener estudios. Cinco están en posesión de un módulo de

grado medio y ocho cuentan con un grado superior de formación profesional. La titulación de diplomatura la poseen ocho y diez de los progenitores son licenciados o graduados (figura 10).

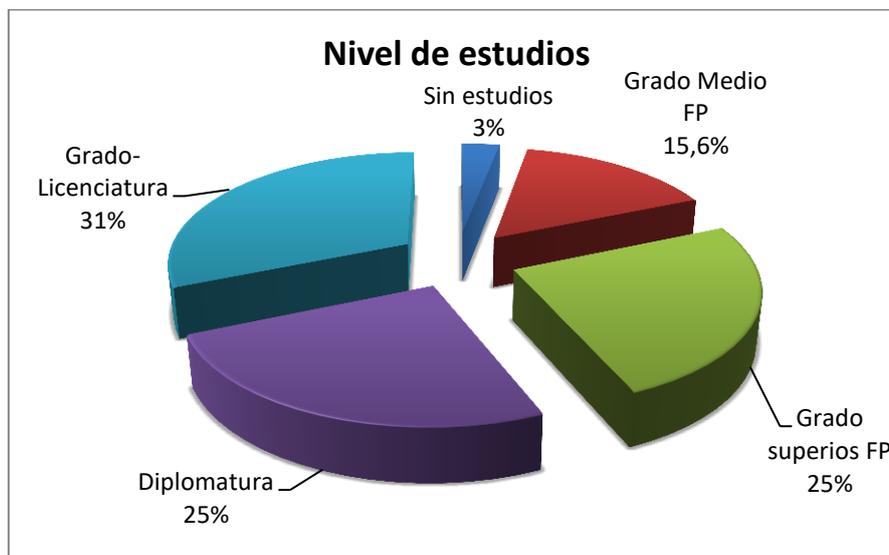


Figura 10. Nivel de estudios de padres/madres entrevistados.

En lo que respecta al trabajo de los entrevistados, los resultados recogidos demuestran que 25 trabaja fuera de casa, frente a siete que realiza trabajos esporádicos. La mitad de los participantes (mujeres) lo hace a jornada completa y cinco lo hace a media jornada con el fin de poder conciliar la vida familiar (ver figura 11).



Figura 11. Trabajo de los padres y las madres entrevistados.

Sobre las experiencias participativas desarrolladas durante la infancia y la juventud, catorce de los entrevistados declaran haber colaborado en actividades de diverso tipo, en su mayoría

relacionadas con instituciones religiosas. Es importante matizar el tipo de participación realizada. Doce participaban en iniciativas que otras personas organizaban, por lo que se pone de relieve, el papel consumista del ocio. Ocho de los entrevistados organizaban para que otros las pudieran realizar y doce las organizaban y participaban.

BLOQUE 2

ASPECTOS SOBRE LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR

En el segundo bloque se recaba información sobre los aspectos que repercuten en la implicación de los padres en la dinámica de la ludoteca, como por ejemplo: los condicionantes para jugar en familia, el conocimiento sobre el servicio ludotecario, los recursos dinamizadores orientados a la implicación familiar, así como los procesos evaluativos del servicio. Los resultados obtenidos se muestran a continuación.

CATEGORÍA 1

JUEGO INFANTIL

En la primera categoría estudiada se analizan aspectos referidos al juego infantil y familiar, el conocimiento del servicio, así como el tiempo de permanencia y el motivo de inscripción en un recurso de estas características.

Subcategoría 1.1. Horas de juego infantil.

PREGUNTA: *Su hijo... ¿cuántas horas al día juega con otros niños de su edad? ¿Y con sus hermanos (en caso de que los tenga)?*

Cuando se pide a los padres información sobre las horas de juego de sus hijos (con sus iguales), no conocen con precisión el tiempo que invierten en este tipo de actividades. De la información obtenida a través de las entrevistas realizadas, se desprende que las horas de actividades lúdicas se van reduciendo a medida que los niños van creciendo y participando cada vez más en actividades extraescolares no lúdicas, por lo que se puede afirmar que las horas de juego quedan condicionadas por la edad de los niños y por las actividades formativas a las que les inscriben los padres fuera del horario escolar. Un grupo reducido de los padres a los que se les ha preguntado desconocen las horas de juego de sus hijos (ver figura 12).

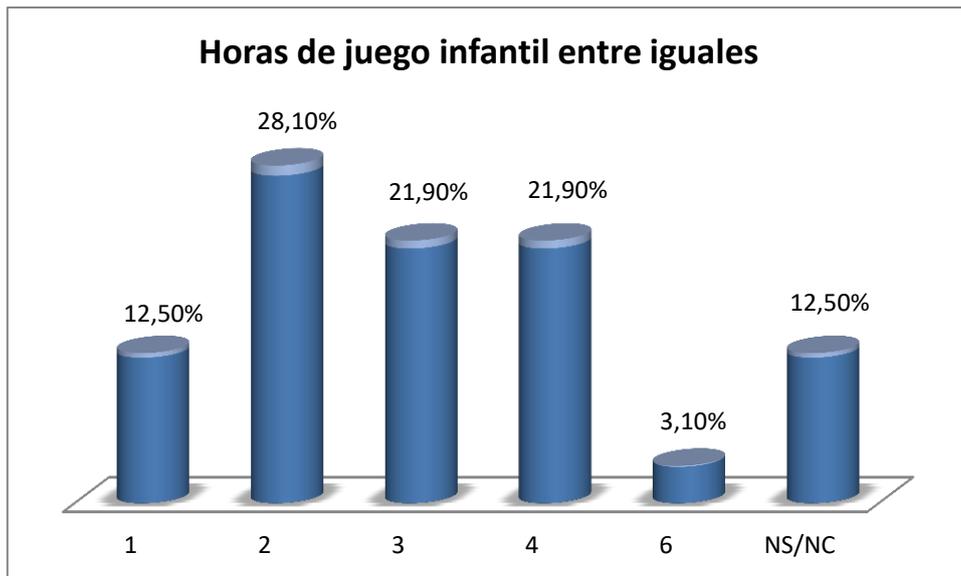


Figura 12. Número de horas de juego infantil entre iguales.

Subcategoría 1.2. Juego familiar.

PREGUNTA: *Usted ¿dedica tiempo a jugar con sus hijos? ¿Cuánto?*

En lo que respecta a las horas diarias de juego en familia, éstas se encuentran condicionadas por la edad de los hijos, la hora, el día de la semana, las actividades extraescolares de los niños y las obligaciones de los padres. Algunos padres manifiestan no poder jugar con sus hijos por falta de tiempo. Otros admiten que pueden llegar a sacar cerca de una hora al día para poder disfrutar con su hijo de actividades lúdicas (ver figura 13).



Figura 13. Número de horas de juego familiar.

Subcategoría 1.3. Implicación familiar.

PREGUNTA: ¿Qué miembro de la familia participa más en el juego familiar?

Sobre el miembro de la familia que más participa en la dinámica lúdica, se han obtenido los siguientes datos. Un tercio de madres pasan más tiempo jugando con sus hijos, debido especialmente porque no trabajan fuera de casa o por tener reducciones laborales. Algunos padres confirman que pasan largos tiempos de juego con sus hijos, aunque no todos los días. Los abuelos (un número reducido) ocupan un lugar muy destacado supliendo la ausencia de los padres (por motivos laborales) materializando procesos lúdicos con sus nietos. Otros padres comparten la tarea de pasar largos ratos con sus hijos jugando (ver figura 14).

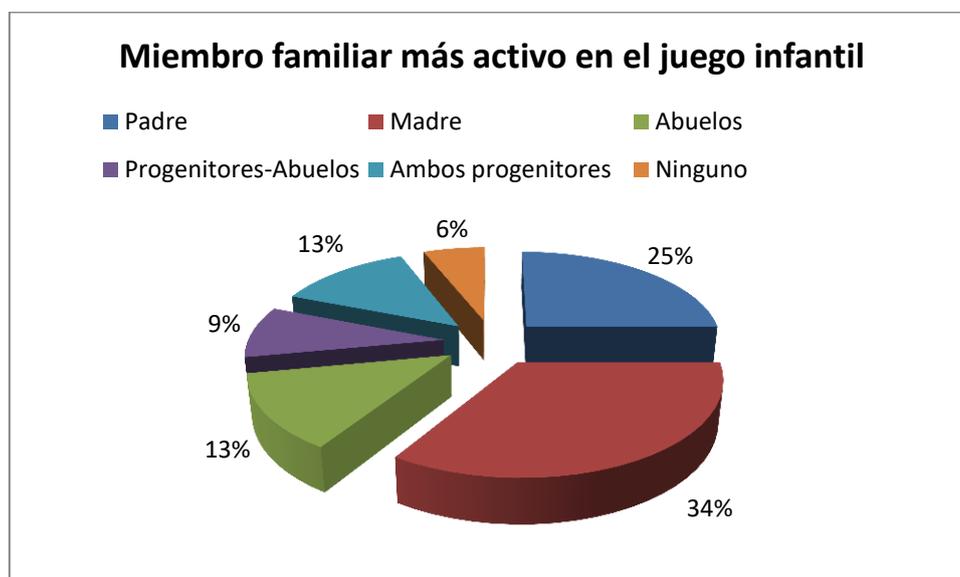


Figura 14. Miembro familiar más implicado en el juego infantil.

Subcategoría 1.4. Conocimiento del servicio.

PREGUNTA: ¿Qué entiende usted por ludoteca? ¿Conoce sus fines y su misión? ¿Cómo las definiría?

En lo que respecta al conocimiento que poseen de lo que es una ludoteca, el total de los padres participantes considera que es un espacio de encuentro dotado de recursos (juguetes) donde los niños pueden aprender y a desarrollarse utilizando el juego. Algunos padres

preguntados, consideran que un servicio de esta naturaleza, fomenta los lazos familiares entre padres e hijos utilizando la actividad lúdica como recurso mediador. Ciertos entrevistados inciden en la importancia de orientación y asesoramiento que reciben en las ludotecas por parte de los profesionales que dirigen el servicio. Otro aspecto a destacar, es el valor que los padres dan a que estos recursos estén dirigidos por especialistas en el juego. Un grupo reducido de participantes otorga una gran importancia a estas instalaciones, en lugares tan fríos como las localidades donde se ha realizado este estudio. Estos utilizan la ludoteca como un recurso necesario para que los niños puedan jugar en invierno en un lugar cálido y acogedor:

“Me parece un espacio... no sé cómo decirte, un espacio donde los críos y los padres, porque en este caso pueden compartir experiencias, juegos y conocimientos con otros padres”. (Informante 9). *“Una ludoteca, entiendo que es un lugar donde los niños tienen a su disposición juguetes y personas que están dispuestas a pasar un rato jugando”* (Informante 12) *“[...] un lugar donde los niños vienen a divertirse a desconectar de lo que es el colegio”* (Informante 14). *“Pues un centro donde puede estar con mi hijo, y que lo atiendan mientras yo estoy trabajando”* (Informante 28). *“[...] es un sitio donde cuando hace mucho frío y tienes que salir de casa con los niños para que hagan algo, pueden jugar con otros niños, pero además que otros niños puedan jugar contigo”* (Informante 22).

En lo que respecta al conocimiento que se tiene del objetivo, los fines y la misión de la ludoteca, más de la mitad de los padres manifiesta saber para qué es una ludoteca, frente a unos pocos que no saben o dudan, porque nunca se han informado:

“Lo puedo deducir no lo he analizado. Yo sé a lo que he ido y sé lo que he conseguido” (Informante 4). *“Yo creo que se crean para fomentar la unión entre padres e hijos que jueguen... y bueno luego si van ellos solos pues para que ellos jueguen con otros niños”* (Informante 5). *“Políticamente el fin es social. Abastecer, compatibilizar el horario familiar con el laboral. Pero en realidad el fin de una ludoteca no es ese. Es un fin social educativo...”* (Informante 17). *“Guardería de mayores”* (Informante 18). *“Me imagino que una ludoteca se crea por el bien de los niños, para que los niños tengan un sitio donde jugar, y también enseñarles a los padres a que son parte del juego”* (Informante 21).

Subcategoría 1.5. Tiempo de permanencia.

PREGUNTA: ¿Desde cuándo trae a su hijo a la ludoteca?

De las respuestas obtenidas se comprueba que la participación media de la familia en la ludoteca es de dos años, seguida de los que permanecen tres años. A partir del quinto año se produce un importante descenso provocado por la carga de deberes y de actividades extraescolares.

Subcategoría 1.6. Motivo de la inscripción.

PREGUNTA: ¿Cuál es el motivo por el que ha inscrito a su hijo en este servicio?

Los motivos por el cuales los padres deciden apuntar a sus hijos a un servicio de estas características están relacionados principalmente por la climatología de las localidades donde viven; los inviernos son largos y duros, y consideran que necesitan un lugar donde sus hijos puedan acudir a jugar. También les inscriben por recomendaciones de otras personas o deciden apuntarles para poder conciliar su vida familiar y laboral, ya que trabajan y sus horarios requieren de un servicio donde puedan dejar a sus hijos. La mitad de los padres decide inscribirles por el número de recursos lúdicos y humanos que poseen las ludotecas y una minoría recurre a este servicio como mecanismo de respiro familiar. Solo uno utiliza este recurso por problemas de socialización:

“Para conciliar la vida familiar y luego porque allí tenía más juguetes también allí se encontraban con más niños y los padres también nos relacionábamos también con más padres y con más niños ¡claro!” (Informante 3). “[...] por disponibilidad de un espacio más amplio [...]” (Informante 4). “Te van dando pautas (Informante 10). “Te viene bien, a veces no lo discuto que viene bien oxigenarse y viene bien para las dos partes. Porque tener la cabeza más fresca después vas a estar mejor con él, el tiempo que estés con él” (Informante 17). “Recomendación de otra madre y bueno, básicamente por recomendación de su buena experiencia” (Informante 18). “Es por conciliar la vida familiar, porque lo necesito si quiero seguir trabajando y no tengo otra manera” (Informante 29).

CATEGORÍA 2

CONOCIMIENTOS SOBRE LA LUDOTECA

En este apartado se muestra el análisis de las cuatro subcategorías que conforman la segunda categoría de este trabajo.

Subcategoría 2.1. Conocimiento de los beneficios del juego.

PREGUNTA: *¿Como padre o madre conoce los beneficios que posee el juego para el desarrollo infantil?*

Analizados los resultados de esta pregunta, algunos padres conocen los beneficios que posee el juego para el desarrollo infantil. Una minoría de padres desconoce totalmente las posibilidades que la actividad lúdica puede llegar a ofrecer a sus hijos, frente a un reducido grupo que no saben si lo que piensan sobre las posibilidades del juego es correcto. Más de la mitad de los padres entrevistados admite que el jugar es una necesidad en la etapa infantil ligada al desarrollo, al aprendizaje y al descubrimiento de las posibilidades y potencialidades de los niños. Los discursos más interesantes ofrecidos por los padres se recogen seguidamente.

“Pues sobre todo... el juego es más de lo que pensamos, no es solo jugar, sino que también le educa a la hora de eso de compartir, valorar, saber... no sé cómo explicártelo ¡pero vamos! que sí que veo que tiene más fin que el hecho de solo jugar” (Informante 2). “Yo creo que el juego es muy importante de cara al desarrollo, ¡no lo sé! No sé si conozco las potencialidades, pero sí sé..., considero que es importante para muchas cosas. Creo que el juego es importante para aprender y desarrollarse” (Informante 13). “Muchísimo, yo siempre aprendí muchas cosas jugando con mi padre y haciendo cosas con mi padre y luego aquí descubro muchas cosas de los niños y por supuesto que sí, el juego yo creo que es fundamental. Un niño que no juega pues es... decía un mago argentino que se murió hace dos años, tenía una frase que decía “bienaventurados los niños porque esconden el tesoro y luego juegan a encontrarlo” es una frase que me encanta” (Informante 19). “Muchísimo, yo siempre aprendí muchas cosas jugando con mi padre y haciendo cosas con mi padre y luego aquí descubro muchas cosas de los niños y por supuesto que sí, el juego yo creo que es fundamental. Un niño que no juega pues es... decía un mago argentino que se murió hace dos años, tenía una frase que decía “bienaventurados los niños porque esconden el tesoro y luego juegan a encontrarlo” es una frase que me encanta” (Informante 19). “Según va pasando estos irán perdiendo la habilidad de jugar, de imaginar y tal, y el juego es parte del aprendizaje. En el juego puedes enseñar conductas, puedes

enseñarles normas, puedes enseñarles idiomas, puedes enseñarles mil cosas, sin que ellos se den cuenta. Asimilan mucho mejor jugando que sentándote a leer con ellos” (Informante 22).

Subcategoría 2.2. Conocimiento real de los beneficios.

PREGUNTA: *¿Qué sabe o qué ha oído decir de los beneficios del juego? ¿Como padre o madre conoce los beneficios que posee el juego para el desarrollo infantil?*

Casi la totalidad de los entrevistados declara tener una ligera idea sobre los beneficios que puede aportar el juego al desarrollo de sus hijos. Aunque por ejemplo, dos padres afirman tener un desconocimiento total de las bondades del juego y una madre considera que si sabe algo sobre los beneficios de esta práctica es por su formación y su profesión (maestra), no como madre. Los entrevistados piensan que jugar es una importante práctica ligada a esta etapa de la vida y muy necesaria, ya que les proporciona el medio más adecuado para aprender y potenciar el conjunto de sus habilidades con el fin de conseguir un crecimiento armónico en todas las dimensiones del desarrollo infantil. La entrevistada de más edad, manifiesta que el juego es una actividad que proporciona alegría y entusiasmo a los niños.

“Les crea una capacidad de imaginación que el día mañana lo van a usar, que va ser básico para distintos..., para el día a día de la vida para su funcionamiento, para sus aprendizajes funcionales, enriquecerse personalmente, para socializarse...” (Informante 4). “Hombre, yo creo que parte, no sé si estaré equivocada, pero creo que sí, lo que potencia el juego, pues a nivel físico, como motricidad, coordinación y eso por una parte, y luego lo que es la socialización con otros niños. La interrelación y eso... yo creo que sí, incluso la inteligencia de tener que hacer en un momento o en otro” (Informante 9). “Porque cuando están jugando al balón que dan muchos balonazos y eso pues les veo más alegres, más activos. Yo creo que será eso, ¿no?” (Informante 24).

Subcategoría 2.3. Servicio de información a usuarios.

PREGUNTA: *Piensa que cuando usted inscribe a su hijo en la ludoteca, ¿se le informa sobre las potencialidades del juego y el impacto que éste tiene sobre su desarrollo motor, social, e intelectual?*

Tras analizar las respuestas ofrecidas por los padres ante la pregunta que se les plantea, casi un tercio declara que en el momento de la inscripción de sus hijos a la ludoteca, no son informados sobre las potencialidades del juego y el impacto que esta actividad tiene sobre el

desarrollo de sus hijos. Una decena de padres indica que sí se les proporciona información sobre las virtudes de esta práctica. Un padre lo da por sentado al afirmar que cuando le apunta a su hijo a un servicio de estas características, ya sabe por qué lo hace y qué es lo que le proporciona al niño. Algunos adultos aseguran que cuando inscriben a su hijo, ellos no demandan información, ni tampoco se la ofrecen desde la ludoteca. Otros padres dudan (por el paso del tiempo) si se les informa a ellos, o a sus respectivas parejas.

“Sí. En cada clase siempre nos van informando de... hoy vamos a hacer un poco de estimulación sensorial, por ejemplo. Siempre nos van informando un poquito de que tiene que tener el niño con la edad, que tiene en ese momento y que pretendemos con los juegos que vamos hacer ese día” (Informante 11). “Sí, en las sesiones, por ejemplo, las de ludo son más didácticas en ese caso. En este sentido para los papás, sí que nos explican más...pues eso, como hacer el juego para el desarrollo infantil” (Informante 12). “Yo, si es que yo tampoco pregunto, yo creo que tampoco es como cuando lo apuntas a alguna actividad, tú no preguntas, tú sabes que si le apuntas a baloncesto o a futbol tú ya sabes... ¡no sé! yo creo. No lo pregunto. Seguro que si lo pregunto, seguro que sí me lo dicen” (Informante 20). “[...] pero yo aquí sinceramente sí que nos han dado folletos y cosas, yo error mío, lógicamente, no lo he leído, pero sé que hay un programa, sé que hay una normativa, sé que hay cosas” (Informante 27).

Subcategoría 2.4. Recursos ludotecarios ofrecidos.

PREGUNTA: ¿Qué piensa que la ludoteca ofrece a su hijo como usuario del servicio? ¿Y a usted?

La totalidad de los padres entrevistados considera que un servicio de esta naturaleza facilita al niño acceder a compañeros de juego, tan necesitados por algunos, al ser hijos únicos. También destacan la posibilidad de interacción con niños diferentes a los que acuden al colegio, encontrándose con menores de diversas procedencias y culturas. Para algunos padres este contexto les facilita entender la diversidad existente en su entorno sociocultural, ayudándoles a respetar, a comprender y a normalizar estas situaciones. Otra de las cuestiones manifestadas por los padres, es la existencia de recursos que tiene la ludoteca, ya que el niño se encuentra ante un mundo de juegos y juguetes por descubrir sólo o en compañía de otros niños. Otra de las cuestiones valoradas, es la supervisión por profesionales que favorece el descubrimiento de las potencialidades que les ofrecen los diferentes juegos y juguetes que se ponen a disposición de los menores y de sus familias. A través de estos instrumentos (los juegos y los juguetes), el

niño descubre un espacio de aprendizaje y desarrollo en el que la actividad lúdica se convierte en el eje motor de la dinámica que se genera en la ludoteca, facilitándoles salir de la rutina y los quehaceres escolares. Entre las respuestas más relevantes ofrecidas por los padres, se destacan las siguientes:

“¡Pues un espacio! Porque... también un espacio... es más espacioso que una casa, pues allí tienen más juguetes también, más compañeros” (Informante 3). “[...] a pasar un rato divertido con otros niños que no conoces además y que pueden ser de diferentes edades, razas, o sea que es también...” (Informante 5). “Porque María es muy expresiva, es... vienen niños que son de otras religiones y el compartir con esos niños que no es muy habitual, por su entorno de colegio y demás, pues como que a ella la enriquece porque tiene amigos de otros países. Te cuenta cosas de las que va descubriendo de esos niños. Entonces es algo enriquecedor para ella” (Informante 6). “Pues todo eso... un aprendizaje con otros niños porque el observa a otros niños ... juega con otros juguetes que no tiene en casa y yo creo que todo eso pues le va a ir familiarizándole con otra serie de cosas y le va aportar otras vivencias que en casa sólo no las va a tener” (Informante 14). “Pues no lo sé, no me he parado nunca a pensarlo, pero ¡vamos! Un momento de... no lo sé, de socialización, de aprender a relacionarse... pues eso, de salir del ambiente sobre todo ellos, que no tiene hermanos, de salir del ambiente adulto que muchas veces no es un ambiente que se hable de cosas que no se tiene que hablar y de eso pero ¡vamos!, que tampoco me he parado mucho a pensarlo” (Informante 27).

Casi la mitad de los padres a los que se les ha formulado la pregunta *¿Y a usted qué le ofrece la ludoteca?* ha contestado que a ellos como padres la ludoteca no les ofrece nada, tan solo ver a sus hijos distraídos y felices jugando. Un número reducido de madres declara que el tiempo que los niños permanecen en la ludoteca, lo dedican a tomar un café o a realizar tareas que de otro modo no podrían llegar a hacer. Algunas madres admiten que este servicio les ofrece la posibilidad de poder aprender de otros padres y acceder a información, orientación y asesoramiento al personal contratado en la ludoteca sobre pautas a seguir en la educación de sus hijos, y sobre todo a jugar con los recursos existentes en el servicio. Entre las aportaciones más interesantes destacan las siguientes:

“Pues un rato para tomarme un café, no sé qué decirte. Un balón de oxígeno” (Informante 2). “¡A mí!... pues... un poco de vida familiar, estar más desahogada en ese momento y poder hacer otras cosas ahora que son más mayores, dedicarme un poco más a mí...” (Informante 3). “Pues vas a la carrera porque tienes que estar pendiente que venir [...] o sea es otra cosa más que tienes que estar” (Informante 6). “Pues a mí me ofrece también relacionarme con gente

diferente a lo que es el día a día... y porque lo demás, porque juego aquí con ellos igual que en casa y entonces sí que te relacionas con gente que pueden ir a otros colegios... pues puedes intercambiar conversaciones” (Informante 14). “Debido a la latitud a la que vivimos el invierno es de 7 a 8 meses y el que pueda jugar, que no sea el parque, pues me parece un lugar interesante, eso sobre todo. Que esté calentito y que se relaciona con compañeros” (Informante 19). “Una orientación sobre todo para... ¡pues!... Una orientación a la hora de motivar a mi hijo” (Informante 31). “A mí como madre, en principio... no sé lo que me podría ofrecer con el juego. Aprender a jugar con él y aprender con él quizás llevar ese juego para que sean más atractivo para el niño, porque sí que es cierto que cuando un juego que a lo mejor no te gusta mucho, si te lo explican mucho mejor, y si encima te ayudan a trabajar ese juego con el niño concretamente o con más niños, pues es mucho más interesante” (Informante 32).

CATEGORÍA 3

PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LAS LUDOTECAS

En la tercera categoría estudiada, los *aspectos referidos a la participación familiar en las ludotecas*, se ha querido conocer qué es lo que los padres entienden por participación familiar en la educación de sus hijos y por la participación en las sesiones de juego organizadas desde las ludotecas. También se ha intentado saber el interés por la participación activa en la organización y gestión de las iniciativas que se puede llegar a desarrollar, además de la existencia de canales de información que les facilite ofrecer iniciativas para que sean realizadas.

Subcategoría 3.1. Definición de participación.

PREGUNTA: ¿Cómo definiría lo que es la participación en la educación de los hijos?

La totalidad de los padres entrevistados entiende por participación en la educación de sus hijos un proceso de acompañamiento que tiene la finalidad de crear sujetos adaptados al medio, facilitando las bases necesarias que ayuden a los niños a desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos para la consecución de una integración real y efectiva en los diferentes contextos donde se desenvuelven. Un grupo reducido de padres considera necesario la creación de espacios complementarios que proporcionen a los niños un entorno diferenciado para que puedan ensayar y adaptar los conocimientos y las competencias que van adquiriendo. Es importante destacar la necesidad de ayuda que han manifestado algunos padres al considerar que en determinados momentos, necesitan orientación y asesoramiento para descubrir las necesidades de sus hijos para ofrecerles los recursos más pertinentes. La mayoría de los padres destaca el gran impedimento que suponen los horarios laborales para participar activamente en la educación de sus hijos:

“Aquí viene pues... a poner en práctica lo que aprende en casa” (Informante 2). “[...] educación emocional básica que la madre le esté apoyando al hijo y luego en otros aprendizajes” (Informante 4). “[...] estar con ellos en todas las fases de su etapa” (Informante 5). “Yo creo que es el 90% de la educación sobre todo en esta edad. Está bien...recibir un montón de estímulos pero tú eres quién tiene que enseñarles, quien tiene que educarles. Es tú responsabilidad. Creo que también es necesaria cierta ayuda porque no sabes” (Informante 11). “[...] yo entiendo que somos parte de la educación de los niños entonces... yo para mi modo de ver, la gente que se implica en el desarrollo educativo de los niños ha de trabajar en la misma línea,

entonces claro es que cada una abarca un aspecto diferente. [...] Para mi participar es un poco eso... estar presente” (Informante 12). “¡La participación en la educación! En principio ser parte... la participación es parte de todo, los momentos en los que esté jugando mi hijo, ser coparticipe de la actividad que esté realizando, o bien de qué va la actividad, como se esté desarrollando la actividad, que obstáculos puede llegar a tener para echarle una mano. Con respecto a la ludoteca entiendo que es, que te informen de que se va a hacer en ese sitio al que le llevo y que puedo hacer y también para formar parte de esa ludoteca, de ese espacio” (Informante 32).

Subcategoría 3.2. Participación en ludotecas.

PREGUNTA: *¿Usted participa en las sesiones de juego familiar en las ludotecas? ¿Por qué (en caso negativo)? ¿De qué modo participa? ¿Desde cuándo lo hace?*

Casi la mitad de los padres admite no participar en las sesiones de juego. Las razones por las cuales no se implican son: 1) desconocimiento de la posibilidad de poder entrar en la ludoteca y jugar con su hijo; 2) no querer involucrarse; 3) el tipo de actividad que se oferta; 3) el trabajo de los padres.

El resto de los padres preguntados, no han contestado a la pregunta planteada.

Más de la mitad de los participantes considera que sí se involucran activamente en las sesiones lúdicas que se ofertan, aunque es necesario matizar el tipo de participación que realizan. Sólo uno afirma colaborar si los ludotecarios lo demandan. Un reducido número se implica si la actividad cotidiana se lo permite. Uno participa sólo en período estival y algunos se implican en función de la edad de sus hijos. Una vez que los padres comprueban que los niños muestran autonomía suficiente para la realización de determinadas tareas, dejan de colaborar en las sesiones organizadas. También es importante señalar que cuando a los adultos se les pregunta por su participación en la ludoteca, ésta se reduce a la ayuda ofrecida para la realización de talleres o salidas, obviando la importancia que posee su implicación constante en el juego de sus hijos:

“Sí. Un miembro más del juego que sea. Sí es un juego de cartas... pues otro que juega, si es un rol de teatro, pues lo que me toque, el papel que me toque, pero yo no lo dirijo. Lo hago desde que han nacido” (Informante 4). “Los padres no... se intentó hacer unas jornadas de puertas abiertas y fue un desastre... no vino nadie. No hay manera de hacer cosas conjuntas” (Informante 19). “Sí, además, siempre que... es que los niños están a falta de juego, que quieren

jugar. Yo siempre me he puesto a jugar con mis hijos y según ves que estás jugando con tus hijos, muchísimos niños que sus madres están sentadas y quieren jugar y a veces es que no doy abasto con tanto niño. [...] Antes por lo que vivía en mi época no veías a ningún niño parado en un patio, ahora pasas por un patio de colegio y están todos cruzados de brazos sin saber qué hacer, que no saben jugar...es un juego tan dirigido que ellos ya no saben inventar su juego” (Informante 22). *“Fundamental porque si no se participa uno no puede aprender y si unos no están con otros, pues el niño tirará para todos los lados”* (Informante 25). *“[...] lo que intentaba era aparte de jugar con él, ofrecer el espacio para que estuviera con otros niños iguales que él y pudieran interrelacionar con ellos”* (Informante 32).

Subcategoría 3.3. Posibilidad de participar en las ludotecas.

PREGUNTA: *¿Cree que podría participar en la gestión y organización de actividades lúdicas que pudieran organizarse desde la ludoteca?*

Casi la totalidad de los adultos entrevistados considera que sí podrían participar en la organización y gestión de actividades en la ludoteca. Aunque esta cifra es muy elevada, es necesario conocer los matices comentados. Algunos participantes admiten la posibilidad de organizar (actividades, juegos, salidas entre otras) si les ayudaran y les orientaran a lo largo del proceso. Pero su participación está condicionada por el horario laboral y por la posibilidad que desde la ludoteca se lo lleguen a plantear, poniendo de relieve la poca iniciativa que poseen los padres a la hora de emprender procesos participativos (consumidores de los servicios que se les ofrecen). El resto de los padres preguntados declaran que no participarían, ni en la organización ni en la gestión de actividades lúdicas en la ludoteca. Las razones que alegan para no hacerlo son: la falta de tiempo, la poca iniciativa que poseen y la escasa experiencia y formación infantil.

“Pues yo no, yo no estoy preparada para eso, pero vamos, pero sí tengo que ir y echar una mano y ayudar y me dicen tienes que hacer esto, esto y esto... pues lo hago; pero yo organizar, porque tampoco tengo mucha idea, con lo cual... hay que tener un... pues eso ... que hay que tener un don, entonces no lo sé... no estoy acostumbrada a esas cosas, con lo cual...” (Informante 3). *“No me importaría yo creo que sí que me gustaría hacer cualquier taller dentro de mis posibilidades... que tampoco es que sea muy creativa, ¡pero bueno...! Si”* (Informante 5). *“Podría hacerlo, podría... que lo haga es otra cosa”* (Informante 9).

Subcategoría 3.4. Existencia de mecanismos difusores.

PREGUNTA: *¿Existen cauces o mecanismos que permitan aportar ideas, propuestas, con el objetivo de que pudiera ser desarrollado en la ludoteca?*

Más de un tercio de los adultos participantes admite desconocer la existencia de cauces formales de comunicación e información que le ofrecen la posibilidad de ofertar posibles actividades para su organización y ejecución. Entre estos entrevistados un reducido número de padres cree que sí existen canales que les facilitan su implicación, uno duda y el resto afirma no tener conocimiento alguno de estos posibles mecanismos dinamizadores. De los 32 padres, casi la mitad piensa que la actitud de los ludotecarios facilita la puesta en funcionamiento de las iniciativas que pudieran ofrecer. Por lo tanto, los padres consideran que, aunque no existan canales de información regulados, la actitud abierta y receptiva de los responsables del servicio permitiría canalizar las posibles propuestas que se pudieran realizar.

“Yo creo que eso no, no están... no te dan esa opción darnos ideas que podamos usar que a lo mejor son buenas para usar en la ludoteca. Yo creo que... Yo... ¡vamos!, no las... yo no he tenido ese contacto” (Informante 5). “Sí, sí, sí aquí sin problemas, además traes una idea y estos te la pillan al vuelo” (Informante 9). “No se nos ha ofertado, es decir... Que nosotros... no se nos ha ocurrido. Es verdad que la gente que tenemos aquí es muy cercana, entonces cualquier cosa...” (Informante 11). “Sí, yo creo que sí. Yo creo que dentro de lo que se puede, porque creo que tienen las manos bastante atadas, no las dejan más lo que pueden hacer las pobres” (Informante 22).

CATEGORÍA 4

APOYO ORIENTADO A POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN EL JUEGO

La cuarta categoría que se analiza profundiza en cuestiones referidas al *apoyo institucional al juego*, así como la difusión de los programas de información y difusión que se ofrecen desde las ludotecas para dar a conocer las potencialidades de esta actividad. De la misma manera, se trata de indagar sobre lo que piensan los padres del personal que gestionan estos recursos y sobre su posible preparación para difundir e informar sobre posibilidades de la actividad lúdica a la comunidad.

Subcategoría 4.1. Juego en la calle.

PREGUNTA: *Desde hace un par de décadas, hemos dejado de jugar en la calle con niños de diferentes edades, abuelos, padres... ¿cree que sería necesario sacar el juego a la calle desde las ludotecas ayudado por el conjunto de las administraciones públicas? ¿Por qué?*

La totalidad de las familias entrevistadas considera necesario sacar el juego a la calle, al reconocer que este espacio es un medio de socialización infantil y potenciador del desarrollo, ya que facilita a los niños la práctica del juego libre sin la presencia del adulto. Un reducido grupo de participantes admite que el juego libre en una comunidad como la de Castilla y León resulta problemático por las duras condiciones climáticas. Existe otro importante grupo de padres que recuerdan y comparan las prácticas lúdicas realizadas en su infancia, en las que las condiciones climáticas no resultaban ser un impedimento. Llama la atención la respuesta de uno de los padres, que declara que las ludotecas son contempladas como un *“simulacro asequible para la práctica lúdica”*, al reconocer que la configuración urbanística actual impide el desarrollo de las prácticas lúdicas de los más pequeños. Algunos padres piensan que el medio rural es un espacio facilitador del juego en comparación con el medio urbano, al creer que atenta contra el juego, impidiendo su práctica por el urbanismo despiadado y los peligros existentes. Sin embargo, sobre esta visión, también hay un grupo de padres o adultos que subraya la necesidad de concienciar a la ciudadanía para reivindicar espacios adaptados a las necesidades infantiles, facilitando el juego en la calle:

“¡Pues es que en una ciudad como Burgos es complicado en sacar determinados tipos de juegos a la calle [...]. La ludoteca concebida como tal ahora. En Burgos pues no lo sé, dependería del juego y de la época del año, creo en Burgos” (Informante 4). *“Sí, yo creo que sería necesario*

sacarlo a la calle. Porque, porque sí, porque descubres muchas cosas. Más libertad de movimientos, poder interaccionar con más cosas, con más gente... no es un entorno tan controlado. Aquí siempre hay un adulto o estas en casa y hay dos adultos. Lo otro te da más libertad. Es más divertido" (Informante 7). "Al final la administración puede facilitar eso porque si no hay niños que tocarían menos la calle y el juego libre si no se lo pones fácil" (Informante 12). "Intentamos que hagan vida en los pueblos que es de los abuelos uno y otro para que estén mucho tiempo en la calle y creo que todo lo que se haga en la calle es beneficio" (Informante 13). "No hay manera porque la administración, el seguro de responsabilidad civil, solo aprueba lo que es el edificio y son zonas interiores ¡claro que sería positivo, por supuesto!" (Informante 19). "Que una niña me acuerdo que la gustó mucho una canción que era de cuando yo era pequeña a la comba, al pilla pilla... cosas. El tres navíos, el otro día le expliqué a mi hijo qué eran los tres navíos ¡qué no sabía lo que era!. A campos quemados... eso no se ve ahora mismo. Se ve lo que es la peonza, la comba en muy pocas ocasiones y la goma ¡no!, que es una de las cosas que a mis hijos les gustaban pero sobre todo a otros niños que veía que no lo conocían" (Informante 32).

Subcategoría 4.2. Apoyo institucional.

PREGUNTA: ¿Piensa que las administraciones públicas (de las que dependen estos servicios) difunden la necesidad de este servicio como lo pueden hacer con el transporte público, el reciclaje...? Justifique su respuesta.

Casi la totalidad de los padres declara que el servicio de ludotecas no está difundido por las administraciones de las que depende. Un grupo reducido posee un desconocimiento total de la actuación de las entidades públicas. Dos madres afirman que estas instalaciones sí son conocidas en la comunidad. Por el contrario, otra madre ve la necesidad de invertir recursos para la difusión y conocimiento del servicio. Casi un tercio de participantes ve la necesidad de potenciar estas infraestructuras a través de información relativa a los beneficios que aporta el juego, y no sólo como un espacio que facilita la conciliación familiar. Ponen de relieve que la difusión y la promoción de un servicio de estas características no se debe limitar a los periodos estivales ni a las festividades.

Casi la totalidad de participantes manifiesta que las administraciones deben potenciar y difundir la utilización y la difusión de este servicio, implicándose de manera activa en la dinamización de espacios socializadores y de desarrollo (como son las ludotecas):

“No les interesa porque no es rentable, no dan publicidad a una, la publicidad se la dan al centro cívico donde está ubicada, no a los servicios que ofrecen el centro cívico. No, ¡vamos yo creo que no!” (Informante 4). “No, no. De hecho se ofrece como ayuda a la conciliación, quiero decir si tú estás sin trabajar, es un programa de una necesidad que no necesitas, ¡no sé si me entiendes! No se da el valor que realmente tiene el juego” (Informante 12).

Subcategoría 4.3. Difusión de potencialidades lúdicas.

PREGUNTA: *¿Cree que las potencialidades y los posibles usos de juego y juguetes están lo suficientemente difundidos en la comunidad?*

Más de la mitad de los participantes piensa que los beneficios del juego y de los juguetes para el desarrollo infantil no están difundidos en la comunidad. Solamente un padre declara conocerlos, pero de forma autodidacta. Algunos participantes manifiestan tener un importante desconocimiento de lo que representa el juego y los juguetes como instrumentos facilitadores del desarrollo, mostrando en muchas ocasiones una actitud pasiva ante el acto de jugar. Una de las madres entrevistadas afirma que es de vital importancia la difusión de juegos de carácter educativo a través de exhibiciones de asociaciones y entidades que dinamizan la comunidad con recursos lúdicos. Se pone de relieve la escasez de información que se distribuye de los servicios y de los programas ofertados que se generan desde las ludotecas:

“Yo creo que la gente no se lo plantea, ahí tienes al niño y simplemente sabes que tienes que pasar un tiempo con él y no te planteas las razones por las que lo tienes que hacer ni nada. Es tu hijo y lo tienes que hacer” (Informante 15).

Subcategoría 4.4. Preparación de ludotecarios.

PREGUNTA: *Sobre los ludotecarios piensa que están preparados para emprender procesos de participación familiar en las ludotecas y difundir las bondades del juego para los niños y padres? Razone la respuesta.*

Casi la mitad de los participantes tiene dudas de la preparación de los ludotecarios para desarrollar procesos de participación familiar en las ludotecas. Algunos consideran que si están trabajando en un servicio de estas características tendrán la formación y las competencias necesarias para iniciar procesos de esta naturaleza. Un pequeño grupo de adultos afirma de manera contundente que los ludotecarios encargados del servicio no están preparados para este tipo de actividad. Otro importante grupo de participantes considera que cuentan con la

formación adecuada para iniciar procesos participativos orientados a involucrar a los padres en las sesiones de juego, de organización y gestión de actividades:

“No yo creo que preparadas, preparadas no están. Realmente no sé la que tendrán. Yo creo que preparadas no” (Informante 3). *“Yo creo que están deseosas de que la gente participe. No sé si ellos tienen los cauces para...”* (Informante 6). *“Yo creo que lo intentan. Formadas para ello, pues sí, porque les ves hacer muchos talleres y realmente hay como todo, gente que realmente lo vive más que otra gente ¡es como todo!, pero yo creo que sí”* (Informante 22). *“Sí, sí sí. Yo creo que no lo hacen a lo mejor, porque también los padres estamos demasiado ocupados. ¡Digamos!... ¿no?”* (Informante 27).

CATEGORÍA 5

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

La quinta categoría estudiada se refiere a los *aspectos relacionados con los servicios que se ofrecen desde las ludotecas*. Su análisis presenta varias subcategorías relacionadas con la existencia de programas de información y formación referidas al juego, los juguetes y sus potencialidades en relación con el desarrollo infantil, el acceso a la información desarrollada desde la ludoteca y la existencia del servicio de préstamo de juegos y juguetes en las diferentes ludotecas estudiadas. Los resultados se presentan a continuación.

Subcategoría 5.1. Desarrollo de programas de difusión (información y formación).

PREGUNTA: *Su ludoteca... ¿cuenta con programas de información y formación que le ofrece recursos informativos sobre el juego, los juguetes del mercado y sus potencialidades?*

Casi la totalidad de los adultos participantes declara que no existen programas de formación ni información sobre juegos, novedades jugueteras y potencialidades de los juegos relacionados con el desarrollo infantil. Sólo un reducido grupo de madres comenta que desde la ludoteca les han proporcionado la revista que publica el AIJU (Instituto Tecnológico del Juego y Juguete) sobre los juguetes y sus potencialidades, pero en determinadas épocas del año como son las navidades.

“Que yo sepa, no [...], en temas más didácticos de como hablas de explicaciones y así, igual no” (Informante 2). *“Sí que cuando llega la navidad, sí que nos ofrecen material para...sobre juguetes educativos, que es un momento puntual y también muy importante para ofrecerlo”* (Informante 12).

Subcategoría 5.2. Acceso a la información.

PREGUNTA: *¿A través de qué vía la llega información sobre las actividades y programas que se desarrollan?*

Dos terceras partes confirman que el acceso a la información referida a la dinámica de la ludoteca (actividades, inscripciones...) es obtenida a través del boca a boca y por los ludotecarios “in situ”. Sólo un pequeño grupo de padres utiliza internet para acceder a

determinados contenidos referidos al servicio ludotecario. Algunos se enteran de las actividades mediante folletos y carteles o a través de sus hijos inscritos en la ludoteca.

Es importante mencionar que tan solo las ludotecas pertenecientes a una capital de provincia se encuentran informatizadas para difundir información de interés referida a las actividades programadas, a las novedades jugueteras que salen al mercado, a las áreas de desarrollo trabajadas con los juegos y juguetes, o a posibles avisos de interés para los padres:

“Yo sí me enteré de la ludoteca fue básicamente por mi sobrina y porque si no pasas por aquí y tal hay gente que ni sabe que esto... existe” (Informante 2). “Porque pregunto a mi hija” (Informante 6). “Directamente a través de los ludotecarios, te dan un papel escrito. Sí, sí sí el boca a boca, o bien hablando con ellos cuando estoy con la niña” (Informante 9). “La busco en internet o la veo en la ludoteca. Hombre, la ludoteca de lo que informa es lo que hay todo el mes” (Informante 23). “Yo porque ponen...ponen carteles en los colegios” (Informante 25).

Subcategoría 5.3. Servicio de préstamo.

PREGUNTA: La ludoteca de la que usted es usuaria, ¿tiene servicio de préstamo de juguetes? ¿Cree necesario un servicio de estas características? ¿Por qué lo cree?

De las ocho localidades objeto de estudio, tan solo en una localidad (Burgos) existe servicio de préstamo de juguetes. La mitad de los padres entrevistados ven oportuno su existencia por su carácter compensador. Un reducido grupo lo considera necesario por razones económicas, otros por razones sociales (interacción con iguales y respeto del material ajeno) y por el acceso al conocimiento e información de materiales didácticos. Un tercio de padres no ve la utilidad de este servicio, mostrando confusión sobre el objetivo y la misión de una ludoteca al afirmar que el préstamo de juguetes debería ser sustituido por libros:

“Sí. Sí que es necesario. Porque habrá niños que no tengan suficientes medios para tener muchos juguetes en casa ¡digo yo! Es una manera de poder tenerlos. Bueno también es un intercambio. Ellos también aprenden a cuidar las cosas porque te llevas algo que no es tuyo, pues para que lo cuiden mejor y valoren” (Informante 1). “Pues sí, pues sí encima que vas, que al niño le gusta ir te dejan el juguete que más le gusta, no tienes necesidad de comprarle en casa ni nada, ¡lo coges, lo usas y lo puede usar más gente!” (Informante 4). “Y al final lo que más le gusta son los juegos de toda la vida. El que te pongas con ella a darla a la cuerda, los bolos que vas a tirar” (Informante 6). “La posibilidad de tenerle una semana, jugar una semana y devolverle evitaría muchos gastos también” (Informante 23). “Yo creo que es importante tener

un lugar que los niños tanto si pueden hacer, costearse o no, tener un lugar de acceso para acceder a estos recursos” (Informante 32).

CATEGORÍA 6

TECNOLOGÍAS COMO AGENTES DIFUSORES DE LOS BENEFICIOS DEL JUEGO

La sexta categoría que se ha querido estudiar, se proyecta sobre las *tecnologías como agentes dinamizadores* de las familias inscritas en el servicio. El resumen de las respuestas ofrecidas por el conjunto de participantes se presenta a continuación.

Subcategoría 6.1. Empleo de tecnologías.

PREGUNTA: *En procesos de esta naturaleza... ¿piensa que el empleo de las tecnologías, facilitaría entre los usuarios del servicio, el conocimiento de las potencialidades del juego, de los recursos existentes en la comunidad y en la industria juguetera...?*

Un grupo mayoritario de participantes considera necesaria la innovación como mecanismo para la adaptación de este servicio a las exigencias del medio. Creen que las tecnologías pueden convertirse en un agente dinamizador utilizando la información, incidiendo en la materialización de procesos de orientación y asesoramiento, no sólo de los recursos existentes en la ludoteca, sino también de las novedades jugueteras que salen al mercado, así como de las áreas de desarrollo sobre los que inciden los juguetes. De un recurso de estas características no solo se pueden beneficiar las familias como usuarias, sino también los profesionales, al permitirles acceder a información de calidad sobre sus instrumentos de trabajo. Uno de los aspectos negativos que observan los encuestados es la necesidad de apoyo por parte de las administraciones de las que dependen estos servicios, ya que si desde éstas no se potencia la implantación de tecnologías sencillas, no se puede llegar a orientar, asesorar e informar a los usuarios de un servicio de esta naturaleza. Varios participantes ven la conveniencia de que los ludotecarios cuenten con horas de gestión interna para trabajar con las tecnologías, con el objeto de actualizar la información que se les puede ofrecer. Tan sólo dos participantes consideran que las tecnologías están reñidas con el juego infantil:

“Sí facilitaría el conocimiento de los recursos de la ludoteca (Informante 1). “Sí, yo creo que bien, que ellos nos... yo creo que estaría bien todo lo que sea innovar y todo las cosas que nos informen de todos los juguetes y de todos los... de la existencia que hay para los niños, pienso que estaría muy bien” (Informante 3). “Todo lo que sea tener acceso a un lugar que sepas que la información es de calidad y de referencia sí, porque luego las búsquedas son como son, ¡te puedes encontrar de todo!” (Informante 12). “Pero esta no está ningún correo electrónico de

ningún padre en la inscripción, entonces es difícil que se puedan informar sobre eso, es decir ni nunca se ha planteado o no han pedido” (Informante 19).

Subcategoría 6.2. Información y formación para la implicación.

PREGUNTA: *¿Se potencia la información y la formación de los padres y la posible implicación en la gestión y organización de iniciativas en el seno de las ludotecas?*

Casi un tercio de padres considera que desde las ludotecas no se potencia la implicación de los padres a través de la información y formación de los mismos. La mitad de los adultos no contesta a la pregunta al desconocer la existencia de mecanismos que puedan facilitar su implicación en el servicio. Tan sólo un grupo reducido de adultos declara que sí se potencia, aunque no dan razones ni argumentos que justifiquen su respuesta:

“Pues yo pienso que nos deberían enseñar más, pues eso a cómo jugar con los niños como enseñarles aunque nosotros también somos los padres, ya que allí, nos podrían enseñar de alguna forma... pues mira a estos niños pueden desarrollar más con los puzzles, este otro necesita más que se le fomente con otra cosa ¡vamos!” (Informante 3). “Yo creo que no. No todos los padres se implican de la misma manera y no responderían de la misma manera en la ludoteca” (Informante 4).

Subcategoría 6.3. Creación de espacio virtual.

PREGUNTA: *¿Considera necesario la creación de un espacio virtual para colgar las informaciones y noticias referidas a la ludoteca, al juego y a posibles iniciativas que pudieran hacerse en familia empleando los recursos de la ludoteca?*

Un importante grupo de participantes reconoce que la creación de un espacio virtual es un recurso adecuado para dinamizar a las familias a través de la información, aunque determinados adultos tienen dudas de su utilidad y de su utilización:

“Sí una cosa que se actualizara a diario, sí... yo creo que sí” (Informante 12). “Sería muy interesante y muy necesario para los padres a lo mejor. El desconocimiento de los padres sería menos si eso existiera. Si hubiera un portal o alguna cosa...” (Informante 17). “Yo creo que imprescindible no, porque... tiene el acceso a las tecnologías, tenía que ser más complementario, que tiene que ser un servicio más cercano al ciudadano sobre todo en los pueblos y luego complementando, si a lo mejor, saturar, informar puntualmente sobre algo, porque sí que es cierto que al final tienes que leértelo todo que no te da tiempo a leerte todas.

Entonces creo que tiene que ser un servicio como más cercano y complementario que el que no pueda tener información también” (Informante 32).

Subcategoría 6.4. Conocimiento en red.

PREGUNTA: *El conocimiento en red de las actividades, propuestas e iniciativas que se realizan en otras ludotecas... ¿piensa que sería una forma de conseguir o facilitar la implicación de las familias en la gestión y en la materialización de determinadas propuestas en la ludoteca?*

Casi la totalidad de los entrevistados considera que el conocimiento en red es un recurso facilitador de información y comunicación. Los padres declaran que la conexión entre las ludotecas y las familias se puede fomentar mediante la implantación de un mecanismo dinamizador de esta naturaleza, pudiendo llegar a promover cauces de comunicación entre padres y profesionales, sirviendo de gran ayuda para mejorar las prácticas profesionales de los ludotecarios y el acceso a la información de los adultos. Tan sólo un reducido número de padres ha mostrado dudas o ha considerado que no es un recurso necesario para difundir información que pueda incentivar la participación familiar:

“Tienes que saber las limitaciones que tiene esta ludoteca. Entonces no puedes pretender hacer algo que igual aquí no es viable, por espacio, por materiales o por otras cosas” (Informante 2).
“Sí, el trabajo en red sería muy interesante. Entonces en ludotecas entiendo que también, que el trabajo en red es sumar esfuerzos y todos los esfuerzos, iniciativas, propuesta son positivas” (Informante 32).

CATEGORÍA 7 SATISFACCIÓN DEL USUARIO

El análisis de la séptima categoría permite saber si se realizan *procesos de evaluación* de las iniciativas y de programas que se desarrollan en las ludotecas y si los resultados de estos son comunicados a los usuarios del servicio. Las respuestas obtenidas se presentan a continuación.

Subcategoría 7.1. Existencia de procesos evaluativos.

PREGUNTA: *¿Sabe si se evalúan las intervenciones, actividades, programas... que se desarrollan en la ludoteca?*

De los 32 participantes, un reducido grupo ha evaluado alguna vez, otros no lo ha hecho nunca, casi la mitad desconoce si se realiza este proceso de mejora, y algunos dudan de haberlo hecho:

“Eso debería estar regulado, porque no debería salir de una persona, [...] el responsable debería de dar unas pautas a la gente que trabaja” (Informante 4). *“No lo sé. Supongo que sí como en todos los sitios. Supongo que sí, creo que debe hacerse, pero no me consta...”* (Informante 13).

Subcategoría 7.2. Comunicación de la satisfacción.

PREGUNTA: *En caso de responder afirmativamente... ¿les comunica el grado de satisfacción de los usuarios de los diferentes programas o servicios como indicador de transferencia?*

Más de la mitad de los participantes declara que no se le ha comunicado en ningún momento el grado de satisfacción de las actividades realizadas. Dos padres manifiestan que este tipo de información debe ser de carácter interno. Algunos han declarado que sí se les ha comunicado, pero porque ellos han demandado información sobre el funcionamiento del servicio o sobre las actividades realizadas. Otros participantes comentan tener un desconocimiento absoluto sobre el desarrollo de estos procesos, y uno declara no preguntar nada a los ludotecarios:

“No, yo no. Sí he querido preguntar algo, he venido y las he preguntado a ellas y ellas me han contestado ¡pero vamos!. Como iniciativa de ellas, el decírtelo a ti no” (Informante 1). *“No, no como mucho podrías preguntar* (Informante 4). *“Yo sé el grado de satisfacción que tienen las madres. Pero no a nivel formal”* (Informante 11). *“A nivel individual se pasa un cuestionario del grado de satisfacción, pero creo que queda a nivel interno. A los padres nunca... nos ha llegado”* (Informante 17). *“Jamás nos han dicho qué conclusiones han llegado ni nada”* (Informante 19).

3. ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO Y RESULTADOS

Tras la recogida de datos a través de cuestionarios se procede a su codificación y tratamiento estadístico con el software SPSS versión 24. Para el análisis se utiliza estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes). Los resultados se presentan en tablas y representaciones gráficas que resultaran útiles para describir las variables trabajadas en esta investigación.

PRIMER BLOQUE

El primer bloque presenta datos de carácter socioeconómico y formativo de los ludotecarios participantes en la investigación.

En el capítulo quinto, epígrafe cinco, se define la muestra de los ludotecarios que han configurado este trabajo, siendo cuarenta y siete profesionales de la actividad lúdica procedentes de las diferentes ludotecas participantes en la investigación.

La siguiente figura muestra las franjas de edad de los ludotecarios. Veintidós encuestados superan los 40 años, siendo el siguiente grupo de más edad (30-40 años) los que le siguen con 14. El grupo más joven está representado por 11 ludotecarios.

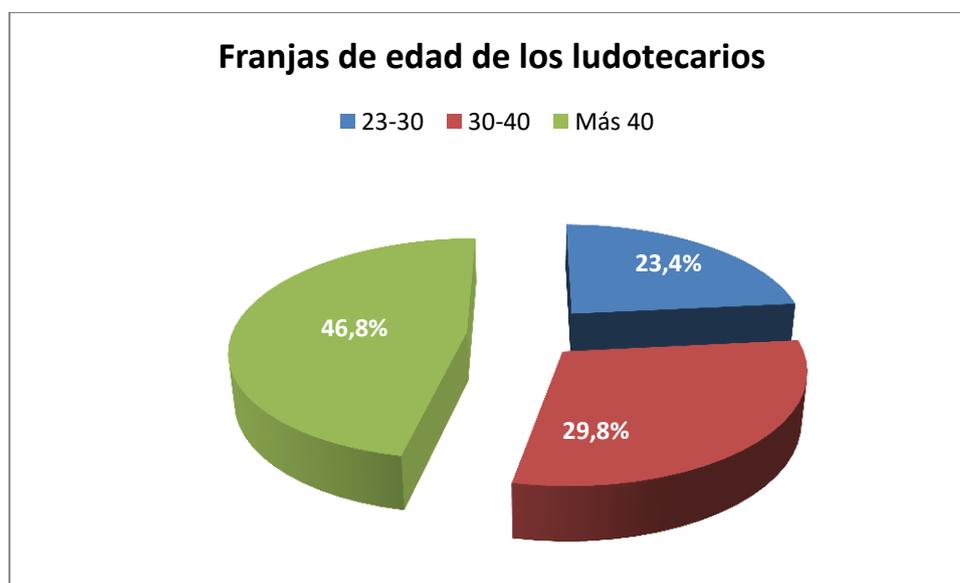


Figura 15. Franjas de edad de los participantes.

Si se analiza el sexo de los trabajadores (ver figura 16), se observa que 41 son mujeres frente a seis hombres, evidenciando una clara feminización de los servicios ludotecarios.



Figura 16. Sexo de los encuestados.

En lo que respecta a la formación de estos profesionales, el 70,2% disfruta de formación universitaria, y el resto ha cursado un módulo profesional. El 60% cuenta con el título de monitor de ocio y tiempo libre.

Si se observa la relación existente entre el sexo y la formación se descubre que 20 encuestados son mujeres y están en posesión de un grado o licenciatura con respecto a los hombres, que sólo son cuatro de los seis los que poseen estudios universitarios. Catorce mujeres disfrutaban de una diplomatura frente a dos hombres y diecinueve mujeres, cuentan con módulos profesionales vinculados a la educación no reglada (ver tabla 10).

Tabla 10.
Relación entre sexo y la formación.

	Hombres	Mujeres	Total
Módulo profesional	0	19	19
Diplomatura	2	14	16
Grado o licenciatura	4	20	24
Monitor de ocio y tiempo libre	4	24	28

La relación entre la edad y la formación demuestra que los ludotecarios de mayor edad son los que poseen mayor nivel académico, seguidos de los profesionales situados en la franja de edad de 30 a 40 (ver figura 17).

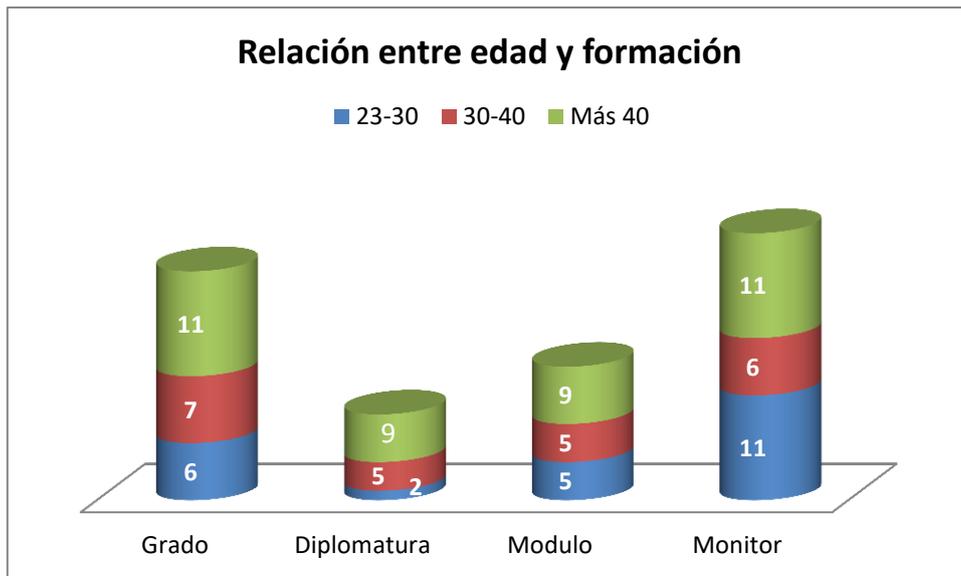


Figura 17. Relación entre la edad y la formación de los ludotecarios.

En la siguiente variable se analiza el tiempo que llevan los encuestados trabajando en ludotecas. El grupo más numeroso se encuentra en el apartado de cinco años de permanencia en el servicio, con siete trabajadores, seguido de los ludotecarios que llevan menos de un año y los que superan los diez años, ambos grupos con seis participantes (ver tabla 11). Es importante comentar que dos ludotecarios no han contestado a esta pregunta.

Tabla 11.
Tiempo de permanencia en el servicio.

	Porcentaje	Frecuencia
1 año	12,8%	6
2 años	8,5%	4
3 años	4,3%	2
4 años	8,5%	4
5 años	14,9%	5
7 años	4,3%	2
8 años	2,1%	1
10 años	12,8%	6
11 años	6,4%	3
15 años	6,4%	3
17 años	2,1%	1
18 años	4,3%	2
19 años	2,1%	1
20 años	6,4%	3
23 años	2,1%	1
27 años	2,1%	1
Perdidos	4,3%	2

Preguntados los 47 ludotecarios sobre las horas de contratación, 33 declaran tener un contrato que abarca las horas de apertura del servicio, dificultando la realización de otras actividades relacionadas con la gestión interna (diseño, programación, evaluación) (ver tabla 12). Los demás, confirman que su contratación supera las horas de apertura del servicio, facilitando otro tipo de tareas además de la apertura de las instalaciones.

Tabla 12.
Horas de contratación de los ludotecarios.

	Porcentaje	Frecuencia
Tiempo para la gestión interna	29,8%	14
Falta de tiempo para la gestión interna	70,2%	33

Otra de las cuestiones que se quiere resaltar es el tiempo que dedican estos profesionales a realizar las funciones de coordinación, ejecución, evaluación y diseño de programas e iniciativas. Tras el análisis de esta información se puede observar cómo se conforma el servicio desde un punto de vista interno y la importancia que las entidades gestoras otorgan a configurar un servicio de calidad. Antes de comenzar a describir los datos ofrecidos, es necesario destacar que dos ludotecarios no han contestado a esta pregunta por lo que la muestra analizada es de 45 profesionales.

Los ludotecarios admiten que las labores de coordinación no son tenidas en cuenta, ya que tan solo un 6,3% de los encuestados las realiza. En lo que respecta a la ejecución, el porcentaje de ludotecarios que realizan estas funciones se incrementa considerablemente ascendiendo al 65,9%. La evaluación es otra de las funciones que por su importancia en la mejora de un servicio de estas características, debe tener un lugar muy destacado. El porcentaje de trabajadores que declara realizar este tipo de función es de 8,5%. En lo que respecta al diseño de iniciativas y programas que mejoren la dinámica del servicio evitando el anquilosamiento y el deterioro de su imagen, tan solo un 14,8% de los trabajadores las realizan. Estos datos permiten ver la poca importancia que se otorga a configurar servicios de calidad que ofrezcan respuestas ajustadas a las necesidades existentes entre los usuarios y la comunidad (ver tabla 13).

Tabla 13.
Funciones desempeñadas por ludotecarios.

	Porcentaje	Frecuencia
Perdidos	4,2%	2
Coordinación	6,3%	3
Evaluación	8,5%	4
Diseño	14,8%	7
Ejecución	65,9%	31

A los encuestados se les solicita información sobre sus experiencias participativas durante su infancia y juventud. Veintinueve manifiestan que sí han realizado este tipo de prácticas en algún momento de sus vidas (ver figura 18). Si relacionamos esta variable con el sexo se observa que 26 de los encuestados son mujeres frente a tres varones que admiten haber disfrutado de este tipo de experiencias.



Figura 18. Experiencias participativas.

Una de las cuestiones demandadas en el primer bloque ha sido *¿qué es para los ludotecarios un espacio de estas características?* Analizadas las respuestas ofrecidas, estos consideran que es un centro de ocio y tiempo libre alternativo a la calle, donde a través del empleo del juego y el juguete se facilita el desarrollo y el aprendizaje de valores, destrezas, conocimientos, habilidades, etc. También declaran que es un lugar dirigido y preparado por profesionales del juego, donde organizan los espacios y los recursos existentes para proporcionar un espacio de encuentro familiar.

En lo que respecta a la motivación para trabajar en instalaciones de estas características, seis ludotecarios han decidido no contestar a esta pregunta. Un amplio grupo ha afirmado que con este trabajo se desarrollan profesionalmente, permitiéndoles aprender de otros (los niños), recogiendo y estructurando los conocimientos previos a través del diseño de propuestas creativas, innovadoras y dinámicas que giran en torno al juego. Para otros profesionales la principal razón para trabajar en ludotecas es intentar suplir las carencias que muestran muchos niños, al considerar que el juego se convierte en el principal instrumento para conseguir un ajuste social adecuado. Por último, otro ludotecario declara que su trabajo en una ludoteca se debe a razones económicas.

SEGUNDO BLOQUE

En el segundo bloque se plantea la recogida de datos orientada a obtener información de los ludotecarios relacionada con la formación específica de los trabajadores en juego infantil, participación social y familiar, así como los mecanismos de difusión de la información que se genera desde unas instalaciones de estas características. La relación entre las ludotecas y la comunidad también es una de las cuestiones que interesa conocer, con la intención de perfilar los mecanismos más adecuados para utilizar la información como elemento dinamizador de las familias y de las entidades que conforman la comunidad sociocultural.

ASPECTOS REFERIDOS AL JUEGO INFANTIL Y PARTICIPACIÓN

Con la primera pregunta de este bloque *A lo largo de tu trayectoria académica ¿has recibido formación en cuestiones referidas al juego educativo?*, se trata de conocer el tipo de enseñanza recibida durante su periodo de formación. Los datos expresados por los encuestados se resumen del siguiente modo: entre los ludotecarios a los que se les ha demandado información sobre la formación en juego educativo, 45 encuestados (95,7%) afirman que a lo largo de su trayectoria académica han cursado asignaturas vinculadas con el juego educativo, frente a dos (4,3%) que al realizar estudios ajenos a la formación social y educativa, carecen de ese tipo de formación.

En la pregunta sobre los tipos de contenidos trabajados a lo largo de su periodo académico, el 95,7% de los encuestados declara haber recibido formación en contenidos relacionados con el juego educativo. El 87,2% admite haber trabajado aspectos del juego como estrategia metodológica y el 46,8% confirma haber cursado otros contenidos relacionados con el juego infantil. Hay que destacar que dos ludotecarios no han respondido a la pregunta formulada.

Tabla 14.

Formación de los ludotecarios en juego infantil

	Frecuencia
Perdidos	2
Juego estrategia metodológica	41
Otros contenidos	22

Sobre la formación en contenidos vinculados a la participación social, el porcentaje de ludotecarios que se ha formado en cuestiones relativas a la dinamización social desciende, representando un 87,2% de los participantes (ver tabla 15).

Tabla 15.
Formación de los ludotecarios en participación.

	Frecuencia
Formación en participación	41
No formación en participación	6
Participación ciudadana	22
Gestión de grupos	40
Liderazgo	30
Otro tipo de formación	20

También se han estudiado las respuestas ofrecidas por los participantes sobre los contenidos de la formación trabajados en su carrera académica relativos a la participación y dinamización social. La información ofrecida desvela que el 46,8% admite haber cursado asignaturas relacionadas con la participación ciudadana.

El 85,1% admite haber recibido formación en gestión de grupos y el 63,8% en aspectos relacionados con el papel del liderazgo. Tan solo 42,6% ludotecarios manifiesta estar en posesión de otro tipo de formación relacionada con la dinamización y la participación social.

Al analizar la relación existente entre experiencias participativas y formación en dinamización y participación social se han obtenido los siguientes datos: 24 ludotecarios aseguran haber tenido experiencias participativas y formación específica en dinamización social y participación, frente a 17 que no cuentan con experiencias, pero sí con formación. Cinco participantes declaran sí tener experiencias participativas pero no formación frente a tan solo uno que no cuenta con experiencias participativas ni formación en dinamización social y participación (ver figura 19).



Figura 19. Formación de los ludotecarios en participación y experiencias participativas.

ASPECTOS REFERIDOS A LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LAS LUDOTECAS

En este apartado se analizan variables referidas al papel que desempeñan los padres en la ludoteca. Las preguntas tratan de obtener una imagen de cómo es el tipo de participación y si desde las ludotecas se desarrollan programas o iniciativas que intentan modificar conductas que faciliten la implicación en la actividad lúdica.

En la pregunta *¿Qué papel desempeñan los padres usuarios del servicio de la ludoteca?*, las posibles respuestas que se les ofrecen a los ludotecarios son:

1. Consumidores pasivos del servicio.
2. Consumidores activos del servicio.

La información obtenida muestra que el 57,4% de los ludotecarios considera que los padres ejercen un papel pasivo ante el juego de sus hijos y ante la posibilidad de participar en alguna actividad que se pueda organizar, poniendo de relieve la actitud pasiva y consumidora de estos. El 42,6% cree que los adultos en sus respectivos servicios, muestran una actitud activa y participativa (ver tabla 16).

Tabla 16.
Papel de las familias en las ludotecas.

	Frecuencia
Padres consumidores pasivos	27
Padres consumidores activos	20

Ante la pregunta *¿Se desarrollan programas de participación familiar entre los usuarios del servicio?*, el 38,3% ha confirmado que sí realizan programas de esta naturaleza. El 42,6% tiende “a veces” a crear programas o iniciativas de estas características y el 19,1% afirma no desarrollar programas de estas características (ver tabla 17).

Tabla 17.
Desarrollo de programas de participación familiar entre usuarios.

	Frecuencia
Sí	18
No	9
En ocasiones	0

En la siguiente pregunta que se les formula a los ludotecarios *¿Se desarrollan programas específicos de fomento del juego familiar en la ludoteca?*, el 46,8% manifiesta que en sus instalaciones, sí se incentiva el juego familiar a través de programas específicos (ver tabla 18). El 27,7% declara que de forma puntual sí se crean iniciativas de esta naturaleza. El 25,5% confirma que nunca se potencia el juego familiar en sus instalaciones.

Tabla 18.
Desarrollo de programas específicos de fomento y participación familiar en la ludoteca.

	Programas de fomento del juego familiar	Programas de participación familiar
Sí se realizan	22	18
A veces	13	20
No se realizan	12	9

En la pregunta *¿La participación de los padres es voluntaria o forzada por las circunstancias?*, el 63,8% de los responsables del servicio ludotecario contesta que la colaboración de los padres es activa y voluntaria, frente a un 31,9% que sostiene que es forzosa (ver tabla 19). Hay que destacar que dos ludotecarios no han contestado a esta pregunta.

Tabla 19.
Tipo de participación familiar.

	Frecuencia
Activa voluntaria	30
Activa forzosa	15
Perdidos	2

Son muy esclarecedoras las respuestas ofrecidas en la pregunta *¿Conoces experiencias de participación familiar en otras ludotecas cercanas a la que tú trabajas?* El 76,6% de los ludotecarios encuestados asegura no conocer ningún tipo de experiencia de carácter lúdico que se realice en otros servicios de su localidad o en otros entornos próximos, frente al 23,4% que ha contestado afirmativamente (ver tabla 20).

Tabla 20.
Conocimiento de los ludotecarios de experiencias de participación familiar.

	Frecuencia
Sí	11
No	36

ASPECTOS REFERIDOS A LOS FINES DE LA LUDOTECA

Este apartado se dirige a obtener información sobre cuáles son los medios utilizados para difundir los recursos, instalaciones y programas que desde las ludotecas se ofertan a las familias y a la comunidad. También intenta conocer la existencia de iniciativas formativas, informativas y evaluadoras sobre la importancia que posee el juego, y la implicación de los adultos en estas actividades.

A través de la pregunta *¿Qué medios se utilizan para difundir la información (misión, fines, objetivos)?*, se ha podido conocer cuáles son los mecanismos utilizados para comunicar a los miembros de la comunidad y usuarios, los recursos, así como la finalidad de la ludoteca y de los programas que se ofertan. Si se analizan los resultados obtenidos a través de las respuestas ofrecidas por los ludotecarios, destaca que el 36,2% utiliza las octavillas para informar y difundir los recursos, actividades, etc. El 27,7% ve en los catálogos una forma asequible de mostrar las cuestiones de interés. Los ludotecarios que utilizan carteles representan un 80,8%. El 55,3% se sirve de la Web para difundir información de interés, frente al 17% que utiliza el e-mail personal (en muchas ocasiones) para enviar informaciones concretas. El 53,2% admite emplear otros recursos para difundir cuestiones relativas a la dinámica de la ludoteca. Es

importante comentar que estos medios son utilizados de forma conjunta por los profesionales, en función del colectivo y perfil de usuario y de los recursos económicos de los que dispongan en cada momento (ver tabla 21).

Tabla 21.
Utilización de los medios de difusión de la información.

	Frecuencia
Octavillas	17
Catálogos	13
Web	26
E-mail	8
Carteles	38
Otros	25

Ante la pregunta *¿Se realizan catálogos explicativos de los servicios que se ofrecen a los usuarios inscritos y potenciales?*, los ludotecarios ofrecen las siguientes respuestas: el 74,5% confirma que en sus servicios, sí utiliza los catálogos como recurso informativo para difundir cuestiones referidas al servicio y a los recursos que ofrecen al público, mientras que el 25,5 % manifiesta la no utilización de estos mecanismos de difusión de la información (ver tabla 22).

Tabla 22.
Realización de catálogos como difusores de la información.

	Frecuencia
Sí	35
No	12

La siguiente pregunta que se formula, *¿Para mostrar a los padres la necesidad de jugar en familia, se desarrollan programas de información dirigidos a las familias usuarias?*, facilita ver el interés de las entidades gestoras en desarrollar programas informativos que difundan los beneficios del juego como una necesidad y como un recurso que ofrece la posibilidad de acceder a las ventajas que pueden incidir positivamente sobre la familia. Tan sólo el 38,3% confirma que desarrollan programas informativos, ofreciendo la posibilidad de acceder a recursos lúdicos y a todos los beneficios que supone el juego en familia. El 61,7% asegura que desde sus servicios no se pone en marcha este tipo de iniciativas (ver tabla 23).

Tabla 23.
Existencia de programas informativos.

	Frecuencia
Sí	18
No	29

Las directrices de la entidad, empresa o institución de la que dependen estos servicios, suelen determinar las líneas que deben ser potenciadas. Por esta razón se pregunta a los ludotecarios si *La organización o entidad gestora, ¿contempla servicios, programas o actividades en las que se promueve la participación familiar?* De las contestaciones obtenidas se desprende que el 76,6% considera que las organizaciones gestoras de las que dependen, sí promueven programas o actividades encaminadas a incentivar la participación familiar, frente al 23,4% que confirma que no se realizan (ver tabla 24).

Tabla 24.
Desarrollo de servicios, programas o actividades en las que se promueve la participación familiar desde la organización que gestiona la ludoteca.

	Frecuencia
Sí	36
No	11

En lo que respecta al análisis de las necesidades que pueden darse en una instalación de estas características, los ludotecarios ante la pregunta *¿Se diseñan servicios o programas de acuerdo con el análisis de las necesidades familiares de la comunidad?*, ofrecen las siguientes respuestas: el 59,6% de los encuestados admite que desde sus instalaciones, sí intentan configurar programas o servicios que den respuesta a las necesidades observadas y manifestadas por las familias, frente a un 40,4% de los ludotecarios que confirma que no se desarrollan iniciativas sobre estas cuestiones (ver tabla 25).

Tabla 25.
Diseño de programas en función de análisis de necesidades familiares.

	Frecuencia
Sí	28
No	19

Otra de las cuestiones que interesa conocer en este estudio es la capacidad que poseen las organizaciones que gestionan las ludotecas de configurar, de manera puntual, iniciativas formativas o informativas entre los diferentes colectivos sociales sobre la importancia que

posee el juego en el ámbito familiar. La pregunta que se realiza a los ludotecarios es *La entidad de la que dependes ¿desarrolla iniciativas de formación e información sobre la importancia del juego en el ámbito familiar entre los diferentes colectivos de interés y las diferentes entidades sociales, educativas, etc.?* Las respuestas recogidas en esta cuestión han sido: el 48,9% comenta que organizan actividades de esta naturaleza, frente al 51,1% que no recibe pautas para diseñar este tipo de propuestas (ver tabla 26).

Tabla 26.
Diseño de programas de formación e información sobre el juego ofertados desde la entidad gestora.

	Frecuencia
Sí	23
No	24

Los mecanismos de evaluación es otra cuestión prioritaria en esta investigación, por lo que se solicita a los ludotecarios que respondan a la siguiente pregunta, *¿Se crean mecanismos de evaluación de los procesos de participación familiar?* El 61,7% de los preguntados admite que no se evalúan las intervenciones realizadas para promover la participación familiar, por lo que se puede considerar que se trabaja por activismo y sin una línea, ni un objetivo definido (ver tabla 27).

Tabla 27.
Creación de mecanismos de evaluación de los procesos de participación familiar.

	Frecuencia
Sí	18
No	29

ASPECTOS REFERIDOS A LOS SERVICIOS Y RECURSOS

El acceso a los recursos existentes en la comunidad depende de la información que los posibles usuarios tengan. Por este motivo se decide incluir un apartado para conocer cómo se difunde la existencia de ciertos recursos y programas que se desarrollan desde las ludotecas. También se ha querido saber el grado de conocimiento que poseen los ludotecarios sobre las iniciativas realizadas en otros puntos geográficos.

En lo que respecta a los servicios y recursos que desde una ludoteca se ofrecen, se ha solicitado información sobre la creación de catálogos de juegos y juguetes (utilizando las TIC) que se adapten a las características de los usuarios (reales y potenciales), con el fin de

proporcionar a los padres el conocimiento sobre los instrumentos que facilitan el crecimiento y desarrollo de los niños. Para ello se ha formulado la siguiente pregunta *¿Se crean catálogos de juegos y juguetes adaptados a las características evolutivas de los niños, que se facilitan a los padres utilizando las TIC (con el fin de conseguir mayor difusión de los recursos y servicio que se ofrecen desde las ludotecas)?* Los resultados obtenidos muestran el escaso uso de las TIC para difundir información de interés para los padres (ver tabla 28). Tan sólo el 12,8% ludotecarios admite la utilización de las TIC como elemento dinamizador entre los padres, mientras que el resto no las utilizan por razones en muchas ocasiones ajenas a ellos.

Tabla 28.
Creación de catálogos utilizando las TIC.

	Frecuencia
Sí	6
No	41

Otra de las cuestiones de interés para el objeto de esta investigación es la existencia del servicio de préstamo de juguetes. Entre las preguntas formuladas se encuentra: *¿Existe servicio de préstamo de juguetes y juegos para incentivar la práctica lúdica familiar en los hogares?* Las respuestas ofrecidas por los profesionales permiten analizar y comprender el espíritu compensador de las ludotecas estudiadas (ver tabla 29). El 51% de los ludotecarios facilita el préstamo de juguetes (de manera informal) entre los usuarios, aunque no es un servicio ofertado a la ciudadanía de forma permanente. El resto confirma que en su servicio no existe este programa y por lo tanto no se realiza.

Tabla 29.
Existencia de servicio de préstamo.

	Frecuencia
Sí	24
No	23

En lo que respecta al análisis y evaluación del servicio de préstamo de juegos y juguetes entre las ludotecas que sí ofrecen este servicio se pregunta si *¿Se desarrollan mecanismos para evaluar el número de préstamos de juegos y juguetes?*, a lo que todos responden afirmativamente.

Tratando de profundizar más en la pregunta de la evaluación del servicio de préstamos en las ludotecas, se ha querido saber si evalúan el impacto familiar del préstamo a través de la

pregunta *¿Se desarrollan mecanismos para evaluar el impacto de este servicio en las relaciones familiares?* Solo 5 ludotecarios (las profesionales correspondientes a una sola ludoteca del total estudiadas) analizan el impacto que el préstamo de juegos y juguetes tienen sobre la familia.

Después de conocer la existencia de programas específicos (prolongados en el tiempo) de fomento de la participación familiar, se ha querido conocer la existencia de actividades puntuales que potencien las relaciones familiares entre los usuarios de una instalación de estas características. Se solicita información a través de la pregunta *¿Se desarrollan en la ludoteca, talleres lúdicos familiares, actividades, etc., que fomenten las relaciones familiares?* Las respuestas ofrecidas por los ludotecarios (ver tabla 30) han sido: el 83% de los encuestados afirma que sí realizan actividades puntuales para involucrar a los padres en la dinámica lúdica de la ludoteca, frente a un 17% que declara no hacer nada para fomentar las relaciones familiares entre los usuarios del servicio.

Tabla 30.
Desarrollo de talleres, iniciativas dinamizadoras de las relaciones familiares.

	Frecuencia
Sí	39
No	8

A la pregunta *¿Se facilita información sobre iniciativas lúdicas que se desarrollan en otros lugares geográficos?*, el 29,8% responde que sí ofrecen información de lo que se realiza en otros lugares, espacios, instalaciones, etc., de la localidad, por considerar que es un elemento dinamizador de la actividad lúdica, mientras que el resto no proporciona información de esta naturaleza (ver tabla 31).

Tabla 31.
Información sobre actividades lúdicas en otros lugares geográficos.

	Frecuencia
Sí	14
No	33

La formación es una cuestión clave en las organizaciones sociales. Por este motivo se ha consultado a los ludotecarios si, *Como trabajador de una empresa ¿se os proporciona formación en materia de participación familiar que beneficie al servicio?*, información sobre la accesibilidad o la facilidad de acceder a formación relacionada con su puesto de trabajo, y más

concretamente con la dinamización de los padres en las cuestiones referidas al juego como recurso de desarrollo y aprendizaje (ver tabla 32). Las respuestas ofrecidas por los ludotecarios confirman que al 74,5% de los encuestados, no se le facilita formación relacionada con el puesto de trabajo, formación que podría incrementar la calidad de los servicios y programas que se pudieran ofrecer a los usuarios inscritos o potenciales. El 21,2% asegura que en alguna ocasión sí se le ha proporcionado la formación, y un 4,3% ha contestado afirmativamente a la pregunta.

Tabla 32.
Formación sobre participación familiar que beneficie al servicio.

	Frecuencia
Sí	2
No	35
En ocasiones	10

ASPECTOS RELACIONADOS CON LA COMUNIDAD

La comunidad es otro de los eslabones que integran esta cadena que ayuda a configurar un servicio como son las ludotecas. Por esta razón se ha querido conocer la proyección de estos servicios a la comunidad, demandando información a los encuestados a través de la siguiente pregunta: *Desde la ludoteca ¿se desarrollan actividades de difusión y colaboración con centros educativos, asociaciones, AMPAS, centros de la tercera edad, etc., para dar a conocer los recursos del servicio (para que puedan ser prestados a estos centros)?* El 29,8% de los ludotecarios confirma que sí realiza campañas de difusión y colaboración con otros centros y entidades sociales, el 51% lo hace de forma muy puntual, y el 19,1% no realiza este tipo de actividad (ver tabla 33).

Tabla 33.
Desarrollo de actividades de difusión y colaboración con centros sociales para difundir los recursos del servicio.

	Frecuencia
Sí	14
No	9
En ocasiones	24

La pregunta 36 del cuestionario presentado se formula como *¿La ludoteca desarrolla programas cuyo objetivo es reforzar las interacciones familiares mediante actividades o iniciativas externas a la ludoteca (excursiones, encuentros, talleres, etc.)?* Las respuestas

ofrecidas por los ludotecarios confirman que el 46,8% admite hacerlo de forma puntual, el 21,3% asegura realizar este tipo de actividades fuera de las ludotecas de forma asidua y el 31,9% señala no hacerlo nunca (ver tabla 34).

Tabla 34.

Desarrollo de programas para reforzar las interacciones familiares mediante iniciativas externas a la ludoteca.

	Frecuencia
Sí	10
No	15
En ocasiones	22

GESTIÓN DE CONOCIMIENTO

La gestión del conocimiento es otra de las cuestiones prioritarias en este estudio. El traspaso o el acceso de los recursos, informaciones, iniciativas, etc., es una cuestión clave para construir un servicio que pueda ofrecer respuestas de calidad a sus usuarios. Por este motivo, conocer cómo se gestiona el conocimiento que desde las ludotecas puede surgir representa un punto de gran interés para esta investigación, por lo que se han incluido preguntas como las que a continuación se analizan.

A la pregunta *¿La ludoteca utiliza las TIC como medio de difusión y acceso a la información?*, el 44,7% de los ludotecarios preguntados manifiesta no utilizar estos mecanismos para difundir cuestiones de interés en la comunidad y entre los usuarios reales y potenciales. Mientras que el 29,7% de los encuestados admite que sí utilizan las TIC para difundir la información que se genera y se desarrolla en otras ludotecas. Dos ludotecarios no han respondido a la pregunta que se les formulaba (ver tabla 35).

Tabla 35.

Utilización de las TIC como medio de difusión y acceso a la información.

	Frecuencia
Si	14
No	21
En ocasiones	10
Perdidos	2

Con la siguiente pregunta *¿Las TIC utilizadas para difundir la información, facilitan la participación familiar?*, se intenta demandar información sobre la utilización de las TIC para difundir la información con la intención de fomentar la participación familiar. Las respuestas

de los encuestados demuestran que las TIC, como posible recurso dinamizador de la participación familiar (ver tabla 36) son utilizadas por un 19,1% frente a un 17% que las emplea “a veces”. El 63,8% confirma que no las utilizan para implicar a las familias en las ludotecas.

Tabla 36.

Utilización de las TIC para difundir la información y facilitar la participación familiar.

	Frecuencia
Sí	9
No	30
En ocasiones	8

Después de formular la pregunta anterior se solicita a los ludotecarios que han respondido negativamente, la siguiente cuestión: *¿Creen conveniente potenciar la información a través de las TIC?* De los 30 ludotecarios que respondieron negativamente en la pregunta anterior, 28 consideran que sería muy conveniente el empleo de las TIC como recurso dinamizador de la información (ver tabla 37).

Tabla 37.

Utilización de las TIC para potenciar la información.

	Porcentaje
Sí	93,3%
No	6,6%

A la siguiente cuestión, *¿Crees que el desarrollo de una red virtual de ludotecas te facilitaría el trabajo para acceder a otras iniciativas que se estén desarrollando en ese momento en otras ludotecas?*, el 100% de los encuestados manifiesta que sería muy interesante y beneficioso para la realización de su trabajo y para la mejora del servicio ofrecido.

El conocimiento de los beneficios del juego es un aspecto esencial en este estudio, por lo que se demanda información a los ludotecarios a través de la pregunta *¿Se desarrollan acciones de formación dirigidas a las familias sobre la importancia que posee el juego en la vida familiar?* Las respuestas ofrecidas determinan que el 27,7% considera que sí establecen acciones formativas para difundir los beneficios del juego en las familias, frente al 72,3% que declara que no crean acciones de estas características (ver tabla 38).

Tabla 38.

Desarrollo de acciones formativas dirigidas a las familias para informar sobre la importancia que posee el juego en la vida familiar.

	Frecuencia
Sí	13
No	34

La última pregunta de este bloque, *¿Se desarrollan planes de formación anuales propuestos por los diferentes profesionales que contemplen acciones relacionadas con estrategias de fomento de la participación familiar?*, muestra que el 83% de los encuestados afirma que no configuran planes de formación con un carácter anual que contemplen intervenciones relacionadas con el fomento de la participación familiar. El 17% responde afirmativamente a esta pregunta (ver tabla 39).

Tabla 39.

Desarrollo de planes de formación anual propuestos por los trabajadores.

	Frecuencia
Sí	8
No	39

ASPECTOS RELACIONADOS SATISFACCIÓN ENTRE LOS USUARIOS

Los usuarios de servicios sociales deben conocer el grado de satisfacción de las intervenciones realizadas, pero para ello es imprescindible que desde estas instalaciones se creen los instrumentos para hacerlo. En este cuestionario se ha demandado información sobre los mecanismos para evaluar el grado de satisfacción entre los usuarios a través de esta pregunta *¿Se ofrece información sobre el grado de satisfacción de las familias sobre los servicios prestados, así como las iniciativas que pueden ser propuestas y elaboradas por los padres?* El 61,7% de los ludotecarios no construye ni pasa instrumentos de evaluación entre los adultos del servicio, frente al 38,3% que afirma que sí crean y distribuyen cuestionarios para evaluar la dinámica del servicio (ver tabla 40).

Tabla 40.

Desarrollo de mecanismos de evaluación del servicio.

	Frecuencia
Sí	18
No	29

ASPECTOS REFERIDOS A LA INVESTIGACIÓN

Otra cuestión de gran interés para este estudio se encuentra relacionada con el conocimiento de las necesidades que poseen los niños y las familias. Por ello la ludoteca se podría convertir en un lugar idóneo para analizar dificultades infantiles y diseñar estrategias que se adapten a las necesidades de estos. De la misma manera, las ludotecas se transforman en un espacio de ensayo donde se puede comprobar el grado de ajuste y de adaptación infantil y familiar.

Los datos presentados a continuación se desprenden de las informaciones ofrecidas por los ludotecarios ante la pregunta, *¿Piensas que las ludotecas serían un buen marco para la investigación de dificultades infantiles, adaptación de juegos y juguetes a las necesidades de los usuarios, creación de materiales u otros?* El 87,2% de los ludotecarios encuestados cree que es un buen marco de estudio e investigación de las dificultades infantiles. El 89,4% admite que puede ser un espacio que facilite la posibilidad de ofrecer juegos y juguetes adaptados a las necesidades que tuvieran determinados usuarios, poniéndose de relieve la importancia del carácter compensador de deficiencias y dificultades que tuvieran los usuarios del servicio. La creación de materiales lúdicos es otra de las posibilidades que desde una instalación de estas características se puede llegar a ofrecer. Así lo reconoce un 68,1% de los ludotecarios. El 55,3% de los encuestados admite la posibilidad de poder estudiar e investigar otras cuestiones de interés para el mundo infantil empleando el juego y el juguete como recurso natural (ver tabla 41).

Tabla 41.
Temas posibles de investigación.

	Frecuencia
Creación de materiales	32
Adaptación de recursos	42
Dificultades infantiles	41
Otras posibilidades	26

4. ANÁLISIS DE LA TÉCNICA DELPHI Y RESULTADOS

Previa a la fase de desarrollo se han configurado las acciones que se han realizado en cada momento para crear la guía definitiva. Estas son las que se pueden ver en la figura 20 y que se describen a continuación.

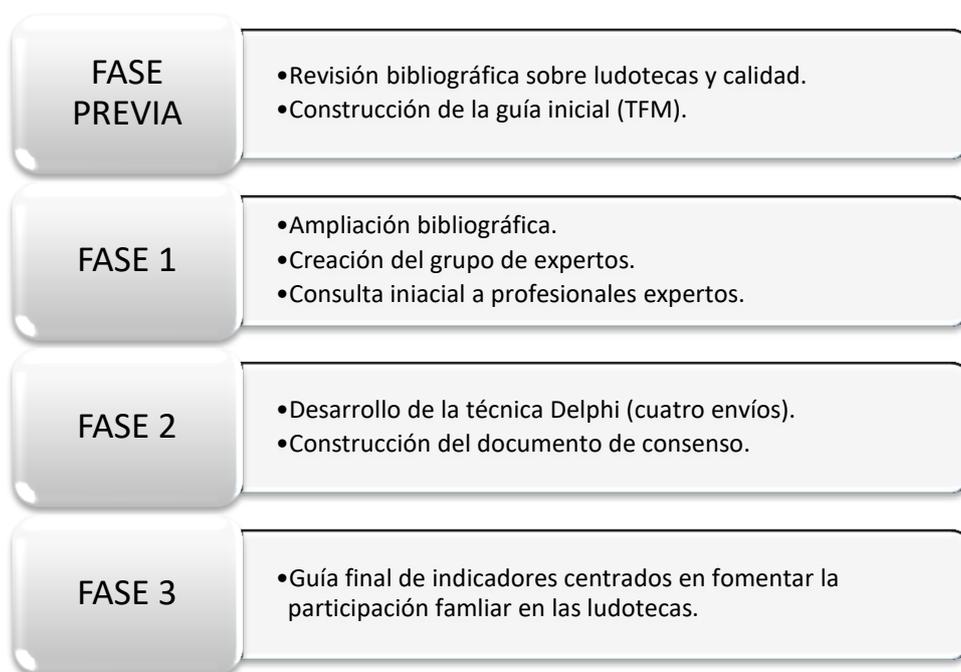


Figura 20. Fases del diseño de la guía a través de la técnica Delphi.
Fuente: elaboración propia.

FASE PREVIA

Revisión bibliográfica sobre ludotecas. Análisis de las primeras ludotecas, sistemas de calidad y procesos de participación familiar.

Tras la realización de una primera aproximación a las ludotecas (Trabajo Fin de Máster-TFM), así como a los aspectos más relevantes de la calidad en organizaciones del tercer sector, se contacta con profesionales de ludotecas y participación ciudadana con la intención de obtener información relevante que facilite la construcción de una primera versión de una guía de indicadores de calidad (ver anexo I del CD).

El instrumento diseñado puede llegar a aplicarse en las ludotecas y convertirse en un instrumento de evaluación desde una perspectiva objetiva que contemple factores

contextuales referidos a las organizaciones, donde se integran usuarios que pueden incidir significativamente, de forma directa o indirecta, en la calidad del servicio.

El instrumento consta de 23 estándares y 46 indicadores agrupados en 7 ámbitos (ver figura 21).



Figura 21. Ámbitos de la guía previa al desarrollo de la aplicación de la técnica Delphi.
Fuente: elaboración propia.

Se configura una guía que pretende ser sensible a los apoyos y condiciones con los que debe contar una ludoteca en relación con los usuarios y los profesionales, y con su inclusión en la comunidad, necesarios para mejorar la calidad de las ludotecas.

Cada estándar consta de dos indicadores que facilitan la cuantificación de los resultados que se han obtenido y aseguran su nivel de cumplimiento o no, con un mismo criterio de valoración objetiva para todos los evaluadores.

La configuración de esta guía inicial se ha convertido en el embrión sobre el que se sustenta este trabajo.

Ampliación bibliográfica

El documento resultante ha sido revisado y actualizado tras ampliar la revisión bibliográfica.

Creación del grupo de expertos

En esta fase se crea un grupo de profesionales procedentes de la educación, la psicología y la participación ciudadana (del mundo académico y del terreno práctico). Los requisitos que deben cumplir para formar parte del grupo de participantes son:

- Tener más de 5 años de experiencia en el ámbito estudiado.
- Conocimiento del área de estudio seleccionada.
- Procedencia representativa, al encontrarse vinculados a la educación, la psicología, la participación y al juego infantil.
- De diferentes áreas geográficas y modelos de ludotecas.

El panel de expertos ha estado compuesto por ocho participantes seleccionados.

La función del grupo ha facilitado la revisión de las diferentes fases de la guía con el objetivo de:

- Verificar que los ámbitos representaran los distintos aspectos que se deben tener presentes para evaluar los procesos de participación familiar en las ludotecas.
- Definir estándares e indicadores y agruparlos por ámbitos.
- Contrastar la representatividad de los estándares realizando propuestas, sugiriendo cambios o proponiendo las alternativas que se estimen oportunas.
- Asegurar la objetividad de los indicadores, con posibilidad de indicar modificaciones para conseguir que sean objetivos y realmente ayuden a medir el indicador.
- Aportar cuantas sugerencias y propuestas se consideren necesarias para mejorar la calidad y representatividad de la guía.

Consulta inicial a profesionales expertos

Mediante entrevistas telefónicas (informales) con los miembros que forman el panel de expertos, se han podido obtener ideas útiles y pertinentes con el fin de mejorar la primera

versión de la guía de indicadores. Se presenta a cada uno la investigación y se solicita su colaboración para participar como miembro del grupo de expertos.

El objetivo al solicitar esta colaboración es enriquecer la primera versión de la guía de indicadores (trabajando sobre el resultado obtenido en el estudio previo realizado por la doctoranda a través de su TFM), incorporando la visión nueva de profesionales relacionados con el ámbito de la psicología, la educación, la participación social y las ludotecas, aportando su experiencia y realizando sugerencias con relación a:

- Viabilidad del proyecto.
- Necesidad de poder contar con su apoyo en la investigación.
- Redacción del contenido de los ámbitos, estándares e indicadores de calidad en ludotecas.

FASE 2 DESARROLLO DE LA TÉCNICA DELPHI

PRIMER ENVÍO

Descripción: se procede al envío del primer cuestionario por correo electrónico por parte de la doctoranda, responsable del estudio, al panel de expertos, de forma individual para facilitar en todo momento el anonimato ya que los integrantes del panel no conocen ni tienen contacto con el resto de miembros. Este cuestionario es acompañado de una carta de presentación del estudio. En el documento se realizan las primeras preguntas que fundamentan el diseño de la guía de indicadores. Se solicita a cada especialista que exprese su acuerdo o desacuerdo sobre la opinión que dos conocidas autoras e investigadoras del juego realizaron sobre las ludotecas. Posteriormente se les pide que declaren su conformidad con la implicación de los padres en la planificación y gestión en las dinámicas de las ludotecas. Y, por último, se les pregunta si consideran necesario establecer ámbitos (con sus correspondientes objetivos) que faciliten fijar indicadores de evaluación que intenten fomentar la participación familiar dentro de las ludotecas.

Número de participantes: el grupo de profesionales que aportan sus sugerencias ha estado formado por ocho personas.

Número de respuestas recibidas: ocho.

Fecha de envío: 17 de septiembre del 2017.

Plazo de devolución: hasta el 29 de septiembre del 2017.

SEGUNDO ENVÍO

Descripción: tras recibir las aportaciones de los participantes en el panel de expertos, la doctoranda organiza las respuestas recibidas, devolviendo posteriormente la información a cada miembro del grupo para darles la oportunidad de revisar sus aportaciones y de realizar sugerencias en caso de que lo estimen oportuno.

Con la información obtenida se elabora un resumen sobre todas las cuestiones planteadas por los participantes, facilitando la construcción del segundo cuestionario a través de sus aportaciones, que facilitan la formulación de aspectos referidos al establecimiento de estándares de calidad que incentivan la participación familiar en las ludotecas.

Número de participantes: ocho.

Número de respuestas recibidas: ocho.

Fecha de envío: 17 de octubre del 2017.

Plazo de devolución: hasta el 31 de octubre del 2017.

TERCER ENVÍO

Descripción: en la fecha indicada se procede a enviar el tercer cuestionario. Los participantes en este envío reciben un documento que contiene las cuestiones planteadas por la doctoranda sobre las aportaciones referidas por cada participante, y un correo con el resumen y las contribuciones realizadas por todos los expertos. De este modo se garantiza el feedback. También se envía el cuestionario que deben cumplimentar, donde se explicitan los indicadores que articulan los estándares de cada ámbito de la guía.

Cada experto lo cumplimenta siguiendo las mismas normas que en el envío anterior y se les pide que, en caso de que lo deseen, realicen comentarios y apreciaciones sobre cada indicador planteado.

Número de participantes: ocho.

Número de respuestas recibidas: ocho.

Fecha de envío: 15 de noviembre del 2017.

Plazo de devolución: hasta el 30 de noviembre del 2017.

CUARTO ENVÍO

Descripción: tras recoger las respuestas de los participantes se procede a su análisis como en las rondas anteriores. En este último envío se presentan a los participantes varios documentos:

1. El documento de cómo han sido tratadas sus aportaciones.
2. El resumen final de las contribuciones del grupo de participantes.
3. El documento donde se presenta la guía final, concretando la estructura, la metodología de aplicación y los rasgos definitivos de esta herramienta.

En el documento final (guía final) se justifica el porqué de la construcción de la guía, la necesidad de aplicar una herramienta de estas características en un servicio como las ludotecas, así como su carácter compensador. Del mismo modo se detallan cuáles son los ámbitos sobre los que se decide construir este documento y por qué se configura la guía sobre ellos. Posteriormente se ofrecen unas directrices metodológicas que facilitan su aplicación en contextos reales.

EJEMPLO DETALLADO DE APORTACIONES REALIZADAS DURANTE EL DESARROLLO DE LA TÉCNICA DELPHI

Posteriormente se aplica la técnica Delphi para conocer la visión de un conjunto de expertos que culmina con la construcción de una guía de indicadores de consenso. Con el empleo de esta técnica se intenta conocer cuál es la visión de un conjunto de expertos sobre el juego como mecanismo facilitador del desarrollo y elemento dinamizador de la práctica lúdica familiar. Para planificar su desarrollo es necesario definir objetivos, buscar a expertos, concretar funciones de participantes, diseñar cuestionarios, etc. Este proceso exige ajustar los ámbitos, estándares e indicadores a los objetivos globales de la investigación.

La técnica Delphi, como procedimiento de investigación cualitativa, ha permitido acceder a un conocimiento especializado de investigadores, gestores y profesionales del juego que, apoyados en la formulación del cuestionario que se les ha ofrecido, ha facilitado la identificación del significado y la perspectiva que los participantes otorgan a las cuestiones formuladas. Con las conclusiones de los tres grupos estudiados se ha configurado un procedimiento metodológico que facilita mejorar unos servicios cuyos objetivos y misión son desconocidos por la comunidad.

A continuación se presenta el proceso seguido para la confección de la guía.

Primer envío

La guía comienza a configurarse con el primer envío. Este ha estado compuesto por una carta de presentación del estudio (ver anexo VII del CD) que es enviada a cada uno de los participantes. En ella se explican los objetivos del estudio y lo que se quieren conseguir con el primer envío. Esta carta es acompañada por el primer cuestionario, que consiste en un documento en el que se solicita a cada especialista que manifieste su acuerdo o desacuerdo sobre la opinión que dos investigadoras del juego realizaron en décadas pasadas sobre las ludotecas. Posteriormente se les pide que manifiesten el grado de acuerdo o desacuerdo con la implicación de las familias en la gestión de la ludoteca. Por último, se les pregunta si consideran pertinente establecer ámbitos que faciliten fijar indicadores de evaluación que intenten fomentar la participación familiar en las ludotecas. Las preguntas formuladas han sido las siguientes:

PREGUNTA 1

María de Borja i Solé, en su libro *“Las ludotecas: instituciones del juego”*, realiza la siguiente definición: *“Las ludotecas son instituciones recreativo-educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes y de educadores especializados”* (Borja, 2000, p. 89).

¿Estás de acuerdo o no con esta definición? En el caso de no estar de acuerdo indica: porqué y qué aspectos deberían tenerse en cuenta para una formulación más adaptada.

PREGUNTA 2

Odile Perino (2002) considera que los espacios dedicados para el juego deben ser organizados por los niños y los adultos, por lo que se añadiría a la definición anterior de ludotecas ofrecida por María de Borja *“en los que se debe incluir a padres y a niños en la planificación, en la gestión y desarrollo de las propuestas en las ludotecas para que los padres tengan un papel protagonista”*.

¿Modificarías algo?

PREGUNTA 3

Si consideramos afirmativa la respuesta, se deben establecer unos estándares mínimos que nos permitan fijar ámbitos de evaluación que intenten fomentar la participación familiar dentro de una ludoteca.

A partir de esta consideración, en la propuesta inicial de ámbitos desde los cuales debe planificarse y/o evaluarse la dinámica desarrollada en una ludoteca, ¿qué ámbitos considera prioritarios?

1.- Ámbito: Fines de la ludoteca.

Objetivo: Definir los fines y objetivos de la ludoteca entre la población en general para evitar confusiones sobre su utilidad.

2.- Ámbito: Servicios y recursos.

Objetivo: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, existentes en una zona.

3.- Ámbito: Relación con la comunidad.

Objetivo: Integrar las ludotecas, como elemento dinamizador de la comunidad.

4.- Ámbito: Gestión de conocimiento.

Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias para la difusión de los mecanismos y protocolos de actuación dirigidos a las familias.

5.- Ámbito: Participación familiar.

Objetivo: Facilitar a la familia los medios para la participación activa en el desarrollo del niño, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables.

6.- Ámbito: Satisfacción entre los usuarios.

Objetivo: Desarrollar los mecanismos para conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niños) de la ludoteca.

7.- Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Objetivo: Validar modelos pedagógicos desde el juego, mediante el estudio y el conocimiento de las posibilidades que nos brinda el juego.

PREGUNTA 4

¿Estás de acuerdo con los ámbitos y los objetivos desde los que se analizará la participación familiar como indicador de calidad en las ludotecas?

En caso de no estar de acuerdo, te agradezco que indiques:

Aspectos a eliminar o modificar.

Aspectos que se deberían añadir o modificar de los mismos.

Respuestas al envío 1

Tras analizar las aportaciones sobre la definición de ludotecas, se observa que no existe consenso en las aportaciones que han sido recibidas. Tan solo dos informantes coinciden en que las ludotecas son un recurso que facilita materializar el derecho del juego de los niños. Esta diversidad se entiende de forma constructiva, ya que permite elaborar una definición de ludotecas que contenga las contribuciones que se han realizado (ver anexo VII del CD).

Los ámbitos de valoración inicial en los que se dividía la guía eran siete. Tras el análisis de las aportaciones recibidas por los ocho panelistas, se presentan las modificaciones realizadas en los ámbitos y objetivos iniciales de la guía.

Ejemplos de aportaciones realizadas:

Se destaca algunas de las respuestas enviadas a la doctoranda.

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas sobre la definición de ludoteca y de cómo se ha tratado (Experto N° 4)

Añadirías algo o lo quitarías:

Añadiría que son instituciones culturales. Añadiría también su misión: garantizar el derecho de los niños al juego (derecho de la infancia) a través de la socialización de juegos y juguetes y de la aplicación de técnicas y recursos para desarrollar la capacidad de jugar en niños y sus familias. En este sentido defender y provocar la cultura lúdica en toda la ciudadanía es también misión de las ludotecas.

¿Modificarías algo?

El papel protagonista creo que debe ser de los niños y niñas y los padres deben estar implicados en ese protagonismo de los niños. Ese sería mi matiz.

Comentario realizado por la doctoranda:

En relación con el comentario que realizas sobre introducir matices en la definición, se decide modificarla dando como resultado la siguiente definición:

Definición resultante

Las ludotecas son instituciones culturales que tienen la misión de garantizar el derecho de los niños al juego, a través de espacios distribuidos y organizados por menores y adultos, con la intención de utilizar el juego y el juguete como instrumento socializador, así como técnicas y recursos destinados a desarrollar la capacidad de jugar, potenciando así la cultura lúdica de la comunidad. En la articulación de estos espacios, los niños son los protagonistas y han de contar con la participación de los padres en las propuestas lúdicas, así como en su concreción en función de las necesidades y las circunstancias existentes en la comunidad. Todo ello mediante la ayuda de profesionales que han de mediar entre las necesidades de los padres y niños.

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas y de cómo se han tratado las cuestiones referidas a los ámbitos (Experto N° 2)

Ámbitos propuestos en la investigación

4.- Ámbito: Gestión de conocimiento.

Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias para la difusión de los mecanismos y protocolos de actuación dirigidos a las familias.

7.- Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Objetivo: Validar modelos pedagógicos desde el juego, mediante el estudio y el conocimiento de las posibilidades que nos brinda el juego.

Aportación realizada por el participante

Excepto la gestión del conocimiento, la veo integrada en un único ámbito (investigación).

Comentario realizado por la doctoranda

En tu análisis indicas que los ámbitos de gestión del conocimiento y la ludoteca como marco de investigación pueden estar integrados. La propuesta que se te ofrece es la siguiente:

Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias de difusión y dinamización de la información que faciliten el estudio, el análisis y el conocimiento (gestión de conocimiento) de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación y la indagación de nuevos modelos pedagógicos.

RESUMEN DE LOS RESULTADOS DEL PRIMER ENVÍO

Definición resultante de ludoteca

Las ludotecas son instituciones socioculturales que facilitan la interacción lúdica infantil, favoreciendo una educación integral y potenciando la socialización de los niños a través de la materialización de un derecho fundamental “el juego”. Cuentan con recursos dispuestos y distribuidos (intencionadamente por los profesionales) para favorecer la interacción de los usuarios con el propósito de desarrollar la capacidad de jugar, potenciando así la cultura lúdica de la comunidad, donde a través de la magia del juego el niño explora, siente y experimenta. En la configuración de estos espacios, las familias, con su participación, potencian la calidad e interés por las ludotecas.

Resultados del primer envío realizado sobre la definición de ámbitos y objetivos

Ámbito: Fines de la ludoteca.

Objetivo: Definir los fines y objetivos de la ludoteca entre la población en función de las necesidades de los niños para evitar confusiones sobre su utilidad.

Ámbito: Servicios y recursos.

Objetivo: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.

Ámbito: Participación familiar.

Objetivo: Facilitar a la familia los medios para intentar fomentar la participación activa en el desarrollo de los niños, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables (psicomotricidad a través del juego, técnicas de relajación mediante juegos musicales, etc.).

Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias de difusión y dinamización de la información que faciliten el estudio, el análisis y el conocimiento de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación y la indagación de nuevos modelos pedagógicos dirigidos por equipos interdisciplinarios.

El resto de los ámbitos y sus correspondientes objetivos no han sido modificados. A continuación, se presenta una tabla (ver tabla 42) comparativa de los ámbitos iniciales y de los ámbitos resultantes tras el primer envío.

Tabla 42.

Comparativa de los ámbitos y objetivos iniciales con los resultantes en el primer envío.

ÁMBITOS Y OBJETIVOS INICIALES	ÁMBITOS Y OBJETIVOS RESULTANTES TRAS EL ANÁLISIS
<p>Ámbito: Fines de la ludoteca.</p> <p>Objetivo: Definir los fines y objetivos de la ludoteca entre la población en general para evitar confusiones sobre su utilidad.</p>	<p>Ámbito: Fines de la ludoteca.</p> <p>Objetivo: <i>Definir los fines y objetivos de la ludoteca entre la población en función de las necesidades de los niños para evitar confusiones sobre su utilidad.</i></p>
<p>Ámbito: Servicios y recursos.</p> <p>Objetivo: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, existentes en una zona.</p>	<p>Ámbito: Servicios y recursos.</p> <p>Objetivo: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.</p>
<p>Ámbito: Relación con la comunidad.</p> <p>Objetivo: Integrar las ludotecas, como elemento dinamizador de la comunidad.</p>	<p>Ámbito: Relación con la comunidad.</p> <p>NO MODIFICADO</p>
<p>Ámbito: Participación familiar.</p> <p>Objetivo: Facilitar a la familia los medios para la participación activa en el desarrollo del niño, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables.</p>	<p>Ámbito: Participación familiar.</p> <p>Objetivo: Facilitar a la familia los medios para intentar fomentar la participación activa en el desarrollo de los niños, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables (psicomotricidad a través del juego, técnicas de relajación mediante juegos musicales, etc.).</p>
<p>Ámbito: Satisfacción entre los usuarios.</p> <p>Objetivo: Desarrollar los mecanismos para conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niño) de la ludoteca.</p>	<p>Ámbito: Satisfacción entre los usuarios.</p> <p>NO MODIFICADO</p>
<p>Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.</p> <p>Objetivo: Validar modelos pedagógicos desde el juego, mediante el estudio y el conocimiento de las posibilidades que nos brinda el juego.</p>	<p>Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.</p> <p>Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias de difusión y dinamización de la información que facilite el estudio, el análisis y el conocimiento de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación y la indagación de nuevos modelos pedagógicos dirigidos por equipos interdisciplinares.</p>
<p>Ámbito: Gestión del conocimiento.</p> <p>Objetivo: Coordinar, organizar y facilitar estrategias para la difusión de los mecanismos y protocolos de actuación dirigidos a las familias.</p>	<p>NO MODIFICADO</p>

Fuente: elaboración propia.

En el anexo VII del CD se puede observar cómo han sido tratadas las aportaciones realizadas por cada uno de los participantes, así como el resumen general de todas las modificaciones realizadas en la guía.

Segundo envío

Este envío se inicia informando a los expertos sobre cómo se trataron las respuestas individuales y generales ofrecidas en el primer envío, y el nivel de consenso sobre las cuestiones planteadas. De igual modo, se procede a explicarles la nueva estructura de la guía resultante de la primera ronda, y se les ofrece un nuevo guion conformado por ámbitos, objetivos y estándares que han de analizar y discutir con la doctoranda.

Respuestas al envío 2

Tras analizar las respuestas ofrecidas por los ocho participantes en el estudio, se ofrecen nuevos matices sobre la definición de la ludoteca que conllevan la elaboración de una nueva definición.

Sobre las propuestas realizadas por este equipo de expertos sobre los ámbitos, objetivos y estándares, tras el análisis de las aportaciones realizadas, el resultado es la configuración de la guía en seis ámbitos y 24 estándares que quedan recogidos en el anexo VII del CD.

Ejemplos de aportaciones realizadas:

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas sobre la definición de ludoteca y de cómo se han tratado (Experto Nº 1)

Definición de ludotecas ofrecida en el segundo envío

Las ludotecas son instituciones socioculturales que facilitan la interacción lúdica infantil, favoreciendo una educación integral y potenciando la socialización de los niños a través de la materialización de un derecho fundamental, “el juego”. Cuentan con recursos dispuestos y distribuidos (intencionadamente por los profesionales) para favorecer la interacción de los usuarios con la intención de desarrollar la capacidad de jugar, potenciando así la cultura lúdica de la comunidad, donde a través de la magia del juego, el niño explora, siente y experimenta. En la configuración de estos espacios las familias, con su participación, potencian la calidad e interés por las ludotecas.

Aportación realizada por el participante N° 1

Instituciones me suena como muy burocrático, podíamos cambiarlo por espacios, porque entiendo que no todos tienen que estar institucionalizados. Incluso pueden concebirse ludotecas en espacios improvisados e informales, no es solo el espacio lo que importa, sino el tipo de interacciones que se dan, cómo se dan... El juego es la manera más natural de socializarse.

Comentario realizado por la doctoranda

Ante el comentario que has formulado, el hecho de que un espacio de estas características esté regulado ofrece más garantías de permanencia y continuidad en el tiempo que un espacio improvisado e informal. Desde luego, lo que realmente importa es el tipo de interacciones que se producen en él, pero si estos espacios están organizados y regulados con normativas, con unos objetivos bien definidos y dirigidos por profesionales, la permanencia en el servicio será mayor.

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas y de cómo se han tratado las cuestiones referidas a los ámbitos y estándares (Experto N° 2)

Propuesta del estándar en el envío segundo

Ámbito: Relación con la comunidad.

Objetivo: Integrar las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.

2.- Estándar: Los agentes de la comunidad (AMPAS, colegios, asociaciones vecinales, etc.), utilizan los recursos de las ludotecas en actividades, festividades locales, y otros eventos.

Aportación realizada por el participante N° 2

Lo veo difícil de observar y/o medir, y tengo dudas sobre su idoneidad.

Comentario realizado por la doctoranda

En algunas ciudades como Burgos, las ludotecas ofrecen sus recursos a entidades de la comunidad para que, durante un periodo determinado, los puedan utilizar de manera educativa. Asociaciones como APACE (Parálisis Cerebral), o las distintas AMPAS, tienen a disposición estos instrumentos, ya que no poseen los recursos económicos para hacer frente a la compra de este tipo de materiales, por lo que utilizan un servicio de estas características

para mejorar las prestaciones que ofrecen a sus asociados. Por lo tanto, la ludoteca facilita la potenciación del carácter compensador propiciando el acceso a instrumentos de carácter socioeducativo de la comunidad.

RESUMEN DE LOS RESULTADOS DEL SEGUNDO ENVÍO

Resultado final de la definición de ludoteca:

Las ludotecas son instituciones socioculturales que facilitan la interacción lúdica, favoreciendo una educación integral a través de la materialización de un derecho fundamental, “el juego”. Cuentan con recursos dispuestos y distribuidos para favorecer la socialización de los usuarios con el propósito de desarrollar la capacidad de jugar, potenciando así la cultura lúdica de la comunidad. En la configuración de estos espacios las familias, con su participación, potencian la calidad e interés por las ludotecas.

En el anexo VII del CD se puede ver cómo han sido tratadas las aportaciones realizadas por cada uno de los participantes, así como el resumen general de todas las modificaciones realizadas en la guía.

Tercer envío

El tercer envío se realiza en los mismos términos que los dos anteriores. En este documento se informa sobre el tratamiento de las respuestas individuales y generales ofrecidas por los participantes, la redacción definitiva del concepto de ludoteca y la nueva estructuración de la guía. En este nuevo guion se les pide su aportación sobre el grado de acuerdo o desacuerdo, con relación a la redacción y claridad de los estándares e indicadores que se presentan.

Respuestas al envío 3

En este tercer envío algunos participantes han ofrecieron matices sobre la redacción de objetivos y estándares que ya habían sido trabajados en anteriores envíos. El ofrecerles un borrador previo les ha facilitado tener una visión global de cómo quedaría la guía definitiva, por lo que se decide aportar pequeños matices (aportados por los expertos participantes) que han enriquecido la guía (ver anexo VII del CD).

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas y de cómo se han tratado las cuestiones referidas a los ámbitos, estándares e indicadores (Experto Nº 6)

Propuestas de indicadores del envío tercero

Ámbitos: Fines de la ludoteca.

Objetivo: Definir los fines y objetivos de la ludoteca en función de las necesidades de los niños para mejorar su utilidad y eficacia.

1.- Estándar: La ludoteca debe disponer de un catálogo de servicios en el que se especifiquen los fines, objetivos educativos y servicios básicos que se ofrecen a los usuarios/as (inscritos y potenciales) con la posibilidad de ir modificándolos según las condiciones de participación y difusión, con la intención de darlo a conocer, como espacio de desarrollo.

Indicadores: El servicio tiene definida su misión, visión y unos objetivos educativos que incorporan la implicación familiar como elemento clave de la intervención.

Aportación realizada por el participante Nº 6

Aunque el estudio se centra en la participación de la familia en las ludotecas, insisto en que dicha participación no es un elemento clave. Sí lo es la participación y disfrute de los niños. Por eso, la promoción de la participación familiar no debe NUNCA sustituir al objetivo y fin indispensable de la ludoteca: la participación y el protagonismo de los propios niños.

Comentario realizado por la doctoranda

Como consecuencia de las opiniones realizadas por determinados informantes debo manifestar que a través de la construcción de esta guía se quieren potenciar los intereses de los niños por encima de todo. Con este trabajo se intenta velar por el cumplimiento del derecho que poseen al juego, como instrumento de desarrollo que les facilita su crecimiento, su evolución y su ajuste social a su entorno, fomentando la implicación de las familias para que se facilite el cumplimiento de dicho derecho y mejorar la práctica lúdica familiar, mostrando al niño patrones de conducta que pueden ser asimilados e interiorizados para que le acompañen a lo largo de toda su vida. Esta es la razón de ser del diseño de este instrumento, fortalecer y mostrar conductas lúdicas que refuercen los lazos familiares y que faciliten el derecho al juego. Para conseguirlo es imprescindible que los adultos estén informados sobre los beneficios del juego y los recursos existentes en la comunidad (para propiciar y promover el cumplimiento del derecho del niño a jugar), teniendo siempre presente el objetivo más importante: servir a los intereses del niño.

Ejemplo de una de las aportaciones recibidas y de cómo se han tratado las cuestiones referidas a los ámbitos, estándares e indicadores (Experto Nº 7)

Ámbito: Servicios y recursos.

Objetivo: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.

1.- Estándar: El centro pone a disposición de las familias un catálogo de juguetes adaptados a las características evolutivas de los usuarios.

Indicadores:

1.- Existe, se revisa y actualiza (evolutivamente, idiomáticamente, etc.), periódicamente el catálogo de juguetes en función de los usuarios y sus necesidades.

2.- El catálogo incluye recomendaciones sobre el uso del juego y el juguete en el entorno familiar.

Aportación realizada por el participante Nº 7

Dudas si debe ser un “catálogo” de juguetes orientado a las familias, y por lo tanto no supone que se disponga siempre de ellos en la ludoteca, o si se identifica exclusivamente con la dotación disponible en la propia ludoteca.

Comentario realizado por la doctoranda

Tras analizar el comentario que ofreces sobre la disposición de los catálogos, se decide que sea un recurso que se ofrezca de manera permanente, con el fin de que pueda ser utilizado en cualquier momento. Por lo tanto, la redacción definitiva del estándar 1 y sus correspondientes indicadores quedan del siguiente modo.

Estándar 1: El centro pone a disposición de las familias un catálogo de juegos y juguetes (permanentemente) adaptados a las características de los usuarios.

Indicadores:

1. Existe, se revisa y actualiza (evolutivamente, idiomáticamente) periódicamente el catálogo de juguetes en función de los usuarios, sus necesidades y las novedades del mercado.
2. El catálogo incluye recomendaciones sobre el uso del juego y el juguete en el entorno familiar.

En el anexo VII del CD se puede ver cómo han sido tratadas las aportaciones realizadas por cada uno de los participantes, así como el resumen general de todas las modificaciones realizadas en la guía.

Cuarto envío

Después de analizar la información obtenida en la última ronda de consenso, se informa a los participantes de la investigación sobre las aportaciones que cada uno ha realizado y cómo han sido tratadas. Se procede de la misma manera que en los envíos anteriores. Se remite un resumen con las aportaciones generales realizadas entre los participantes. También se envía la guía final de indicadores resultante del proceso colaborativo realizado, que se presenta en el capítulo siguiente y que se corresponde con la fase tres del desarrollo de la Técnica Delphi.

FASE 3 GUIA FINAL DE INDICADORES CENTRADOS EN FOMENTAR LA PARTICIPACION FAMILIAR EN LAS LUDOTECAS

En esta fase se presenta un documento en el que se explica cuáles son los principios sobre los que se sustenta un instrumento de esta naturaleza, así como una explicación exhaustiva de por qué se articula la guía sobre los ámbitos presentados, y el desarrollo de directrices metodológicas que facilitan su implementación en contextos reales.

**CAPÍTULO SÉPTIMO:
GUÍA FINAL DE INDICADORES DE CALIDAD**

CAPÍTULO SÉPTIMO: GUÍA FINAL DE INDICADORES DE CALIDAD

1. INTRODUCCIÓN

Desde las instituciones socioeducativas, como es el caso de las ludotecas, surgen nuevos estilos de aprendizaje y desarrollo basados en el juego y en las actividades lúdicas que requieren de la implicación activa de los padres y de los agentes sociales y educativos existentes en la comunidad. A través de esta implicación, es importante llegar a conseguir el compromiso de apoyar e incentivar a los niños en sus aprendizajes, desarrollo y formación, tal como afirma Parra (2004), y es aquí donde la participación de la familia en la gestión de las ludotecas cobra un gran sentido. Se debe producir una importante modificación en el papel que hasta el momento han desempeñado las familias en los procesos socioeducativos, pasando de ser meros clientes y consumidores de los servicios educativos y sociales a agentes comprometidos que colaboran activamente en los proyectos socioeducativos y en la dinámica del funcionamiento organizativo de centros como las ludotecas. Esta es la razón de ser para la elaboración de esta guía de indicadores de calidad, la de intentar establecer y unificar criterios participativos, como requisitos necesarios para configurar servicios que se asienten sobre una gestión compartida, actitudes de diálogo y comunicación, planificación y evaluación.

La aplicación de la guía de indicadores de calidad que se presenta centrada en fomentar la participación familiar en las ludotecas, ha de realizarse de forma consensuada por un *equipo evaluador*, que verificará en la organización el grado de cumplimiento de cada uno de los indicadores.

2. DESCRIPCIÓN DE LA GUÍA DE INDICADORES CENTRADOS EN FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LAS LUDOTECAS

La guía de indicadores de calidad es un instrumento de evaluación propuesto desde una perspectiva objetiva. Se proyecta sobre aquellos factores contextuales referidos a las ludotecas donde se integran las familias y los niños usuarios del servicio, y que pueden incidir significativamente, de forma directa o indirecta, sobre los procesos de participación familiar.

Los rasgos característicos que fundamentan esta guía para el fomento de la implicación familiar en las ludotecas se sustentan sobre los principios que se presentan a continuación.

Basado en los principios de la educación compensatoria.

Este documento tiene como referente esencial la normalización de las diferencias dentro de la comunidad. El eje fundamental de este modelo gira en torno a la superación de los impedimentos sociales, económicos y culturales, procedentes de la diversidad de usuarios, y que en muchas ocasiones obstaculizan la materialización del derecho que asiste al niño de poder jugar. Esto exige un significativo trabajo de profesionales, entidades gestoras y administración para ofrecer materiales, recursos, informaciones y orientaciones con el objetivo de disminuir las posibles diferencias que pueden existir en una comunidad y que inciden de manera negativa en el desarrollo del niño (Ausín, 2011). Por consiguiente, es imprescindible llevar a cabo importantes esfuerzos para diseñar canales de comunicación adecuados y adaptados a las exigencias del contexto, para poder realizar así un trabajo colaborativo consiguiendo el consenso de los profesionales procedentes de las distintas áreas de conocimiento (Segovia, 2015) y articular así los mecanismos que traten de aminorar las diferencias existentes en la comunidad y que resultan contraproducentes para que los usuarios de las ludotecas puedan hacer efectivo el derecho que les asiste al juego (Ausín, 2011).

Favorece la formación e información sobre cuestiones relacionadas con el juego y los beneficios para el desarrollo integral del niño.

La necesidad de diseñar mecanismos de formación e información de calidad tiene como objetivo facilitar a los usuarios, a las entidades gestoras, a las administraciones y a los profesionales toda la información que ayude a comprender la importancia que tiene el juego

para el desarrollo infantil. El conocimiento en profundidad de los beneficios del juego será vital a la hora de tomar decisiones sobre qué actividad lúdica requiere el niño en función de sus necesidades, gustos y peculiaridades (Borja, 1994). Esto facilita que los sujetos implicados tengan una mejor comprensión de qué objetivos se persiguen con la actividad lúdica y cómo se deben articular los recursos para mejorarlos. Por eso es necesario que el conjunto de los agentes implicados construya unos buenos mecanismos formativos e informativos que sirvan de apoyo a las familias para desarrollar situaciones que contribuyan a potenciar la práctica lúdica.

Potencia la mejora de procesos comunicativos entre los miembros de las familias a través del empleo de prácticas lúdicas.

El juego es una forma de aprendizaje y de práctica de muchos comportamientos adultos (Mead, 1991). Sitúa a sus protagonistas en contextos de intercambios comunicativos continuos, potenciando y configurando el desarrollo de la capacidad comunicativa entre iguales y entre miembros de la familia (Calvo, 1998). También facilita el desarrollo de la capacidad para resolver nuevos problemas, la indagación de situaciones extrañas, así como un mayor conocimiento del entorno próximo, solapándose con la actividad exploratoria perfeccionada a través del juego (Frost, Wortham, y Reifel, 2008). En este sentido el juego posibilita el desarrollo de capacidades en el seno de la familia (que son analizadas, discutidas y puestas en funcionamiento) para la consecución de una adaptación más eficiente en el medio.

Es una guía adaptable a los diferentes entornos sociocomunitarios.

Es preciso tener en cuenta que cada ludoteca organiza, planifica, gestiona y evalúa los procesos lúdicos a partir de realidades específicas, de modo que esta guía se caracteriza por ser un instrumento que puede ser adaptado a un contexto determinado.

Basado en una reflexión conjunta de expertos en educación y juego, ludotecarios y padres.

Este instrumento construido para el fomento de la participación familiar en las ludotecas se basa en el principio de inteligencia colectiva, según el cual el resultado obtenido a lo largo de un proceso es más enriquecedor cuanto más gente participa en su elaboración (Ausín, 2011).

Esta herramienta evaluadora, además de estar consensuada por expertos poseedores de una amplia experiencia en el mundo del aprendizaje, ha contado con la participación activa de ludotecarios y padres. Con este trabajo se pretende apoyar a los profesionales del juego en el

desarrollo de actuaciones socioeducativas encaminadas a mejorar los procesos participativos en los servicios ludotecarios desde un punto de vista compensador y normalizador en contextos que presentan una gran diversidad sociocultural, imprimiendo un carácter enriquecedor a la tarea socioeducativa, convirtiendo a las ludotecas en un entorno repleto de posibilidades para todos (Ozanne y Ozanne, 2011).

Es un documento creado a partir de los principios sobre los que se sustentan los principales modelos de calidad.

En el entorno que vivimos, la calidad se ha convertido en un aspecto indispensable en las organizaciones sociales. Para poder ocupar un lugar destacado en la comunidad es necesario que las instituciones ofrezcan programas y servicios de calidad (Colmenares y Saavedra 2007; Segovia, 2015). Hoy en día los usuarios de los servicios comunitarios son más exigentes en este aspecto, y para poder cubrir sus expectativas es muy importante saber qué es lo que desean y cuál es el nivel de calidad que se les ofrece desde los servicios.

Se plantea una guía que trata de fomentar la participación de los padres en la gestión de las ludotecas como indicador de calidad, basándose en los principios en los que se sustenta la norma INCONG de calidad 2015 (principios orientados a las personas, a la organización y a la sociedad) y el modelo SERVQUAL, que trata de comprender y analizar las expectativas y la percepción de las familias beneficiarias del servicio. Para mejorar este tipo de servicios es necesario medir la calidad, esto es, lo que esperan los usuarios y lo que reciben de la organización. Por consiguiente, las ludotecas se deben enfocar en mejorar las percepciones de los usuarios diseñando programas, servicios e iniciativas orientadas a promover la implicación familiar.

3. DESCRIPCIÓN DE LOS ÁMBITOS DE LA GUÍA DE INDICADORES DE CALIDAD

Una vez concluido el proceso de construcción y validación de la guía para el fomento de la participación familiar en las ludotecas mediante la utilización de la Técnica Delphi, las entrevistas y los cuestionarios, en este apartado se describe la herramienta que constituye un mecanismo de evaluación orientado hacia la mejora.

La estructura del documento está formada por seis ámbitos de actuación, 22 estándares y 55 indicadores diseñados con el objeto de poder evaluar y contribuir a la mejora y el enriquecimiento de la práctica lúdica en las ludotecas. Para facilitar la comprensión de la guía se incluyen una serie de aclaraciones sobre la definición de los ámbitos y el objetivo de este instrumento de trabajo.

1. Fines de la ludoteca.

Objetivo: definir los fines y objetivos de la ludoteca en función de las necesidades de los niños para mejorar la utilidad y eficacia de esta.

En este ámbito se pretende valorar la información (a través de catálogos informativos) que se ofrece a las familias (inscritas y potenciales) sobre los fines, la misión y los objetivos socioeducativos que persigue un servicio de esta naturaleza. Es un intento de informar a los miembros de la comunidad sobre la importancia que posee la implicación de las familias en la práctica lúdica infantil, lo que facilita la materialización del derecho al juego de los más pequeños, accediendo a los beneficios de disfrutar del juego desde edades tempranas. De este modo se brinda información sobre un servicio específico, sobre sus fines, objetivos y misión, para así evitar confusiones entre los miembros de la comunidad.

2. Servicios y recursos.

Objetivo: especificar los recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles usuarias de la ludoteca.

La intención al configurar un ámbito de esta naturaleza es la de poder ofrecer catálogos donde se proporcione a las familias inscritas en la ludoteca información actualizada y revisada periódicamente de los servicios que con carácter permanente o puntual se ofrecen al usuario, así como recomendaciones sobre juegos y juguetes adaptados a las necesidades de los inscritos. Desde este ámbito se trata de proporcionar información dirigida a los adultos para

participar en determinados programas, actividades e iniciativas, donde el objetivo esencial es fomentar las diferentes áreas de desarrollo de los niños contando con la implicación activa de las familias. Por esta razón el diseño de recursos y servicios como el préstamo de juegos y juguetes puede facilitar la práctica lúdica de niños y adultos potenciando las relaciones familiares entre sus miembros.

3. Relación con la comunidad.

Objetivos: favorecer la inclusión de las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.

Las ludotecas deben ser espacios de expresión lúdica, creativa y transformada por la imaginación y creatividad de niños, jóvenes, adultos y abuelos, donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría. Con la configuración de este instrumento se intenta integrar este servicio en la dinámica de la vida cotidiana, difundiendo y colaborando con las diferentes organizaciones sociales que intentan potenciar el juego y la implicación de todos en esta misión. Es importante introducir la actividad lúdica en la vida de las localidades, sacando el juego a la calle y haciendo extensible su práctica a todos los colectivos de la localidad. De esta manera se puede conseguir la reinvención de la cultura, situando a las personas en el centro de las intervenciones. A través de estas instalaciones podemos rescatar y fabricar el conocimiento de los ciudadanos para potenciar la gestión de la cultura en la comunidad. Así mismo, permite implicar a los ciudadanos en la planificación y producción de programas, servicios y actividades, creando redes activas entre las diferentes organizaciones, servicios e individuos a través de los usuarios inscritos o potenciales.

4. Participación familiar.

Objetivo: concretar los medios que la familia requiere para su participación activa en el proceso de desarrollo del niño potenciando la mejora de programas específicos de competencias.

A través de este ámbito puede fomentarse la participación activa de las familias en la práctica lúdica incidiendo en el desarrollo infantil y en su capacidad adaptativa al medio. Para su consecución se deben articular mecanismos eficaces y eficientes con el fin de lograr la implicación de los adultos en los procesos programáticos y dinamizadores que tienen lugar en la ludoteca. Por esta razón es imprescindible la configuración de cauces o mecanismos

(previamente organizados), para que los usuarios puedan realizar peticiones o demandas sobre cuestiones de interés relacionadas con el juego, los juguetes, sus beneficios, etc. Desde la organización se deben analizar y estudiar las demandas de los usuarios del servicio para intentar establecer acciones de mejora y seguimiento que redunden en beneficio de las familias.

Otro de los aspectos planteados en este ámbito es el diseño de mecanismos de evaluación de los procesos participativos de niños y familias. Estos procesos han de fundamentarse en la recogida de datos de manera periódica para su posterior análisis. Con esta información la organización está en disposición de introducir mejoras en todos los ámbitos de la institución, para promover la implicación de los miembros familiares en la actividad lúdica de sus hijos.

5. Satisfacción de los usuarios.

Objetivo: definir los mecanismos para mejorar y conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niños) de la ludoteca.

Este ámbito desarrollaría los mecanismos para conocer el grado de satisfacción de familias y niños en la participación de actividades, programas e iniciativas en las que participan. Para ello se debe actualizar la información y potenciar los recursos que se ofrecen a los inscritos. Pero la organización interna también es susceptible de ser evaluada. Por consiguiente, han de realizarse evaluaciones periódicas del servicio, del personal, de los canales de comunicación internos y externos empleados para informar y difundir las cuestiones generadas desde la ludoteca. Y, por último, es importante que los usuarios del servicio, como parte integrante del mismo, conozcan cuál es el grado de satisfacción de todos los elementos que configuran la ludoteca.

6. Gestión del conocimiento. Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.

Objetivo: definir estrategias para coordinar, organizar y difundir la información acerca de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación y la indagación de nuevos modelos pedagógicos dirigidos por equipos interdisciplinares.

Las ludotecas representan un marco excelente para construir entornos de estudio y análisis de las conductas infantiles, y el juego se convierte en el instrumento ideal para que los niños se

muestren de manera natural al mundo. Se pueden desarrollar iniciativas en colaboración con otras instituciones, como universidades y centros de investigación, que permitan estudiar los beneficios que proporciona la práctica lúdica familiar. La organización de canales externos (utilizando tecnologías) posibilita el intercambio de información entre familias y profesionales y facilita el trabajo en red entre todos los agentes implicados en el proceso. Para ello es imprescindible que desde las organizaciones participantes se consoliden canales de comunicación encaminados a potenciar los procesos de participación familiar. Y es aquí, en este punto, donde la evaluación de dichos mecanismos de comunicación, así como de las modificaciones y la construcción de programas e iniciativas implantadas, pueden facilitar la creación de nuevos proyectos, cursos, seminarios, etc., a partir de líneas de investigación abiertas (transferencia del conocimiento).

A continuación se presenta la guía de indicadores, dando cumplimiento al objetivo general de esta tesis doctoral.

GUÍA DE INDICADORES DE CALIDAD, CENTRADA EN FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS EN LAS LUDOTECAS

ÁMBITO: FINES DE LA LUDOTECA
OBJETIVO: definir los fines y objetivos de la ludoteca para mejorar su utilidad y eficacia con vistas a potenciar el desarrollo y responder a las necesidades de los niños.
1. ESTANDAR: la ludoteca debe disponer de un catálogo de servicios en el que se especifiquen y difundan los fines, objetivos educativos y servicios básicos que se ofrecen a los usuarios. Estos se podrán modificar en función de los cambios de las condiciones y recursos para que continúen siendo un espacio de desarrollo.
INDICADORES: <ol style="list-style-type: none"> 1. El servicio tiene definida su misión, visión y unos objetivos educativos que incorporan la implicación de los adultos en el juego familiar como elemento clave de la intervención. 2. Los fines y los objetivos se revisan y se actualizan periódicamente.
2. ESTANDAR: los ludotecarios y las entidades gestoras, desarrollan actividades informativas (en función de las necesidades de los usuarios inscritas y potenciales) dirigidos a las familias, para dar a conocer el objetivo (como espacio de desarrollo) de las ludotecas.
INDICADORES: <ol style="list-style-type: none"> 3. Se oferta a las familias un catálogo completo de los servicios y programas que pueden demandar. 4. Se diseñan los servicios de acuerdo con un análisis sistemático fruto de las observaciones y la recopilación permanente de los niños jugando. 5. Se desarrollan iniciativas de información y formación sobre la importancia del juego y del juguete en el ámbito familiar. 6. Se difunde desde la ludoteca, el derecho del niño al juego y su importancia para su desarrollo, contemplando los diferentes colectivos sociales de interés (familias, hijos/as, abuelos/as, personas con discapacidad), así como las entidades sociales, educativas, etc.

ÁMBITO: SERVICIOS Y RECURSOS
OBJETIVO: especificar los recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles usuarias de la ludoteca.
3. ESTANDAR: el centro pone a disposición de las familias un catálogo de juegos y juguetes (permanente) adaptados a las características de los usuarios.
INDICADORES: <ol style="list-style-type: none"> 7. Existe, se revisa y actualiza (evolutivamente, lingüística), periódicamente el catálogo de juguetes en función de los usuarios, sus necesidades y las novedades del mercado. 8. El catálogo incluye recomendaciones sobre el uso del juego y el juguete en el entorno familiar.
4. ESTANDAR: la ludoteca desarrolla programas específicos que potencien el uso del juego y del juguete como herramienta para conseguir la implicación activa de la familia en la ludoteca.
INDICADORES: <ol style="list-style-type: none"> 9. Se fomenta el uso del juego y del juguete implicando a la familia para trabajar las diferentes áreas de desarrollo. 10. Se contempla el desarrollo de programas para potenciar los lazos familiares,

favoreciendo el crecimiento del niño a través del juego y el juguete.

5. ESTANDAR: la ludoteca oferta un servicio de préstamos de juguetes que potencia la práctica lúdica infantil.

INDICADORES:

11. Todas las familias usuarias tienen acceso a los servicios de préstamo de juguetes.
12. Se desarrollan mecanismos para evaluar los resultados y el impacto del programa de préstamos de juegos y juguetes y potencian las relaciones familiares creando ambientes más estimulantes para el niño y las familias.

ÁMBITO: RELACIÓN CON LA COMUNIDAD

OBJETIVO: favorecer la inclusión de las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.

6. ESTANDAR: la ludoteca desarrolla campañas de difusión y colaboración entre los centros educativos, AMPAS, CEAS, familias, asociaciones, centros de la tercera edad, etc., para dar a conocer los programas de fomento de la participación lúdica en la comunidad.

INDICADORES:

13. Desde la ludoteca se desarrollan actividades lúdicas en colaboración con centros educativos, asociaciones, AMPAS, centros de la tercera edad, etc.
14. Se desarrollan desde este servicio, programas de difusión (entre los centros educativos, asociaciones, AMPAS, centros de la tercera edad, etc.) sobre los beneficios de la práctica lúdica.

7. ESTANDAR: los agentes de la comunidad (AMPAS, colegios, asociaciones vecinales, etc.) utilizan los recursos de las ludotecas en actividades, festividades locales, u otros eventos potenciando el juego y su práctica entre niños y adultos.

INDICADORES:

15. Desde la ludoteca se dan oportunidades de participación dirigidas de forma específica para otros agentes de la comunidad.
16. Se desarrollan actividades relacionadas con el juego y el juguete en distintos entornos fuera de la ludoteca.

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN FAMILIAR

OBJETIVO: concretar los medios que la familia requiere para su participación activa en el proceso de desarrollo del niño potenciando la mejora de programas específicos de competencias.

8. ESTANDAR: la ludoteca desarrolla mecanismos para que las familias puedan participar activamente en la programación y dinamización de la ludoteca.

INDICADORES:

17. Existen cauces o mecanismos organizados desde la ludoteca que permiten a los usuarios hacer llegar las demandas de modificaciones o establecimientos de nuevas ofertas hasta los responsables del servicio.
18. Se analizan las demandas y propuestas realizadas desde el ámbito familiar y se establecen acciones de mejora para futuras actuaciones.

9. ESTANDAR: se desarrollan en la ludoteca cauces o mecanismos de coordinación con los servicios sociales para facilitar a los usuarios en riesgo de exclusión social, la posibilidad de acceder a recursos adaptados a sus necesidades o prestando juguetes como mecanismo compensador.

<p>INDICADORES:</p> <p>19. Existen cauces o mecanismos de coordinación entre los servicios sociales y la ludoteca que facilitan a los usuarios en riesgo de exclusión social, hacer llegar las modificaciones o establecimientos de nuevas ofertas hasta los responsables del servicio.</p> <p>20. Se analizan las demandas y propuestas realizadas desde el ámbito familiar de usuarios en riesgo de exclusión social y se establecen acciones de seguimiento para la mejora para futuras actuaciones.</p>
<p>10. ESTANDAR: la ludoteca desarrolla mecanismos de evaluación de la participación infantil y familiar.</p>
<p>INDICADORES:</p> <p>21. Existen mecanismos de medición de la participación infantil.</p> <p>22. Existen mecanismos de medición de la participación familiar.</p> <p>23. Los datos recogidos son analizados periódicamente para modificar y mejorar la planificación de las actividades y los medios utilizados.</p>
<p>11. ESTANDAR: la ludoteca colabora con programas comunitarios dirigidos a niños y familias para potenciar el desarrollo de habilidades adaptativas y funcionales al medio a través de la participación activa en este servicio.</p>
<p>INDICADORES:</p> <p>24. Se desarrollan desde este servicio, excursiones, salidas, iniciativas, etc., (de forma complementaria a determinados programas) que facilitan las interacciones entre las familias a través del juego.</p> <p>25. Se desarrollan desde la ludoteca, talleres y actividades lúdicas, orientados a fomentar el juego en familia.</p>

<p>ÁMBITO: SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS</p>
<p>OBJETIVO: definir los mecanismos para mejorar y conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niños) de la ludoteca.</p>
<p>12. ESTANDAR: se recoge información sobre el grado de aceptación de las actividades, programas e iniciativas realizadas en la ludoteca al niño.</p>
<p>INDICADORES:</p> <p>26. Existen mecanismos de medición de la satisfacción del niño en la participación de actividades, programas e iniciativas.</p> <p>27. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias usuarias del servicio en la participación de actividades, programas e iniciativas.</p>
<p>13. ESTANDAR: se evalúa por parte de familias y niños (evaluación diferenciada) la utilización de los recursos de las ludotecas.</p>
<p>INDICADORES:</p> <p>28. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de los niños sobre la utilización de los recursos usados en la ludoteca.</p> <p>29. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias sobre la utilización de los recursos usados en la ludoteca.</p>
<p>14. ESTANDAR: se evalúan los programas y actividades de formación específica dirigidas a familias.</p>
<p>INDICADORES:</p> <p>30. Se elaboran instrumentos que facilitan la medición de la satisfacción de los programas formativos (prolongados en el tiempo) dirigidos a las familias.</p> <p>31. Se mide el grado de satisfacción de las actividades formativas (puntuales) que se dirigen a las familias.</p>

15. ESTANDAR: se actualiza la información de los catálogos y difusión de actividades, recursos, programas, etc., ofrecidos a los usuarios y a la comunidad.
INDICADORES: 32. Se revisa periódicamente la información que se ofrece a los usuarios del servicio en forma de catálogos, programaciones, recursos, etc. 33. Se potencia la difusión de manera periódica de las actividades, recursos, programas desarrollados y los que se van a poner en marcha, que se ofrecen a las familias inscritas y a la comunidad en general.
16. ESTANDAR: se realizan evaluaciones periódicas del funcionamiento del servicio, personal, etc.
INDICADORES: 34. Se evalúa periódicamente el funcionamiento del servicio. 35. Se evalúa anualmente al personal perteneciente al servicio. 36. Se evalúa el grado de colaboración con agentes externos a la ludoteca. 37. Se evalúa el trabajo de información, formación (familias, personal contratado) y los mecanismos de difusión que se realizan para dar a conocer el servicio. 38. Se evalúan los canales de información interna y externa empleados para informar y difundir. 39. Se comunica a las familias el grado de satisfacción de los usuarios del servicio de las diferentes cuestiones evaluadas.

ÁMBITO: GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. LUDOTECAS COMO MARCO DE INVESTIGACIÓN Y PROMOCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS
OBJETIVO: definir estrategias para coordinar, organizar y difundir la información acerca de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación y la indagación de nuevos modelos pedagógicos dirigidos por equipos interdisciplinarios.
17. ESTANDAR: desde las ludotecas se desarrollan iniciativas mediante el trabajo coordinado entre universidades, centros de investigación y ludotecas (propias o en colaboración con otras instituciones) dirigidas a ludotecarios y familias con el fin de generar nuevos conocimientos) relacionados con los beneficios de la interacción familiar en las prácticas lúdicas infantiles.
INDICADORES: 40. La ludoteca dispone de mecanismos (Telegram, plataforma virtual...) que permiten acceder e intercambiar información entre todos los agentes implicados en temas relacionados con el juego infantil. 41. Los medios de difusión (Telegram, plataforma virtual...) están permanentemente actualizados y garantizan una interacción continua entre los agentes implicados mediante apartados donde las familias pueden hacer llegar sugerencias, y donde los ludotecarios pueden detectar nuevas demandas sobre las prácticas lúdicas infantiles.
18. ESTANDAR: desde la ludoteca se apoya a universidades y centros de investigación, para potenciar los beneficios (psicológicos, físicos, sociales, educativos) que obtiene los niños mediante la participación familiar en la ludoteca.
INDICADORES: 42. La ludoteca participa en investigaciones relacionadas con la interacción familiar en el juego infantil. 43. Existe un registro de las iniciativas que se desarrollan entre todos los agentes implicados. 44. Se analizan las iniciativas y las conclusiones obtenidas que contribuyen a establecer

<p>acciones de mejora cuyo objetivo es el refuerzo de las relaciones familiares a través del juego.</p>
<p>19. ESTANDAR: la ludoteca utiliza las TIC como medio de difusión y dinamización de la información que puede generar el conjunto de los agentes participantes (familias, instituciones, asociaciones...) y facilitar así el trabajo en red entre profesionales e investigadores.</p>
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> 45. Existe una página web exclusiva del servicio. 46. Se registran las entradas y sugerencias de la web. 47. Se utilizan las TIC para difundir información de interés para las familias. 48. La organización dinamiza la página web respondiendo rápidamente a las necesidades, dudas, sugerencias que comunican las familias con respecto a la actividad lúdica.
<p>20. ESTANDAR: la información generada fruto del trabajo en red, mejora las posibles actuaciones desarrolladas por los ludotecarios dirigidas a favorecer la implicación familiar.</p>
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> 49. Existe un registro de los contactos con otras ludotecas, organismos oficiales, entidades relacionadas con el juego, etc. 50. Se crean y consolidan canales de comunicación entre agentes externos a la ludoteca, encaminados a potenciar procesos de implicación familiar. 51. Se crean y consolidan canales de comunicación entre agentes externos a la ludoteca, que facilitan el acceso a información que mejorará la dinámica del servicio (programas, iniciativas, actividades, etc.).
<p>21. ESTANDAR: Se evalúan los resultados de la información obtenida a través del trabajo en red.</p>
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> 52. Se registran las colaboraciones activas entre la ludoteca y entidades comunitarias obtenidas mediante el trabajo en red. 53. Se analizan las posibles modificaciones o desarrollo de programas realizados gracias a la información proporcionada por otras ludotecas u otras entidades de la comunidad que han empleado las TIC para facilitar el trabajo en red.
<p>22. ESTANDAR: con la información recopilada mediante el trabajo de los agentes implicados (usuarios, agentes sociales, universidades, etc.) se abren posibles líneas de investigación en colaboración con otras instituciones.</p>
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> 54. La ludoteca participa en redes de investigación. 55. Se han implantado nuevos proyectos, cursos, seminarios, etc., a partir de líneas de investigación abiertas (transferencia del conocimiento).

4. METODOLOGÍA DE APLICACIÓN

Para la aplicación de la guía de indicadores se debe concretar:

- Equipo evaluador.
- Planificación de la evaluación.
- Sesiones de trabajo.

4.1. EQUIPO EVALUADOR

Por *equipo evaluador* se entiende el conjunto de personas que realizan la valoración de las variables determinadas por los indicadores que configuran la guía, que desde la entidad gestora pueden intervenir en los procesos de fomento de la implicación de las familias en servicios de estas características.

El equipo evaluador deberá componerse al menos por:

- **Evaluador principal:** profesional externo a la entidad gestora donde se va a realizar la evaluación y con formación y experiencia en la aplicación de instrumentos de evaluación de la calidad de servicios sociales. Este profesional es el encargado de dirigir el proceso de aplicación de los indicadores; contrastar cada uno de los indicadores con los que se trabaja; y definir el papel de los componentes del equipo evaluador.
- **Responsable de la entidad gestora:** su función principal es servir de guía e intermediario entre el evaluador principal y la organización o el servicio, aportando a éste el acceso a la información y a toda persona que pueda proporcionar información que facilite contrastar los indicadores. El responsable de la entidad gestora debe aportar datos sobre la entidad y ejercer las funciones de secretario, recogiendo datos sobre los acuerdos a los que se llegue.
- **Usuario del servicio de ludoteca (padre/madre):** este usuario ha de conocer el servicio, así como todas las prestaciones que la ludoteca ofrece a la ciudadanía. Su papel se centra en facilitar la evaluación, ayudando a encontrar información que permita comprobar cada uno de los indicadores orientados a la mejora del servicio.
- **Un ludotecario:** designado por la entidad gestora, su función consiste en aportar y facilitar el acceso a la información, ayudando a su búsqueda para ayudar a evaluar

cada uno de los indicadores. Además del conocimiento del servicio, es conveniente que el ludotecario esté en posesión o conozca tanto el servicio como los procesos de calidad o de evaluación relacionados con su ámbito.

4.2. PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

Esta fase se inicia con una visita previa al servicio, en la que todo el equipo evaluador tiene la oportunidad de conocerse y planificar el proceso. El evaluador principal, acompañado del resto del equipo, conocerá la organización, lo que le ayudará a situarse para desarrollar su trabajo.

Conviene que se defina el calendario de las sesiones de trabajo y se realice una estimación del tiempo para la aplicación del instrumento. Este periodo es estimativo, sirviendo de referencia para evitar retrasos que incidan negativamente sobre el contexto evaluado.

4.3. SESIONES DE TRABAJO

Las reuniones del equipo evaluador tendrán lugar en el centro evaluado. Una vez en la ludoteca, el equipo evaluador puede solicitar la presencia puntual de otros ludotecarios para pedirles información que ayude a los evaluadores a comprobar cada uno de los indicadores.

Para confirmar el cumplimiento de los indicadores se puede recurrir a distintas vías: a) observación directa; b) análisis de documentación; c) contacto e intercambio con los profesionales; y d) si fuera posible y el equipo lo estima oportuno, consultar a usuarios del servicio.

Para este proceso es importante que todas las personas participantes cuenten con una copia de la guía de indicadores, así como de la plantilla de registro (figura 27), que les facilite anotar la información que vayan recogiendo.

La valoración de cada uno de los indicadores se ajustará a las instrucciones que se reflejan en la tabla 43.

Las decisiones tomadas por el equipo evaluador han de responder al mayor grado posible de acuerdo. En cualquier caso, ante desacuerdos en la valoración de algún indicador, se debe

contar con el acuerdo de 3 de los 4 miembros del equipo evaluador. Uno de ellos será el evaluador principal.

4.4. TABULACIÓN DE DATOS

Los procesos de participación son conceptos que se materializan a lo largo de un continuo, por lo que se escapan de los parámetros estadísticos de todo o nada. La volubilidad de un hecho de esta naturaleza se halla en un proceso permanente de mejora, por lo que los indicadores han de servir para situar el alcance de dicho proceso y enfocar los esfuerzos humanos a mejorar los procesos diseñados en estos servicios.

La información recogida permite acceder a dos tipos de resultados:

- Por una parte, el servicio debe disponer de un gráfico que facilite el conocimiento de sus debilidades y fortalezas en relación con la implicación familiar en las ludotecas.
- Por otra, debe proporcionar una puntuación global de la ludoteca.

La elaboración de las conclusiones es realizada por el responsable de la entidad gestora. Posteriormente éste convocará al equipo evaluador para la redacción del informe final, que servirá de referencia para trazar un futuro plan de mejora que se proyecte sobre los procesos de fomento de la participación familiar en el servicio.

Es conveniente que cuando se elabore el plan de mejora se presente al equipo evaluador para que pueda realizar las aportaciones que estime conveniente. Tras la obtención y el análisis de los resultados recogidos en la ludoteca (una vez aplicada la guía de indicadores) y después de la revisión del plan de mejora, el equipo evaluador puede plantearse un nuevo periodo de evaluación que ratifique el proceso iniciado y medir así el impacto de las medidas adoptadas para la mejora de los procesos de participación.

GRÁFICO DE SITUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

Descripción

El gráfico representa todos los indicadores que conforman la guía, distribuidos en diferentes ámbitos de actuación.

En el gráfico se pueden consultar:

- El grado de consecución de cada uno de los indicadores.
- El número de indicadores que tiene la ludoteca conseguidos, en proceso, o no conseguidos.
- La distribución de los indicadores según los niveles de interés.

La información que aporta ayuda a tener una rápida y clara visión de la situación en la que se encuentra la ludoteca, facilitando la realización del informe final y la planificación de las acciones de mejora si fuesen necesarias.

Construcción

Sobre la tabla que a continuación se presenta (tabla 43) el equipo evaluador anotará el nivel de cumplimiento de cada indicador. Para ello se aplicarán los siguientes criterios en la valoración de cada indicador.

Tabla 43.
Criterios de valoración de cada indicador.

SITUACIÓN	CRITERIOS	ANOTACIÓN
Indicador en inicio	Dejará en blanco el cuadro correspondiente al indicador.	
Indicador en proceso	Señalará medio cuadro en el caso de encontrarse en proceso de desarrollo.	
Indicador conseguido	Señalará con un aspa si se ha cumplido el indicador.	

La plantilla de registro es una tabla de doble entrada en la cual se especifican en las columnas los ámbitos con sus correspondientes estándares. En las filas se refleja el interés o importancia de los indicadores que articulan la guía quedando divididos en bloques donde se establece la importancia del indicador en fundamental, alto, medio y de menor interés. Los miembros del equipo evaluador deben rellenar la plantilla de registro siguiendo las indicaciones de la tabla 44.

Una vez recogidos los datos, para realizar una interpretación rápida, se reflejarán por medio de colores en el gráfico de situación de la organización, de tal manera que se facilite la consulta visual del grado de consecución de los indicadores de la ludoteca.

SITUACIÓN	ANOTACIÓN
Indicador en inicio	
Indicador en proceso	
Indicador conseguido	

Una vez realizado este proceso, la organización contará con un gráfico de resultados de la guía de indicadores de calidad como el ejemplo que se recoge a continuación (ver tabla 45).

	Fines de la ludoteca		Servicios y recursos		Relación con la comunidad		Participación familiar				Satisfacción de usuarios						Gestión del conocimiento																	
De interés fundamental	1	3		2			17					28	29	30	31		34	35	37	38	39			40		47		50	51	De interés fundamental				
De interés alto		4			9	11	13		18		21	22	23	25	26	27								33		36		41		48		54	55	De interés alto
De interés medio	2			10																			32			42	44					De interés medio		
De menor interés		6						5																				45			53	De menor interés		
			7	8					19	20																43			49	52				
	1.- Catálogo de servicios	2.- Actividades informativas familiares	3.- Catálogo de juegos y juguetes (permanente)	4.- Programas potenciadores PF	5.- Servicio de préstamo	6.- Campañas de difusión y colaboración (fomento actividad lúdica)	7.- Utilización de los recursos ludotecarios	8.- Participación en gestión (padres)	9.- Coordinación con SS	10.- Evaluación de la participación	11.- Colaboración programas comunitarios	12.- Aceptación de actividades, programas e iniciativas	13.- Evaluación de utilización de recursos	14.- Evaluación de los programas y actividades formativas (familias)	15.- Actualización y difusión de la información	16.- Evaluaciones periódicas servicio, personal...	17.- Coordinación con centros de investigación...	18.- Apoyar la investigación para potenciar beneficios del juego	19.- Tipo para dinamizar	20.- Mejoras del trabajo en red	21.- Evaluación información del trabajo en red	22.- Nuevas líneas de investigación												

Tabla 45. Gráfico de resultados
Fuente: adaptación de Cuesta (2008).

Puntuación global de la organización

Registrados los datos recogidos y plasmados en el gráfico de resultados (tabla 45), la puntuación global obtenida facilita comprobar el nivel en el que se encuentra la organización (ver tabla 46):

Tabla 46.
Puntuación global de la organización.

PUNTUACIÓN	NIVEL	SIGNIFICADO
54 a 44 indicadores conseguidos	Excelente	La organización promueve un alto nivel de procesos dinamizadores orientados a fomentar la participación de las familias en las ludotecas y asume la necesidad de desarrollar un proceso de mejora continua.
44 a 33 indicadores conseguidos	Muy bueno	La organización promueve procesos de dinamización familiar en todos sus ámbitos, aunque se observan algunas cuestiones organizativas que deben modificarse. Se plantean algunas observaciones cuyo cumplimiento ayudarán a elevar el nivel de participación familiar en las ludotecas.
32 a 21 indicadores conseguidos	Bueno	La organización promueve los procesos participativos, aunque algunas sugerencias de mejora, deben tenerse en cuenta en especial aquellas referidas a los indicadores de mayor interés.
20 a 12 indicadores conseguidos	Mejorable	Se requiere una nueva aplicación de la guía que permita revisar de nuevo el cumplimiento de los indicadores no conseguidos. La organización puede mejorar los procesos participativos entre los usuarios de la ludoteca y para ello debe diseñar un plan de mejora y volver a aplicar nuevamente la guía transcurrido el tiempo necesario para poder implantar las mejoras que se consideren oportunas.
11 o menos indicadores conseguidos	Muy mejorable	Se requiere una nueva aplicación de toda la guía. La organización o el servicio no tienen implantado ningún tipo de mecanismo que potencie o mejore los procesos de participación familiar en las ludotecas. Es necesario un plan de mejora, su aplicación inmediata y la posterior reevaluación.

Fuente: adaptación de Cuesta (2008).

5. INFORME FINAL

El proceso de aplicación de la guía de indicadores finaliza con la elaboración y presentación de un informe final por parte del equipo evaluador, cuyo objetivo es orientar los procesos hacia la mejora con la aplicación del plan, cuya configuración es responsabilidad de la dirección de la entidad gestora del servicio. El informe final debe incluir observaciones generales, indicadores clave que orienten sobre aspectos mínimos a tener en cuenta para mejorar el nivel en los diferentes ámbitos, pautas de mejora, así como una propuesta de fechas para nuevas revisiones que sean consideradas necesarias como consecuencia de que la entidad gestora no cumpla un número significativo de indicadores en relación al total, en determinados indicadores o en alguno de los ámbitos que engloba la guía y que el equipo evaluador considere necesario mejorar. En el informe final, además de la valoración objetiva, el equipo evaluador puede incluir aspectos obtenidos a partir de la valoración subjetiva de la organización, referidos a determinadas condiciones detectadas que consideren relevantes para la mejora.

CAPÍTULO OCTAVO:
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO OCTAVO: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

1. DISCUSIÓN

Una vez analizada la literatura relacionada con la investigación y examinados los datos obtenidos a partir del trabajo de campo, se desarrolla la discusión para valorar tanto el grado de consecución de los objetivos planteados en la presente investigación, como para responder a los interrogantes planteados.

En el marco teórico se contemplan diferentes propuestas (Cabrerero, 1989; Díez, 1982; Issó, 2012; Reyes, 2012) que coinciden en afirmar que, desde la consolidación de la democracia, se produce un importante cambio en la concepción de los procesos participativos relacionados con la educación de los niños. Aspectos como la democratización de las estructuras sociales y el incremento de la cultura de los padres, provocan el desarrollo de una concienciación sobre cómo el trabajo cooperativo entre las instituciones socioeducativas y los padres favorecen el desarrollo y el aprendizaje de los niños. La inclusión de las familias en las estructuras sociales y educativas en los años 70 y 80 supone un importante avance que posibilita que los padres puedan participar activamente en la gestión y control de los centros socioeducativos, incluidas las ludotecas; avance importante, pero aún insuficiente y necesitado de nuevos impulsos. Se espera que esta tesis pueda contribuir en ese proceso de mejora continua aportando luz sobre los procesos y la relación entre familia y ludotecas.

Se ha podido comprobar que todas las organizaciones sociales, ya sean con ánimo de lucro o sin él, proyectan su actividad hacia contextos reales y cambiantes en los que la supervivencia y la continuidad de los proyectos, se ve condicionada por cuatro variables que son: 1) la búsqueda y optimización de una excelente gestión; 2) la orientación y el conocimiento de las necesidades; 3) satisfacción de los usuarios; y 4) la adaptación a los cambios del contexto. La implantación de los procesos de calidad proporciona un reconocimiento social en la gestión de las organizaciones; estimula el deseo de superación, la motivación y la participación de los agentes involucrados y se sirve de herramientas de autoevaluación para el diagnóstico de la gestión. Por ello, se decide analizar los diferentes modelos y normas de calidad susceptibles de

ser aplicadas en las ludotecas, para facilitar la implicación de las familias en estas instituciones y optimizar así, las acciones encaminadas a una correcta integración de éstas en el medio.

A lo largo de esta fase de revisión de documentos, se comprueba la ausencia de procesos de calidad establecidos, de instrumentos que puedan facilitar la configuración de iniciativas y de programas que valoren la implicación de las familias en las ludotecas. Por este motivo surge la necesidad de intentar analizar el contexto donde se desarrollan las prácticas lúdicas, con la intención de comprobar la situación real, para, en su caso, crear una guía que tenga en cuenta la implicación de los usuarios.

El punto de partida es un problema de investigación del que se conocían pocas evidencias, por ello requirió de la opinión de expertos cuyos conocimientos sobre el tema planteado, sus características y su experiencia, podía dar respuesta a dicho problema. Por eso se llevó a cabo un análisis cualitativo siguiendo los procesos que marca la técnica Delphi. Se trata de una circunstancia en la que es apropiado utilizar el juicio de expertos, ludotecarios y usuarios con la intención de asegurar la fiabilidad y superar los sesgos y limitaciones de un solo informante.

Tanto los resultados obtenidos como las conclusiones extraídas, están enmarcados dentro de la perspectiva teórica bajo la cual se diseña esta investigación, es decir el paradigma fenomenológico y del interaccionismo simbólico. A continuación se discuten los resultados más relevantes en función de las preguntas planteadas.

¿Qué factores en las ludotecas y en las familias facilitan y/o condicionan la participación en el juego de sus hijos en las mismas?

Esta pregunta plantea la relación directa y positiva entre factores (internos y externos) a las ludotecas y la participación de las familias en ellas. Se puede afirmar que hay factores determinantes internos (campañas de difusión inexistentes, ausencia de planes formativos dirigidos a ludotecarios, falta de recursos tecnológicos básicos para ser empleados en tareas de difusión, falta de programas que reduzcan las diferencias sociales, económicas y culturales, poca programación para incentivar la participación familiar en las ludotecas, escasa importancia a la gestión interna del servicio) y externos (falta de recursos económicos que

faciliten la configuración del servicio, visión poco utilitarista del juego por parte de los padres, inscripción al servicio condicionada por agentes externos a las ludotecas para la implicación de las familias en las ludotecas.

Factores relacionados con las ludotecas:

Factores internos

Los factores internos son todos aquellos que afectan a la gestión interna, la organización, la formación de ludotecarios, la información y difusión de actividades, los programas, los servicios, así como los recursos tecnológicos existentes en estos servicios.

La mayor parte de los profesionales vinculados al juego infantil, tiene formación universitaria a través de la cual se ha podido formar en materias relacionadas con el juego infantil y procesos de dinamización social. La formación recibida no ha sido homogénea dependiendo, quizás, del grado cursado (Educación social, Maestro, Pedagogía, Psicología). El perfil formativo de los ludotecarios es: conocen el juego educativo y el juego como estrategia metodológica (95,7%), saben estrategias de dinamización social (87,2%) y de participación ciudadana (46,8%), han recibido otro tipo de formación relacionada con la animación sociocultural (42,6%) y en gestión de grupos (5,1%). Un 4,3% de los ludotecarios posee formación ajena a la educación y al ocio y tiempo libre (estudios de ingeniería). A la vista de este perfil se confirma que los ludotecarios tienen una buena formación inicial pero se necesita a través de la formación permanente, completarla en algunos aspectos.

Las directrices formativas configuradas desde las empresas gestoras son de gran importancia y deben tener presente la necesidad que poseen los trabajadores de formación específica, en cuestiones referidas a habilidades, destrezas, conocimientos, etc., que les faciliten plantear respuestas realistas y ajustadas a las necesidades que van surgiendo en sus puestos de trabajo. Sin embargo, un 75% indica que no se le ofrece formación adaptada a su desempeño profesional. Sorprendentemente, ellos tampoco ven la necesidad de proponer acciones formativas a las entidades gestoras.

Uno de los aspectos más importantes dentro de este trabajo es conocer cuáles son las tareas realizadas durante la jornada laboral. El 70,2% de los empleados de este servicio están

contratados por las horas de apertura de las instalaciones, dificultando así, las tareas de gestión interna, por eso las labores de coordinación solo son desempeñadas por un 6,3% de los ludotecarios. Las actividades relacionadas con la ejecución son realizadas por un 65,9%, seguida por las de diseño (14,8%) y evaluación (8,5%). Esto refleja la escasa importancia que se otorga a la gestión interna del servicio, necesario para diseñar y configurar estrategias de mejora que se proyecten sobre los usuarios inscritos, y la comunidad donde se encuentra integrada la ludoteca.

Sobre las experiencias de participación social, la mayoría declara haberlas tenido en el ámbito de la educación no formal. Si se analiza la relación entre experiencias y formación, veinticuatro ludotecarios confirman tener experiencias y formación, lo que supone una mayor predisposición a promover la implicación de los usuarios en la comunidad o en servicios sociales y culturales. Diecisiete participantes no tienen experiencias, pero sí formación. Cinco declaran haber disfrutado de experiencias, pero no poseen formación, frente a un participante que carece de formación y de experiencias de estas características.

Otro de los factores internos estudiados, es la configuración de mecanismos para informar a los padres y a la comunidad sobre los beneficios del juego y el impacto que éste tiene sobre el desarrollo del niño. En la mayor parte de las ludotecas visitadas se combinan diferentes medios y recursos de difusión (adaptados a las necesidades del momento y condicionados por los recursos económicos con los que cuenta la entidad gestora) para dar a conocer los servicios, los programas y las actividades; pero, son muy pocos los profesionales y empresas gestoras que articulan programas informativos específicos para mostrar la importancia del juego familiar y sus beneficios (38,3%). Es decir, se da una información a demanda e informal y pocas veces una información estructurada y específica.

Los medios difusores más empleados son los carteles, seguidos de la Web, el boca a boca, las octavillas y los catálogos. Sobre el empleo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para difundir información y conseguir movilizar a los adultos, éstas no son utilizadas porque en la mayor parte de las ludotecas visitadas no se dispone de tecnologías básicas (Internet, móviles, plataformas, etc.). Sin embargo, los ludotecarios consideran que serían un buen aliado para conseguir movilizar a los padres en el desarrollo de actividades lúdicas. Las plataformas virtuales y el trabajo en red, permitirían dinamizar a las familias y a los

diferentes agentes sociales y entidades de la comunidad. Los resultados extraídos confirman que la utilización de las TIC como elemento dinamizador de la información generada desde este servicio, es escasa. Tan solo el 12,8% las utiliza para configurar catálogos y ofrecer información de interés ajustada a las necesidades de los usuarios del servicio.

Sobre el desarrollo de programas y actividades de dinamización familiar en las ludotecas el 83% admite que de manera puntual realizan actividades cuyo objetivo es involucrar a los padres en la dinámica de la ludoteca. En lo que respecta a programas de estas características (ofertados de manera continua), el porcentaje desciende considerablemente al afirmar los participantes que tan solo el 38,3% los lleva a cabo.

En lo que respecta al préstamo de juguetes, tan solo en una localidad se articula este programa compensador entre los usuarios de la ludoteca. De los profesionales preguntados, más de la mitad facilita el préstamo, aunque lo realizan de manera informal por no tener protocolizado un servicio de esta naturaleza. Este tipo de recurso sociocultural puede llegar a fomentar el juego familiar en los hogares y reducir las posibles desigualdades económicas, sociales y culturales existentes en la comunidad. De entre los ludotecarios que sí realizan préstamos de juegos y juguetes, solo cinco trabajadores (los correspondientes a una sola ludoteca), analizan el impacto que el préstamo de juegos y juguetes tiene sobre las dinámicas lúdicas familiares.

En relación al impacto que posee un centro de estas características sobre la comunidad, la mitad de las empresas que gestionan estos servicios, no organiza ningún tipo de actividad ni programa encaminado a informar a entidades sociales y colectivos específicos, sobre la necesidad de jugar y la importancia que tiene esta actividad en los sujetos. Aunque es importante destacar que los ludotecarios (más del 80%) en momentos puntuales declaran que sí desarrollan actividades de difusión y colaboración con otros centros de la comunidad. Tampoco los ludotecarios ofrecen información sobre las actividades lúdicas desarrolladas en otros lugares, perdiendo así, información valiosa para visibilizar y dar a conocer la cultura lúdica entre los miembros de la comunidad.

Los ludotecarios admiten que intentan configurar programas o servicios en función de las necesidades observadas y manifestadas por las familias usuarias del servicio (59,6%). Sin embargo, el 61,7% de los ludotecarios admite que no se evalúan las intervenciones realizadas,

por lo que se puede considerar que se trabaja por activismo y sin una línea, ni un objetivo definido. Esto sugiere que desde estas instalaciones no se configuran planes de mejora de servicios y prestaciones ofrecidas a los ciudadanos y que tampoco existen procesos de evaluación que se proyecten sobre la dinámica de las ludotecas, y los que se hacen, se basan en la intuición o en las opiniones no recogidas sistemáticamente.

Factores externos

Los agentes externos a las ludotecas que se han valorado en este trabajo (recursos económicos, visión de los padres sobre juego, implicación parental) y que inciden de forma decisiva en la implicación de los padres en las mismas son los que a continuación se presentan.

De todas las evidencias sobre los beneficios del juego y su impacto en el desarrollo infantil los padres no inscriben a sus hijos en este tipo de instalaciones por los beneficios, sino por razones climatológicas, por conciliación laboral, para acceder a un respiro familiar o porque existe la posibilidad de que los niños accedan a otros recursos (juguetes) que no poseen en sus hogares. Además, a medida que los niños van creciendo, las inscripciones a las ludotecas van disminuyendo, ya que las familias poseen una visión poco utilitarista del juego. Esta percepción provoca que los adultos apunten a sus hijos en actividades extraescolares en las que se trabajan contenidos relacionados con el currículum académico, obviando las posibilidades del juego. Esta es la razón por la que se van reduciendo las horas de juego y las inscripciones a las ludotecas.

Los ludotecarios de forma mayoritaria (57,4%) piensan que los padres cuando participan en las ludotecas lo hacen con actitud pasiva y consumista y son menos (42,5%) los que consideran que los padres participan de forma activa y dinámica. Desde las ludotecas la implicación de las familias en estos servicios se dificulta por la falta de recursos económicos y materiales que impide la puesta en marcha de programas o servicios estables (formación, información, préstamo, etc.) que se ofrezcan con una continuidad en el tiempo. Una afirmación contundente es la realizada por el 100% sobre cómo la creación de una red virtual les permitiría ofrecer información de interés que podría repercutir positivamente en el servicio y en sus usuarios.

En relación con la formación e información de los padres en cuestiones relativas a la importancia que posee el juego familiar, 13 profesionales realizan este tipo de actividad (todos en una localidad) al contar con los recursos económicos que les permite configurar un programa de estimulación temprana a través del juego.

El 87,2% de los ludotecarios preguntados confirma que este espacio sería un magnífico entorno de estudio y de análisis de las dificultades infantiles, facilitando el acceso a materiales lúdicos adaptados, así como a la creación de estos. Pero para conseguir que la ludoteca sea vista como un espacio de estudio y de investigación se deberían diseñar estrategias de difusión y comunicación con la comunidad para que fueran contempladas de este modo y no como “aparca niños”.

El interrogante al que se intenta responder, también se dirige a conocer la influencia de los factores internos y externos comentados anteriormente en la implicación de las familias en las ludotecas.

Factores relacionados con las familias:

Factores internos

Los factores internos, aquí, son aquellos que afectan a la posibilidad de que los padres se impliquen en la dinámica de la ludoteca.

El grupo de padres participantes desconoce con precisión el tiempo que sus hijos emplean en jugar con sus compañeros. En lo que respecta a las horas de juego familiar, los progenitores admiten jugar una hora al día como máximo, condicionados por las actividades extraescolares, el día de la semana, la edad del niño y su jornada laboral. Los entrevistados manifiestan que el tiempo lúdico familiar se va reduciendo a medida que los hijos van creciendo, siendo las madres las que más tiempo emplean en jugar con sus niños, al ser las que optan por reducciones laborales o no trabajan fuera de casa. En lo referente al conocimiento que poseen sobre lo que entienden por una ludoteca, cerca de un 75% admite saber qué objetivos persiguen y cuál es la misión de un espacio de esta naturaleza.

Los motivos para inscribir a los niños a este servicio son la climatología, la existencia de abundantes recursos lúdicos que no poseen en sus casas, la compensación social al facilitar el

acceso a jugar otros compañeros y las recomendaciones de vecinos y familiares. Su asistencia media es de dos años.

El 50% de los entrevistados declara conocer los beneficios del juego admitiendo que la actividad lúdica es una necesidad infantil ligada al desarrollo y al descubrimiento de las posibilidades del niño. Otro dato de interés es que el 90,6% de los participantes demuestra tener una “ligera” idea de los beneficios que ofrece esta actividad.

En lo que respecta a la implicación en el diseño y realización de actividades en las ludotecas es escasa, ya que el 46,8% de los padres admite no realizarlas por desconocimiento, por desinterés, por sus horarios laborales y por la escasa formación sobre juego. El 53% afirma que sí se implicarían, si se lo pidieran, siempre y cuando les guiaran y les ayudaran en el proceso y fuera compatible con sus obligaciones. Estas afirmaciones demuestran las limitaciones personales que los padres vivencian, para asumir responsabilidades en la ludoteca. La reducida participación familiar se ve condicionada tanto por el desconocimiento de los canales formales establecidos para hacer llegar propuestas (43,7%), como que la posibilidad de proponer iniciativas dependa de la actitud de los ludotecarios.

Factores externos

Los agentes externos a la familia valorados en este trabajo y que repercuten decisivamente en la implicación de las familias en las ludotecas son los que a continuación se presentan.

La escasa información sobre el juego, las ludotecas y su gestión aparecen como factores externos relevantes.

La información sobre los beneficios del juego o de la participación en actividades lúdicas solamente influye en el 40,6% para inscribir a los hijos en las ludotecas. Los padres (100%) saben que las ludotecas son un espacio socializador donde los niños pueden ir a aprender y a desarrollarse. Sin embargo, desconocen cuáles son sus objetivos, su misión, y sus fines (90,6%). A su vez casi el 53,1% de los padres indica no haber recibido informaciones sobre las características de las ludotecas, ni por qué el juego es un vehículo de aprendizaje y socializador de los niños. Por esta razón parece imprescindible comunicar desde las ludotecas, cuál es su misión, su filosofía y los servicios que ofrece.

Aunque algunos padres no ven la necesidad de estar más informados, otros demandan información, orientación, y asesoramiento sobre los beneficios de la actividad lúdica en las primeras etapas de la vida. Esta demanda, según testimonio recogido de los ludotecarios, no se atiende por no contar ni con los medios personales ni técnicos para afrontarlo.

Los padres, al ser preguntados sobre la difusión del servicio, beneficios, recursos, etc., declaran que las administraciones no difunden la existencia, las posibilidades o los beneficios de un servicio como son las ludotecas. En su opinión, las administraciones consideran a las ludotecas, como un servicio que están obligados a ofrecer para conciliar la vida familiar y laboral, pero no realizan ningún tipo de esfuerzo ofreciendo información a la ciudadanía sobre los beneficios y las potencialidades de utilización de un recurso de estas características.

Otro agente externo que resulta determinante es la forma en la que las familias acceden a la información de las iniciativas programadas desde las ludotecas. La mayor parte de los padres declaran que no existen en sus ludotecas de referencia, programas formativos e informativos sobre las novedades jugueteras, las áreas de desarrollo que potencian, etc. Solo en las ludotecas de una localidad se ofrece información coincidiendo con las festividades navideñas. Los padres acceden a la información a través del boca a boca (71,8%), folletos (32%), Internet (15,6%) y por sus hijos inscritos en el servicio (12,5%). Claramente estos medios son ineficientes y dejan patente la necesidad de articular canales de comunicación fácilmente identificables por los individuos que forman parte de ellas. La comunicación es eficaz para controlar, modificar e incentivar la conducta de los individuos y fomentar la motivación (Segovia, 2015). El establecimiento de canales de comunicación en las ludotecas, así como la información ofrecida a los usuarios, deben optimizar los procesos que desarrollen y permitan la participación de las familias en la mejora de los servicios.

Otro factor externo evaluado en este trabajo son las TIC, como elemento dinamizador de la información que puede llegar a ofrecer un servicio ludotecario a la familia. En este sentido los medios de información existentes en Internet (vídeos, animaciones, imágenes, noticias actualizadas...) pueden acercar informaciones a las familias de una forma rápida y eficaz. La incorporación de estos recursos a la gestión interna de las ludotecas, puede proporcionar a profesionales y a familias aclaraciones, testimonios y explicaciones que enriquezcan las prácticas lúdicas. Pero las TIC no solo ofrecen una mayor cantidad y variedad de recursos, sino

que facilitan nuevos canales de comunicación, promoviendo la creación de nuevas dinámicas de trabajo, no solo entre las familias, sino también entre los ludotecarios en caso de que las ludotecas contaran con estos tipos de recursos tecnológicos.

Las tecnologías se presentan como un elemento dinamizador que puede llegar a ser planteado para orientar y asesorar no solo a los padres usuarios de las ludotecas, sino también a los ludotecarios. La mayor parte de los participantes en este estudio (62,5%), ve la necesidad de innovar como medio para adaptarse a los continuos cambios que la sociedad actual sufre. La creación de un espacio virtual es vista con buenos ojos por un 90,6% de padres y el diseño de canales de comunicación en red es contemplado por los participantes (90,9%) como un importante recurso facilitador y dinamizador, no solo para padres sino también para profesionales.

Los padres manifiestan que la ludoteca ofrece a sus hijos posibilidades lúdicas y socializadoras y les facilita salir de la rutina escolar ya que muchos de los niños inscritos en las ludotecas comparten juegos con chicos diferentes a los de la escuela. Como adultos no les ofrece nada al 43,7%, para el 21,8% un balón de oxígeno, a un 12,5% les facilita el poder aprender de otros padres y de los profesionales cuando estos ofertan programas de formación específicos sobre los beneficios del juego.

Uno de los objetivos de la ludoteca es reducir las posibles diferencias sociales, económicas y culturales que existan en el seno de una comunidad, ofreciendo la posibilidad de acceder a recursos lúdicos de forma gratuita. Sin embargo, aunque el niño acude a la ludoteca con la intención de poder beneficiarse del uso de este servicio, solo puede hacer un uso limitado del de la ludoteca al tener que abonar una cuota (que muchos no pueden pagar) y ajustarse a unos horarios limitados.

En lo que respecta al servicio de préstamo de juguetes, (como compensador de posibles desigualdades sociales, económicas y culturales) es importante resaltar que, de las 8 ludotecas analizadas, tan solo en una localidad visitada, existe un servicio de estas características, por lo que se comprueba la escasa importancia o el desconocimiento que se ofrece al carácter compensador de un servicio de esta naturaleza. Los juguetes de las ludotecas deben permitir que los padres y los hijos compartan actividades lúdicas con el objetivo de fomentar el

afianzamiento del afecto, la comunicación y la confianza, y los servicios de préstamos de juegos han de potenciar estas cuestiones.

De los participantes a los que se les ha demandado información sobre qué es lo que les parece los servicios ludotecarios, el 87,5% lo ven como una necesidad, por su carácter compensador, y un 37,5% muestra tener una gran confusión con respecto a los fines y la misión de una ludoteca, ya que declaran que sustituirían el préstamo de juguetes por libros. Se confirma la existencia de una escasa información sobre el servicio y las oportunidades lúdicas que se les puede ofrecer. De la misma forma se observa la escasa importancia que desde las entidades gestoras y desde las administraciones, se ofrece al carácter compensador de un servicio de estas características. En el análisis de estas variables se comprueba de nuevo la escasa información que poseen los usuarios de las ludotecas de los servicios que se pueden configurar y de los beneficios que pueden obtener.

Algunos padres reconocen lo conveniente que sería, la configuración de espacios lúdicos (sin riesgo) como pone de manifiesto Marín (2012) al reivindicar la conquista de espacios públicos (para dedicarles a la actividad lúdica) para dotarles no solo de una función lúdica, sino también social, y ser un eslabón más, en el compromiso de las ciudades con la educación. Así, la totalidad de los participantes en esta investigación opina que la necesidad de “sacar el juego a la calle”, contribuiría a potenciar la socialización del niño. Piensan que es imprescindible concienciar a la ciudadanía de la necesidad de crear espacios de desarrollo y de aprendizaje. Según los padres las zonas urbanas ofrecen grandes posibilidades para garantizar el respeto a los derechos de la infancia y acelerar los avances hacia el logro de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (2015) pero también se han convertido en lugares deshumanizados y desprovistos de espacios de juego para los niños y las familias.

La iniciativa internacional de las ciudades “Amigas de la Infancia”, es un ejemplo de la importancia que se debe otorgar a las necesidades de los niños en todas las fases de la organización y la articulación de las cuestiones urbanas. De igual modo es importante prestar atención a las políticas y prácticas promotoras de asociaciones sociales que trabajen estrechamente con instituciones públicas de la comunidad, con la intención de obtener resultados que favorezcan a la infancia, permitiendo la materialización de los derechos de la infancia, aunque esto no se conseguirá si las administraciones y los agentes comunitarios

implicados, no miran más allá de las cifras estadísticas. Esta demanda de espacios abiertos no se opone a la necesidad de mantener ambientes cerrados dadas las condiciones climáticas de la comunidad autónoma.

El análisis del servicio en todas sus dimensiones es una cuestión de vital importancia, sin embargo, el 56,2% de los participantes desconoce o duda si lo ha evaluado alguna vez desde que son usuarios del servicio. Los que sí que lo han hecho, no les han comunicado los resultados obtenidos. A un porcentaje superior al 20% no le importa si evalúan o no evalúan. La inexistencia de este tipo de mecanismos impide la configuración de planes de mejora que ofrezcan servicios de calidad a los usuarios acordes con las posibles necesidades de la ludoteca.

Toda esta argumentación lleva a confirmar la existencia de factores internos y externos que se interrelacionan para incidir sobre la implicación familiar en las ludotecas y que repercuten negativamente sobre el desarrollo de las competencias familiares fomentadas a través del juego (cf. capítulo cuatro).

La participación familiar en las ludotecas ¿se encuentra determinada por un perfil familiar concreto?

La pregunta parte de la premisa de que las familias que participan más activamente en las ludotecas, tienen un perfil diferente al de las familias que participan menos.

La edad media es de 41 años. Forman familias compuestas por dos hijos en su mayoría y casi la mitad proceden de familias de origen, compuestas por más de dos hermanos. Tres cuartas partes de los participantes reconocen haber tenido experiencias lúdicas familiares bien con sus padres o con sus hermanos; y más del 40% ha disfrutado de experiencias participativas en la comunidad por lo que se puede presuponer que cuentan con patrones de comportamiento que pueden llegar a reproducir, mostrando a sus hijos modelos de conductas lúdicas y participativas.

Los padres participantes desconocen las horas diarias de juego que realizan sus hijos. Las sesiones de juego en familia son condicionadas por las obligaciones de los padres en detrimento del juego, siendo en muchas ocasiones inexistente (21,9%).

La participación es un concepto de gran importancia en este trabajo, razón por la cual se solicita a los adultos que expliquen qué es para ellos participar en la educación de sus hijos. Casi la totalidad de los padres lo define como un proceso de acompañamiento con una finalidad clara, la de ir modelando sujetos adaptados al medio, facilitándoles las bases necesarias que ayuden a los niños a desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos para la integración real y efectiva a su medio más inmediato. Por este motivo el 21,8% ve la necesidad de crear espacios diferenciados que permitan a los niños ensayar y adaptar poco a poco sus comportamientos y las competencias que van adquiriendo, concibiendo las ludotecas como un recurso facilitador (como se ha explicado en el capítulo tercero de este trabajo).

Los procesos de participación familiar en las ludotecas se relacionan con la edad de los hijos, así como con el valor que los padres asignan a la educación, ajeno a su nivel cultural y al estrato social al que pertenecen. Se puede deducir que, aunque las familias reconozcan un alto interés por la educación de los hijos y la importancia que posee el juego para el desarrollo de sus hijos, la implicación de los padres en las actividades lúdicas es muy pobre reduciéndose a momentos puntuales.

Otra cuestión de interés para poder dibujar el perfil de los padres, es conocer su grado de participación en las ludotecas (sesiones de juego, la gestión y organización de actividades). Aunque la mayoría está en posesión de estudios superiores (56,2%), y un 40,6% cuenta con formación profesional de grado medio o superior, solo el 81% admite que sí podría implicarse activamente en la dinámica de la ludoteca.

Quienes en mayor medida se involucran en las actividades programadas son las madres que tienen jornadas reducidas o que no trabajan fuera de casa, y aquellos que han recibido formación específica desde las ludotecas sobre los beneficios del juego. Estos últimos son los que reivindican la necesidad de ayuda de profesionales para descubrir las carencias que poseen sus hijos y suplirlas de un modo natural a través del juego.

El hecho de que sean pocos padres los que manifiestan ser capaces de involucrarse en la dinámica de las ludotecas, dificulta enormemente la tarea de establecer el perfil de un tipo concreto de familia implicada activamente en la dinámica de este servicio. Ni siquiera se puede afirmar con claridad si existe un criterio cultural, económico, social o de cualquier índole, que influya de forma determinante, o si por el contrario, existe una serie de factores interrelacionados que une los anteriores (recursos económicos, visión poco utilitarista del juego, implicación parental, formación de ludotecarios, difusión de actividades, inexistencia de programas de compensación, etc.) a factores descritos en estas páginas como la personalidad de los padres, la estabilidad y las experiencias lúdicas familiares o participativas previas. Lo que sí que es evidente es que la familia que participa posee una serie de intereses y expectativas, para con sus hijos y su desarrollo.

¿Cómo ven los diferentes grupos estudiados la necesidad de fomentar la participación familiar en las ludotecas?

La mayor parte de los padres consideran que la participación en la educación de sus hijos es un proceso de acompañamiento facilitador de la adaptación al medio, como bien se ha podido comprobar en los capítulos primero y cuarto de este trabajo. En esta tarea los padres reivindican la necesidad de recibir ayuda de profesionales que les faciliten descubrir las carencias que poseen sus hijos, aunque esta idea contrasta con las respuestas proporcionadas por estos al mostrar una actitud pasiva y consumidora de las propuestas que les ofrecen. Esta actitud supone un freno para el desarrollo de iniciativas familiares por parte de los profesionales y de las entidades gestoras.

Los ludotecarios consideran importante la necesidad de fomentar la participación familiar en las ludotecas como recurso facilitador de la integración del niño en el medio. Para conseguirlo ven necesario la dotación de determinados recursos (económicos, tecnológicos, materiales, humanos y evaluativos) para proponer y materializar propuestas dinamizadoras que impliquen de forma directa a las familias en las ludotecas.

Por otro lado, el grupo de expertos participante en este trabajo admite la importante labor familiar que desde un servicio de estas características se podría llegar a realizar a través de la

articulación de iniciativas comunitarias que involucrarían a los diferentes agentes sociales existentes en la comunidad.

¿Qué estrategias facilitan la participación en las ludotecas?

Este interrogante plantea si hay mecanismos que fomentan la participación de las familias en el juego. Se corrobora la inexistencia de mecanismos continuados en las ludotecas orientados a fomentar los procesos participativos, quedando reducidos a actividades o iniciativas que con carácter puntual son desarrolladas en algunos servicios.

Estos mecanismos o estrategias pueden ser la comunicación y la información que propicien emprender procedimientos de evaluación interna y externa para recabar información y configurar instrumentos, programas e iniciativas en el que los padres:

- Confirman que son importantes en la educación de sus hijos.
- Se sientan cómodos al comunicarse con los ludotecarios.
- Descubran cómo funciona la ludoteca de la que son usuarios, lo que les facilita el acercamiento a los profesionales que coordinan dichos servicios.
- Que adquieran habilidades que les ayuden a aprovechar las informaciones obtenidas en las entrevistas y las reuniones grupales.
- Se sientan más integrados en el servicio.

En relación con los ludotecarios:

- Que los ludotecarios obtengan información que les ayuden a comprender las barreras que impiden a los padres su implicación en la dinámica de la ludoteca.
- Que aprendan estrategias de comunicación positiva como la escucha activa, la comprensión de conductas defensivas y la resolución de conflictos.
- Que fomenten formas variadas de implicación de los padres.

2. CONCLUSIONES

Tras la revisión y análisis de los documentos se confirma la ausencia de instrumentos que puedan aplicarse a las ludotecas para incentivar la implicación activa de las familias en ellas.

Es conveniente indicar que la carencia de bibliografía sobre el juego familiar como indicador de calidad en las ludotecas ha impedido definir un marco teórico más sólido que integre todo lo comentado a lo largo del trabajo. Por este motivo es necesario reconstruir el significado del juego en familia y con él, los beneficios que se obtienen. En este análisis se debe integrar lo que ofrece el juego a los niños, a las familias y a la comunidad y describir cuáles son los planteamientos de mejora que los propicien.

Tanto los objetivos, interrogantes como hipótesis de trabajo planteadas en este trabajo han tratado de atender a una realidad poco estudiada pero que resulta de interés en la actualidad por las modificaciones que sufren los diferentes contextos familiares, sociales y económicos. Asumir este reto por parte de las administraciones públicas y entidades gestoras, supone demandar y defender las ludotecas como un elemento más del sistema sociocultural. En este momento histórico, en el que se discute y debate sobre la crisis de las instituciones socioeducativas, el juego debe ser respetado y considerada su naturaleza como catalizadora del desarrollo cognitivo, social, emocional, etc., ofreciendo las ludotecas como un espacio propio que incentiva el desarrollo y el crecimiento sólido y equilibrado (como queda reflejado a lo largo del marco teórico de este trabajo). Todo ello es posible articulando los mecanismos con los que cuenta la pedagogía, facilitando el instrumento que permita analizar la realidad y así poder fundamentar la importancia que estos servicios poseen en relación al desarrollo infantil y familiar.

Tras este estudio se puede afirmar que la participación familiar en las ludotecas es escasa y muy irregular. Los factores más determinantes para que se produzca la participación según esta investigación son los que a continuación se exponen.

Factores internos y externos a las ludotecas que condicionan la implicación de las familias:

Factores internos

- No se diseñan campañas de difusión dirigidas a las familias para dar a conocer el impacto en el desarrollo infantil que tiene el juego.
- Desde las entidades gestoras, no se desarrollan actividades o programas de información y difusión dirigidos a las entidades sociales y colectivos específicos sobre la necesidad de jugar y sus beneficios.
- No se implantan procesos de evaluación continua orientados a la mejora de los servicios, instalaciones, programas y prestaciones que desde las ludotecas se ofrecen a los ciudadanos.
- Desde las entidades gestoras no existen planes formativos para dotar a los ludotecarios de conocimientos, estrategias, habilidades y procedimientos que mejoren su práctica profesional y puedan revertir en los usuarios del servicio.
- No se utiliza información de posibles eventos lúdicos desarrollados en diferentes lugares y espacios como recurso dinamizador de la actividad lúdica.
- Escasa dotación de recursos tecnológicos para conseguir, difundir a través de redes sociales los temas y cuestiones de interés que pueden redundar positivamente sobre las familias y la comunidad.
- No se potencian actividades que traten de promover la cohesión grupal entre las familias usuarias. Esta cuestión puede repercutir positivamente en la organización, gestión de actividades y programas que partan de las propias familias.
- No se configuran servicios como el préstamo de juguetes, así como las campañas de difusión e información que den a conocer el objetivo y la finalidad del servicio como mecanismo compensador. También es necesario diseñar instrumentos que permitan evaluar el impacto que este servicio pueda tener entre sus usuarios (familias, niños y comunidad).
- Las horas de contratación de los ludotecarios se limitan a las de apertura del servicio, impidiendo el desarrollo de procesos internos.

Factores externos a las ludotecas

- No se dota a las ludotecas de los recursos económicos suficientes para poder incentivar la utilización de éstas, empleando procesos de dinamización informativa, programas o iniciativas lúdicas.
- Existe una visión poco utilitarista del juego por parte de los padres de los niños que acuden a estos servicios, sustituyendo las horas de juego por actividades extraescolares, por lo que se pone de manifiesto la escasa información que existe sobre los beneficios del juego y el impacto que esta práctica puede llegar a tener en los procesos de desarrollo y de aprendizaje.
- La inscripción de niños en las ludotecas se realiza solo durante los primeros años de vida del niño. En este periodo sí que se otorga gran importancia al juego, obviando la trascendencia que posee en el resto de etapas.
- La implicación de las familias en la dinámica de las ludotecas es escasa. Se pone de relieve el papel consumista (del ocio) de los adultos. Se caracteriza por ser consumidores pasivos de las actividades y propuestas que se desarrollaban en la ludoteca aunque sí se les solicita su participación puntual. La mayoría sí que se implica, pero siempre y cuando sea para ayudar a sus hijos a realizar algún tipo de taller.

Factores internos y externos en las familias que condicionan la participación de estas en las ludotecas:

Factores internos

- Desconocen la importancia del juego para el desarrollo y los procesos de aprendizaje de sus hijos. La inscripción de estos en las ludotecas se corresponde con una necesidad de conciliar la vida familiar y por razones climatológicas.
- El conocimiento que poseen los padres de la ludoteca (objetivos, fines, misión) es prácticamente nulo. Alguno tiene claro que es un espacio socializador pero no conoce, ni tampoco se imagina, las posibilidades que un servicio de esta naturaleza le puede llegar a ofrecer.
- Desconocen la trascendencia que posee el juego. Por esta razón no les preocupa el número horas de juego que disfrutaban sus hijos al considerarlo como algo “banal” e

“intrascendente”, siendo sustituidas por actividades extraescolares de carácter academicista.

- Muestran una actitud negativa y pasiva para iniciar procesos de participación en las ludotecas.
- No se interesan por realizar o proponer propuestas de mejora en el servicio ludotecario.

Factores externos

- En el momento de inscripción en la ludoteca no se recibe información sobre los beneficios del juego en relación al desarrollo infantil y a los procesos de aprendizaje.
- Confirman que la información a la que acceden no les llega por conductos oficiales, sino a través del boca a boca, pero únicamente sobre las actividades que se van a desarrollar.
- Ven muy positiva la necesidad de innovar en los procesos informativos y formativos, empleando herramientas tecnológicas que beneficien no solo a las familias, sino también a los profesionales.
- Escaso apoyo institucional para difundir los programas y servicios que desde la ludoteca se ofrecen. También se apunta la escasa inversión realizada por las administraciones para mantener y acondicionar los espacios de juego en zonas geográficas donde la climatología condiciona las prácticas lúdicas de los más pequeños.
- Inexistencia de programas de orientación y asesoramiento dirigidos a padres.
- Necesidad de facilitar la accesibilidad a estos espacios para aminorar las posibles diferencias existentes en la comunidad.
- Necesidad de ampliar las horas de contratación de los profesionales que dirigen estos servicios para desarrollar campañas de difusión e información que den a conocer la necesidad del juego como mecanismo de desarrollo armónico. También la escasez de horas para la gestión dificulta la materialización de procesos de colaboración entre entidades de la comunidad.
- Necesidad de configurar espacios abiertos y seguros amparados por las administraciones.

Perfil de familia usuaria de la ludoteca:

- No existe un perfil concreto y definido sobre la familia usuaria de las ludotecas.
- Las familias solo se implican cuando sus hijos son pequeños y se requiere que los padres ayuden para realizar alguna tarea concreta.
- Desconocen la importancia que posee el juego en relación al desarrollo de sus hijos.
- Dan más importancia a las actividades extraescolares que a las actividades lúdicas.

Mecanismos de fomentan la implicación familiar en las ludotecas:

- En la mayoría de las ludotecas visitadas se comprueba la inexistencia de mecanismos orientados a fomentar la participación de las familias en estos servicios sociocomunitarios, trabajando sin determinar ningún objetivo y guiado por el activismo.

Ante esta situación surge la necesidad de diseñar un instrumento que permita crear estrategias y actuaciones para posteriormente evaluarlas, con la intención de articular las acciones internas y externas que fomenten la implicación familiar en estas instituciones. Por consiguiente se diseña la guía de indicadores que analicen el nivel de calidad de las ludotecas en relación a los procesos descritos.

Los resultados encontrados en este trabajo han propiciado la configuración de una guía de indicadores de calidad que puede ser aplicada y adaptada a las diferentes realidades ludotecarias. Por este motivo se diseña esta guía, en un intento de ayudar a los padres y ludotecarios a aprender a comunicarse mejor entre sí y de ofrecer a los padres la posibilidad de implicarse en las ludotecas de manera significativa.

La opinión de expertos recogida a través de una técnica contrastada como es la Delphi complementada con las opiniones de padres y profesionales del juego infantil, ha permitido la configuración de la guía de indicadores que recoge este trabajo, verificando y contrastando la representatividad de ámbitos, estándares e indicadores que faciliten evaluar los procesos de participación, asegurando su objetividad y su fiabilidad por lo que es necesario crear un modelo sólido y eficaz que potencie la implicación de los padres en la dinámica y gestión de las

ludotecas como indicador de calidad. A través de los procesos propuestos y con la ayuda de los ludotecarios se debe poder introducir programas que promuevan una mayor implicación de los padres, convirtiendo las ludotecas en entornos cada vez más sensibles a las familias y por consiguiente a la comunidad.

En los momentos actuales la innovación representa un factor clave para garantizar el éxito de permanencia de un servicio en un contexto sociocultural determinado. Por este motivo se debe considerar las ludotecas como entes vivos que deben sobrevivir en el medio donde se encuentran integradas.

En cualquier caso no se debe poner el punto y final sin volver a insistir sobre la importancia del juego en relación con el desarrollo del niño. Se debe concienciar a la comunidad de la importancia que posee el juego, el juego entre niños, el juego en familia, y el juego en la comunidad, y es en esta tarea donde se tiene que conseguir la implicación real y efectiva de ludotecas, entidades gestoras, ayuntamientos, padres, niños y jóvenes, siempre en beneficio de estos últimos. Igualmente se ha de trabajar para conocer el déficit existente, el cual puede imposibilitar o debilitar una relación más intensa entre familias, ludotecas y comunidad, todo ello con la intención de mejorar el trabajo en el seno de las ludotecas.

Para finalizar este trabajo se quiere hacer hincapié en la necesidad de reforzar la actividad pedagógica y enmarcarla en una acción coherente e integral para defender instituciones y servicios que brinden al niño y a las familias oportunidades suficientes para que se abran a la comunicación y a la expresión, en los contextos socioculturales donde realizan sus actividades cotidianas.

El cierre de esta tesis supone una posible apertura a una perspectiva diferente de investigación y de ver y analizar estos servicios desconocidos y poco considerados, al existir escasa literatura sobre la cuestión que se plantea en este trabajo.

El potencial de este trabajo puede carecer de sentido pleno si no se concibe las posibilidades que una institución de estas características ofrece, no solo a los niños y a las familias, sino a toda la comunidad. Se debe pensar que el juego puede llegar a ser un importante catalizador de los procesos de dinamización familiar y comunitaria, contribuyendo de forma decisiva en el desarrollo infantil y en la educación participativa y ciudadana.

Las conclusiones que cierran esta investigación, tienen la intención de abrir una puerta que permita la reflexión sobre las ludotecas como centros de aprendizaje y desarrollo. Además incluyen los criterios de calidad que deben incluirse para ofrecer a los usuarios servicios integrales de crecimiento personal y social.

CONCLUSÕES

Os objetivos deste trabalho incidem sobre uma realidade pouco estudada mas que resulta do interesse actual pelas modificações que sofrem diferentes contextos familiares, sociais e económicos: a importância das ludotecas.

As administrações públicas e entidades gestoras assumem as bibliotecas de jogos como mais um elemento do sistema sociocultural. Neste momento histórico em que se discute e debate a crise das instituições socioeducativas, o jogo deve ser respeitado e a sua natureza deve ser considerada como catalisador do desenvolvimento cognitivo, social, emocional, etc., As bibliotecas de jogos devem ser um espaço que incentiva o desenvolvimento e o crescimento sólido e equilibrado (como se defende em todo o quadro teórico deste trabalho). Tudo isto é possível articulando os mecanismos com os quais a pedagogia conta, facilitando o instrumento que permita analisar a realidade e assim fundamentar a importância que estes serviços têm em relação ao desenvolvimento infantil e familiar.

A análise dos documentos disponíveis confirma a ausência de instrumentos que podem aplicar-se às ludotecas para incentivar a implicação ativa das famílias nas mesmas. Foi necessário reconstruir o significado do jogo em família e com ele os benefícios que se obtêm.

É conveniente indicar que a carência de bibliografia sobre o jogo familiar como indicador de qualidade nas bibliotecas de jogos foi um constrangimento na elaboração de um marco teórico mais sólido.

Confirma-se também que a participação familiar nas ludotecas é escassa e muito irregular. Os fatores mais determinantes para que aumente a participação segundo esta investigação são aqueles que estão exposto abaixo.

Fatores internos e externos às ludotecas que condicionam a implicação das famílias:

Fatores internos

- As campanhas de difusão destinadas às famílias não são projetadas para aumentar a conscientização sobre o impacto no desenvolvimento infantil que o jogo tem.

- Nas entidades gestoras não se desenvolvem atividades ou programas de informação e difusão direcionados às entidades sociais e coletivas específicas sobre a necessidade de jogar e os seus benefícios.
- Não se implantam processo de avaliação continua orientados para melhorar os serviços, instalações, programas e prestações que as ludotecas oferecem aos cidadãos.
- As entidades gestoras não tem planos de treinamento para fornecer aos bibliotecários conhecimentos, estratégias, habilidades, e procedimentos que melhorem a sua prática profissional e possam beneficiar os usuários do serviço.
- Não se utiliza informações sobre possíveis eventos recreativos desenvolvidos em diferentes locais. Os espaços não são utilizadas como recursos dinâmicos onde ocorrem atividades.
- Há escassa disponibilização de recursos tecnológicos para alcançar, divulgar através das redes sociais os temas e questões de interesse que podem afetar positivamente as famílias e a comunidade.
- Não se potenciam atividades que promovam a coesão do grupo entre as famílias usuárias. Esta questão pode ter um impacto positivo na organização, gestão de atividades e programas que venham das próprias famílias.
- Não se configuram serviços como o empréstimo de brinquedos, assim como as campanhas de difusão e informação que deem a conhecer o objetivo e a finalidade do serviço como mecanismo de compensação. Também é necessário projetar instrumentos que permitam avaliar o impacto que este serviço possa ter entre os seus usuários (famílias, crianças e comunidade).
- As horas de contrato dos bibliotecários restringem-se à abertura do serviço, impedindo o desenvolvimento dos processos internos.

Factores externos às ludotecas.

- As ludotecas não dispõem de recursos económicos suficientes para poder incentivar a utilização das mesmas, utilizando processos de dinamização informativa, programas ou iniciativas lúdicas.
- Existe uma visão pouco utilitária do jogo por parte dos pais das crianças que veem a estes serviços, substituindo as horas de jogos por atividades extraescolares, o que

mostra que a informação sobre os benefícios do jogo e o impacto que esta prática pode ter nos processos de desenvolvimento e de aprendizagem é escassa.

- A inscrição das crianças nas ludotecas realiza-se durante os primeiros anos de vida da criança. Neste período, é dada grande importância ao jogo, ignorando o impacto que pode ter nas restantes etapas do desenvolvimento.
- A implicação das famílias na dinâmicas das ludotecas é escassa. Os adultos são consumidores passivos das actividades e propostas que se desenvolvem na ludotecas e a sua participação é pontual.

Factores internos e externos nas famílias que condicionam a participação das mesmas nas ludotecas:

Factores internos

- As famílias desconhecem a importância do jogo para o desenvolvimento e os processos de aprendizagem dos seus filhos. A inscrição destes nas ludotecas decorre da necessidade de conciliar a vida familiar e por razões meteorológicas.
- O conhecimento que os pais têm da ludotecas (objetivos, metas, missão) é praticamente nulo. Sabem que é um espaço socializador mas não conhecem, e também não imaginam, as possibilidades que um serviço desta natureza pode oferecer.
- As famílias desconhecem as potencialidades do jogo e por essa razão não se preocupam com o número de horas do jogo que os seus filhos desfrutam. O jogo é considerado "banal" e "inconsequente", sendo substituído por actividades extraescolares de carácter académico.
- As famílias mostram uma atitude negativa e passiva para iniciar processos de participação nas ludotecas.
- Não se interessam por realizar ou sugerir propostas de melhoria no serviço das bibliotecas que jogos.

Factores externos

- No momento da inscrição na ludotecas não se recebe informação sobre os benefícios do jogo em relação ao desenvolvimento infantil a aos processos de aprendizagem das crianças.
- Confirmam que a informação oficial a que têm acesso não é suficiente .Por isso
- é muito positiva a necessidade de inovar nos processos informativos e formativos, utilizando ferramentas tecnológicas que beneficiem não só as famílias mas também os profissionais das ludotecas.
- Há escasso apoio institucional para divulgar os programas e serviços que a ludotecas oferece.
- Ha escasso interesse das administracões para manter os espaços de jogos em zonas geográficas onde o clima seja favoravel às práticas lúdicas dos mais pequenos.
- Inexistência de programas de orientação e aconselhamento dirigidos aos pais.
- Necessidade de facilitar a acessibilidade às ludotecas para reduzir as possíveis diferenças existentes na comunidade.
- Necessidade de ampliar as horas de contratação dos profissionais que dirigem estes serviços para desenvolverem campanhas de divulgação e informação que dão a conhecer a necessidade do jogo como mecanismo de desenvolvimento harmônico. Escassez de horas para a gestão das ludotecas ,o que dificulta a materialização de processos de colaboração entre entidades da comunidade.
- Necessidade de configurar espaços abertos e seguros assumidas pelas administrações.

Perfil da família usuária da ludotecas

- Não existe um perfil concreto e definido sobre a família usuária das ludotecas.
- As famílias só se implicam quando os seus filhos são pequenos e necessitam que os pais os ajudem para realizar alguma tarefa concreta.
- Desconhecem a importancia que têm o jogo em relação ao desenvolvimento dos seus filhos.
- Dão mais importância às actividades extraescolares do que às actividades lúdicas.

Mecanismos para incentivar a implicação das famílias nas ludotecas:

- Na maioria das ludotecas visitadas comprova-se a inexistência de mecanismos orientados para incentivar as famílias para a participação nestes serviços sociocomunitarios.
- Frente a esta situação surgiu a necessidade de conceber um instrumento que permita criar estratégias e actuações, depois avaliadas, com a intenção de articular as ações internas e externas que incentivam a implicação familiar nestas instituições. O guia com indicadores de qualidade que pode ser aplicado e adaptado a diferentes realidades bibliotecárias. Visa ajudar os pais e bibliotecarios a aprender a comunicar-se melhor entre si e oferecer aos pais a possibilidade de se implicarem nas ludotecas de maneira significativa.
- Através dos processos propostos e com a ajuda dos bibliotecários podem introduzir-se programas que promovam uma maior implicação dos pais, convertendo as bibliotecas em ambientes cada vez mais sensíveis às famílias e por conseqüente, à comunidade.
- Nos momentos atuais, a inovação representa um factor chave para garantir o êxito de permanência de um serviço num contexto sociocultural determinado. Por este motivo devem-se considerar as bibliotecas como organismos vivos que devem sobreviver no meio onde se encontram integrados.
- Deve-se insistir sobre a importancia do jogo para o desenvolvimento da criança. A comunidade deve ser informada da importância que tem o jogo: o jogo entre crianças, o jogo em família e o jogo na comunidade. Tem que se conseguir a implicação real e efectiva das bibliotecas, entidades gestoras, municipios , pais, crianças e jovens, sempre em benefício destes últimos. Igualmente, há que trabalhar para conhecer o déficit existente, o qual pode impossibilitar ou debilitar uma relação mais intensa entre famílias, bibliotecas e comunidade, tudo isto com a intenção de melhorar o trabalho dentro das ludotecas.
- Deve-se dar importância à necessidade de reforçar a actividade pedagógica e enquadrá-la numa ação coerente e integral para defender instituições e serviços que ofereçam à criança e às famílias oportunidades suficientes para que se abram à

comunicação e à expressão, nos contextos socioculturais onde realizam as suas atividades cotidianas.

- Deve-se pensar que o jogo pode chegar a ser um importante catalisador dos processos de dinamização familiar e comunitária, contribuindo de forma decisiva para o desenvolvimento infantil no quadro de uma educação participativa e cidadã.

São precisas perspectivas diferentes de investigação académica tradicional, incentivando e à análise de serviços pouco conhecidos e pouco considerados, e onde a literatura é escassa. Esta investigação têm a intenção de abrir uma porta que permita a reflexão sobre as ludotecas como centros de aprendizagem e desenvolvimento, orientadas por critérios de qualidade de forma a oferecerem aos usuários serviços que promovam o crescimento pessoal e social.

3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Los resultados obtenidos en este trabajo facilitan la exposición de las futuras líneas de investigación que pudieran complementar este estudio o al menos abrir nuevos caminos.

- Aplicación de la guía en diferentes ludotecas y complementar el trabajo realizando con un seguimiento longitudinal centrado en medir cómo las propuestas de mejora derivadas de la misma generan transformaciones en la ludoteca.
- Valorar el grado de calidad logrado en la implementación en contextos socioculturales diferentes (asociaciones, entidades, instituciones socioeducativas).
- Análisis del impacto que el juego y la participación familiar en ludotecas tienen sobre el desarrollo cognitivo y emocional del niño.
- Diseñar programas de formación permanente dirigidos a ludotecarios, específicamente centrados en el juego y la participación en familia.
- Estudios sobre el juego en las ludotecas como estrategia para reducir situaciones de vulnerabilidad.
- Analizar el impacto de la ludoteca en la comunidad como recurso sociocomunitario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y LEGISLATIVAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Accent, (1996). Escuela de animadores. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/15yh1fX3DOXLell9gXETwrJl-SfWuyb1t/view>
- Alonso, J., Arandia, M., San Fabian, J.L., y Telleria, B. (2002). Implicación de los distintos agentes educativos y sociales en las instituciones y entidades socio-educativas. En AAVV. *Retos educativos para la próxima década en la Unión Europea y sus implicaciones en las organizaciones*, (pp. 353-396). Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Alonso, L. (1998). *La mirada crítica cualitativa en Sociología. Una aproximación interpretativa*. Madrid: Fundamentos.
- Álvarez, C. (1987). El juego infantil. En J. Mayor (Coord.). *La psicología en la escuela infantil* (pp. 556-584). Madrid: Anaya.
- Álvarez, M. (1998). *El liderazgo de la calidad total*. Madrid: Escuela Española.
- Anderson, L.W., y Burns, R.B. (1989). *Research in classrooms: the study of teachers, teaching and instruction*. Oxford: Pergamon Press.
- Appell, J.R. (2002). Jeux et jouets *ERES/Spirale*, 24, 63 -70.
- Ariés, P. (1981). *Historia da criança e da familia* (2ª ed. en castellano). Río de Janeiro: Guanabara.
- Aries, P. (1988). *El siglo de la infancia. Una historia social de la vida de la familia*. Madrid: Tauros.
- Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (1997). *El valor de los juguetes y los juegos*. Madrid: Fundación Crecer Jugando.
- Asociación Internacional de ludotecas, (sf). Recuperado de <http://itla-toylibraries.org/home/>
- Ausín, V. (2011). Recursos para la inclusión educativa del alumnado de origen extranjero en España: Diseño y validación. (Tesis doctoral. Departamento de Ciencias de la Educación). Universidad de Burgos, España.
- Ayensa, E. (2010). *Retos de las organizaciones del tercer sector en el modelo de bienestar: implantación de sistemas de gestión de calidad total y compromiso organizativo* (Tesis Doctoral. Departamento de Economía y Empresa. Universidad de La Rioja, España).

- Barbarroja, M.J. (2008). Las ludotecas. *Innovación y Experiencias Educativas*, 13. Recuperado de <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/244575>
- Barnett, L.A. (1998). The adaptive powers of being playful. *Play and Culture Studies*, 1, 97-120.
- Berg, L.E. (1999). Developmental play stages in child identity construction: An interactionist theoretical contribution. *International Journal of Early Childhood*, 31(1), 11.
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa: Guía práctica*. Barcelona: CEAC.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Bogdan, R., y Taylor, S. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bordogna, F. (1983). Juego y conocimiento (1). *Cuadernos de Pedagogía*, 99, 7-10.
- Borja i Solé, M. (1980a). *El juego infantil (organización de las ludotecas)*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Borja i Solé, M. (1980b). Juguetes y desarrollo de la personalidad. *Cuadernos de Pedagogía*, 72, 15-22.
- Borja i Solé, M. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas: enfoque sincrónico y diacrónico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19, 19-41.
- Borja i Solé, M. (2000). *Las ludotecas. Instituciones de juego*. Barcelona: Octaedro.
- Bornstein, M.H., y O'Reilly, A.W. (1993). *The role of play in the development of thought*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Brodin, J., y Bjock-Akesson, E. (1992). Toy Libraries / Lekoteks in a International Perspective. *EuroRehab*, 2, 97-102.
- Brougère, G. (2002). L'enfant et la culture ludique. *ERES/Spirale*, 24, 25-38.
- Brown, S.L. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Penguin.
- Bruner, J. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687-708.
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias: derecho, literatura, vida*. México: Fondo de cultura económica.
- Cabero, J., e Infante, A. (2014). Empleo del método Delphi y su empleo en la investigación en comunicación y educación. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 48, 1-16.
- Cabrelles, M.S. (2013). La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambito educativo (II). *Revista de Folklore*, 371, 30-41.

- Cabrero, G.R. (1989). Orígenes y evolución del Estado de bienestar español en su perspectiva histórica: Una visión general. *Política y Sociedad*, 2, 79-88.
- Caiuby, S. (1989). *Habitação indígena*. São Paulo: Nobel EDUSP.
- Calvo, A.M. (1998). Animación sociocultural en la infancia. La educación en el tiempo libre. En J. Trilla (Coord.), *Animacion sociocultural: Teorías, programas y ámbitos* (pp. 211-221). Barcelona: Ariel.
- Campuzano, G.P. (2016). *Incidencia de las técnicas lúdicas en el proceso de interaprendizaje de los estudiantes de básica media de la escuela Enrique Gil Gilbert de Guayaquil* (Tesis doctoral. Universidad de Guayaquil, Ecuador).
- Cañizares J.M., y Carbonero. C. (2016). *El juego motor en la infancia*. Sevilla: Wanceulen SL.
- Caride, J.A. (1998). Educación del ocio y del tiempo libre. En M. Beas y J. García (Coords.), *Atención a los espacios y tiempos escolares* (pp. 17-31). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Caride, J.A. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio en el desarrollo humano. *Edetania: Estudios y Propuestas Socioeducativas*, 45, 33-54.
- Caride, J.A., Lorenzo, J.J., y Rodríguez, M.Á. (2012). Educar cotidianamente: el tiempo como escenario pedagógico y social en la adolescencia escolarizada. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 20, 19-60.
- Carmona, M., y Villanueva, C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas*. Granada: Universidad de Granada.
- Chiesa, A.A. (16 de junio de 2007). Ludotecas Barriales [Entreda en un blog]. Recuperado de <http://ciba.blogia.com/2007/061601-ludotecas-barriales.php>.
- Coleman J.S., Campbell, E.H., Mcpartland, J., Mood, A., Weinfeld, F., y York, R. (1966). *Equality of educational opportunity*. Washington, DC: US Government Printing Office.
- Colmenares, O., y Saavedra, J.L. (2007). Aproximación teórica de los modelos conceptuales de la calidad del servicio. *Técnica Administrativa*, 6(4). Recuperado de <http://www.cyta.com.ar/ta0604/v6n4a2.htm>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- Cuenca, M. (2011). La fuerza transformadora del ocio. En M. Cuenca, E. Aguilar, C., y Ortega (Coords.), *Ocio para innovar* (pp. 17-82). Bilbao: Universidad de Deusto.

- Cuesta, J.L. (2008). Indicadores de calidad de vida para organizaciones que prestan apoyo a personas con trastorno del espectro autista. (Tesis doctoral. Departamento de Ciencias de la Educación). Universidad de Burgos, España.
- Del Río, M.C., y Martínez, M. (2007). Tendencias en la investigación empírica en el ámbito de la gestión de la calidad. *Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa*, 13(1), 91-102.
- Delgado, B. (2000). *Historia de la infancia*. Barcelona: Ariel.
- Denzin, N.K., y Lincoln, Y.S. (2012). *Manual de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Díez, J. (1982). *Familia-escuela, una relación vital*. Madrid: Narcea.
- Dockett, S. (2001). Thinking About Play, Playing About Thinking. En E. Dau Child's Play: Revisiting Play in Early Childhood Settings. Sydney, Australia: MacLennan Petty.
- Dockrell, J., y Wilkinson, J.E. (1989). Toy libraries: what's in a name?. *Early Child Development and Care*, 49(1), 27-36.
- Dolhinow P.J., y Bishop N. (1970). The development of motor skills and social relationships among primates through play. En J.P. Hill (Ed.), *Minnesota Symposia on Child Psychology*. Vol. 4. (pp. 141-198). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Duque, E.J. (2005). Revisión de los modelos de evaluación de la calidad del servicio. *Revista Innovar*, 25(15), 64-80.
- Eibl-Eibesfeldt, I. (1993). *Biología del comportamiento humano*. Madrid: Alianza.
- Elcano, I.U. (1996). *Análisis comparativo de alternativas de desarrollo tecnológico: Estados Unidos, Japón y Europa*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Elkonin, D.B. (2003). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- Fernandez, M.L. (1979). Jugar es aprender. *Cuadernos de Pedagogía*, 57, 4-9.
- Flaxman, E. (1985). Compensatory Education. En T. Husen y T.N. Post lethwaite (Eds), *The International* (pp. 887-897). Oxford: Pergamon.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Forés, A., y Ligoiz, M. (2009). *Descubrir la neurodidáctica. Aprender desde, en y para la vida*. Barcelona: UOC.
- Fougeyrollas, P. (1971). La familia, comunidad de ocios. En J. Dumazedier, Kaes, Maget, Touraine, Pizzorno, Ripert, Ossipov, Ignatiev, Fougeyrollas, Arents, Raillon, Domenach, y otros. *Ocio y sociedad de clases* (pp. 167-182). Barcelona: Fontanella.

- Fox, R. (1977). *Urban Anthropology: Cities in their Cultural Setting*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Fraguela, R., Lorenzo, J.J., y Varela, L. (2011). Escuela, familias y ocio en la conciliación de los tiempos cotidianos de la infancia. *Revista de Investigación Educativa*, 29(2), 429-446.
- Franco, R. (1989). *Claves para la participación en los centros escolares*. Madrid: Escuela Española.
- Franyo, G.A., y Settles, B.H. (1996). Preschool Lending Libraries: What Works?. *Early Child Development and Care*, 115(1), 65-75.
- Frost, J.L., Wortham, S.C., y Reifel, R.S. (2008). *Play and child development*. New Jersey: Pearson/Merrill Prentice Hall Upper Saddle River.
- Fundación Crecer Jugando. Recuperado de <http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/jugarfamilia-587.pdf>.
- Fundación México Juega (2017). Recuperado de <http://mexicojuega.org.mx/home/promovemos-el-derecho-al-juego/>
- Funlibre (2015). Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Recuperado de <https://www.funlibre.org/documentos/ludotecas/marcoreferencia.htm>
- Gago, F.M. (2006). *La Dirección pedagógica en los institutos de enseñanza secundaria: un estudio sobre el liderazgo educacional*. Madrid: Ministerio de Educación.
- García, M., Quispe, C., y Ráez, L. (2003). Mejora continua de la calidad en los procesos. *Industrial Data*, 6(1), 89-94.
- Garfella, P. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad. *Historia de la Educación*, 16, 133-154.
- Garón, D. (2012). La ludoteca y la importancia del juego en la vida del niño. *Cuadernos de Educación*, 164. Madrid: Santillana.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gento, S. (1994). *Participación en la gestión educativa*. Madrid: Santillana.
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Ginsburg, K.R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Goleman, D. (1996). Emotional Intelligence. Why It Can Matter More than IQ. *Learning*, 24(6), 49-50.

- González, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *Islas*, 45(138), 125-135.
- González, J. (1988). *La pedagogía de Célestin Freinet: contexto, bases teóricas, influencia*. Madrid: Ministerio de Educación.
- Grammer, K., Filova, V., y Fiede, M. (1997). The Communication Paradox and Possible Solutions. En A. Schmitt, (Ed.), *New Aspects of Human Ethology* (pp. 91-120) London/New York: Plenum Press.
- Gray, P. (2009). Play as a foundation for hunter-gatherer social existence. *American Journal of PLAY*, 1(4), 476-522.
- Guba, E. (1983). Criterios de credibilidad en la investigación naturalista. En J. Gimeno y A.I. Pérez Gómez. (Eds.), *La enseñanza: su teoría y su práctica*. (pp. 148-165). Madrid: Akal.
- Guba, E.G., y Lincoln, Y.S. (1981). *Effective evaluation: improving the usefulness of evaluation results through responsive and naturalistic approaches*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Guba, E.G., y Lincoln, Y.S. (1989). *Fourth generation evaluation*. Newbury Park: SAGE Publications.
- Güiteras, À. (2012). La relación entre público y privado en los Servicios Sociales: el papel del Tercer Sector. *Cuadernos de Trabajo Social*, 25(1), 125-132.
- Gunther, B., y Furnham, A. (1998). *Children as consumers*. London: Routledge.
- Harper, L.V. (1970). Ontogenetic and phylogenetic functions of the parent-offspring relationship in mammals. *Advances in the Study of Behavior*, 3, 75-117.
- Hart, R. (1993). *La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica*. Bogotá: UNICEF Ensayos Innocenti. Recuperado de http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/ie_participation_spa.zip
- Henricks, T. (2008). The nature of play: An overview. *American Journal of PLAY*, 1(2), 157-180.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera, M.M. (2002). La técnica de encuesta en investigación social. En F. López y T. Pozo (Coords.), *Investigar en educación social* (pp.107-115). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Hidalgo, L. (2016). Confiabilidad y Validez en el Contexto de la Investigación y Evaluación Cualitativas. *SINOPSIS EDUCATIVA. Revista Venezolana de Investigación*, 5(1-2), 225-243.
- Hofmeister, H., y Edgell, P. (2015). The relevance of place and family stage for styles of community involvement. *Community, Work & Family*, 18(1), 58-78.

- Howard, J. (2010). Early year's practitioners' perceptions of play: An exploration of theoretical understanding, planning and involvement, confidence and barriers to practice. *Educational and Child Psychology*, 27(4), 91-102.
- Hughes, C., y Dunn, J. (1998). Understanding Mind and Emotions: Longitudinal Associations With Mental-State Talk Between Young Friends. *Development Psychology*, 34(5), 1026-1037.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (6ª ed. en castellano). Madrid: Alianza.
- INCONG (2015). *Norma ONG calidad*. Instituto para la calidad de las ONGS. Recuperado de http://www.icong.org/webwp/wp-content/uploads/2014/06/2014_05_Norma_V5-2.pdf
- Issó, D. (2012). *La participación de las familias en la escuela pública española*. (Tesis doctoral. Departamento de Sociología). Universidad de Granada, España.
- Jencks, C.S., Smith, M., Acland, H., Bane, M.J., Cohen, D., Gintis, H., Michelson, S.S. (1972). *Inequality: a reassessment of the effect of family and schooling in America*. New York: Basic Books.
- Juárez, M. (2013). Rescatando el juego en el olvido. *Revista Iberoamerica Rayuela*, 8, 125-132.
- Kamii, C. y De Vries, R. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza: implicaciones de la teoría de Piaget*. Madrid: Visor.
- Keller, M.J., y Weiller, K.H. (1993). Creating meaningful play experiences with children: Linking play theories to practice. En M. Guddemi y T. Jambor (Eds.), *A Right to Play* (pp. 115-123). Little Rock: Southern Early Childhood Association.
- Kuhn, T.S. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Breviarios del Fondo de Cultura Económica.
- Laclau, E. y Mouffe, C. (1987). *Hegemonía y estrategia socialista*. Madrid: Siglo XXI.
- Landeta, J. (1999). *El método Delphi. Una técnica de previsión del futuro*. Barcelona: Ariel.
- Lavega, P., y Rovira, G. (1999). Hacia un análisis contextualizado de los juegos tradicionales/populares. *INEFC. 9. Comunicación* presentada en el 4º Congreso en ciencias de la actividad física, el deporte y la recreación. INEFC Lleida.
- Lazaro, L.A. (1995). Radiografía del juego en el marco escolar. *Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias*, 51(3), 7-22.
- Lee, C.M. (1990). *The growth and development of children* (4ª ed.). Londres: Longman Publishing Group.

- Linaza, J.L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón*, 65(1), 103-118.
- Linaza, J.L., y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- Lincoln, Y.S., y Guba, E.G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Lindsay, J.R., y Evans, J. (2008). *Administración y control de la calidad*. México: CengageLearning.
- Loizos, C. (1967). Play Behaviour in Higher Primates. A Review. En D. Morris (Ed.), *Primate Ethology*. Chicago: Aldine.
- López, R.E., y Deslauriers, J.P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social. *Margen: Revista de Trabajo Social y Ciencias Sociales*, 61, 2-19.
- Luengo, F., y Moya, J. (2008). *Escuela, familia, comunidad: claves para la acción*. Bilbao: Wolters Kluwer.
- Luna, P., Infante, A., y Martínez, F.J. (2006). Los Delphi como fundamento metodológico predictivo para la investigación en sistemas de información y tecnologías de la información (IS/IT). *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 26, 89-112.
- María, M.L. (1985). *La actividad lúdica en la edad preescolar. Su influencia en la educación cognitiva*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Marín, I. (25 agosto del 2012). *Identidades lúdicas de todos los tiempos y culturas*. Jornada académica, lúdica y cultural organizada por la Asociación IPA Argentina. Recuperado de <http://www.immamarin.com/2013/06/cual-es-el-rol-del-adulto-en-el-juego-de-los-ninos/>.
- Martín, M. (2001). *La calidad educativa en un mundo globalizado: intercambio de experiencias y perspectivas*. Alcalá: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.
- Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Martínez, J.L. (1993). El modelo etológico y la psicología evolutiva. *Aula*, 5, 23-31. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3271>
- Mead, G. (1991). La Génesis del self y el control social. *Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 55, 165-186.
- Mèlich, J.C. (1994). *Del extraño al cómplice: La educación en la vida cotidiana*. Barcelona: Anthropos.

- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Mieles, M.D., Tonon, G., y Alvarado, S.V. (2012). Investigación cualitativa: el análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Univérsitas Humanística*, (74), 195-225.
- Monroy, A., y Saez, G. (2012). Las ludotecas, importancia y funciones en el desarrollo de la actividad física del niño. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 164. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd164/las-ludotecas-importancia-y-funciones.htm>.
- Monroy, M. (2003). La danza como juego, el juego como danza. Una pregunta por la pedagogía de la danza en la escuela. *Educación y Educadores*, 6, 159-167.
- Montañés, M. (2014). *Metodología y técnica participativa*. Barcelona: UOC.
- Moral, C. (2006). Criterios de validez en la investigación cualitativa actual. *RIE, Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 147-164.
- Mos, L.P., y Boodt, C.P. (1991). Friendship and play: An evolutionary-developmental view. *Theory and Psychology*, 1(1), 132-144.
- Mucchielli, A. (2001). *Diccionario de Métodos Cualitativos en Ciencias Humanas y Sociales*. Madrid: Síntesis.
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. (Tesis doctoral. Departamento de educación física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España).
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Negre, P. (1993). *El ocio y las edades: estilo de vida y oferta lúdica*. Barcelona: Herder.
- Neumann, R., Parry, S., y Becher, T. (2002). Teaching and learning in their disciplinary contexts: A conceptual analysis. *Studies in higher education*, 27(4), 405-417.
- Norbeck, E. (1974). Anthropological views of play. *American Zoologist*, 14(1), 267-273.
- Noreña, A.L., Alcaraz, N., Rojas, J.G., y Rebolledo, D. (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*, 12(3), 263-274.
- Novella, A., Agud, I., Berñe, A.L., y Trilla, J. (2013). El concepto de ciudadanía construido por jóvenes que vivieron experiencias de participación infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 65(3), 93-108.
- Ortega, F. (2008). El método Delphi, prospectiva en ciencias sociales. A través del análisis de un caso práctico. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 64, 31-54.

- Ortega, R. (1998). El juego y el juguete en los temas transversales: escenarios de juego y educación para la convivencia. En FEJU, AIJU, AEFJ, *I Jornadas sobre el desafío del juguete en el siglo XXI: la escuela, el juego y el juguete* (pp. 87-96). Valencia: AIJU
- Ozanne, L.K., y Ozanne, J.L. (2011). A child's right to play: the social construction of civic virtues in toy libraries. *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(2), 264-278.
- Panksepp, J. (2007). Can PLAY diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain?. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 16(2), 57-66.
- Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J.A. Moreno Murcia (Coord.), *Aprendizaje a través del juego* (pp. 11-31). Malaga: Aljibe.
- Parra, J.M. (2004). La participación de los padres y de la sociedad circundante en las instituciones educativas. *Tendencias Pedagógicas*, 9, 165-187.
- Payá, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. (Tesis doctoral. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación. Universidad de Valencia, España).
- Pellis, S., Pellis, V., y Bell, H. (2010). The function of play in the development of the social brain. *American Journal of PLAY*, 2(3), 278-298.
- Pérez, G. (1988). El ocio y el tiempo libre: ámbitos privilegiados para la educación. *Comunidad Educativa*, 161, 6-9.
- Pérez, R. (1990). *¿Existe el método científico?: historia y realidad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Perinat, A. (1980). Contribuciones de la etología al estudio del desarrollo humano y socialización. *El Basilisco*, 11, 27-34.
- Périno, O. (2002). Le bébé, le jeu et la ludothèque. *Spirale*, 24(4), 76-79.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño* (1ª ed. en castellano). México: Fondo de Cultura Económico.
- Piaget, J. (1967). *Seis estudios de psicología* (1ª ed. en castellano). Barcelona: Seix Barral.
- Piaget, J. (1974). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Pinto, L. (1993). Experiencia vivida y exigencia científica de la objetividad. En P. Champagne, R. Lenoir, D. Merllié y L. Pinto, (Coords.), *Iniciación a la práctica sociológica* (pp. 13-56). México: Siglo XXI.

- Programa Toy Loan (2015). Recuperado de http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/calendar-of-events/!ut/p/b1/hY7LDolwEEW_hS-YGagFliURplhViSjdmJoYUuWxMX6_6A6IYVZ3knMfoKHilYUMacXgArozb1ubl-0703x_za8xliYqKlxc4FCFZJOQUbcxwGoRkBexpgeycujxHeDkpb8EnTd9Leh6gx6As-zfgD-OYHThGQ7SKH2USbLAzLpLQCczTaMBrsZwW7Tt3dodRM8bfpgwnE-6EH_aw!!/dl4/d5/L0IDUmITUSEhL3dHa0FKRnNBLzRKVXFQSEhL2Vz/
- Puig, J.M., y Trilla, J. (1987). *Pedagogía del Ocio*. Barcelona: Laertes.
- Racionero, L. (1983). *Del paro al ocio*. Barcelona: Anagrama.
- Reyes, N. (2012). *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. (Tesis doctoral. Departamento de Pedagogía. Universidad de Granada, España).
- Reyes-Navia, R.M. (1998). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Bogotá: Magisterio.
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Rodríguez, M., Vila, R., y Freixa, M. (2008). Barreras de género y actitudes hacia las redes sociales en alumnado universitario de las facultades de educación. *Revista de Investigación Educativa*, 26(1), 45-72.
- Ruiz, J.I. (1994). Ocio y estilos de vida. En M. Juárez (Dir), *V Informe Sociológico sobre la situación social en España* (vol. 2, pp. 1881-2074). Madrid: Fundación Foessa.
- Ruiz, J.I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Santamaría, R., y Mejías, A. (2013). Análisis de la calidad de los servicios académicos: estudio de caso en Universidad Venezolana. *Ingeniería Industrial. Actualidad y Nuevas Tendencias*, III (11), 67-74.
- Santos, M.A. (1999). *El crisol de la participación*. Málaga: Aljibe.
- Saracho, O., y Spodek, B. (2003). Understanding play and its theories. En O. Saracho y B. Spodek (Eds.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education* (pp.1-20). Greenwich: Information Age Publishing.
- Secadas, F. (1988). *Escala observacional del desarrollo*. Madrid: TEA.
- Segovia, N. (2015). *Cuadernos de calidad*, II, 25-28.

- Singer, J., y Singer, D. (2005). Preschoolers' imaginative play as precursor of narrative consciousness. *Imagination, Cognition and Personality*, 25(2), 97-117.
- Soker, Z. (1993). Playing and learning: What do children really want to leard through playing? *Megamot*, 34(4), 497-520.
- Solsona, M., y Treviño, R. (1990). *Estructuras familiares en España*. Madrid: Ministerio de Asuntos sociales, Instituto de la Mujer.
- Soto, A. (2005). *Transición y cambio en España*. Madrid: Alianza.
- Sutton-Smith, B. (1978). *Die dialektik des spiels*. Schorndorf: Hoffmann.
- Sutton-Smith, B. (2008). Play theory: A personal journey and new thoughts. *American Journal of PLAY*, 1(1), 80-123.
- Symeou, L. (2006). Capital cultural y social: ¿qué podemos aprender para investigar y reforzar la colaboración entre familia y escuela? *Cultura y Educación*, 18(3-4), 219-229.
- Taylor, S.J., y Bogdan, R. (2010). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Tonucci, F., y Rissotto, A. (2001). Why Do We Need Children's Participation? The Importance of Children's Participation in Changing the City. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 11, 407-419.
- Torrego, L. (2014). ¿Investigación difusa o emancipatoria? Participación e inclusión en investigación educativa. *MAGIS, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 7(14), 113-124.
- Touraine, A. (1984). Les mouvements sociaux: objet particulier ou problème central de l'analyse sociologique?. *Revue Française de Sociologie*, 1, 3-19.
- Treviño, R., Vidal, E., y Devolder, D. (2007). *Factores e indicadores de vulnerabilidad en la conciliación de empleo y familia*. Madrid: Ministerio de Trabajo e Inmigración.
- Trilla, J. (1998). Educación y tiempo libre: cuestiones generales. En *Enciclopedia práctica de la Pedagogía*, (vol. IV, pp.335-396). Barcelona: Planeta.
- Valdemoros, M.Á., Ponce de León, A., Sanz, E., y Caride J.A. (2014). La influencia de la familia en el ocio físico-deportivo juvenil: nuevas perspectivas para la reflexión y la acción. *Arbor*, 190(770), 192.
- Valentino, K., Cicchetti, D., Toth, S.L., y Rogosch, F.A. (2011). Mother-child play and maltreatment: A longitudinal analysis of emerging social behavior from infancy to toddlerhood. *Developmental psychology*, 47(5), 1280-1294.

- Vallotton, C.D., y Ayoub, C. (2009). Symbols Build Communication and Thought: The Role of Gestures and Words in the Development of Engagement Skills and Social-emotional Concepts during Toddlerhood. *Social Development*, 19(3), 601-626.
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience*. Londres: Althouse.
- Vandenberg, B. (1978). Play and development from an ethological perspective. *American Psychologist*, 33(8), 724-738.
- Vial, J. (1988). *Juego y educacion. Las ludotecas*. Madrid: Akal.
- Vygotsky, L.S. (1966). The role of play in development. En L.S. Vygotsky, *Mind in Society: The development of higher mental processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1977). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La pléyade.
- Walker, R. (1989). *Métodos de investigación para el profesorado*. Madrid: Morata.
- Weber, E. (1969). *El problema del tiempo libre. Estudio antropológico y pedagógico*. Madrid: Editorial Nacional.
- Welsh, M., y Bailey, J. (2010). *Potential and Possibilities: Model for Providing Children with Disabilities. Access to Benefits of Play Experiences*. Chicago: The National Lekotek Center.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Whiterbread, D., Basilio, M., Kuvalia, M., y Verna, M. (2012). *The importance of play*. A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. Brussels: Toys Industries for Europe. Recuperado de <https://www.toyindustries.eu/resource/importance-play-report/dr-david-whitebread-the-importance-of-play-final/>

REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Resolución 44/25 de la Asamblea General de las Naciones Unidas “Convención sobre los derechos del niño” A/RES/44/25 (20 de noviembre de 1989), disponible en: <http://undocs.org/es/A/RES/70/1>

Resolución 1386 (XIV) de la Asamblea General de las Naciones Unidas “Declaración de los derechos del niño” (20 de noviembre de 1959), disponible en: [http://undocs.org/es/A/RES/1386\(XIV\)](http://undocs.org/es/A/RES/1386(XIV))

Decreto por el que se regula las ludotecas como centros de servicios sociales y se establecen sus requisitos. (Decreto 354/2003, 16 de septiembre). *Diario Oficial de Galicia*, núm. 187, 2003, 26 de septiembre.

Decreto por el que se regulan las ludotecas en la Comunidad Autónoma de Cataluña (Decreto 94/2009, 9 de junio). *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, núm. 5401, 2009, 16 de junio.

Resolución 70/1 de la Asamblea General de las Naciones Unidas “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible” A/RES/70/1 (25 de septiembre de 2015), disponible en: <http://undocs.org/es/A/RES/70/1>

Ley de Medidas de Apoyo a las Familias de la Comunidad de Castilla y León (Ley 1/2007, 7 de marzo). *Boletín Oficial de Castilla y León*, núm. 52, 2007, 14 de marzo. Referencia: BOCYL-D-14032007-1.

Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (Ley Orgánica 1/1990, 3 de octubre). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 238, 1990, 4 de octubre. Referencia: BOE-A-1990-24172.

Ley Orgánica de Reforma Universitaria (Ley Orgánica 11/1983, 25 de agosto). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 209, 1983, 1 de septiembre. Referencia BOE-A-1983-23432

Ley Orgánica Reguladora del Derecho a la Educación (Ley Orgánica 8/1985, 3 de julio). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 159, 1985, 4 de julio. Referencia: BOE-A-1985-12978.

APÉNDICES

APÉNDICE 1: ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Síntesis de las teorías clásicas sobre el juego.....	30
Tabla 2.	Síntesis de las teorías modernas sobre el juego.	31
Tabla 3.	Tabla resumen de los modelos de ludotecas existentes actualmente.....	59
Tabla 4.	Beneficio del juego familiar para los padres.	77
Tabla 5.	Beneficios del juego familiar para el el niño.....	77
Tabla 6.	Competencias familiares desarrolladas a través del juego.....	98
Tabla 7.	Principios inspiradores de la Norma ONG2015 (INCONG, 2015).....	105
Tabla 8.	Categorías y subcategorías.....	153
Tabla 9.	Tipo de familia.....	156
Tabla 10.	Relación entre sexo y la formación.....	185
Tabla 11.	Tiempo de permanencia en el servicio.....	186
Tabla 12.	Horas de contratación de los ludotecarios.	187
Tabla 13.	Funciones desempeñadas por ludotecarios.	188
Tabla 14.	Formación de los ludotecarios en Juego Infantil.	190
Tabla 15.	Formación de los ludotecarios en participación.	191
Tabla 16.	Papel de las familias en las ludotecas.	193
Tabla 17.	Desarrollo de programas de participación familiar entre usuarios.....	193
Tabla 18.	Desarrollo de programas específicos de fomento y participación familiar en la ludoteca.....	193
Tabla 19.	Tipo de participación familiar.	194
Tabla 20.	Conocimiento de los ludotecarios de experiencias de participación familiar.....	194
Tabla 21.	Utilización de medios de difusión de la información.	195
Tabla 22.	Realización de catálogos como difusores de la información.	195
Tabla 23.	Existencia de programas informativos.	196
Tabla 24.	Desarrollo de servicios, programas o actividades en las que se promueve la participación familiar desde la organización que gestiona la ludoteca.....	196
Tabla 25.	Diseño de programas en función de análisis de necesidades familiares.....	196
Tabla 26.	Diseño de programas de formación e información sobre el juego ofertados desde la entidad gestora.	197
Tabla 27.	Creación de mecanismos de evaluación de los procesos de participación familiar.....	197
Tabla 28.	Creación de catálogos utilizando las TIC.	198
Tabla 29.	Existencia de servicio de préstamo.	198

Tabla 30.	Desarrollo de talleres, iniciativas dinamizadoras de las relaciones familiares.....	199
Tabla 31.	Información sobre actividades lúdicas en otros lugares geográficos.....	199
Tabla 32.	Formación sobre participación familiar que beneficie al servicio.	200
Tabla 33.	Desarrollo de actividades de difusión y colaboración con centros sociales para difundir los recursos del servicio.....	200
Tabla 34.	Desarrollo de programas para reforzar las interacciones familiares mediante iniciativas externas a la ludoteca.	201
Tabla 35.	Utilización de las TIC como medio de difusión y acceso a la información.....	201
Tabla 36.	Utilización de las TIC para difundir la información y facilitar la participación familiar.....	202
Tabla 37.	Utilización de las TIC para potenciar la información.....	202
Tabla 38.	Desarrollo de acciones de formativas dirigidas a las familias para informar sobre la importancia que posee el juego en la vida familiar.....	203
Tabla 39.	Desarrollo de planes de formación anual propuestos por los trabajadores.	203
Tabla 40.	Desarrollo de mecanismos de evaluación del servicio.	203
Tabla 41.	Temas posibles de investigación.	204
Tabla 42.	Comparativa de los ámbitos y objetivos iniciales con los resultantes en el primer envío.	216
Tabla 43.	Criterios de valoración de cada indicador.	240
Tabla 44.	Gráfico de situación de la organización.	242
Tabla 45.	Gráfico de resultados.	244
Tabla 46.	Puntuación global de la organización.	245

APÉNDICE 2: INDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Modelo Europeo de ludoteca (Lekotek).	54
Figura 2.	Modelo Europeo de ludoteca (Toy Library)	54
Figura 3.	Modelo Americano de ludoteca (Toy Loan).	56
Figura 4.	Modelo Latino-Mediterráneo de ludoteca.	58
Figura 5.	Funciones que cumplen las ludotecas en relación con los niños.....	69
Figura 6.	Funciones que cumplen las ludotecas en relación con los padres.....	76
Figura 7.	Ámbitos de compensación sobre los que incide una ludoteca.....	79
Figura 8.	Edad de los participantes.....	155
Figura 9.	Familias de origen de los participantes.....	156
Figura 10.	Nivel de estudios de padres/madres entrevistados.	157
Figura 11.	Trabajo de los padres y las madres entrevistados.	157
Figura 12.	Número de horas de juego infantil entre iguales.	160
Figura 13.	Número de horas de juego familiar.	160
Figura 14.	Miembro familiar más implicado en el juego infantil.	161
Figura 15.	Franjas de edad de los participantes.	184
Figura 16.	Sexo de los encuestados.	185
Figura 17.	Relación entre la edad y la formación de los ludotecarios.....	186
Figura 18.	Experiencias participativas.	188
Figura 19.	Formación de los ludotecarios en participación y experiencias participativas.....	192
Figura 20.	Fases del diseño de la guía a través de la técnica Delphi.	205
Figura 21.	Ámbitos de la guía previa al desarrollo de la aplicación de la técnica Delphi.....	206

APÉNDICE 3: ANEXO EN EL CD

Anexo I-CD: guía previa de indicadores de calidad centrada en fomentar la implicación de las familias en las ludotecas.

Anexo II-CD: guion de entrevista.

Anexo III-CD: guion de cuestionario.

Anexo IV-CD: consentimiento informado.

Anexo V-CD: transcripciones de entrevistas.

Anexo VI-CD: análisis de entrevistas.

Anexo VII-CD: análisis de cuestionarios de la técnica Delphi.

