

Ciencias del deporte

La Ludoteca Hospitalaria, “Carita feliz”, como instrumento de motivación de los pacientes infantiles del “Hospital Rafael Rodríguez Zambrano” de la Ciudad de Manta: 2009-2010

Hospital's Ludoteca, Happy Face'as a Motivational Tool for Child Patients of the Hospital Rafael Rodriguez Zambrano'of the city of Manta: 2009-2010

A Brinquedoteca Hospitalar, “Carita feliz”, como instrumento de motivação dos pacientes infantis do “Hospital Rafael Rodríguez Zambrano” da Cidade de Manta: 2009-2010

Lic. Ana J. Montalvo-Narváez

anamontalvonarvaez2@gmail.com

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador

Recibido: 25 de diciembre de 2015

Aceptado: 10 de febrero de 2016

Resumen

El tema que se aborda en este trabajo, se centra esencialmente en el estudio, de la motivación que ejerce la Ludoteca Hospitalaria, “Carita Feliz”, del “Hospital Rafael Rodríguez” de la Ciudad de Manta, en los pacientes infantiles que se encuentran hospitalizados en a la misma, siendo este un importante medio, para la evolución y el progreso en el desarrollo de los niños hospitalizados en la Sala de pediatría en específico. En el trabajo se expone los antecedentes históricos-conceptuales acerca del término Ludoteca, así como, sus principales objetivos, y funciones básicas, educativas, socioculturales y comunitarias, que deben cumplir las ludotecas, para su buen funcionamiento. Este trabajo investigativo propone, metodologías que deben ser aplicadas en el contexto del sistema hospitalario y de la comunidad para fortalecer la labor de las Ludotecas Hospitalarias.

Palabras clave: Ludoteca hospitalaria; motivación; pacientes infantiles.

Abstract

The issue addressed in this paper focuses primarily on the study, of the motivation exerted by the Hospital's Ludoteca, "Happy Face", of the Hospital "Rafael Rodriguez" from the City of Manta in child patients who are hospitalized in it, this being an important means for the development and progress in the development of hospitalized children in the pediatric ward specific. In this work the historical and conceptual background about the term Ludoteca and its main objectives and basic, educational, cultural and community functions are exposed; which must comply with the Ludoteca to function properly. This research work proposes methodologies to be applied in the context of the hospital system and the community to strengthen the work of the Hospitals' Ludotecas.

Keywords: Hospital's Ludoteca; motivation; child patients.

Resumo

O tema do qual se fala neste trabalho, se concentra essencialmente no estudo, da motivação que exerce a brinquedoteca Hospitalar, "Carita Feliz", do "Hospital Rafael Rodríguez" da Cidade de Manta, nos pacientes infantis que se encontram hospitalizados na mesma, sendo este um importante médio, para a evolução e o progresso no desenvolvimento das crianças hospitalizadas na Sala de pediatria em particular. No trabalho se mostra os antecedentes históricos-conceptuais sobre o termo brinquedoteca, assim como, seus principais objetivos, e funções básicas, educativas, sócio-culturais e comunitárias, que devem cumprir as brinquedotecas, para seu funcionamento ótimo. Este trabalho de pesquisa propõe metodologias que devem ser aplicadas no contexto do sistema hospitalário e da comunidade para fortalecer a labor das Brinquedotecas Hospitalares.

Palavras chave: Brinquedoteca hospitalar; motivação; pacientes infantis.

Introducción

El juego como animación lúdica es, por definición, animación sociocultural, y en consecuencia, desde el punto de vista de los espacios físicos para su desarrollo ocupa, por derecho propio, un lugar en las instituciones socioculturales, tradicionales o novedosas, como son –entre otras- las casas de culturas, bibliotecas, museos, hemerotecas, videotecas, salas de exposiciones y conciertos, teatros, etcétera. La segunda mitad del siglo XX fue marco para el surgimiento en el mundo, de un nuevo tipo de institución sociocultural: las ludotecas.

Conocida la primera experiencia en la ciudad norteamericana de los Ángeles, en 1934, estos espacios destinados a propiciar el juego infantil mediante la concertación de juguetes y demás material lúdico, fueron progresivamente pasando de una función esencialmente compensatoria en el plano social –brindar posibilidades de juegos con juguetes a niños de los sectores humildes de la población- a otras mucho más abarcadora y necesaria, al insertar la actividad lúdica en los empeños de formación integral de la infancia, adquiriendo de tal modo su verdadera misión educativa.

Luego de la aprobación, el 20 de noviembre de 1959, de la Declaración Universal de los Derechos del Niño –que en su principio 7 se refiere a la educación, la UNESCO en 1960 aprobó y difundió internacionalmente el proyecto de las ludotecas. Nombradas de diverso modo –lekotek en Suecia y demás países nórdicos, toylibraries en Inglaterra, Canadá y otras naciones de habla inglesa, brinquedotecas en Brasil, ludotecas en Francia, España, Portugal e Iberoamérica-, en todas partes funcionan bajo el denominador común de contribuir a la educación infantil a través de la principal y más efectiva herramienta pedagógica para el trabajo con los niños, por ser lenguaje universal y principal vía de inserción en su realidad: el juego.

La creación de la Ludoteca en el hospital Rafael Rodríguez Zambrano de la ciudad de Manta se da a partir, que en Escuela de Educación Parvularia de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de la ciudad de Manta, se implementó la opción para acceder a la licenciatura, la organización de una ludoteca. Es así como dos egresados de la escuela de Educación Parvularia, dirigida para una docente de la escuela, deciden implementar una ludoteca en la sala de Pediatría del Hospital Rodríguez Zambrano de la ciudad, con el objetivo de:

- Mejorar la estadía del niño en el Hospital
- Proporcionar una internación no traumatizante
- Propiciar buenas condiciones para la recuperación

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. Y luego se difunde en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

Ludoteca como su nombre lo indica, biblioteca del juguete, juego en función del niño, siendo un factor de su evolución y de su progreso, es por esto, que es factor de la educación; de ahí su importancia y necesidad. Son muchos y variados los objetivos que se pueden rescatar de las ludotecas, pero uno principal y que se encuentra en los hospitales y específicamente en las salas de

pediatría es la ayuda a establecer nuevas relaciones de confianza en los infantes, permitiendo la oportunidad de salir de su aislamiento, que a pesar de estar convaleciendo su naturaleza de actividad no la podemos reprimir.

La Ludoteca Hospitalaria es un espacio de expresión lúdica y creativa para los niños y niñas internos en un Hospital o Casa de Salud, va a intervenir en la diversión y el sano esparcimiento de los infantes que se encuentran hospitalizados. Esta es una alternativa necesaria e importante, para permitir que los niños y niñas más pobres tengan acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de jugar, a ser felices con sus familias, a ser ciudadanos que vivencien la democracia, el respeto, y los diferentes calores sociales, individuales y colectivos, a través del juego.

Estas ludotecas, hacen más agradables la estancia del niño enfermo, contribuyendo a su recuperación, sin que tenga que dejar de relacionarse con sus iguales al menos durante el juego. Como docentes observamos que en el Hospital Rodríguez Zambrano, existe una ludoteca cuya finalidad es entretener, formar y generar aprendizajes en los niños y niñas que están internos en la sala de pediatría del mencionado hospital, y de realizar esta investigación para tesis de grado tomando como tema o problema la Ludoteca Hospitalaria “Carita Feliz”.

La Ludoteca del Hospital Rodríguez Zambrano, fue inaugurada en el mes de Septiembre del año 2000 como producto de un trabajo de grado de tres egresadas de la escuela de Educación Parvularia de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

El propósito de este proyecto fue brindar atención de estimulación, desarrollo intelectual, y psicomotriz a los niños y niñas que ingresan al hospital. Los directivos del hospital asignaron para el funcionamiento de la ludoteca una amplia área adyacente a la sala de pediatría, la misma que fue equipada con materiales didácticos y lúdicos para servir con juegos y aprendizajes a los infantes que por algún problema de salud ingresan a la casa asistencial.

Siendo el juego actividad normal del niño, es sin duda un fenómeno muy complejo de analizar. El juego es uno de las principales y más efectivos motores del desarrollo del niño/niña, tanto físico como intelectual y más aún psicológico. Las actividades lúdicas se manifiestan sobre los diversos planos, así como en el plano psicomotor, la tonicidad, control postural, etcétera.

En el plano psicológico el juego contribuye eficazmente al desarrollo del lenguaje, por la necesidad que el niño experimenta la comunidad con otros niños para poder jugar, servirá también como factor estimulador de las diferentes etapas del desarrollo intelectual. Desde su nacimiento hasta su

madurez y al mismo tiempo favorecerá la adquisición de la “seguridad en sí mismo”, estimulando el deseo de superación.

La ludoteca hospitalaria brinda al niño un ambiente estimulante centrado en la actividad lúdica, un oasis donde puede escaparse momentáneamente de las angustias, y de las dificultades de los adultos que lo rodean, ya que este es un lugar de verdad adaptado a su necesidad.

El motivo impulsor para trabajar en este tema es las experiencias obtenidas, en las prácticas realizadas, donde se palpó la realidad de la ludoteca hospitalaria, que sólo brinda atención cuando estudiantes con interés de aprender, y prestar servicios a una comunidad asisten, en caso contrario las puertas permanecen cerradas a unos pacientes infantiles deseosos de soñar y recrear sus ideas y pensamientos, ya que ellos son el presente y el futuro de nuestra patria.

Son muchos y variados los objetivos que se pueden rescatar de las ludotecas, pero uno principal y que se encuentra en este lugar es que ayuda a establecer nuevas relaciones de confianza y permite la oportunidad de salir de su aislamiento.

Con lo expuesto anteriormente, justificamos realizar una investigación a fondo, del porqué, un centro creado para ayudar en la satisfactoria recuperación de los pequeños pacientes, no presta el servicio para lo cual fue creado, cabe señalar que contamos con el apoyo de los directivos de esta área para realizar la presente investigación.

Conocer si la ludoteca hospitalaria es utilizada como instrumento de motivación en la recuperación de pacientes infantiles del Hospital “Rafael Rodríguez Zambrano de Manta”, es nuestro objetivo general, y como objetivos específicos planteamos, los siguientes:

- Determinar si la ludoteca del Hospital Rodríguez Zambrano de Manta dispone de los materiales adecuados para su funcionamiento.
- Comprobar si existe el personal especializado para su atención
- Investigar si la ludoteca cuenta con recursos para lograr sus objetivos.
- Proponer en base a los resultados alternativas de mejoramiento.

Como diversos son los tipos de ludotecas, diversas también son las definiciones, partiremos del siguiente concepto: “Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría (Allué, 1999).

Según la etimología, la palabra ludoteca viene del latín *ludus* que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “teca” que significa caja o local para guardar algo, No obstante la ludoteca no es

apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-calificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, recreacionistas, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser (Danilo, 1998), preparados para estas funciones.

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio-cultural de las diversas comunidades.

Tienen entre otros los siguientes objetivos:

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

Las ludotecas cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. Existen algunas formas básicas para organizar las ludotecas:

- Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque).
- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etcétera.)
- Ludotecas en espacios abiertos. Son aprovechados espacios como: las calles, las plazas, los parques, los centros culturales, las escuelas, etcétera.

El tipo de juguete, actividades, instalaciones, atención y los servicios prestados por la ludoteca, varían de una situación a otra. Las necesidades y características del público a ser atendido deben ser observadas con cuidado en el momento de hacer la planificación o el proyecto de implantación de la ludoteca (o red de ludotecas para los centros comunitarios educativos, etcétera), pues entretenimiento del personal y las actividades a ser realizadas.

El espacio para una ludoteca puede ser simple. Lo importante es que a través de las instalaciones: los muebles, la decoración, la clasificación y la organización de los juguetes, todos sienten ganas de jugar, compartir, fantasear, soñar, expresarse individualmente y en grupo, o seas, que realmente estimule la creatividad y las prácticas sociales. “Cuando se entra en una ludoteca la primera impresión es de sorpresa, de fascinación”. (Cunha Nilse, Helena, 2002).

Resultados y discusión

En nuestra investigación pudimos constatar las funciones y tipos de la ludoteca, definidas por Josep M^a Aullé durante su ponencia en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia durante 1999: (Chiaroto, Annie, 1991), y en la que creemos totalmente acertada en la realidad, por lo que se hace necesario hacer referencia a ellas:

Función Recreativa: La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

Función Educativa: El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.

Función Socio-económica: Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

Función Comunitaria: Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuentes de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

Función de Investigación: Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

Tipos de Ludotecas

Si se define como un lugar destinado al disfrute creativo del tiempo a través de la actividad lúdica encontramos unas implicaciones básicas.

- Su carácter da un lugar que solo es posible en la medida que en el espacio se tengan las vivencias evocadoras.
- No son para ocupar o usar el tiempo libre sino para “disfrutar” un tiempo que en virtud de tipo de actividad que se realiza en él, adquiere la dimensión de liberado.

- La creatividad que se subyace al disfrute del tiempo supone la configuración en el espacio de unos ambientes lúdico-pedagógicos.
- Los juguetes con los que se dota el espacio son aquellos pertinentes para facilitar una vivencia lúdica pedagógica específica, o sea que deben ser unos médicos lúdicos. No se trata de poner al usuario y el juego al servicio del juguete sino al contrario.
- El quehacer en la ludoteca debe pues corresponder a una programación definida con una internacionalidad que va más allá de simplemente llenar un espacio con un banco de juguetes.

Obviamente al estructurar una ludoteca alguien está destinando unos elementos y medios, usualmente fuera del alcance de una persona sola, para configurar un espacio lúdico que coadyuvan a la construcción colectiva de una cultura lúdica.

Por ello es que la ludoteca se organiza dependiendo de quien la genera, del tipo de usuarios a quien va dirigida, de las condiciones físicas para su emplazamiento, del sector socioeconómico en el que se inscribe y del servicio que prestara. Así, es evidente que no existe un tipo único de ludoteca ni una sola forma organizativa. Sin embargo, para efectos de establecer algunos referentes para su estudio particular se propone las siguientes variables para clasificarlas:

- **Por su naturaleza:** En pública, privada y comunitaria
- **Por sus usuarios:** Ludoteca juvenil, para adultos internacionales.
- **Por su ubicación:** Ludoteca fija, itinerante y móvil
- **Por su sector complementario:** Ludoteca cultural, escolar, hospitalaria, comunitaria, laboral y comercial.
- **Por el servicio:** Animación sociocultural, préstamo de juguetes, laboratorio creativo y manual, multimedia, investigación y recuperación de tradiciones y cuidado de niños.

Independientemente de la categoría, es fundamental no perder de vista que el sistema de Ludoteca o las Ludotecas debe materializar el compromiso con la restitución del espacio de juego a las personas, el complemento a los procesos formativos integrales privilegiando la educación para el ocio y la recreación, el compartir el juego y los juguetes, la introducción de nuevas tecnologías, la preservación de las tradiciones lúdicas y culturales, la creación de nuevas plazas laborales, y el apoyo al cuidado de los niños, impactos potenciales de una Ludoteca que suponen el profesionalismo de un Ludotecario para facilitarlos. Por ello los elementos neurológicos para

abordar cada categoría serán los de la finalidad, organización, el quien pueda implementarla, las características del espacio y la gestión de la ludoteca (Danilo, 1998).

La situación del juego infantil descrita está en la base de los objetivos del proyecto pedagógico global que orientado hacia la transformación de dicha situación debe ser emprendido, a través de ludotecas existentes o de nueva creación.

Las funciones y objetivos generales susceptibles de ser alcanzados a través de la acción de cada ludoteca podrían ser los siguientes:

- a) Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al mundo de la actividad y el objetivo lúdico, especialmente a aquellos sectores con menor capacidad adquisitiva y cultural y con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.
- b) Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.
- c) Producir el surgimiento de una visión nueva del juguete, del objetivo y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, para salir del dominio que ha mantenido el juguete comercializado. De este tipo de juguetes, seleccionar y ofrecer solamente aquellos que hagan una aportación al desarrollo integral del niño.
- d) Posibilitar una relación cualitativamente distinta del niño con el objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que este pueda aportar a su desarrollo integral. Es el niño quien debe manipular, recrear el uso que hace del objeto lúdico a través de un proceso globalizador de invención construcción, reparación y transformación.
- e) Crear una actitud nueva en los padres y educadores ante las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica (con o sin material), introduciendo nuevas pautas en la escuela, en la familia y en sus interrelaciones.
- f) Iniciar un proceso de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en la promoción de una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño.
- g) Propiciar un movimiento de opinión que haga de la actividad lúdica (con o sin material) una acción liberadora.
- h) Que jugar sea una realidad cotidiana en la vida del niño del medio urbano.
- i) Lograr objetivos específicos en el desarrollo cognitivo, psicomotor y efectivo de los niños asistentes.

Las actividades por desarrollar en la ludoteca para alcanzar tales objetivos podrían ser:

- 1) Préstamo de juguetes al exterior
- 2) Préstamo de juguetes en la sala de juego
- 3) Adquisición de los juguetes de acuerdo con los criterios ya citados
- 4) Desarrollo de talleres y actividades de animación
- 5) Proceso de investigación estadística, psicológica, sociológica y pedagógica con el propósito de facilitar los objetivos planteados.
- 6) Realizar exposiciones, charlas y mesas redondas con padres y educadores a los que facilitara documentación relacionada con la problemática. Por otro lado, elaborar artículos relacionados con el tema para su publicación en diversas medidas de comunicación como radio y periódicos de gran difusión (Zizzas Bianchi, 2001).

El primer paso para la creación de una ludoteca es definir cuáles serán sus objetivos y el público a ser atendido. En función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales, y el curso de capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen. Es necesario realizar un estudio de mercado, una investigación de la comunidad, las condiciones de vida, los hábitos, los juegos para orientar y definir las actividades. Es muy importante conocer y acompañar las tradiciones culturales locales.

Los organismos de recreación y deporte, los clubes sociales, las Sociedades de Fomento u otras instituciones privadas, que estén interesadas, pueden implementar este proyecto para ellos mismo (para sus socios, empleados o su comunidad), o pueden organizar la instalación de ludotecas, en conjunto, con entidades que normalmente ya realizan algún tipo de actividad o atención de la población infanto-juvenil como, (escuelas, guarderías, puesto de salud, hospitales, etcétera), pueden comprar juguetes, ceder funcionarios o entrenar trabajadores de las otras entidades.

El montaje de la Ludoteca puede ser realizado con apoyo de entidades, empresas, fabricantes de juguetes, etcétera. Este apoyo se puede atender no solo con donaciones de juguetes y equipamientos sino también con el préstamo de instalaciones, con entretenimiento de funcionarios, etcétera.

Una vez instalada, la ludoteca no representa gastos elevados de operación. El principal *ítem*, normalmente, es el gasto del personal (sueldos) y reposición de material y juguetes. Es necesario reservar recursos para material de escritorio y limpieza (esterilización y limpieza de los juguetes).

Es importante resaltar la participación de voluntarios de la propia comunidad como dinamizadores de estos espacios. En el caso de las Ludoteca móvil es necesario prever la compra de un micro ómnibus (usado) su adaptación, equipamientos combustibles, material, juguetes y funcionarios.

La organización de los juegos. La clasificación E.S.A.R.

La clasificación E.S.A.R. es un sistema de organización y clasificación de los juegos que nos permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias. La clasificación E.S.A.R es un sistema de organización y clasificación de los juegos que nos permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños a las características de su estado de desarrollo. De esta manera, cada área se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, físicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares. El tipo de juegos se agrupan en el área de trabajo de la siguiente manera.

E: Juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz, incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices dinas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.

S: Juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños, al representar la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad, la historia, y las emociones propias de su familia y su comunidad. Dispone de disfraces, teatro y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios.

A:Juegos de armas que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

R: Juegos de reglas simples y complejas, promueven la interiorización y el valor de las normas y se forja como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violenta (Zizzas Bianchi, Elia Ana, 2001).

1. La definición de propósitos

Como en todo planteamiento de problema, la tarea inicial será establecer con claridad el que y por qué el proyecto de creación de ludoteca, para lo cual se realiza una encuesta y una relación de propósito:

- Crear la ludoteca para brindar servicios a todos los niños de la institución, con funcionamiento diario dentro de la jornada, a la que tenga acceso todos los niños y niñas con la mayor frecuencia posible en su rotación.
- Definir las características fundamentales de los grupos etarios entre los niños y niñas que atenderá la ludoteca, su composición por sexo, evaluación del comportamiento, principales motivaciones y propuestas respecto a la ludoteca.
- Valorar los principales aspectos sociales en torno al proyecto, como el nivel de vida en promedio de la familia, las relaciones de los padres con la institución, la existencia de otros equipamientos socioculturales y de oferta recreativa, la presencia de centros de trabajos, instituciones y organizaciones que puedan evaluar, la posibilidad de brindar un servicio público sistemático, en determinados horarios, a niños del entorno sociales de la institución, como parte del programa del trabajo comunitario.
- Planificar el funcionamiento público de la ludoteca en fines de semanas y etapas vacacionales con actividades de animación, festivales deportivos-recreativos, etcétera.

2. Los recursos humanos

Se reitera que para llevar adelante la ludoteca, como ocurre con todo proyecto, el recurso fundamental será siempre el ser humano, quien tendrá que concebirla asegurarla y desarrollarla. También los niños y niñas deberán asumir responsabilidades en sentido, pasando de “usuario” pasivos hacer activos colaboradores, como parte del propósito de la ludoteca de desarrollar en ellos hábitos de responsabilidad social, sentimientos de pertenencia a partir de su participación en la toma de decisiones, y estilos de pensamientos creativos con la aplicación de dinámicas de grupo para la búsqueda de soluciones a los problemas que la existencia que la ludoteca plantea.

De tal modo, es preciso conformar un equipo de trabajo representativo de todos estos factores, que asuma la creación de la ludoteca, primero, y su funcionamiento, después. El principal requisito que debe exigirse a alguien para integrarlo es tener una cabal comprensión de la importancia de la tarea, y una inagotable y contagiosa actitud lúdica; esto es: para jugar y hacer jugar. Será más fácil de lo que parece, si tiene en cuenta que en casi todos los seres humanos sobrevive la necesidad lúdica que le llena de entusiasmo ante una motivación atractiva, y que es más viable cuando el individuo está liberado del rigor del trabajo, como ocurre con los abuelos y otras personas ya jubiladas, o como tal propósito se integra a los objetivos profesionales, como es el caso de los educadores en general.

3. La necesidad de espacios y materiales

Uno de los argumentos más socorridos para explicar la inexistencia de la ludoteca en una institución es la falta de espacios, lo cual responde a la concepción de aquella requiere, invariablemente, de un salón con determinadas condiciones. Naturalmente que este facilita las cosas, pero si no existe es preciso acudir a aulas, comedor, biblioteca, patios, áreas deportivas o pasillos, convirtiendo toda la institución, si es una escuela, esto es factible) en ludoteca. La variante debe ser analizada y resuelta por el equipo gestor, evaluando además la ganancia que puede representar para la institución dedicar al servicio ludotecario un área permanente, incluso retirándola de otra función. Más angustiosa puede ser la solución de los recursos materiales, particularmente juguetes instructivos de juegos adecuados según el universo estudiantil del centro –matricula, edades, sexos e intereses motivacionales-, condiciones de limitaciones financieras para acceder a la limitaciones financieras para acceder a producción y al mercado de medios lúdicos. En este aspecto, la búsqueda creativa de soluciones de manera conjunta, la gestión colectiva y el apoyo de la comunidad, son indispensables para asegurar la existencia y vida posterior de la ludoteca, pues se trata de recursos gastables, que es necesario reponer frecuentemente.

Algunas recomendaciones al respecto son las siguientes:

- Solicitar a cada persona involucrada el aporte de un juguete a la ludoteca. Jornadas dedicadas a los niños, conmemoraciones de la escuela, etcétera.
- Gestionar el apoyo de centros de trabajos, instituciones de organismo de territorio, que apadrine la ludoteca.
- Movilizar la acción creadora de personas voluntarias para la sistemática confección de juegos de juguetes de juego artesanal, para lo cual puede convocarse a concursos de creación.
- En la gestión material es importante hacer una adecuada selección de los medios lúdicos a emplear, propiciando a aquellos que puedan tener una vida útil más prolongada y permitan un número mayor de participantes en el juego, preferentemente de forma cooperativa. Deben evitarse juguetes que estimule la violencia y los muy sofisticados o que requiera de accesorios difíciles de adquirir o emplear. Los confeccionados de forma artesanal deben ser revisados para evitar la presencia de elementos peligrosos, como aristas afiladas, puntillas, objetos pequeños que puedan ser introducido en bocas, ojos, narices u oídos, entre otras muchas medidas de seguridad, no siempre suficientes. También deben excluirse totalmente

los juguetes grotescos, destinado a provocar temor o que sean ofensivos a principios éticos y de igualdad racial o de géneros. El juguete es el mejor amigo de los niños y en ningún momento debe resultar agresivo a su integridad física o moral.

- Creada la ludoteca, bien sea pública o privada, es preciso aplicar determinadas normas básicas para su adecuado funcionamiento, o gestión ludotecaria los tres siguientes principios son fundamentales.

La ludoteca ha de preservar su estilo de trabajo

Pese a subordinarse administrativamente a la institución donde radique, la ludoteca debe diferenciarse de esta, en cuanto a su quehacer. En el orden práctico esto puede concretarse con las medidas siguientes:

- Debe tener un nombre propio, que motive la fantasía y la identifique, así como, un sencillo reglamento interno que enumere sobre todo los deberes y derechos de quienes acudan a ella.
- Deben elaborarse los programas de acción para la ludoteca, a partir de sus objetivos, y funciones, en correspondencia con los intereses de la institución, y evaluar de modo sistemático su desarrollo para introducir oportunamente las modificaciones necesarias.
- Debe asegurarse en la ludoteca la práctica del juego libre, y no imponer actividades solo con juegos denominados “didáctico” o acciones directivas, lo que convertiría el accionar en una prolongación del trabajo escolar.
- Los recursos y medios puestos a disposición de la ludoteca deben preservarse adecuadamente, así como, el fondo de tiempo requerido por su ludotecario para ejercer sus funciones, tanto en el centro como en la comunidad, según se programe. Convendría la designación de un ludotecario a tiempo completo.

La ludoteca ha de estructurar su funcionamiento

Teniendo en cuenta el universo poblacional con que se trabaje y las condiciones materiales de que se disponga, se decidirá el estilo funcional de la ludoteca, considerándose las siguientes propuestas:

Disposición previa de espacios de juegos. Puede aplicarse cuando existan varias áreas, cuyos contenidos se pueden especializar, o un área grande que pueda subdividirse en rincones específicos en rincones específicos. No debe hacerse si fuese imposible -por razones de distancia u otras- pasar libremente de un espacio de juego a otro.

Propicia la labor tutelar de los ludotecarios. Al preparar previamente el escenario de juego según sus proyectos educativos, pero en ningún caso ellos deben interrumpir cualquier acción de los participantes para modificar, durante el juego, los espacios previstos, valorando tales cambios como propuestas a incorporar en la concepción anterior. Espacios de juego a prever podrán ser: para el juego vivencial (de roles de imitación a la vida), para el juego de reflexión (rompecabezas, cartas, juegos de armar, de tablero, etcétera), para el juego de animación y pre deportivo (que pueden practicarse al aire libre), taller lúdico (para la construcción y reparación de juegos y juguetes).

Espacio abierto para el juego. Es una variante adecuada cuando el sitio es muy reducido, o la predeterminación puede limitar la libertad de opción. En este caso se sitúan los medios en cajones o estantes, al alcance del participante, quien decide donde y como jugar con ellos. En comparación con la variante anterior, esta favorece la iniciativa personal y el rol del líder, pero en menor medida la sociabilización, lo que puede provocar la intervención de los ludotecarios en beneficio de los más tímidos, que en tales circunstancias tienden a cohibirse al entrar en contacto con los demás mediante la alternativa de juego que ellos mismo deben improvisar.

Renovación frecuente de sus planteamientos. Hasta lo más agradable, cuando se retira termina por aburrir. La ludoteca debe evitarlo renovando cada cierto tiempo (considerando las propuestas) tanto su material lúdico como su estructura funcional. Es inconveniente poner en uso todos los medios que se posean; debe dejarse una reserva que permita tal renovación. Un juguete que se saque de uso un tiempo, cuando retorne será visto como novedoso. También habrá que modificar la disposición de los espacios de juego y la ambientación general. Por ello la ludoteca no deberá tener divisiones permanentes y rígidas, así como tampoco ser decorada de forma que dificulte, o haga costosa, una transformación.

Evaluación sistemática de sus resultados. Cada día de actividad en la ludoteca ha de ser de plena experimentación para los ludotecarios, quienes deben observar constantemente el desarrollo del juego libre, interviniendo tutelarmente cuando sea preciso para garantizar las normas de conducta y el dominio de las nuevas propuesta de juego, y sacando de ello las conclusiones necesarias para perfeccionar tanto el ordenamiento funcional de la institución como sus programas de acción. Pero, ¡cuidado! toda evaluación tendrá un absoluto carácter interno, y de ningún modo deberá aplicarse para clasificar a los participantes, siendo preciso que ellos ignoren esta parte “oculta y necesaria” de la institución. La mejor evaluación en la ludoteca serán las espontaneas conductas durante el juego, y los ludotecarios han de estar alertas para interpretarlas.

La ludoteca ha de promover vías de participación

El programa de acción de la ludoteca debe concebir acciones complementarias al juego libre, que estimulen la participación en pos de objetivos concebidos en los propósitos de la institución. Estos son algunos ejemplos:

- La inscripción en talleres de creación para la confección de cometas, títeres, y otros juguetes con material de desecho, así como para el aprendizaje de técnicas de expresión corporal (danza, pantomima...) y de artes plásticas (pintura, dibujo, modelado...).
- La creación de ludo clubes para la práctica de determinados juegos de sociedad, encauzando la inclinación asociacionistas de adolescentes y jóvenes y propiciando los intereses de especialización en los mismos, mediante la categorización de ludo máster (o “maestros en juegos instructivos”).
- La convocatoria a concursos de creación de juguetes, de investigación de juegos tradicionales, y otros que movilicen la acción hacia la comunidad y contribuyan al desarrollo de la cultura lúdica.
- La celebración de los festivales de ludoteca, con eventos individuales y colectivos de amplia participación lúdico-recreativa y de debates.
- La confección de murales y boletines para divulgar sus actividades.
- La realización de encuentros con familiares y personal de la institución.

De tal modo, la gestión ludotecaria debe asegurar los mecanismos de control, orden y disciplina que garanticen el buen funcionamiento de la institución, así como las relaciones interpersonales sin afectar el ambiente de frescura, libertad y espontaneidad que ha de estar presente en todo momento, a fin de que quienes acudan a la ludoteca experimenten la irresistible necesidad de volver.

Conclusiones

Después de haber finalizado el trabajo investigativo, acerca de La Ludoteca Hospitalaria, “Carita feliz” y la motivación que ejerce esta, en los pacientes hospitalizados en la sala de pediatría, del Hospital “Rafael Rodríguez de la Ciudad de Manta”, se arribó a las siguientes conclusiones.

1. Que la ludoteca es un espacio comunitario de acciones gratificantes, y de transformaciones socio educativo y cultural.
2. Que la ludoteca hospitalaria permite a los niños y niñas internos recrear el mundo, jugar, distraerse, sin eludir su realidad.

3. La creación de la ludoteca en el Hospital “Rafael Rodríguez Zambrano” de la ciudad Manta, se dio a partir, de que en la Escuela de Universidad Laica “Eloy Alfaro” de la ciudad de Manta, se implementó la opción de organizar una ludoteca en una comunidad, barrio, escuela e instituciones que la necesiten, para acceder a la licenciatura. Es así como tres egresadas de la escuela de Educación Parvularia, dirigida por una docente de dicha escuela, deciden implementar una ludoteca en la sala de pediatría del Hospital Rafael Rodríguez Zambrano de la ciudad, con el objetivo de: Mejorar la estadía del niño en el hospital, proporcionar una internación no traumatizante, y propiciar buenas condiciones para la recuperación.

4. Que la ludoteca hospitalaria no está funcionando, mantiene su espacio físico cerrado, por falta de personal para que la dirija y atienda. Por lo tanto ese recurso y esfuerzo de las egresadas que la implementaron se está desperdiciando y los niños(a) internos/as en el hospital, por alguna enfermedad, no tienen a donde jugar ni compartir con los otros pacientes infantiles.

5. Que todo el personal que labora en la sala de pediatría reconocen que la ludoteca prestaría un gran servicio a los pacientes infantiles, ya que jugando se distraen y olvidan sus tensiones causadas por enfermedad que padecen.

7. Que los padres y/o madres de familia les gustaría mucho jugar con sus hijos en la ludoteca.

Referencias bibliográficas

ALLUÉ, Josep, M^a IV. “Congreso de Ludotecas”. Valencia 1999.

BOMNTEMPO, Eda. “Brinquedoteca: O direito de Brincar. Serie ideías”, FDT Sao Paulo. 1998

BORJA SOLÉ, María. “El juego infantil” (organización de las ludotecas). Instituto de apoyo a crianca”. Lisboa 1999.

BORJA SOLÉ, María. “Estudio para la implementación de una red de ludotecas”. PPU, primera Edición en Catalán. Barcelona, 1998.

CUNHA Nilse, Helena. Brinquedo, desafio e descoberta. FAE, MindaEducacao. Rio de Janeiro, 2002.

CHIAROTO, Annie.” Lles Ludotheques”. París, Editions du Cercle de 1^o librairie, 1991.

DANILO, Raimundo, "La expresión lúdica en la educación infantil". Santa Cruz, Universitaria de Apesa, 1998.

GARON, Denise. "Clasificación de juegos y juguetes. El sistema ESAR". Documentor, Quebec, Canadá, 1985.

LOPEZMATALLANA, María y VILLEGAS, Jesús. "Organización y animación de ludotecas". Editorial CCS. Alcalá 164, 1996.

PIRES DOS SANTOS, Santa Marli. Sucata vira brinquedo, Brinquedoteca, Artes Medicas, Porto Alegre, 2003.

RIZZI; Leonor; Haydt. Regina Celia. Actividades lúdicas na Educao da crianca. Segunda Edición. Sao Paulo, 2000.

RUBIO ENCISO. María G., "Correo del Maestro" N°. 71.009.

ZAPATA, Oscar A., "Aprender jugando en la Escuela Primaria". Editorial Pax, México

ZIZZAS BIANCHI, Elia Ana. Juegos, "Ludotecas-proyecto Ludo niño". Fundación Educar. Mendoza, 2001.