



# MUSEO DEL JUEGO

## LAS LUDOTECAS DEPORTIVAS: UNA ALTERNATIVA PARA EL OCIO DEL SIGLO XXI

Autores: **Jesús Martínez del Castillo<sup>1</sup>**, **José Emilio Jiménez-Beatty<sup>2</sup>**  
Inef- Universidad Politécnica de Madrid, <sup>2</sup>Universidad de Alcalá, España.



### **RESUMEN**

Los diferentes estudios realizados parecen revelar en el contexto de la globalización, un ocio crecientemente consumista, comercializado, y frecuentemente pasivo e inactivo en estos comienzos de siglo. Frente a esta tendencia se ha investigado exploratoriamente en esta ponencia, la alternativa de las ludotecas deportivas y no sólo socioculturales, como una iniciativa más dentro del modelo canadiense de “Vivir activamente el ocio” y de una nueva concepción urbanística del deporte y las ciudades del siglo XXI. Los resultados provisionales parecen sugerir la validez de este nuevo tipo de espacio y servicio deportivo, para contribuir junto a otras medidas en posibilitar un ocio activo, re-creador y saludable.

**Palabras clave:** ludotecas, ocio, actividad física, juego, deporte.

### **ABSTRACT**

Different studies seem to show in the context of globalisation, increasingly commercialised consumer leisure activities which are frequently passive and sedentary at the beginning of the 21st century. In the face of this tendency the present paper has carried out some exploratory research on the alternative of sports, and not just sociocultural, toy libraries, as just one more initiative in the context of the Canadian model of “Active Living”, and of a new urbanistic concept of sport and the cities of the 21st century. The provisional results seem to suggest the validity of this new type of area and sports service, to contribute with other measures to provide opportunities for healthy recreational active leisure.

**Key words:** toy libraries, leisure, physical activity, play, sport.



### INTRODUCCIÓN. TENDENCIAS Y PROBLEMAS EN EL OCIO DE COMIENZOS DE SIGLO.

En la Carta Internacional de la Educación en el Ocio (1994), de la WLRA (World Leisure and Recreation Association) y la ELRA (European Leisure and Recreation Association) se recogen además de las potenciales aportaciones del ocio como fuente de salud, calidad de vida y desarrollo, las profundas transformaciones económicas y sociales que están teniendo lugar en muchas sociedades del mundo, con los consiguientes cambios en la cantidad y pautas del tiempo libre disponible a lo largo de la vida de los individuos. Se expone asimismo que muchas sociedades se caracterizan por un incremento de la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física, la falta de creatividad y la alienación en el día a día de las personas.

A estos rasgos cabría añadir según Lynch (2001) que la cultura de consumo del ocio comercial está firmemente integrada en el mundo contemporáneo de forma omnipresente, si bien cabe recordar las diferentes dimensiones del ocio en las sociedades rurales (Rebollo, 2003). Entre otros ejemplos de ocio comercial y consumista, Lynch cita: las videoconsolas de juego electrónico; la ropa deportiva de marcas como Nike o similares; las máquinas tragaperras; el entretenimiento comercial que se encuentra en el cine, los videoclubes, o Internet; el amplio número de compras no esenciales, bien en centros comerciales o por correo o Internet... Para Lynch hay dos aspectos claves en la actual expansión del ocio consumista:

- a) *La insaciabilidad del deseo*, propiciada por las industrias del ocio, las cuales tratan a través de la obsolescencia planificada y la correspondiente publicidad de sus nuevos productos o servicios, de crear nuevas apetencias y deseos de consumo en un ciclo sin fin.
- b) *La globalización-homogeneización del ocio consumista*, impulsada por los actuales procesos de globalización económica-financiera y del consumismo propiciado por las multinacionales.
- c)

Las consecuencias de estas tendencias suelen conllevar efectos nocivos en las diferentes dimensiones de la persona a lo largo de su ciclo de vida, y ya desde la infancia. Así Tonucci en su obra "*La soledad del niño*" (1994), señala entre otros efectos como hasta hace pocos años, el tiempo del niño estaba claramente dividido entre el tiempo formal (el de las obligaciones) y el tiempo informal, que era el tiempo restante, el del placer que podía ser autoadministrado sin obligaciones, sin controles: "*Era el tiempo del juego, de la*



*autonomía, del riesgo... Hoy este tiempo libre ha desaparecido, ha sido substituido por otras escuelas, por otros deberes, por otras obligaciones: la clase de inglés, de guitarra...”.*

Estas tendencias son rechazadas generalmente por todos los movimientos o instituciones relacionados con el tiempo libre y la animación sociocultural, como plantean Trilla y Puig (2000). Para ambos autores dicho rechazo está frecuentemente justificado por los contenidos predominantes en esos tipos de ocio. Pero lo que no está justificado para Trilla y Puig, es que este rechazo se traduzca únicamente en el olvido, que se resuelva con una marginación alta y a la vez ingenua (2000: 168-169): *“No parece razonable que cuando los monitores de un club infantil piensen sobre el juego de los niños, se olviden de que existe toda una industria montada alrededor de la actividad lúdica infantil... Agrade o no, la realidad del ocio se relaciona cuantitativamente mucho más con las agencias de viajes y máquinas electrónicas de juego que con centros excursionistas y ludotecas...En este marco infraestructural tan poderoso, la capacidad de la pedagogía del ocio es ciertamente reducida; lo que no puede hacer, en cualquier caso, es ignorar la realidad de su marco de intervención”.*

Esta idea de no ignorar, ni olvidar, sino todo lo contrario, identificar los complejos factores y procesos intervinientes en el ocio consumista, así como las posibles alternativas son también señaladas por Cuenca (2000) al plantear las dos posibles orientaciones o direcciones dinámicas del ocio: negativa y positiva. Y también por Lynch, quien apoya el diagnóstico crítico de Schor y la validez de sus propuestas y programas para romper el ciclo desenfrenado de trabajo y gasto, y en consecuencia superar la ética del ocio como consumo. Para Schor (1992) estos problemas están modelados por la historia, por contextos estructurales sociales y psicológico / culturales son complejos. En consecuencia requieren soluciones profundas y complejas que presten atención a múltiples ámbitos y factores: en el ámbito normativo y legislativo; en el cambio cultural en las organizaciones; en el ámbito individual de revalorización y transformación de las necesidades, apetencias y deseos; en el ámbito sindical de resistencia al aumento de las horas de trabajo, solicitando recompensas de tiempo en vez de dinero; en el ámbito de la investigación, publicidad y promoción para desarrollar una idea clara del valor y beneficio del ocio, etc. A partir de lo cual, Lynch (2001: 190) concluye que la solución a los problemas del sobreconsumo y del ocio limitado deben encontrarse en múltiples contextos y caminos de acción.

En el campo específico de la actividad física y el deporte es conocido el ya clásico esquema planteado por Cagigal (1975:63-67), según el cual, el deporte de nuestro tiempo, que en su origen era juego,



ejercicio físico y competición, puede ser observado y representado en dos líneas divergentes (deporte-espectáculo y deporte-práctica), que condicionadas por diferentes factores, están llamadas a tener funciones y papeles diferentes en la sociedad, ofreciendo al hombre de hoy, a su vez, diferentes valores, realidades principales o funciones básicas:

- *en el deporte-espectáculo*, cabe citar ocio pasivo, contacto social, profesión, trabajo, rendimiento (resultado), política.
- *en el deporte-práctica*, serían ocio activo, higiene-salud, desarrollo biológico, esparcimiento, educación, pausa en el tecnicismo, relación social, superación.

En estos últimos años cabe mencionar entre otros enfoques interesantes de materialización del impulso al deporte-práctica preconizado por Cagigal, el modelo canadiense “*Vivir activamente el ocio*” (Levy, 2002). Dicho modelo, fuertemente relacionado con otros modelos (como el del Life-Span: Ciclo vital, recomendado por Oña, 2002) o propuestas (como las efectuadas para las ciudades posmodernas del siglo XXI, por Rebollo, Simoes y Latiesa, 2002) es un modelo integrado de estilo de vida, que valora e incorpora todo tipo de actividad física de ocio en la vida cotidiana (Levy, 2000: 123). Conlleva un profundo cambio en la forma en que los canadienses intentan permanecer saludables a través de sus actividades de ocio y de la vida cotidiana, pasando del enfoque “para presumir hay que sufrir” hacia un modelo de actividad física más comunitario y natural y menos competitivo. Según Levy, los responsables de la actividad física en Canadá han empezado a entender que no es suficiente con decir a las personas que estén activas. El modelo “*Vivir activamente el ocio*” significa vivir activamente en la propia comunidad y crear los entornos culturales, sociales y físicos que fomenten la actividad física. Ello conlleva y requiere un conjunto de serios compromisos de “*los líderes y animadores sociales de las comunidades – tanto si son políticos, organizadores de trabajos comunitarios, padres, estudiantes, jóvenes, adultos mayores, empresarios, empleados, líderes religiosos o trabajadores sanitarios...Asimismo, deben crear y apoyar las habilidades de las personas para evaluar sus necesidades e intereses, y desarrollar políticas basadas en la comunidad y oportunidades e iniciativas para satisfacer dichas necesidades. Las comunidades que practican el modelo – Vivir Activamente el Ocio – tienen sus propias opciones de actividad física para todo tipo de habilidades y todo tipo de edades*”.

Por otro lado, Cagigal ante los preocupantes signos de evolución del deporte y la sociedad tecnológica de finales de siglo, planteaba en uno de los trabajos prospectivos de su última etapa, (1981: 86): “*Para ese decisivo paso de recuperación de la libertad humana frente a la esclavitud de la tecnología*



*extracerebralizada; para el regreso al hombre completo, a la inteligencia activa, el deporte – naturalmente regenerado en toda su dimensión humanística- puede jugar un importante papel. Puede significar una reludificación del hombre. Claro que lo primero que habría de reludificarse sería el propio deporte”*. En ese sentido cabe recordar como indicador indirecto de que el problema señalado por Cagigal sigue probablemente vigente, que en el último Censo Nacional de Instalaciones Deportivas en España, de las 66.352 instalaciones censadas solo 12036 contaban con áreas o dotaciones específicas para el juego infantil - y de ellas casi 4.000 correspondían a centros de enseñanza – (Martínez del Castillo, 1998: 68-72). Y ello a pesar de que la importancia antropológica, biológica, psicológica y social del juego en general y del juego en movimiento en particular, ha quedado ya suficientemente acreditada, tanto por los clásicos, Huizinga, Caillois, Piaget... como por los investigadores contemporáneos en las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, entre otros: Oña, 1983; Fraile, 2001; García Montes, 1999; Martínez Gámez, 1995; Palacios, 1998.

Pues bien, en este contexto de tendencias, problemas y alternativas al ocio consumista y pasivo del siglo XXI, el objeto de esta ponencia consiste en investigar con carácter exploratorio, el potencial, la validez de las ludotecas deportivas, como una iniciativa más a añadir al entramado de propuestas y vías de actuación sugeridas en la literatura proclive al ocio activo, liberador y saludable.

### **METODOLOGÍA**

El diseño metodológico ha partido de un enfoque cualitativo, empleando como métodos o estrategias de investigación la observación documental y el estudio de casos.

Las técnicas cualitativas aplicadas para la obtención de datos, han sido:

- observación de fuentes documentales sobre las ludotecas, especialmente las Actas de los congresos internacionales y españoles, celebrados hasta la fecha.
- observación no participante de una muestra (conceptual) de seis ludotecas del universo de ludotecas existentes en la Comunidad de Madrid, durante febrero, marzo y abril de 2003.
- entrevistas abiertas individuales a ludotecarios (2), padres (10) y niños usuarios (10) de la ludoteca del polideportivo municipal de Alcobendas, ubicado en la Comunidad de Madrid, en marzo de 2003.



### **RESULTADOS**

#### ***Las ludotecas: Nacimiento, evolución, modelos y características***

El concepto de Ludoteca es todavía objeto de debate en los diferentes congresos internacionales y nacionales (Santos, 2002; Castro, 2001) y no existe todavía consenso en torno a él, pues está muy relacionado con las orientaciones y contenidos reales impulsados desde cada ludoteca. En su acepción más generalizada, una ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños, juguetes y otros materiales lúdicos, bien para utilizarlos en el mismo equipamiento, o para tomarlos prestados durante un tiempo (Aguirre, 1984a; Chiaroto, 1991; Marín, 2001). Con fines orientativos antes de continuar, podría decirse que muchas ludotecas son al juguete y el juego, lo que las bibliotecas al libro y la lectura.

Parece existir acuerdo en considerar que la primera ludoteca surgió en Los Angeles en 1934, si bien su creación y desarrollo en diferentes países tuvo lugar después y a partir de la Declaración de los Derechos del Niño de 1959, que en su Principio 7c establece: *“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines que persigue la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”*. En Europa comenzaron a ser creadas primero en la década de los sesenta en los países escandinavos (Dinamarca, Suecia, Noruega) y Gran Bretaña. Ya en la década de los setenta iniciaron su andadura en diferentes países centroeuropeos (Alemania, Bélgica, Francia, Luxemburgo, Holanda y Suiza) y en los ochenta en países como Italia, España y Portugal.

Hasta la fecha se han celebrado nueve congresos internacionales de ludotecas, el primero en Londres en 1978 y el último tuvo lugar en Lisboa (Santos, 2002). La ITLA (Asociación Internacional de Ludotecas) fue creada en el Congreso de Turín de 1990 y entre sus competencias se encuentra impulsar y organizar el congreso internacional cada tres años.

Como avanzábamos si bien la mayoría de las ludotecas tienen un denominador común, el deseo de luchar por la salvaguarda del derecho del niño a jugar y por la defensa de juguetes potenciadores del desarrollo infantil y no peligrosos, en el transcurso de los diferentes congresos se constata que el término ludoteca puede designar realidades muy distintas. En un primer ensayo de clasificación, pueden apreciarse dentro de la amplia variedad de ludotecas existentes, tres modelos claramente diferenciados (Chiaroto, 1991; Fuchs, 2002; Santos, 2002):



- el modelo orientado hacia la ludoterapia con niños discapacitados (predominante en los países nórdicos y norte de América),
- el modelo orientado hacia la animación socio-cultural (predominante en Bélgica, Francia, Italia, Portugal, España),
- el modelo orientado hacia la autocreación de juguetes (predominante en países en vías de desarrollo).

En el caso de España las ludotecas pioneras iniciaron su andadura a finales de los setenta, si bien fue en la década de los ochenta y sobre todo de los noventa, cuando han tenido un considerable crecimiento. Hasta la fecha se han celebrado siete congresos nacionales de ludotecas: el primero tuvo lugar en Madrid, en 1983, en el marco de Juvenalia; y el último en Tenerife (Castro et al., 2001). Como avanzábamos, la mayoría de las ludotecas en España se inscriben en el modelo orientado hacia la animación socio-cultural, excepto contados casos como la Ludoteca de Alcobendas que incorpora además la animación socio-deportiva; o la Ludoteca de la Ciudad Deportiva Gran Canaria (Instituto Insular de Deportes – Cabildo de Gran Canaria). También comienza a emerger una tendencia de incorporar ludotecas y ludoterapia a niños hospitalizados, especialmente en la Comunidad de Valencia. De las ponencias, casos y debates expuestos en los congresos nacionales, así como en la muestra observada en la Comunidad de Madrid, parecen observarse dentro de la orientación general de animación socio-cultural, dos modelos fuertemente diferenciados y generadores de intensos debates entre los ludotecarios:

- el modelo que podría etiquetarse como el modelo “academia”, en el cual los niños deben inscribirse previamente, como si fuera una clase extraescolar más, unos días y horas concretos de la semana para poder acudir a jugar con los juguetes disponibles o realizar las actividades lúdicas o talleres programados en una sala o local cerrado (normalmente los padres no pueden participar).
- el modelo que podría denominarse como el modelo “libre”, en el cual los niños se inscriben en la ludoteca, y luego acuden a jugar cuando quieren (dentro de los horarios de apertura previstos; si lo desean con sus amigos) y una vez allí, optan en libertad por jugar con los juguetes y materiales lúdicos disponibles (con sus padres, si éstos y ellos lo desean) y/o llevarse en préstamo alguno de los juguetes. En el caso de las ludotecas con más espacios y recursos humanos, también pueden elegir entre diferentes espacios lúdicos





(aparte de la sala de préstamo de juguetes) y actividades lúdicas programadas para cada día.

-  
Por otro lado, la búsqueda bibliográfica efectuada en Sport Discus en torno a las ludotecas (toy libraries) produjo sólo 38 registros, todos ellos en torno a diferentes juguetes y objetos lúdicos, pero ninguno hacía referencia a investigaciones en torno a las ludotecas deportivas, o al menos en torno a la actividad física en las ludotecas.

Respecto a los Congresos Internacionales de Ludotecas, han sido muy escasas las contribuciones referidas al campo de las ludotecas y la actividad física. Tan sólo la comunicación de Aguirre en el Congreso de Turín (1993), tenía por objeto específico plantear la actividad física y el juego motor en las ludotecas, proponiendo la creación de ludotecas en centros deportivos. Y en el último congreso celebrado (Santos, 2002), solo pueden reseñarse la comunicación de Andrade y Brito en torno a la recuperación de los juegos deportivos populares como contenido de la pedagogía del movimiento humano; y la comunicación de Sarmento en torno a los espacios lúdicos y el medio acuático.

Tampoco ha habido un mayor número de contribuciones en los Congresos Nacionales celebrados en España. De hecho sólo pueden reseñarse del último Congreso (Castro, 2001), las referencias hechas por Marín en su panel, sugiriendo la conveniencia de crear ludotecas también en los polideportivos (al igual que Aguirre en Congresos anteriores); y la comunicación de Navarro, en torno al censo de ludotecas efectuado en Andalucía, donde se señala que el 28% de las 37 ludotecas censadas, realizaba entre otras actividades, determinadas actividades deportivas y medioambientales.

Las únicas referencias y contribuciones encontradas en torno a las ludotecas deportivas, son los artículos de Aguirre (1984, 1996) donde se justifica la importancia del juego motor y la actividad física lúdica y se presenta la Ludoteca del Polideportivo Municipal de Alcobendas.

Estas escasas menciones al juego motor, las actividades físicas lúdicas o a las posibles ludotecas deportivas, contrasta con las necesidades de la demanda (en todos los estudios de hábitos deportivos, las motivaciones lúdicas suelen encontrarse entre las más mencionadas: García Ferrando et al., 2002; García Montes et al. 1996, 2001) y con la oferta de juguetes existentes. Así por ejemplo la investigación de Costa,



Romero y Torres (1997) revelaba que el 25% de los juguetes de la muestra analizada en España, eran juguetes relacionados con el juego motor y la actividad física.

### ***La Ludoteca del Polideportivo Municipal de Alcobendas***

Esta ludoteca nació en el marco del Proyecto Pedagógico Alternativo del Polideportivo Municipal de Alcobendas elaborado en 1980, junto a otros espacios y actividades físicas orientadas a posibilitar la práctica físico-deportiva y recreativa del conjunto de la población de la ciudad, cualesquiera fuera su edad, condición física o habilidad deportiva. La actual Ludoteca fue inaugurada en enero de 1983 y está ubicada dentro de la zona de piscinas al aire libre. Hasta su construcción, fueron utilizados otros espacios ya existentes en el polideportivo: en la temporada de invierno, se usaba una de las salas y espacios del pabellón deportivo y en la temporada de verano se habilitaba una carpa en la zona de pradera de la piscina al aire libre.

Los objetivos principales manifestados por sus ludotecarios, son:

- Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso a la actividad físico-recreativa y al objeto lúdico-deportivo.
- Facilitar la práctica de una actividad lúdica no alienante, favorecedora del desarrollo psicomotor, crítico, creativo, afectivo y social del niño.
- Propiciar el surgimiento de una visión nueva del objeto lúdico-deportivo y el deporte, en el conjunto de niños, padres y educadores, ampliando la exclusividad del juguete comercializado y del deporte de competición.
- Efectuar o colaborar en investigaciones en nuevas actividades y materiales lúdicos orientados al desarrollo integral del niño.

Respecto a sus espacios, la Ludoteca cuenta con un edificio en forma de gusano, que alberga una sala diáfana y polivalente de juego, con estanterías donde está expuesto todo el material lúdico, complementada por un almacén y un servicio. En el exterior los espacios existentes son: una plaza de actividades libres o animadas, configurada por el propio edificio – gusano - ; un arenero; zonas de césped natural para la práctica de diferentes actividades motrices; un pequeño anfiteatro; dos vasos de chapoteo al aire libre y un pequeño arroyo y lago con peces y patos observables al cruzarlos por encima en el puente – camino de acceso al edificio de la Ludoteca. Todo ello rodeado por zonas de vegetación y árboles.



En cuanto a las actividades, la oferta ha ido modificándose, adaptándose a los cambios acaecidos en la demanda durante los veinte años de funcionamiento. En la actualidad, las actividades ofertadas de septiembre a junio (de lunes a viernes en horario de tarde, los sábados todo el día y los domingos por las mañanas) son:

- Préstamo de Juguetes Interior
- Préstamo de Juguetes Exterior
- Juego libre (individual, o con compañeros libremente elegidos y/o con los propios padres si lo desean ambos) con o sin material lúdico, en el espacio cubierto o en los espacios al aire libre.
- Construcción de juguetes y materiales lúdicos (con materiales recuperados)
- Animación recreativa a diferentes deportes
- Grandes Juegos
- Juegos Deportivos Populares
- Juegos de Deportes Recreativos
- Torneos deportivo-recreativos
- Atención a visitas de orientación e información a diferentes colectivos (alumnos de INEF,...)
- Programas combinados de otras actividades físicas infantiles del polideportivo con la ludoteca (Natación-Ludoteca; Educación Física-Ludoteca...)
- Orientación y Asesoramiento en el Juego y el Juguete a los padres.

Durante la temporada de verano, además de mantener el préstamo interior y exterior a los usuarios inscritos regularmente en la Ludoteca, se ofrece a los usuarios de la Piscina, el préstamo interior de juguetes y actividades de animación deportivo-recreativa, (especialmente las relacionadas con el medio acuático). Asimismo se complementa la actividad específica de los cursillos de natación infantil (o la actividad de Colonias de Verano del Ayuntamiento) con juegos deportivo-recreativos en la Ludoteca.

Los juguetes y otros materiales deportivo-recreativos son adquiridos tras un exhaustivo proceso de selección. Son restringidos o excluidos los juguetes de connotación bélica o violenta, o significación sexista y aquellos que pueden que pudieran entrañar algún tipo de riesgo peligro. Tampoco son adquiridos los juguetes o materiales de excesiva complejidad o delicadeza en su uso. En la actualidad existen a disposición de los niños 1000 juguetes u objetos lúdicos, colocados en estanterías de menor a mayor altura por grupos de edad (accesibles libremente a los niños) y clasificados de acuerdo con el sistema ESAR (Garon, Filion, Doucet, 1996). En relación a la actividad física, junto a diferentes tipos de colchonetas, picas, aros, raquetas, pelotas, o



redes, se encuentran entre otros juegos y materiales los siguientes: monopatines, diábolos, bicicletas, saltadores, zancos, bolos, combas, canicas, chapas, peonzas, futbolines, billares pequeños, tenis de mesa infantil... También debe señalarse la investigación realizada cada año en colaboración con AIJU (Instituto Tecnológico del Juguete), para la observación y valoración de los juguetes y materiales enviados por las industrias jugueteras antes de lanzarlos al mercado, y su posible inclusión en la Guía Anual de Juguetes de AIJU.

En las entrevistas mantenidas con los niños usuarios de la ludoteca, se observó que parte de ellos simultaneaban el juego en la Ludoteca con otras actividades deportivas infantiles del Polideportivo, pero otros sólo acudían al Polideportivo para jugar y realizar actividad físico-recreativa en la Ludoteca. Entre los aspectos que más les gustaban de la Ludoteca, la mayoría declararon los siguientes: el poder jugar a lo que querían; poder jugar con juguetes que ellos no tenían; poder jugar con otros “amiguitos”; poder llevarse juegos a casa; “que se lo pasaban muy bien” e incluso parte de ellos declararon que jugar con “Mamá” y/o “Papá”.

En las entrevistas mantenidas con padres y madres cabe señalar en primer lugar, que la mayoría de ellos se caracterizaban por una alta preocupación por la educación de sus hijos y estar dispuestos a dedicarles parte de su tiempo, tanto para desplazarlos a la ludoteca, como para estar con ellos si eran todavía muy pequeños. Entre los aspectos más valorados por la mayoría de los padres, destacan los siguientes: que sus niños estaban muy contentos; el amplio horario y días de apertura; la amplia y cuidada oferta de juguetes y actividades, así como el libre acceso (una vez inscritos anualmente u obtenido la entrada de día) a los juguetes y actividades de cada día; que sus niños pudieran jugar y comunicarse con otros niños (esto lo declararon sobre todo algunos padres que tenían un solo hijo, o que su hijo tenía algún problema psicológico o discapacidad). Asimismo parte de ellos manifestó su satisfacción por poder jugar con sus niños e incluso por poder jugar y hablar con otros niños y padres.

Por último debe destacarse, que dada la alta aceptación de la ludoteca por parte de la población de niños y padres de Alcobendas en estos veinte años ininterrumpidos de funcionamiento (anualmente hay en torno a 500 niños inscritos; la ludoteca aparece como uno de los equipamientos y servicios mejor valorados en las encuestas municipales de calidad y satisfacción de los ciudadanos y ciudadanas), el Ayuntamiento de Alcobendas y los responsables políticos y técnicos del Patronato Deportivo Municipal, han



decidido incorporar otra ludoteca en el segundo gran polideportivo que está construyéndose en el norte de la ciudad (Valdelasfuentes).

### ***DISCUSIÓN***

Las ludotecas parecen representar una alternativa al ocio comercial y consumista del siglo XXI, y que podrían inscribirse en el conjunto de vías de transformación sugeridas por Cuenca, Schor y Lynch. Sin embargo parece discutible la orientación unilateral de las ludotecas hacia alguno de los tres modelos observados (ludoterapia, socio-cultural y autocreación). Por un lado la creación de ludotecas exclusivas para discapacitados, puede conllevar un ocio segregado y segregador, en vez de un ocio integrador, normalizador y solidario. Por otra parte las ludotecas orientadas exclusivamente hacia la animación socio-cultural, desperdician el potencial de desarrollo del juego motor, del movimiento, y reproducen y socializan en un ocio sedentario, estático y entre cuatro paredes (en vez de las de la casa familiar, las de la ludoteca). Por último las ludotecas orientadas hacia la autoconstrucción, si bien son comprensibles en las sociedades carentes de recursos, dan la espalda al juguete industrial y no permiten la educación reflexiva y crítica sugerida por Trilla y Puig.

En referencia a los modelos de ludotecas observados en España, el modelo “academia” no parece significar una alternativa plena al ocio comercial y consumista. Más bien parece inscribirse en las dinámicas criticadas por Tonucci, al representar probablemente nuevas obligaciones y deberes, y reducir aún más el tiempo informal, el del placer autoadministrado. Por el contrario, el modelo “libre” sí parece en principio contribuir con su pluralidad de decisiones y elecciones potenciales (cuándo jugar, con quién, a qué, cómo...), a una alternativa a la soledad del niño y el ocio programado.

Los resultados del Estudio del Caso de la Ludoteca del Polideportivo Municipal de Alcobendas, parecen indicar en principio, una de las vías de acción sugeridas por Lynch y Tonucci frente al sobreconsumo y el ocio limitado y una de las posibles vías de la reludificación del Deporte sugerida por Cagigal:

- es una ludoteca que se inscribe claramente en el modelo “libre”,
- no se encasilla en alguno de los tres modelos internacionales, pues pueden acudir todo tipo de niños, discapacitados o no; se efectúa también animación socio-cultural y los niños pueden construir sus materiales de juego,



- y además el juego motor, la actividad física lúdica, y sus posibles materiales están plenamente representados y aprovechados para el desarrollo integral de los niños que acuden.

-

Por otro lado esta Ludoteca de Alcobendas, no constituye una iniciativa aislada de su Ayuntamiento, su Patronato Deportivo Municipal, o el resto de instituciones municipales o asociaciones de la ciudad. La Ludoteca forma parte de todo un conjunto de equipamientos, servicios y acciones en el tiempo de ocio de la población (amplias dotaciones de parques y espacios libres, un amplio espectro de ofertas de espacios y servicios en todos los ámbitos de la Actividad Física y el Deporte,...). Es decir que en el conjunto de la ciudad son observables gran parte de los parámetros del modelo canadiense “Vivir activamente”.

### CONCLUSIONES

Las actuales tendencias estructurales en el ocio de comienzos del siglo XXI, enmarcadas en el proceso de globalización económico-financiera, revelan un ocio crecientemente pasivo, consumista, insaciable, alienado e inactivo. Las alternativas y soluciones no pueden ser simplistas, sino complejas y diversas, como sugieren para el ocio en su conjunto, Schor y Lynch entre otros. Y para el ocio activo en concreto, el conjunto de iniciativas del modelo canadiense “Vivir Activamente”, adecuadamente adaptadas a cada sociedad y territorio.

A la espera de nuevas investigaciones, sin duda necesarias, todo parece indicar que las ludotecas deportivas, de modelo “libre”, integradoras de todo tipo de niños, discapacitados o no, propiciadoras de vivencias motrices, recreativas y socio-culturales, facilitadoras de interrelaciones lúdicas con otros niños y con los propios padres, podrían constituir una de las vías de acción y transformación social a impulsar en los pueblos y ciudades del siglo XXI. Eso sí, junto al resto de iniciativas planteables, en el ámbito del deporte y del ocio en su conjunto, frente a las tendencias estructurales del ocio consumista, pasivo y alienado.

### REFERENCIAS

- Aguirre, M. (1984a). ¿Qué es una ludoteca?. *Boletín de AETIDE*, 29, 10-14.
- Aguirre, M. (1984b). La ludoteca del polideportivo municipal de Alcobendas. *Boletín de AETIDE*, 29, 10-14.



- Aguirre, M. (1996). La ludoteca y el proyecto pedagógico alternativo del polideportivo municipal de Alcobendas. *SEAE/INFO*, 33, 32-36
- Cagigal, J. M<sup>a</sup>. (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Madrid: Editorial Prensa Española.
- Cagigal, J. M<sup>a</sup>. (1981). *!Oh Deporte! Anatomía de un gigante*. Valladolid: Miñón.
- Castro, A. et al. (Comp.) (2001). *Actas del VII Congreso Estatal de Ludotecas en España*. Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife.
- Chiaroto, A. (1991). *Les ludothèques*. París: Éditions du Cercle de la Librairie.
- Costa, M., Romero, M., y Torres, E. (1997). *Juguetes, psicología y mercado. Un modelo de aplicación del sistema ESAR*. Ibi: AIJU Instituto tecnológico del juguete.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Dally, J.W. (2000). *Recreation and Sport Planning and Design*. Champaign, Il.: Human Kinetics.
- Fraile, A. (2001). *Actividad física jugada. Una propuesta educativa para el deporte escolar*. Alcoy: Marfil.
- Fuchs, R. (2002). The variety of European Toy Libraries. En L., Santos (Ed.). *9<sup>th</sup> International Conference of Toy Libraries* (pp. 129-130). Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- García Ferrando, M., Puig, N., y Lagardera, F. (comps.) (2002). *Sociología del Deporte* (2<sup>a</sup> ed. Actualizada). Madrid: Alianza Editorial.
- García Montes, M. E. et al. (1996). Estudio de los hábitos deportivos de la provincia de Granada. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 2, 55-74.
- García Montes, M. E. (1999). Gestión de recursos metodológicos, materiales y espaciales: Los juegos de mesa y/o de tablero adaptados a la práctica físico-recreativa. En J. A., Tamayo et al. (Eds.) *La gestión deportiva* (pp. 237-266). Huelva: Universidad de Huelva.
- García Montes, M. E. et al. (2001). La práctica física de tiempo libre en la mujer. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 7, 145-186.
- Garon, D., Fillion, R. y Doucet, M. (1996). *El sistema ESAR. Un método de análisis de los juguetes*. Ibi: AIJU Instituto tecnológico del juguete.
- Levy, J. (2002). El modelo "Vivir Activamente". Enfoque canadiense hacia un modelo de vida saludable. En C., De la Cruz (Ed.). *Educación del ocio. Propuestas internacionales* (pp.121-126). Bilbao: Universidad de Deusto.



- Linch, R. (2001). Ocio comercial y consumista. En M., Csikszentmihalyi et al. *Ocio y desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano* (pp. 167-203). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Marín, I. (2001). El papel de las ludotecas en la actualidad y su adaptación a los cambios sociales emergentes. En A., Castro et al. (Comp.). *Actas del VII Congreso Estatal de Ludotecas en España* (pp. 1-14). Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife.
- Martínez del Castillo, J. (1998). *Las Instalaciones Deportivas en España: II Censo Nacional*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Martínez Gámez, M. (1995). *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas*. Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz.
- Oña, A. (1983). *Análisis del concepto y la función del juego en la obra de C. Levi-Strauss*. Tesina, Madrid: Inef Madrid.
- Oña, A. (2002). Longevidad y beneficios de la actividad física como calidad de vida en las personas mayores. En A., Merino, J., De la Cruz y P., Montiel (Coords.) *1º Congreso Internacional de actividad física y deportiva para personas mayores* (pp. 13-36). Málaga, Diputación de Málaga.
- Palacios, J. (1998). *Jugar es un derecho. Fundamentos pedagógicos del juego*. Coruña: Xaniño.
- Rebollo, S., Simoes, M. D., y Latiesa, M. (2002). Ciudad y Deporte en el siglo XXI. *Apunts Educación Física y Deportes*, 70, 78-82.
- Rebollo, S. (2003). Las dimensiones del ocio en las sociedades rurales. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 10, 191-206.
- Santos, L. (Ed.) (2002). *9<sup>th</sup> International Conference of Toy Libraries*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- Tonucci, F. (1994). *La soledad del niño*. Barcelona: Barcanova.
- Trilla, J. y Puig, J. M. (2000). *Pedagogía del Ocio*. Barcelona: Laertes.

