

# LA FIGURA DEL LUDOTECARIO/A. PREPARACION Y FUNCIONES\*

MARIA DE BORJA I SOLE

## RESUMEN

La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre como dimensión cultural y educativa es cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que se asuma de forma amplia tanto sus funciones como su formación y especialización.

Los ludotecarios deberían ser formados en el marco ordinario de la Universidad. Por ello, se propone un curriculum de educación social y de pedagogía social.

## ABSTRACT

The need for professionals in this field is everytime bigger. Those who work in this cultural an educational leisure field need to have the following qualifications and roles:

They should be educated to university standard. It is proposed that social education and social pedagogy are included in their curriculum.

## PALABRAS CLAVE

Ludotecario/a, Formación, Funciones, Sistema educativo.

## KEYWORDS

Toy librarian, Qualifications, Job formation, Educational system.

## 1. INTRODUCCION

Desde un congreso de ludotecarios/as, me corresponde tratar pero no limitarme a las ludotecas que entre todos hemos conseguido crear y que ahora funcionan, sino ir un poco más lejos y entender el término ludotecario/a, y por lo tanto su formación y funciones en relación y a partir del vocablo "juego".

Si entendemos el juego como una posibilidad y necesidad humana, vital, que debe desarrollarse en todas las edades y diversidades; como actividad que cubre la necesidad de diversión, que tiene un peso importante en el desarrollo de la cultura de la humanidad -cultura lúdica- y que actualmente tiene, junto a la misión de divertir, la de facilitar aprendizajes y con ellos el desarrollo personal y social, debemos apelar a la ludología, ludoteconomía, la animación lúdica, ludotécnica y ludoterapia<sup>1</sup>, etc., e ir desarrollando formación específica y configurando puestos de trabajo como ludólogos, ludotecarios generalistas, especializados en edades, divergencias o tipos de juegos, ludoterapeutas, etc.

---

\* Ponencia presentada en el 2º Encuentro Estatal de Ludotecarios, celebrado en Vitoria, diciembre 1992.

Las posibilidades humanas de desarrollar las actividades lúdicas así como juegos, juguetes y elementos que las estimulen y con ellas la cultura lúdica son muy grandes dentro de la actual civilización del ocio.

La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones.

En esta ponencia intento:

- a) Presentar a discusión un conjunto de funciones propias del ludotecario/a
- b) Ubicar y justificar los estudios en el marco del actual sistema educativo.
- c) Proponer unos núcleos de contenidos específicos que formen parte de su preparación.

## **2. FUNCIONES PROPIAS DEL PERSONAL LUDOTECARIO**

### **2.1. Campo Profesional**

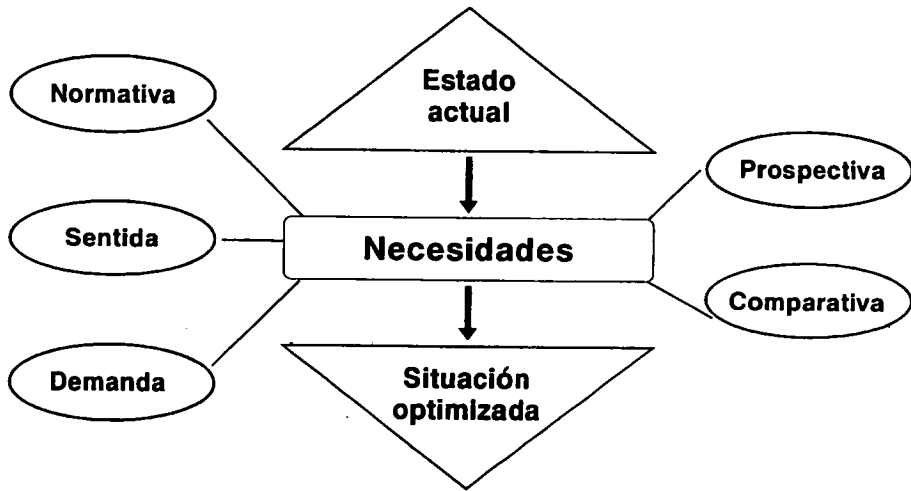
Su ámbito de actuación e intervención corresponde dentro del sector terciario, a los ámbitos del ocio, del trabajo social, comunitario, de la educación no formal,... Puede trabajar en el sector público y en el privado como profesional con capacidad de diseño, planificación, dirección y ejecución de servicios y actividades de animación a partir del juego y de los juguetes y materiales lúdicos, adaptándose a las características de la tipología de las personas destinatarias y a los objetivos de cada ámbito de intervención.

Las personas destinatarias del trabajo de la profesión de ludotecarios/as abarcan desde la infancia a la 3ª edad y pueden recibir servicios que estando preferentemente en el ámbito del tiempo libre y por lo tanto de la diversión conlleven aspectos que tengan interrelaciones con los ámbitos culturales, sociales, educativos, comunitarios, deportivos, instructivos, terapéuticos, turísticos, científicos, artísticos,...

### **2.2. Necesidades**

Antes de diseñar un curriculum con vistas a la habilitación para ejercer una profesión -la de ludotecario/a- debemos comenzar por realizar un estudio de las necesidades. Estas necesidades serán punto de partida del diseño del proceso formativo.

La necesidad viene constituida por la diferencia o discrepancia que se establece entre lo que debería ser o nos gustaría que fuera y lo que en realidad es. La diferencia entre el estado actual y el estado optimizador.



Consideramos los siguientes tipos de necesidad<sup>2</sup>:

1. Necesidad normativa. Coincide con la exigencia de formación a partir de las funciones que se desempeñan.
2. Necesidad sentida por los profesionales, ¿qué necesitan?, ¿qué desearían saber, aprender?, ¿en qué y cómo desearían ser formados?
3. Necesidad demanda. La demanda se considera indicador de necesidad. ¿Qué pide la comunidad a las ludotecas? ¿Cuáles son las demandas que se reciben?
4. Necesidad prospectiva. El diseño curricular debe pensar no sólo en el hoy sino en el mañana. Las necesidades profesionales son las que se necesitarán en el futuro a partir de nuevos puestos de trabajo de intervención lúdica y de poder ofrecer mayor calidad en los actuales.
5. Necesidad comparativa. Según la justicia distributiva se convierten en necesidades para un sector concreto los beneficios que poseen otros grupos similares y él aún no. En este caso, en cuanto a formación, un grupo de referencia es el de la formación de los profesionales de la enseñanza reglada.

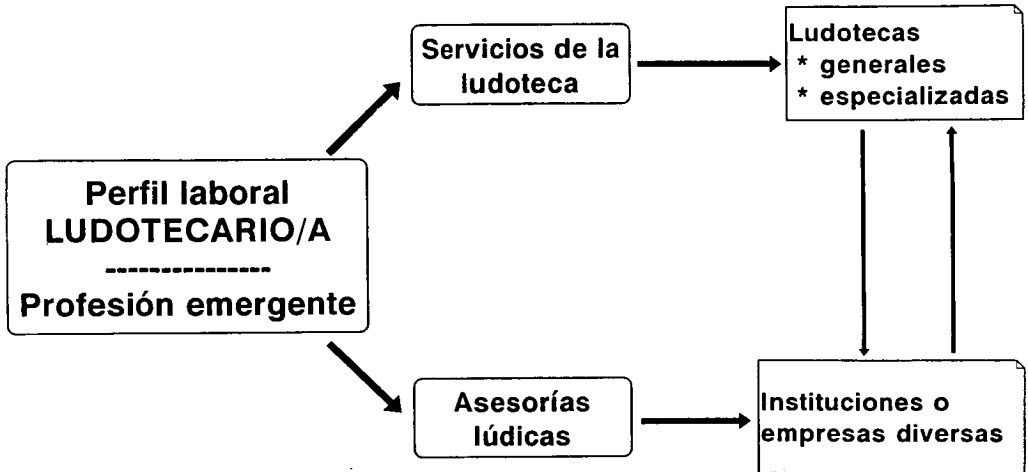
Planteadas así las necesidades voy a considerarlas no excluyentes sino interrelacionadas. En mi propuesta me basaré fundamentalmente en las necesidades de formación a partir de las funciones que desempeñan sin olvidar algunas necesidades de futuro en otros ámbitos de intervención a partir del juego. Y atendiendo a necesidades comparativas con otros sectores educativos.

### 2.3. Perfil Laboral

Mi propuesta formativa de ludotecarios/as va hacia una doble línea complementaria que capacite para:

- a) Trabajar en la ludoteca y atender con profesionalidad y capacidad de optimización los servicios que le son propios.

b) Dar soporte y asesoría a otras instituciones o empresas lúdicas, comunitarias, culturales, educativas, terapéuticas, sociales, turísticas deportivas,...; para lo cual hay que interpretar los procesos del juego y los juguetes y dinamizar el potencial lúdico de la comunidad.



Con ello configuramos un perfil laboral que podrá ser llamado a trabajar en las más diversas estructuras y necesidades lúdicas tanto públicas como privadas.

Desarrollando esta línea complementaria de trabajo propia del ludotecario/a he concretado, sin ánimo exhaustivo, 10 tipos de actividades que debe ser capaz de llevar a término en trabajo individual y en equipo

Pretenden apuntar el campo de trabajo o el campo de necesidades de forma totalitaria. No tiene por lo tanto sentido el pensar que estas funciones pueden o deben ser realizadas en todas las ludotecas y aún menos por todos los/as ludotecarios/as. Las básicas en una u otra dimensión son las comunes a todas; y en cada lugar, zona y características se desarrollan unas u otras de las circunstanciales.

## 2.4. Funciones

- I Ba<sup>3</sup> Transmitir y acrecentar el patrimonio lúdico. Lo que implica conocimiento en profundidad de juegos y juguetes desde los tradicionales a los tecnológicos.
- I Ba Realizar proyectos, programar su trabajo y evaluar los resultados. Replantearse o innovar las intervenciones.
- I Ba Atender a todos los usuarios/as en su normalidad o diversidad. Tratar de forma compensatoria a partir de las actividades lúdicas las deficiencias personales, familiares y sociales. Comunicarse y relacionarse de forma positiva respetando la diversidad cultural y de costumbres.

- I Ba Analizar críticamente juguetes, juegos, materiales lúdicos, espacios y situaciones del juego.
- I Ba Realizar inventarios, clasificaciones y catalogaciones de fondos lúdicos
- I Ba Realizar préstamos, colocar y conservar los juguetes y fondos lúdicos.
- E Ci Elaborar información y promoción de los servicios de la ludoteca.
- E Ci Diseñar, organizar, realizar y evaluar programas y actividades lúdicas colectivas.
- E Ci Contactar y coordinar con instituciones y organismos así como con técnicos y expertos. Ofrecer servicios o conocimientos específicos.
- E Ci Conocer y utilizar el marco legislativo. Gestionar la institución. Buscar y gestionar recursos económicos.

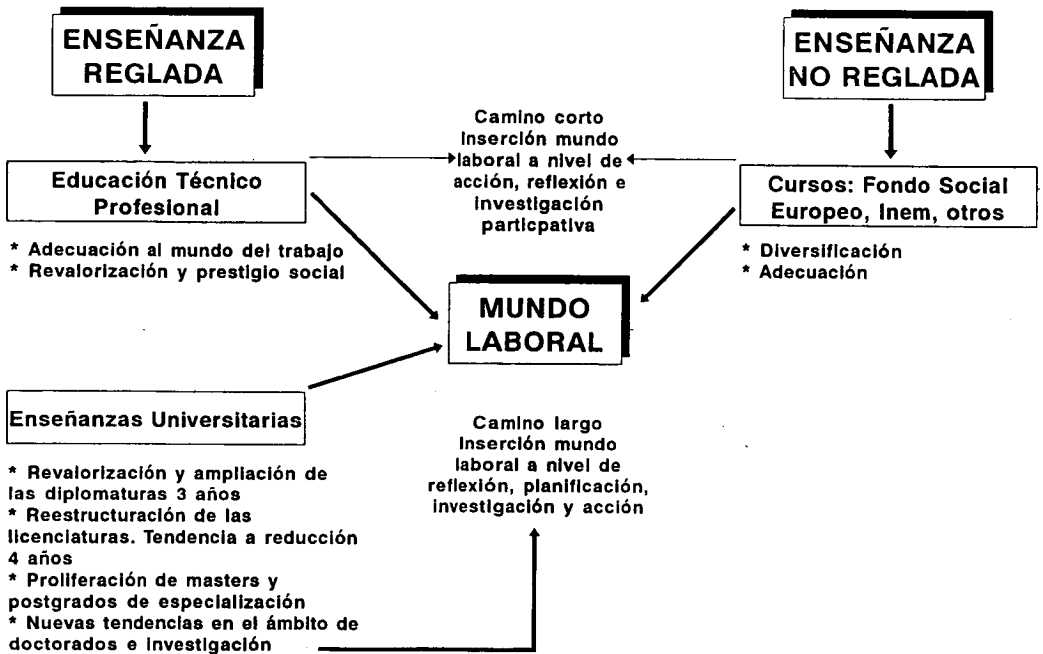
### **3. UBICAR Y JUSTIFICAR LOS ESTUDIOS ESPECIFICOS EN EL MARCO DEL ACTUAL SISTEMA EDUCATIVO**

#### **3.1. Algunas características actuales**

Antes de ubicar los estudios y la formación de los/as ludotecarios/as, destacamos algunas de las características actuales de nuestra sociedad que nos sirven de punto de partida y justificación de la propuesta que hacemos:

- Una mayor consideración de:
  - La necesidad de una educación para el tiempo libre.
  - La importancia del juego en el desarrollo de las personas.
  - La importancia de la dimensión lúdica tanto en su vertiente cultural y educativa -cultura lúdica y enseñar jugando, como social y profiláctica- el juego como terapia natural -a nivel individual y colectivo-.
- Desarrollo de las industrias jugueteras y anexas, y penetración creciente en el mercado de juguetes y elementos lúdicos en mayor cantidad y diversidad.
- El deseo de una mejor calidad de vida para todas las personas.
- La valorización e importancia creciente de la enseñanza reglada y no reglada, deseo de mayor calidad y cantidad de formación.
- La necesidad de formación de profesionales preparados y competentes.

Si nos situamos en el ámbito de la enseñanza podemos concretar la realidad actualidad en: *Enseñanza Reglada y no Reglada.*



Considerando todas estas características del momento actual, puede resultar adecuado plantear diversos itinerarios de formación para los/as ludotecarios/as La diversidad puede venir dada:

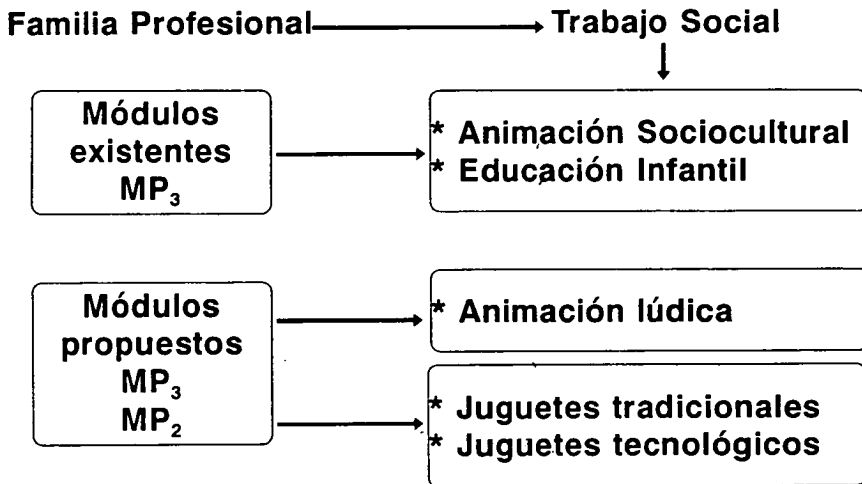
- En relación con la legislación educativa - Enseñanza reglada/no reglada.
- En relación con la titulación y mayor o menor duración y amplitud del curriculum. - Desde Pedagogos y trabajadores sociales hasta ludotecarios, pasando por educadores del tiempo libre, animadores socio culturales, comunitarios...
- En relación con la especificidad del curriculum. - Diferentes especialidades dentro del universo lúdico: según ámbitos concretos de intervención u otros.

Si nos centramos en el marco de la enseñanza reglada hacemos una doble propuesta de ubicación de los estudios:

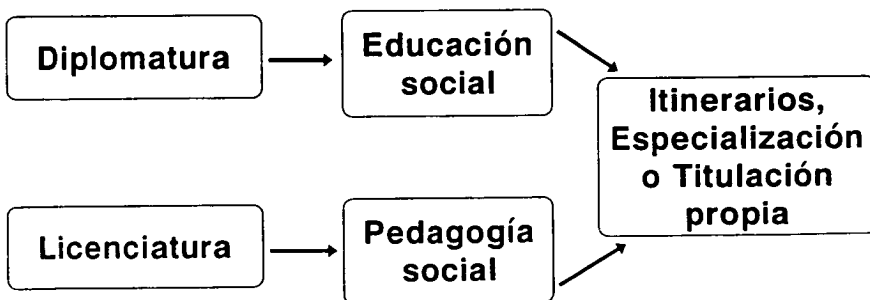
- A) Formación Profesional Específica M3. Formación ubicada en trabajo social.
- B) Diplomatura y licenciatura universitarias. Formación específica en educación social, y en pedagogía social.

## UBICACIÓN DE LOS ESTUDIOS DE LUDOTECARIO/A Diversificación/Enseñanza reglada

### Propuesta A: Formación Profesional Específica



### Propuesta B: Nivel Universitario



### 3.2. Ubicación de la formación de ludotecarios/as en la Ordenación General del Sistema Educativo

#### A) Formación Profesional Específica MP3

En el marco del actual sistema educativo<sup>4</sup> la nueva formación profesional específica tiene como primera finalidad garantizar la formación inicial del alumnado que les permita llevar a término una actividad cualificada en el campo laboral.

Prepara para ejercer un trabajo específico en un sector laboral determinado y se estructura en dos niveles: la Formación Profesional de grado medio y la de grado superior.

La Formación Profesional de grado medio se cursa después de la educación secundaria obligatoria (17/18 años), conlleva la titulación de técnico y permite entrar en el mundo laboral como trabajador/a cualificado/a que conoce y usa adecuadamente:

- Instrumentos y técnicas relativas a una profesión.
- Ejecuta las funciones encomendadas de manera autónoma.
- Verifica los resultados.

La Formación Profesional de grado superior se cursará después de los nuevos bachilleratos (no antes de los 19 años). Conlleva la titulación de técnico superior. Debe facilitar una preparación para poder entrar en el mundo laboral con capacidad para:

- Planificar la realización del propio trabajo.
- Coordinar y responsabilizarse del trabajo de otros.
- Tener una visión de conjunto del sistema en el que se trabaja y de los elementos que lo componen.

El acceso a los Módulos o ciclos de la Formación Profesional Específica puede hacerse desde el sistema educativo o desde la práctica laboral mediante pruebas de acceso que acrediten su capacidad para cursar los estudios con aprovechamiento, y pruebas directas o convalidaciones de conocimientos para obtener el título.

La Formación Profesional Específica incorpora sólo contenidos profesionalizadores organizados en Ciclos Formativos o módulos de duración variable. Por Módulo se entiende la oferta formativa integrada que conduce a superar un Ciclo Formativo determinado y obtener un título profesional.

Con la Educación Técnico Profesional se busca:

- Facilitar la transición al trabajo de forma directa a las personas jóvenes que hayan finalizado la educación secundaria obligatoria o el bachillerato.
- Adaptar la oferta formativa a las necesidades cambiantes y particularidades de cada entorno en concreto.
- Favorecer la formación permanente.
- Adaptar los niveles de formación a los niveles de cualificación profesional establecidos por la CEE en 5 niveles<sup>5</sup>. La formación para acceder al nivel 2 se imparte en la formación profesional de grado medio Módulo 2 y para acceder al nivel 3 en la F.P. de grado superior Módulo 3.

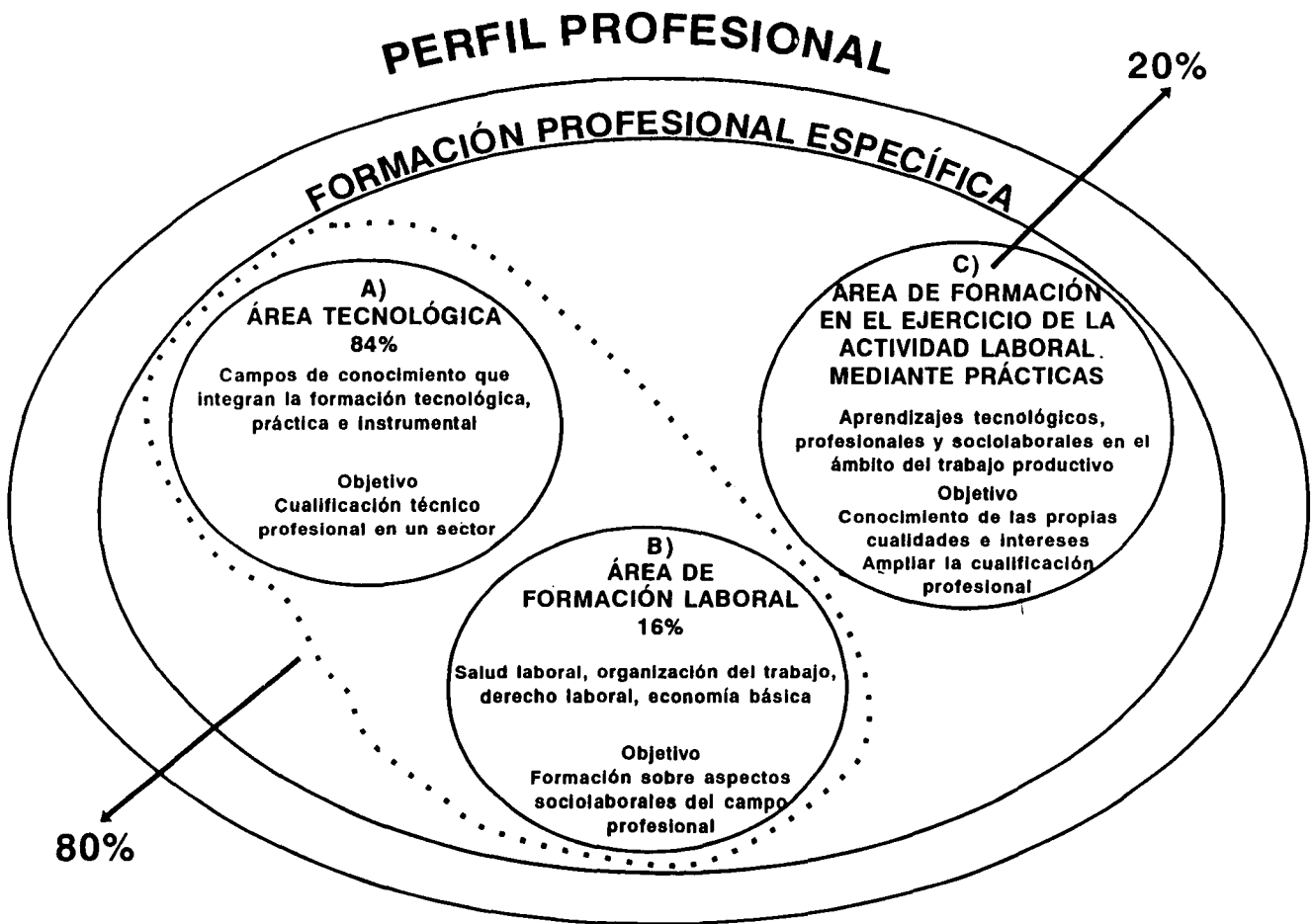
Estos programas formativos se pretende que:

- Sean *intensivos* para facilitar el acceso al sistema productivo de forma rápida.
- Sean de *calidad* en cuanto a la metodología para el desarrollo del diseño y porque se asegura la disponibilidad de recursos necesarios y la participación de las empresas o instituciones en las que se realice la formación en prácticas.



- Sean diversificados de forma que sus perfiles profesionales correspondan a puestos de trabajo.

En la Formación Profesional Específica se distinguen tres grandes áreas de formación con una finalidad estrictamente profesionalizadora.



En general la duración de un ciclo formativo de grado medio o superior se establece sobre las 1.000 horas lectivas. En un centro educativo entre 750 y 900 y en empresas o instituciones un mínimo de 200 horas. Los contenidos estarán directamente relacionados con los objetivos que se quieren conseguir y los perfiles profesionales que las instituciones o las empresas pidan tanto a nivel de operario MP2 grado medio, como de técnico superior MP3.

Los ciclos formativos que tienen un bloque común significativo se agrupan en familias profesionales de acuerdo con estos criterios:

- Perfiles profesionales del mismo nivel de cualificación.
- Similitud de conocimientos, procedimientos y actitudes relacionadas en cada ciclo.
- Similitud entre los procesos tecnológicos empleados y los servicios creados en el ámbito profesional correspondiente.

Actualmente en Cataluña tenemos 19 familias profesionales clasificadas. Una de ellas corresponde al trabajo social y dentro de ella se desarrollan los módulos MP3 de:

- Animación sociocultural.
- Educación Infantil.

Dentro de esta familia profesional proponemos la creación de un módulo de *animación lúdica MP3* y dos módulos de *MP2* uno de *Juegos Tradicionales* y otro de *Juguetes Tecnológicos*.

El módulo de Animación Lúdica con calificación profesional que se adecúe a la que corresponda al nivel 3<sup>6</sup> y con posibilidad de trabajo en las ludotecas de barrio y especializadas, espacios de juego de las entidades de intervención socio-cultural, entidades culturales y deportivas, empresas de diseño y fabricación de juguetes, juegos y afines, escuelas, centros educativos con dimensión docente, hospitales, centros de estimulación precoz, centros de recuperación, empresas y servicios dedicados a las actividades de ocio, complejos lúdicos, parques de atracciones, acuáticos, viajes de recreo, clubs de vacaciones,...

El programa formativo para cada uno de los títulos tiene tres partes:

- La primera de carácter más informativo. Establece la relación con el sector productivo y familia profesional: justificación, denominación, nivel objetivo, campo y perfil profesional y duración.
- La segunda parte incluye el diseño curricular del ciclo formativo con: los objetivos generales, contenidos y las orientaciones didácticas para elaborar las actividades de aprendizaje y evaluación.
- La tercera parte planifica el contenido de los créditos y éstos en unidades didácticas, organiza la docencia y concreta las actividades de aprendizaje y prácticas en empresas o instituciones.

El documento de la nueva ordenación del sistema educativo<sup>7</sup> deja muy claro que la 1ª y 2ª partes son competencia de las administraciones educativas y la 3ª se desarrollará en cada

centro por el equipo y según las circunstancias de cada caso considerando el carácter abierto del módulo y la exigencia de su adaptación al entorno socio-económico en concreto.

En cada centro docente se planificarán y organizarán los créditos de duración variable relacionando la actividad formativa que se desarrolla en el centro con las prácticas obligatorias en instituciones o empresas, procurando la máxima integración entre teoría y práctica.

El objetivo de los Módulos sería proporcionar al alumno/a las capacidades que le permitan desarrollar trabajos de realización, organización y gestión en el ámbito de la animación lúdica y a partir de los juegos y juguetes.

### **B) Diplomatura y Licenciatura Universitaria**

Una formación especializada, a nivel universitario, en el ámbito lúdico la ubicamos con titulación propia o dentro de Educación social y Pedagogía social según posibilidades y características de cada universidad.

En las titulaciones de Educación social y Pedagogía social debe entenderse la animación lúdica como un campo de intervención específico y los alumnos deberán tener la posibilidad de elegir unos itinerarios que les permitirán una real profesionalización a partir de un currículum teórico práctico, en animación, documentación y recursos lúdicos.

Ello implica obviamente crear y desarrollar la correspondiente oferta en las universidades que impartan estas titulaciones.

Con la progresiva reforma de las enseñanzas universitarias, de la misma forma que el ya antiguo título de maestro o profesor de E.G.B se ha transformado en siete nuevos títulos o especialidades<sup>8</sup> (especialidad de educación infantil, primaria, especialidad de música, física, lengua extranjera, audición y lenguaje). La nueva diplomatura en Educación Social y la licenciatura en Pedagogía Social<sup>9</sup> deben dar origen a otras tantas especialidades o nuevas titulaciones en función de las necesidades que vaya configurando la sociedad, de los ámbitos de intervención y los puestos de trabajo que se vayan necesitando y creando. Una de ellas ha de ser la de ludotecario/a. La ubico, pues, como especialidad dentro de la diplomatura de Educación Social y licenciatura en Pedagogía Social lo que implicaría una carga lectiva<sup>10</sup> global no inferior a 180 créditos. En este caso cada Universidad asigna la docencia de las materias troncales, obligatorias, optativas, como el equilibrio entre el *teoricum* y el *practicum*.

## **3.3. Propuesta de formación específica**

### **3.3.1 Preparación la década de los 80**

La formación específica sobre juguetes y organización de ludotecas y espacios de juego se ha venido impartiendo de forma puntual durante la década de los 80. Se canalizó dentro del marco escolar a partir de las inquietudes formativas de los movimientos de renovación pedagógica y de inquietudes de acción socio-educativa de algunos ayuntamientos y gobiernos autonómicos. En el ámbito del tiempo libre junto a la temática del juego se ha ido incluyendo la del juguete y organización de ludotecas en algunas escuelas de formación de monitores y directores.

Ello explica el que en la década de los 80 la formación específica sobre organización de ludotecas se ha desarrollado fundamentalmente en el:

- Marco de los M.R.P., cursos de Verano y cursos de Invierno<sup>11</sup>.
- Cursos de monitores y directores del tiempo libre infantil y juvenil.
- Algunos ayuntamientos y posteriormente determinados CEPS.

Se trataba de cursos intensivos<sup>12</sup> que oscilaban entre 20 y 60 horas dirigidos en su mayoría a:

- Educadores que se preparaban para poder abrir una ludoteca o que estaban trabajando en el sector sociocultural o del tiempo libre infantil o juvenil.
- Profesores, fundamentalmente de educación infantil y de educación terapéutica y educación física, que querían aprender sobre el juego y los juguetes.
- Pedagogos, psicólogos, fabricantes de juguetes y otros profesionales directa o indirectamente vinculados al mundo de la educación.

En 1980 y en el VII Congreso Nacional de Pedagogía se presentó una comunicación sobre *El ludotecario, funciones y formación*<sup>13</sup>, tema que también se debatió en una mesa redonda del mismo congreso.

En ella se presentaba una primera propuesta que pudiera servir de documento base de trabajo para una futura elaboración del plan de estudios.

Se detectaba la necesidad de crear escuelas oficiales para la formación de educadores del tiempo libre en las que tuvieran cabida todas las ramas de la animación socio-cultural. La formación del ludotecario/a se situaba en la rama de animadores de la infancia.

Se proponía una formación de escuela universitaria que abarcase estudios en 5 áreas:

- Area 1 - Psicopedagogía
- Area 2 - Animación Cultural
- Area 3 - Tecnología del Juguete
- Area 4 - Gestión y Administración
- Area 5 - Prácticas en Ludotecas o Fábricas de Juguetes.

Con una clasificación de las materias propuestas en: indispensables a); convenientes b); accesorias c); según se considerasen fundamentales, interesantes o de posible interés para las funciones que luego deberían desempeñar los/as ludotecarios/as.

El proyecto no se convirtió en realidad pero alcanzó una amplia difusión al ser seleccionado para su publicación en el libro *El profesor*<sup>14</sup>.

### **3.3.2. Propuesta de núcleos básicos de contenidos específicos de hechos, conceptos y sistemas a desarrollar según los diferentes niveles de formación y grados de especialización<sup>15</sup>**

He creído oportuno presentar unos núcleos de contenidos propios y específicos en el ámbito del juego, juguetes y organización de aspectos materiales y de dinamización a concretar en cada caso atendiendo fundamentalmente a los diferentes niveles curriculares y ámbitos de intervención.

## NUCLEOS DE CONTENIDOS ESPECIFICOS

- **El Juego**

- En los animales
- En el ser humano:
  - Actividad de desarrollo personal.
  - Actividad social y cultural, educativa, terapéutica,...
  - Patrimonio lúdico: tipos, repertorios, inventario,...

*Visión pluridisciplinar: etnológica, histórica, biológica, psicopedagógica, sociológica, lingüística, didáctica, literaria*

- **Objetos de juego: los juguetes**

- Patrimonio cultural específico
- Interrelación con otros objetos culturales: libros, cómics, mass media,...
- Funciones sociales: contribución al desarrollo, a la diversión, a la educación,...

*Aportación de diversas disciplinas y técnicas que aporten aspectos:*

- Ergonómicos y estéticos.
- Diseño y construcción.
- Técnicos y tecnológicos.
- Recuperación y conservación
- Económicos y de marketing.
- Lúdicos, educativos, didácticos, terapéuticos.
- Estereotipos, curriculum oculto.
- Clasificación, catalogación.
- Archivo, colocación y localización.
- Inventarios y control.
- Otros,...

- **Espacios de juegos**

- Tipos, posibilidades.
- Adecuación, optimización
- Polivalencia, rentabilización...

- **Organización y gestión de ludotecas**

- Dimensiones operativas, legales, económicas,...

Tienen que quedar asegurados conocimientos a nivel práctico de técnicas de animación comunitaria y sociocultural, pensamiento divergente, dinámicas de grupo, dramatización, construcción reparación de juguetes, conocimientos de informática y electrónica, documentación y catalogación: ludoteconomía, programación y evaluación; así

como evidentemente el conocimiento adecuado de las personas usuarias; desarrollo evolutivo y necesidades específicas...

Quizás sería posible aprovechar este congreso para reflexionar, modificar y consensuar los núcleos básicos y diferenciadores de la formación específica para ludotecarios/as. Sería un buen paso para implantar las necesidades de formación como colectivo profesionalizado y con un ámbito de intervención propio y hacer una propuesta que permita incluir las enseñanzas que se precisen en el sistema educativo reglado. El marco de la Reforma del Sistema Educativo lo permite y la sociedad lo necesita.

### TIPO DE ACTIVIDADES PROFESIONALES DENTRO DEL AMBITO LUDICO Y NIVEL DE FORMACION PROPUESTO

ACTIVIDAD PROFESIONAL	NIVEL DE FORMACION
a) Ludotecarios/as Responsables de ludoteca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diplomatura o licenciatura Universitaria:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Educación social, tiempo libre, juego.</li> <li>- Pedagogía social, animación, tiempo libre, juego.</li> <li>- Otra diplomatura o licenciatura más un curso específico. (Postgrado, fondo social europeo, otros).</li> </ul> </li> <li>• Formación Profesional específica M<sub>3</sub>                Trabajo social especializado en ludotecas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otro FM<sub>3</sub> en trabajo social más un curso y praxis específica</li> </ul> </li> </ul>
b) Responsables de talleres, actividades puntuales especializadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación Profesional específica grado medio FM<sub>2</sub> adecuado a la actividad o intervención, praxis a desarrollar.</li> </ul>
c) Programas de innovación e investigación lúdico comunitaria, social, educativa, cultural, terapéutica, científica, artística...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doctorado.</li> <li>• Licenciatura en Pedagogía social                Otra licenciatura más cursos y praxis específicas.</li> </ul>

### NOTAS

1 Importancia de la dimensión educativa y terapéutica de los Juegos Paralímpicos y Special Olympics celebrados en Barcelona, septiembre 1992, y Vilanova y la Geltrú, octubre 1992.

2 Nos basamos en BRADSHAW, J. (1972): "The Concept of Social Need", en *New Society*, marzo, pp. 640-643. Citado por Zabalza, M., en *Diseño y Desarrollo Curricular*. Ed. Narcea, 1991, pág. 63.

3 Líneas de Trabajo: Interno - I, Externo - E.  
 Funciones: Básicas - Ba, Circunstanciales - Ci.

- 4 LOGSE Ordenación General del Sistema Educativo promulgada 3/10/1990
- 5 Decisión 85/368 de 15 de julio 1985. Ob. Cit. Generalitat p. 7.
- 6 Según prevé la Decisión del Consejo de las Comunidades Europeas de 16 de julio de 1985 (DOCE de 31 de julio Re/85/368).
- 7 Animación Sòcio-Cultural MP3. Proposta Experimental, Març 1991. Departament d'Ensenyament, Generalitat de Catalunya, Gener, 1992.
- 8 BOE 11/10/1991.
- 9 BOE 10/10/1991.
- 10 Real Decreto 1497/1987 lo establece para los estudios de primer ciclo.
- 11 En junio de 1979 se impartieron los dos primeros cursos específicos sobre Organización de Ludotecas en la Escola d'Estiu de Rosa Sensat y de la Escola d'Expressió del Ajuntament de Barcelona.
- 12 Yo misma he dado más de 70 cursos de este tipo y claro que no he sido la única, sobre todo en los 5 últimos años. Ha sido una preparación muy específica marcada por unos condicionantes que la hacían útil y necesaria pero insuficiente. Ha permitido o facilitado abrir a la vez bastantes ludotecas e iniciar la posterior autoformación de los/as y ha ayudado a sensibilizar a algunos profesores, educadores y otros profesionales sobre la importancia del juego y de los juguetes.
- 13 BORJA, M. (1980): *El ludotecario, funciones y formación*. Granada, octubre.
- 14 *El profesor*. Ed. Magisterio Español, 1981. Además de en las Actas del Congreso Nacional también fue publicado en *Studia Paedagogica*, núm. 7, Universidad de Salamanca, enero-junio, 1981, pp. 98-107.
- 15 Nos situamos en títulos educativos, pero ello no excluye la posibilidad de inclusión y desarrollo de algunas de estas temáticas en otras titulaciones y la interrelación con otros ámbitos como Ciencias de la salud, Ingenierías técnicas, Documentación, Antropología, Bellas Artes,...