

# ORIGEN DE LAS LUDOTECAS EN ESPAÑA

Natalia Reyes Ruiz de Peralta

Universidad de Granada

## **Introducción**

Hay un momento en el que cuesta ponerse delante de la historia y contarla. Llega cuando se toma conciencia de los múltiples factores que intervienen en ella y acude el temor de no reconocerlos en su justa importancia, de no reflejar la realidad holística que supone, en este caso, todo lo referente a un proyecto donde conviven diferentes aspectos. Lugares sencillos como son las ludotecas, interrelacionan conceptos tan amplios y complicados de analizar como son juego, educación o sociedad, haciendo sentir precaria cualquier investigación (o a cualquier investigadora). Así que previo al desarrollo de esta comunicación, quede por delante que lo que se pretende es una aproximación a los aspectos que intervinieron en la generación de unos espacios dedicados al juego y denominados ludotecas en España y, ante todo, el reconocimiento y la admiración ante unos proyectos que, impulsados con más ilusión que medios, se han asentado en nuestra realidad.

## **Contando la historia**

La aparición de las ludotecas en España tiene una fecha y un lugar, es decir, unos datos concretos. El dato o acontecimiento en historia es lo objetivo, aquello que se puede determinar por las pruebas registradas o argumentos demostrados. El positivismo nos posicionó en una búsqueda constante de los datos que pudiese igualar la investigación histórica a las ciencias empíricas. Aunque, con el transcurso del tiempo y

los cambios de paradigmas son los planteamientos de las ciencias sociales o humanísticas las que se cruzan con los métodos de las ciencias naturales (*¿qué sucede con un átomo cuando no es observado?*)<sup>1</sup>. Las certezas se nos escapan de las manos. Comenzamos a hablar de hechos cuando le damos protagonismo a la interpretación que se hace de los datos, cuando entendemos que la persona que investiga lo hará desde su momento histórico y cultural o cuando hablamos de los factores que, desde la historia cultural y social, nos explican la interpretación de las causas que dan los sujetos y a los instrumentos utilizados para los efectos.

Para retomar la historia no contada, se consultan diferentes fuentes como los testimonios de las personas que participaron en la proyección de las ludotecas, narrando como recuerdan esos momentos. Para poder reconstruir una historia que ha sido contada en primera persona, es necesario conocer el significado de las palabras que se usan para ello. Esos términos son, en última instancia, las herramientas con las que se han construido el día a día, el sentido de los hechos narrados. Su elección no es mecánica, plasma cómo se entiende lo que sucedió, «en otras palabras, implica que el lenguaje no es el medio a través del cual la realidad objetiva se expresa, sino más bien el medio en que la objetividad de la realidad se constituye como tal»<sup>2</sup>. El lenguaje, su dominio, las personas que han tenido la potestad de elegir la narración de lo que sucedió en esos primeros momentos y quienes han investigado en los años siguientes, hacen que sea tal y como es la historia de las ludotecas en la actualidad. La propia forma en la que el presente se ha contado sucesivamente ha hecho que sea ese el pasado que se conozca.

---

<sup>1</sup> «Otro fenómeno cuántico demostrado recientemente es el efecto ZENO. El físico Wayne Jano atrapó 5.000 átomos en un campo magnético y con un dispositivo experimental comprobó que el hecho de observar los átomos hacía que estos no alcanzaran un estado cuántico que previamente, en las mismas condiciones, pero sin ser observados, habían alcanzado. La explicación está en que los átomos observados pasan la información de que están bajo la mirada del experimentador a los átomos que están a punto de iniciar la transición». (consultado en <<http://www.diariosigloxxi.com/texto-diario/mostrar/48134/sentirse-observado>> el 25 de junio de 2011).

<sup>2</sup> CABRERA, M. A.: «La crisis de la modernidad y la renovación de los estudios históricos», en FERRAN LORENZO, M. (ed.): *Repensar la Historia de la Educación*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2005, pp. 21-52, p. 35.

Ahora corresponde realizar el ejercicio e «deshistorizar» los contenidos para así poder reconstruirlos dando su espacio y función a los agentes e instituciones que han sido parte de la creación de la propia historia. De esta manera, nos podemos escapar de los esencialismos inamovibles con los que se ha construido el discurso histórico. No supone rechazar las constantes que se han manifestado a lo largo de la historia, aunque sí recrear cómo se han construido y han permanecido tanto en las estructuras objetivas como subjetivas<sup>3</sup>.

Uno de los objetivos de la historia es señalar las continuidades y discontinuidades entre un periodo y otro<sup>4</sup>. Diferentes estudios sobre la realidad infantil muestran que tanto el juego como los espacios donde se ha desarrollado, ocupan uno de los lugares más destacados dentro de narración histórica y es desde el s. XIX y sobre todo desde la extensión de la escuela progresiva, cuando toma la categoría de inversión social educativa, eje del futuro de cada comunidad. En este sentido, Dewey señala que «Al dirigir las actividades de la juventud, la sociedad determina su propio futuro determinando el de los jóvenes»<sup>5</sup>. Esta creencia y las decisiones tomadas basándose en ella, es muestra del particular interés en la formación de las nuevas generaciones que se ha realizado en numerosas ocasiones. Desde esa perspectiva se ha realizado un análisis del papel que ha tomado el juego dentro de la formación humana y cuáles eran los

---

<sup>3</sup> BOURDIEU, P.: *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama, 2000. Bourdieu explica en esta obra cómo se ha construido en el proceso histórico las estructuras de poder masculino. Señala los mecanismos de «eternización» y argumenta cómo reconstruir la historia para entender lo sucedido sin negar el propio proceso: «En realidad está claro que en la historia lo eterno sólo puede ser producto de un trabajo histórico de eternización. En otras palabras, para escapar por completo al esencialismo no sirve de nada negar las permanencias y las invariantes, que forman una parte incontestable de la realidad histórica; es preciso reconstruir la historia del trabajo histórico de deshistorización o si se prefiere, la historia de la (re)creación continuada de las estructuras objetivas y subjetivas de la dominación masculina» (p. 105).

<sup>4</sup> SANCHIDRIÁN, C. y RUIZ BERRIO, J. (coords.): *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*, Barcelona, Graó, 2010, p. 15. Carmen Sanchidrián y Julio Ruiz Berrio plantean el objetivo de la historia de la infancia y cómo ha de construirse: «De hecho podríamos decir que la historia tiene por objeto el estudio de los cambios y las continuidades, y queremos acentuar este punto porque demasiado a menudo se enfocan sólo los cambios: qué aporta un autor frente a los que le precedieron, qué nuevos presupuestos de partida tiene un método, qué se hace en un centro y no en los demás, cuando siempre, y no puede ser de otro modo, en cada momento histórico, es más lo que se mantiene, lo que se comparte, que lo que se innova; aunque esa innovación sea, a su vez, decisiva para seguir avanzando».

<sup>5</sup> DEWEY, J.: *Democracia y educación*, Madrid, Morata, 1997 (ed. original 1916), p. 46.

lugares y las ocasiones más adecuadas para que este se diera. Se comienza a trabajar con un concepto de infancia que va a tomar fuerza en la sociedad occidental actual. Se ha pasado por legislar el trabajo de los niños y niñas a través de exclusiones legales<sup>6</sup> hasta asumir y mostrarles cuál debe ser su futuro rol de trabajador. Se ha dotando a la infancia de unas características específicas, como cual debe ser su relación con el juego. «Ahora el juego en relación a la infancia moderna puede ser estructurado como educativo. No solamente es el “juego infantil” construido recientemente en la historia, es algo culturalmente específico».

La infancia, siempre idealizada, entraña la dificultad al analizarla en la propia memoria de los sujetos ante la niñez. Cuando se pregunta a los adultos por la infancia, aunque sea la propia de cada sujeto, es complicado conocer la realidad a la que se está haciendo referencia. Aunque la escuela cope todo el protagonismo del sistema educativo, para poder realizar una completa historia de la educación se ha de fijar la mirada en la memoria construida históricamente. Esta está repleta de momentos vividos en la escuela durante los años de infancia y juventud, aunque los espacios educativos rebasan con creces las paredes de un centro escolar, por lo que la biografía educativa se compone del ambiente familiar, comunitario y entre el grupo de iguales<sup>7</sup>.

De esta forma, se reinterpreta como herramientas de nuestro presente (los pensamientos, sentimientos...) lo que sucedió en el pasado. No se ha transformado lo acontecido ni las personas que lo transmiten pretenden engañar. Lo que sucede es que

---

<sup>6</sup> WAYNEES, M.: *Childhood and Society. An Introduction to the Sociology of Childhood*, New York, Palgrave Macmillan, 2006, pp. 10–11: la primera surge en Inglaterra y habla de la imposibilidad de trabajar de los menores de 13 años por su inmadurez física y mental, lo que afecta a la hora de tomar decisiones en el lugar de trabajo, a entender la necesidad de la formación de la infancia, su educación y otros aspectos fundamentales.

<sup>7</sup> CABRERA, M. A.: «La crisis de la modernidad...», *op. cit.*, p. 35. Según este autor, es imprescindible que los historiadores de la educación recuperen y conserven los datos biográficos que dan cuenta de ello: «Los años de infancia, adolescencia y juventud, la educación no sólo escolar sino también familiar, comunitaria o por el grupo de iguales (...) los cada vez más prolongados años de formación, conforman la identidad biográfica de los individuos de las familias, de los grupos sociales y de las sociedades en su conjunto».

los hechos son narrados desde un escenario que los rescata de la memoria en un contexto diferente, dejándolo entre lo sucedido objetivamente y la forma en la que se recrea. Cabrera<sup>8</sup> señala como nexo entre la realidad y la subjetividad al imaginario social. Habla de él como un «marco implícito de comprensión del espacio social y de mediador entre contexto social y conciencia». Continúa explicando cómo este imaginario social prefigura las expectativas de los actores, establece las posibilidades de sus acciones y las dota de sentido. Por lo tanto, es imprescindible conocerlo ya que actúa sobre la práctica de los sujetos de la historia.

Para reconstruir la historia de las ludotecas, van a ser nombrados los hechos, los datos que marcan los diferentes momentos en los que las ludotecas son consideradas como tal. Sin embargo, lo más significativo de esta reconstrucción, no es señalar una serie de acontecimientos que pueden ser consultados de forma independiente, sino recoger los hechos sociales<sup>9</sup>. Esta construcción de la historia de las ludotecas se sirve de sus protagonistas, de las personas que estuvieron implicadas retomando su pasado, sus experiencias, su visión de ellas y recorriendo las últimas décadas hasta contarlas en el momento presente con su propio lenguaje, entendiéndolo como «un componente activo en la constitución de la práctica social»<sup>10</sup>. Y desde ese presente construir la idea de futuro, que, en palabras de Foucault:

Debemos imaginarnos y construir lo que podríamos ser para librarnos de ese

doble vínculo político (double bind), que es simultánea individualización y totalización

---

<sup>8</sup> *Ibid*, p. 25.

<sup>9</sup> *Ibid*, p. 41. Esta investigación utiliza el concepto «hechos sociales» atendiendo a la explicación que da Miguel Ángel Cabrera: «Aunque los hechos sociales tienen una existencia real y constituyen la base empírica de las explicaciones y narraciones históricas, éstas no son meras proyecciones de aquellos, sino el resultado de un proceso más complejo de interacción entre patrones lingüísticos de percepción y hechos reales mismos, entonces habría que redefinir por completo la noción convencional de “verdad histórica”. Habría que reemplazar la noción de verdad histórica como correspondencia con la realidad por una noción de verdad que incorpore la dimensión de construcción significativa implicada en todo conocimiento histórico».

<sup>10</sup> *Ibid*, p. 43.

de las modernas estructuras de poder (...) Debemos promover nuevas formas de subjetividad a través del rechazo de este tipo de individualidad que nos ha sido impuesta durante siglos<sup>11</sup>.

### **Orígenes de las ludotecas**

El primer dato que hay registrado referente a las ludotecas se refiere a la primera de ellas que surgió en EE. UU, en 1934 cuando en una juguetería de Los Ángeles dos niños intentaron robar unos juguetes. El dueño de la juguetería reflexionó ante este hecho y decidió poner en práctica un préstamo de juguetes<sup>12</sup>.

Payà<sup>13</sup> señala como antecedente la plaza de juegos implantada con la llegada de la democracia, ya que la experiencia de «The Children's Play House» consistía en un local mejor equipado que una gran juguetería, en el cual registraban los juegos en un fichero en el que se recogían las características de cada uno. También es este autor quien señala como empiezan a existir ensayos a mediados de los 50 en otros países donde existe el préstamo de juego como solución a la falta de espacio y juguetes. Sin embargo, estos datos no pueden dar por sí solos una explicación de lo que hoy entendemos como ludotecas en España. Es necesario acercarnos a nuestro propio entorno para vislumbrar las claves que las originaron en Cataluña, País Vasco o Madrid por primera vez. Por lo tanto, el siguiente paso es aproximarnos en el tiempo y en el espacio, por lo que corresponde dar algunas pinceladas de las ludotecas en Europa. Además, parte de la investigación de la que está extraída esta comunicación, ha sido

---

<sup>11</sup> FOUCAULT, M.: «El sujeto y el poder», *Revista de Ciencias Sociales*, 12 (1996), p. 83.

<sup>12</sup> El programa Toy Loan sigue, actualmente, funcionando igual que cuando se fundó en 1935, en los Ángeles, aprovisionando a más de 48 centros. Recurren a él tanto particulares como especialistas en educación. Cada centro es atendido por voluntarios de las comunidades, con características diferentes, pero un reglamento común. Atienden a más de 30.000 jóvenes y tienen 48.000 juguetes en circulación (The Department of Public Social Services (DPSS). Los Ángeles County (<[www.ladpss.org](http://www.ladpss.org)>).

<sup>13</sup> PAYÀ, A.: *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*, Tesis Doctoral, Valencia, Universitat de Valencia, 2007.

realizada dentro de Suecia, lo que ha permitido recoger una información y aplicar una visión del peso de la relación entre juego y desarrollo que existe en los países nórdicos.

### **Las ludotecas en Europa**

Las ludotecas, actualmente, existen en la mayoría de los países, aunque en cada uno de ellos se adaptan a unas necesidades y contextos sociales específicos, como señala María de Borja<sup>14</sup>. Para conocer y reconocer las características que definen a estos espacios como tales, ha de revisarse los pasos dados a lo largo de la historia hasta el momento presente. Los primeros se dieron en EE. UU, como se ha recogido anteriormente. La primera ludoteca fue en los Ángeles, con un programa que surgió como respuesta a la depresión de los 30 y que continúa vigente desde entonces. Desde ahí, años más tarde el término «Lekotek» fue utilizado en Suecia y Escandinavia. En Europa, la ludoteca aparece impulsada por la publicación de la Carta de los Derechos del niño en el 1959, donde se recoge en el punto 7c el derecho del niño al juego, y ratificado por la ONU en la Convención sobre los Derechos del niño y la niña el 20 de noviembre de 1989, en forma de derecho al juego y al tiempo libre. A partir de ahí iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego.

En 1961 nace IPA (International Play Association), la Asociación Internacional de Niños y Niñas del Juego, en Dinamarca. Es reconocida por el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas y tiene estatus consultivo con UNIESC y UNICEF. Esta asociación reconoce que «jugar es un derecho para la infancia y una necesidad a lo largo de toda la vida».

En Estocolmo, la ludoteca Astrid Lindgrens Barnsjukhus se define como: «una unidad de pedagogía especial a donde pueden ir las familias con su niño en edad

---

<sup>14</sup> BORJA, M.: *Las ludotecas: instituciones de juego*, Barcelona, Octaedro, 2000.

preescolar para recibir asesoría y préstamos de material de juego para el hogar». Fundada en 1961, ofrece un espacio donde «el niño puede tener la oportunidad de jugar y aprender en su propio nivel de desarrollo»<sup>15</sup>. Algunos países tradicionalmente preocupados por la educación infantil por potenciar desde la sociedad los juegos infantiles, tras alcanzar una calidad de vida en toda la sociedad que garantizaba el acceso al juego y a los juguetes, se han centrado en la importancia pedagógica del juego<sup>16</sup>. Así, las ludotecas en Suecia, como en otros países del norte de Europa, nacen por una doble causa. Por un lado, hay una conciencia de la importancia en el cuidado y educación de la infancia instaurada a través de toda la filosofía iniciada por Fröbel y su creación de los Kindergarten. Por otro lado, esta preocupación se acentúa hacia los niños y niñas cuyo desarrollo es más lento al esperado o marcan pautas de comportamiento ante las cuales las familias o los educadores y educadoras no tienen respuesta. La ludoteca, lekoteket, nace con la intención de darle la oportunidad a esos niños y niñas de jugar y aprender en su propio nivel de desarrollo, prestándole juguetes tanto para usar en el propia ludoteca como para jugar en el hogar, siempre asesorados por profesionales del centro.

El modelo Anglosajón o del norte de Europa, con mayor carácter asistencial, orienta y facilita material a los niños y niñas con necesidades educativas especiales. En Inglaterra, en 1960, originariamente ayudaban a niñas y niños con dificultades, pero con «Toy Library» se han recogido diferentes proyectos en el que el préstamo del juguete es el eje de estructuras bastante informales, según recoge la autora. En ocasiones, se utiliza Toy Library y Lekotek como sinónimos. Sin embargo, es necesario distinguirlos<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Tal y como se recoge en la información que ofrecen en *Lekotek* (Estoclomo) a través de sus dípticos informativos.

<sup>16</sup> BORJA, M.: «Las ludotecas como instituciones educativas: enfoque sincrónico y diacrónico», *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (1994), pp. 19-41.

<sup>17</sup> BRODIN, J. y BJOCK – AKESSON, E.: «Toy Libraries / Lekoteks in a International Perspective», *EuroRehab*, 2 (1992), pp. 97–102.



Cuando decimos Lekotek, nos referimos a los espacios y prácticas educativas dirigidas a los niños con necesidades educativas especiales. También orienta y asesora a padres y docentes. Incluso puede incluir un centro de diagnóstico y tratamiento dirigido a niños preescolares. En Escandinavia, Australia, Japón o Korea predomina este modelo frente a otros. En otros países de Europa o en EE. UU. Pueden aparecer, pero en combinación con otros. Toy Library, en cambio, define un lugar donde se prestan los juguetes (el juguete se asemeja al libro en la biblioteca). Puede ser entre los propios niños, entre el centro y los usuarios o a la inversa. Actualmente, es un término amplio que toca diferentes áreas o se puede encontrar junto a actividades culturales dirigidas a toda la familia. En Inglaterra o Canadá se da ese uso. Otro sentido de Toy library como un espacio cultural y social específicamente, desarrollado en Italia<sup>18</sup>, Francia, Suiza o Bélgica. Todas estas diferencias se siguen reflejando en los encuentros internacionales<sup>19</sup>.

María de Borja señala también la existencia de un modelo latino o ibérico, en el que quedan incluidos los países del sur de Europa, ella lo define como:

Ludoteca, local con juguetes para que el niño/a pueda jugar con lo que más le gusten y en donde pueda tener la ayuda de un animador/a especializado/a en juegos. Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes,

---

<sup>18</sup> BARTOLI, J.: *Nona*, New York, Harvey House, 1996, p. 38. «In the past twenty years, the Italian Toy Libraries has developed along three lines: 1) educational service, aimed at the school where the introduction into school programs of play as educational methodology began in 1985. Teachers, however, have not been adequately trained. Educating with regards to play is not easy. It means a readiness to do things together and to be together. 2) Social service, aimed at offering equal opportunities for play to all, including support to underprivileged individuals. 3) cultural service. Toys that are part of the folk tradition are sought out and reproduced in the toy libraries workshops. They represent a strong tie with our origins, with the cultural aspects of the past. Then there are: the hospital Toy Libraries which make the children's stay in the hospital less hard to bear; those that are part of particular contexts such as prisons, etc.».

<sup>19</sup> International Conference of Toy Libraries organizadas por International Toy Library Association organiza cada dos años encuentros internacionales en los que intervienen especialistas de diferentes países. Al revisar sus actas, se pueden comparar los distintos modelos, sus respectivas evoluciones y, ante todo, la naturalidad en la convivencia de las diferencias bajo un mismo concepto: ludoteca.

que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. Para ello, facilitan el juego con la oferta de elementos materiales necesarios, juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego con las orientaciones, ayuda y compañía que se necesita para jugar<sup>20</sup>.

Gestionar el tiempo libre y el juego y crear una institución a través de las ludotecas y los profesionales que en ellas deben ejercer ha sido algo complejo y necesitado de una autoevaluación constante. Qué es ó qué no es una ludoteca ha llevado tiempo y esfuerzo tanto definirlo como catalogarlo. Lo más sencillo es el símil con la biblioteca, una bibliotecaria o bibliotecario puede orientar, asesorar y promover la lectura, es una persona profesional orientada a tal función, aunque al estar cuidando/educando/jugando se convierte en un espacio educativo de socialización más y deja de ser una biblioteca. Desde las diferencias entre unos modelos en los que los niños y niñas acuden acompañadas de padres y madres y, a partir de ahí, se trabaja a otros, orientados a los problemas de desarrollo, pero adaptándose a ellos, se encuentran las ludotecas.

En 1984, en el Congreso Internacional de Bruselas, por primera vez los representantes de las ludotecas pioneras españolas, defienden la postura de impulsar la creación de ludotecas basadas en criterios pedagógicos, sociales y de convivencia de diferencias. Asistieron representantes del Ayuntamiento de Barcelona y responsables de la ludoteca Margarita Bedos, Bellvitge, Cardenal Cisneros (posteriormente llamada «La Gunieu») y Alcobendas, ludotecas que acababan de abrir sus puertas. El carácter que define a las ludotecas en España, en su mayoría, es el social<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> BORJA, M.: *Las ludotecas... op. cit.*

<sup>21</sup> BORJA, M.; RAJADELL, N.; ROVIRA, M. y VILADÉS, M. A.: *Les ludoteques catalanes: Estudi d'una realitat*, Barcelona, Universitat de Barcelona, 1995.

Dentro de los diferentes modelos de ludotecas, Inma Marín (1992) señala que estos seguirán los criterios de funcionalidad y ubicación. Para ello es necesario conocer el entorno para su posterior desarrollo, así como las características socioeconómicas y los recursos educativos y culturales, entre otros. Tras esto, Italia y Portugal pidieron la presencia de los especialistas españoles en sus propios cursos de formación.

### **Las ludotecas en España**

Las ludotecas en España siguen principalmente dos modelos que conviven basados en los mismos principios pero con estructura diferenciadas. El primer modelo ha nacido directamente de la experiencia en Bélgica, adaptándolo al contexto donde se inauguró. Este modelo se basa en la actividad lúdica y sigue la definición del préstamo del juguete como eje, siguiendo el símil de la bibliotecas, el juguete se convierte para la ludoteca lo que el libro en la biblioteca. A partir de ahí, niños y niñas, acompañados o no, pueden jugar en el local, pueden disfrutar del préstamo del juguete y cuenta siempre con el asesoramiento y labor del ludotecario o ludotecaria.

El segundo modelo, gestionado en Cataluña y sirviendo de inspiración para el que después siguió País Vasco y otras comunidades autónomas, está orientado a compensar desigualdades económicas, culturales y sociales. Planteadas en barrios desfavorecidos en sus orígenes, busca que la oportunidad de desarrollo que ofrece el juego llegue a todas y a todos.

Si la escuela, en ocasiones, puede acrecentar las desigualdades, las ludotecas, ya estén basadas en un modelo o en otro, buscan en un espacio informal trabajar por la igualdad desde unos planteamientos educativos y hacerlo desde un planteamiento holístico, como señalan Baker y Linch<sup>22</sup>. Como parte de los proyectos sociales que

---

<sup>22</sup> BAKER, K. y LINCH, J.: *Arguing for Equality*, New York, Verso, 2005, p. 131: «Using a robust conception of ‘equality of condition’, we examine key dimensions of equality that are central to both the

nacieron desde el ámbito educativo para paliar dichas desigualdades, la educación de la España de los 70 se apoya en el juego y en el tiempo libre. Se hizo necesario saber llegar a los jóvenes y adolescentes, ayudar y apoyar a las familias, dar protagonismo reconocer el papel dentro de la educación y de la sociedad de las mujeres y, por encima de todo, proteger y garantizar la libertad de la infancia.

Entre las transformaciones vividas hace 30 años en España se encuentra evolución que viven las calles, descritas como ámbitos de actividad lúdica<sup>23</sup>, comenzaron a transitarse por vehículos motorizados. También se escolarizó a la infancia en centros donde no existían espacios suficientes al aire libre, se encarecieron los juguetes convirtiéndose en un bien de consumo al que sólo algunas familias podían acceder en un momento donde el objeto lúdico gana en importancia. Se debilitaron las relaciones de vecindad y, paulatinamente, se redujo la natalidad por lo que se fueron haciendo más comunes los hogares con sólo un hijo o una hija debido a los tamaños de la vivienda y al descenso de la natalidad. Esto provoca que los niños y niñas se encuentren con escasos compañeros para jugar. Además «... se han perdido las pandillas callejeras (salvo de la marginalidad), por lo que se ha reducido la posibilidad de contacto entre niños de edades diversas»<sup>24</sup>. Por lo tanto la estructura familiar y la falta de espacios seguro «hace que los niños pasen sus horas de juego solos, sin otros niños, aislados en pisos pequeños, no tienen compañeros de juego ni tampoco los padres ni madres juegan con ellos»<sup>25</sup>.

Esto no presupone que exista un desinterés por parte de las familias, al contrario, muchas de ellas comenzaron a implicarse en los centros donde sus hijos e hijas ya tenían la obligación de asistir. Debían adaptarse a los rápidos cambios que estaban

---

purposes and processes of education: equality in educational and related resources; equality of respect and recognition; equality of power; and equality of love, care and solidarity».

<sup>23</sup> TRILLA, J.: *La educación fuera de la escuela: ámbito no formal*, Barcelona, Ariel, 2007.

<sup>24</sup> *Ibid*, p. 92.

<sup>25</sup> BORJA, M.: *Les Ludoteques... op. cit.*, p. 11.

viviendo, como por ejemplo, el factor novedoso que suponía en estas familias la influencia cada vez mayor de los medios de comunicación. O bien el desarrollo social y urbanístico en el que se observa que el porcentaje de población que adquiere una segunda vivienda o un segundo lugar de residencia. Son estas zonas las que cubren la función lúdica que antes encontraba la infancia en su lugar de residencia permanente.

Comenzaron, pues, a buscarse alternativas y a seguir esas voces de denuncia ante estas situaciones que perjudicaban a la infancia, la cual había adquirido nuevo significado desde mediados del siglo XX. Se miró fuera de nuestras fronteras y comenzaron a tomarse las primeras ideas de cómo tomar un nuevo rumbo: hacía falta espacios específicos para el juego. Normativas que velasen por ellos nacidas de los ayuntamientos de cada municipio como muestra del apoyo a los proyectos orientados a tal fin como luego se analizará. Fue fundamental el asesoramiento por parte de profesionales para cubrir las carencias originadas, formación específica sobre el juego y salir del paradigma tecnócrata de las leyes educativas precedentes que contemplaban la actividad lúdica como un medio para obtener un conocimiento y asumirla como un fin en sí misma. Desde finales de los años 70, la palabra «ludoteca» resuena. Primero como algo más remoto, aunque en el desarrollo de la década de los 80, como indica el doctor Payà «Las publicaciones, cursos y artículos sobre las ludotecas a finales de los 80 son cada vez más frecuentes, entrando a formar parte del amplio corpus de discusión pedagógico en nuestro país»<sup>26</sup>.

## **Conclusiones**

Las ludotecas desde sus orígenes han prestado juguetes, dando un espacio para jugar con ellos y generaban un grupo de iguales para el juego. Las ludotecas han hecho

---

<sup>26</sup> PAYÀ, A.: *La actividad lúdica... op. cit.*, p. 572.

especial énfasis en el juego como factor imprescindible para el desarrollo infantil<sup>27</sup>. Para poder promover esa posibilidad dentro de unos países basados en la economía del mercado, lo cual puede sonar contradictorio, se buscan tres principales áreas de actuación tales como espacios dotados de material lúdico, formación de los ludotecarios y creación de centros de investigación sobre los juguetes<sup>28</sup>.

En este ambiente surgen las primeras ludotecas en España. Comienzan en Cataluña, Madrid y País Vasco. No es casualidad, en la historia siempre hay unos «porqué» relacionados con aquello que acontece. Allí donde se han asentado ha existido una especial sensibilidad con el juego tanto en su significado cultural como en su valor educativo y de desarrollo. Cuando estos espacios surgieron reivindicaron una valía en el juego conquistada a lo largo de la historia y que consideraban arrebatada por el desarrollo de la sociedad o, por lo menos, desatendida. Como garantes de un desarrollo real de la sociedad surgen estos diferentes modelos que se extienden por la península en las décadas posteriores, aunque esta comunicación se centra en los primeros años y en algunas de las experiencias pioneras. Estas, junto a otra gran cantidad de experiencias, asentaron las ludotecas como una realidad en la educación y socialización de la infancia. Es decir, desarrollaron espacios donde jugar.

---

<sup>27</sup> BRODIN, J. y BJOCK – AKESSON, E.: «Toy libraries...», *op. cit.*, p. 98.

<sup>28</sup> BORJA, M.: *Les ludoteques...* *op. cit.*, p. 16: «Creació de espais de joc dotats de material lúdic b) Organització sistemàtica de la formació d'animadors lúdics en els seus diferents nivells. C) Creació de centres d'investigació, documentació i assessorament sobre joguines».