

LA LUDOTECA FAMILIAR: Una apuesta por recuperar el juego en el hogar y en la familia

William García⁶
Universidad Mayor de San Simón

Resumen

¿Qué es la familia? Considerada como la célula básica de la sociedad por las corrientes cívicas y legalistas, es considerada por el enfoque del desarrollo como el entorno inmediato en el cual el individuo se cría y en la cual encuentra los medios necesarios para alcanzar su óptimo desarrollo.

El juego es capaz de unir y cohesionar a los miembros de una familia, elemento fundamental de la resiliencia social o grupal. Por esto mismo, la familia es el entorno más inmediato en el cual debemos iniciar el cambio de perspectiva acerca del juego.

En este artículo se abordan las características teóricas y conceptuales de una Ludoteca Familiar, mismas que deben ser aplicadas por Ludotecarios y Ludotecarias capacitados para ello, es decir, es una propuesta que debe ser orientada y promovida por los Ludotecarios para que cada familia que asiste a las ludotecas pueda aplicarlas en sus hogares.

Palabras clave: Familia, ludoteca, educación

Introducción

Si bien el objetivo principal de las ludotecas es el de facilitar el juego infantil pero desarrollado en un ambiente semejante al de la vida familiar, para lograr una auténtica educación social del niño, éste no logrará reemplazar en ningún aspecto al del juego realizado en el seno mismo de la familia, o en el entorno

⁶ William García, Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad Mayor de San Simón-Cochabamba

más inmediato del niño. Por ello, la apuesta por la ludoteca familiar involucra retomar el juego en su entorno natural inicial: en la familia y en el hogar.

En muchas sociedades como en la latinoamericana, el juego ha sido desterrado de la Escuela, en otros casos de la familia misma y de cuanta institución a cargo del niño existe. Ya sean Jardines Infantiles, centros de apoyo escolar, y hasta campos deportivos, el juego natural y espontáneo es mal visto y en muchos casos relacionado como un signo de ocio y vicio por parte de quienes lo practican.

El juego es una actividad vista como negativa por la sociedad, pero esto empeora si es la propia familia la cual ve con malos ojos al juego. El juego es una necesidad natural de aprendizaje y desarrollo integral que presenta el Ser Humano. Negarlo, rechazarlo o prohibirlo es ir en contra de una necesidad natural, actitud que genera conductas no deseadas como las ludopatías o la práctica clandestina del juego, a través de la cual los niños escapan de la Escuela o hasta del Hogar, por horas, para practicar juegos a escondidas de la vista de los adultos, y lo único que produce es poner en riesgo su integridad física, su salud mental y hasta su vida.

Los niños y niñas necesitan jugar, así como los adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores; todos necesitamos hacerlo. Es momento de reconocer que el juego no es una actividad de ocio puro y de vicio. El juego es una actividad natural que contribuye al desarrollo integral y permite aprender. Nuestro desafío es restituir el juego al sitio que le corresponde dentro la familia: el juego como forma natural de aprender y de transmitir conocimientos y valores.

A pesar del reconocimiento teórico de esta necesidad fundamental que tiene el niño, existen todavía en nuestras sociedades numerosas diferencias en la aplicación de este principio. Una primera situación de hecho, acentúa la distancia entre los verdaderos intereses lúdicos de los más pequeños y el ejercicio real de este derecho de la vida diaria. Muchas veces, debido al desconocimiento de las principales características del

desarrollo del niño, numerosas familias ignoran la importancia de las actividades lúdicas en las primeras etapas evolutivas de la infancia (Garón, 2011 p. 1).

Todos hemos aprendido juegos con otros niños, tanto aquellos juegos populares clásicos, como aquellos espontáneos inventados para el momento, y ellos nos acompañan en el recuerdo toda la vida. También hay juegos que aprendimos en la escuela y otros aprendidos en el seno mismo de la familia y sin lugar a dudas, son los que más valor tiene en nuestra vida. Si nuestros padres nos enseñaron a hacer un cometa de papel, si nos enseñaron a lanzar un trompo, si jugaron cachinas con nosotros, si jugaron a la comidita con nosotros o a las muñecas, son actividades que quedan íntimamente ligadas a nuestros recuerdos.

“El niño de hoy adquirió en gran parte el derecho de ser diferente, adquirió el derecho de aprender a través del juego. Nuestra sociedad actual reconoce, al menos en principio y de modo todavía teórico, el derecho del niño al juego” (Garón, 2011 p. 1).

El juego es capaz de unir y cohesionar a los miembros de una familia, elemento fundamental de la resiliencia social o grupal. La integración y cohesión familiar son especialmente importantes, más cuando se trata de familias de bajos recursos o con limitaciones materiales: la unidad familiar proporciona a sus miembros el apoyo necesario para enfrentar las dificultades más adversas.

La familia

Pero ¿qué es la familia? Considerada como la célula básica de la sociedad por las corrientes cívicas y legalistas, es considerada por el enfoque del desarrollo como el entorno inmediato en el cual el individuo se cría y en la cual encuentra los medios necesarios para alcanzar su óptimo desarrollo. Tradicionalmente, se consideraba a la familia como el ente compuesto por el padre, la madre y el o los hijos.

Sin embargo, esa visión conservadora de familia está cambiando, dando paso a comprender los otros tipos de familia que siempre han existido, pero que fueron desconocidas por las estructuras rígidas de la sociedad.

“El modelo tradicional de familia constituido por el ‘jefe’ trabajando fuera del hogar, la ‘esposa-madre’ organizando las actividades domésticas y encargándose del cuidado de los hijos, y todos conviviendo en una ‘casa independiente’ está cambiando. Esta caracterización subsume dos tipos de comportamientos: uno relacionado con la conformación o constitución del hogar en un sentido demográfico, y otro que remite a la configuración o arreglos familiares, en referencia a la distribución de roles entre los distintos actores, según la articulación de necesidades y proyectos de vida” (Alegre, Hernández y Mingo, 2011 p. 7).

Es este el panorama de la familia que se desenvuelve en un contexto tan cambiante como es el del siglo XXI, que se presenta ideal para promover otros cambios en su interior que permitan incluir el juego como una de sus formas de interacción. Para ello vale la pena saber a qué tipos de familias nos referimos en este sentido.

Cuadro N° 1
Tipos de familia

Tipo de familia	Características
Familia nuclear	Unidad económica, doméstica y de parentesco de dos generaciones que consta de uno o los dos padres y sus hijos biológicos, adoptados o hijastros.
Familia extendida	Red de parentesco de varias generaciones de padres, hijos, y otros familiares (abuelos, tíos, primos y otros familiares más distantes) en un hogar como familia extendida y tienen contacto cotidiano con los parientes.
Familia monoparental	Es la familia resultado del divorcio o separación, de la paternidad fuera de matrimonio o de la muerte. En este caso uno solo de los padres con los hijos.

Familia que cohabita	Es aquella en la que los padres no están casados. Cohabitan, es decir viven y hacen vida de familia sin que los padres se hayan casado. Por tanto, son similares en muchos sentidos a las familias casadas.
Familia reconstituida	Es aquella en la que los padres separados forman una nueva familia. A la larga, la mayoría de los padres divorciados vuelven a casarse y muchas madres solteras se casan con hombres que no son los padres de sus hijos, con lo cual forman familias reconstituidas o mezcladas.
Familias adoptivas	Son aquellas conformadas por padres que adoptan niños y niñas como sus hijos. La adopción se encuentra en todas las culturas a lo largo de la historia. No es una práctica sólo de las personas estériles, sino que también ha permitido que personas solteras, viejas, parejas homosexuales y gente que ya tiene hijos biológicos se conviertan en padres adoptivos.
Familias con padres homosexuales	Son aquellas familias en las que los padres son homosexuales (gay o lesbiana) y crían hijos (fruto de la adopción, de relaciones heterosexuales previas, de concepción artificial o madres sustitutas) así como cualquier familia nuclear.

Nota: Elaboración propia en base a datos de Papalia, Wendkos y Duskin (2011)

Estos tipos de familia están presentes en la sociedad latinoamericana, que a pesar de presentar aún una estructura rígida y tradicional, ya ha ido cambiando acorde a los tiempos que nos toca vivir, las familias latinoamericanas también son afectadas por los cambios en el mundo:

Los niños de edad escolar pasan más tiempo fuera de casa en visitas y actividades sociales con sus pares que cuando eran más pequeños. También pasan más tiempo en la escuela y en los estudios y menos en las comidas familiares que hace 20 años. Pese a ello, el hogar y las personas que viven en él siguen participando de manera importante en la vida de la mayoría de los niños (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011 p. 324).

Como hemos podido observar, las familias son diversas y pueden tener pocos o muchos miembros, pero en todos los casos, aquellos que revisten mayor importancia y prioridad, son los niños.

Para entender al niño en la familia es necesario examinar el ambiente familiar, su atmósfera y estructura. A su vez, éstos son afectados por lo que sucede más allá de las paredes de la casa. Como predice la teoría de Bronfenbrenner, otras capas de influencia –que incluyen el trabajo y la posición socioeconómica de los padres, además de tendencias sociales como la urbanización, cambios en el tamaño de la familia, divorcio y nuevas nupcias– ayudan a configurar el ambiente en la familia y, por consiguiente, el desarrollo de los niños. También la cultura define los ritmos de la vida familiar y los roles de los miembros de la familia (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011 p. 324).

Para lograr el objetivo de un desarrollo integral y holístico en la familia, es necesario que ésta le brinde el ambiente más adecuado, una atmósfera adecuada para desarrollar incluso las herramientas de la resiliencia. Un mal ambiente o una mala atmósfera, puede provocar muchos problemas y llegar a ser el origen de las dificultades más adversas para las personas.

Las influencias más importantes del ambiente familiar sobre el desarrollo de los niños provienen de la atmósfera del hogar. Un factor que contribuye a configurar la atmósfera familiar es si la familia brinda apoyo y es cariñosa o si está cargada de conflictos. (...) Otro factor que contribuye a consolidar la atmósfera familiar es la manera en que los padres manejan la creciente necesidad –y capacidad– de los niños de edad escolar para tomar sus propias decisiones. Un aspecto más es la situación económica de la familia. ¿Cómo afecta el trabajo de los padres al bienestar de los niños? ¿Cuenta la familia con dinero suficiente para satisfacer las necesidades básicas? (Papalia, Wendkos y Duskin, 2011 p. 325).

Ludoteca familiar

No es fácil para los adultos que perdieron el sentido de su infancia, penetrar en el universo lúdico de sus hijos. La ludoteca puede contribuir a hacer revivir, por medio del juego, el círculo inmediato de la familia. En la ludoteca, el adulto puede acompañar al niño de múltiples maneras, según el nivel de desarrollo y el interés del propio niño.

“De este modo, puede ayudarlo a escoger, puede dejarlo jugar sin intervenir; puede observar la actividad lúdica del niño y puede también animar actividades más específicas, narrar cuentos, a partir de los juegos o de los libros que le gustan al niño” (Garón, 2011 p. 2).

La importancia de la Ludoteca Domestica o familiar radica en el reconocimiento del juego en el seno mismo de la familia, es la reposición de esta actividad natural para el niño y la niña en el hogar como su entorno natural. De esta forma podemos prevenir muchos accidentes resultantes de no contar con espacios adecuados para el juego, cuando el niño tiene esa necesidad natural. Asimismo, buscamos la restitución del juego que permite la integración familiar, cuyos beneficios son altos en la salud y desarrollo integral no sólo del niños, sino de todos los seres humanos, sin importar la edad que tengan ni la etapa en la que se encuentran inmersos.

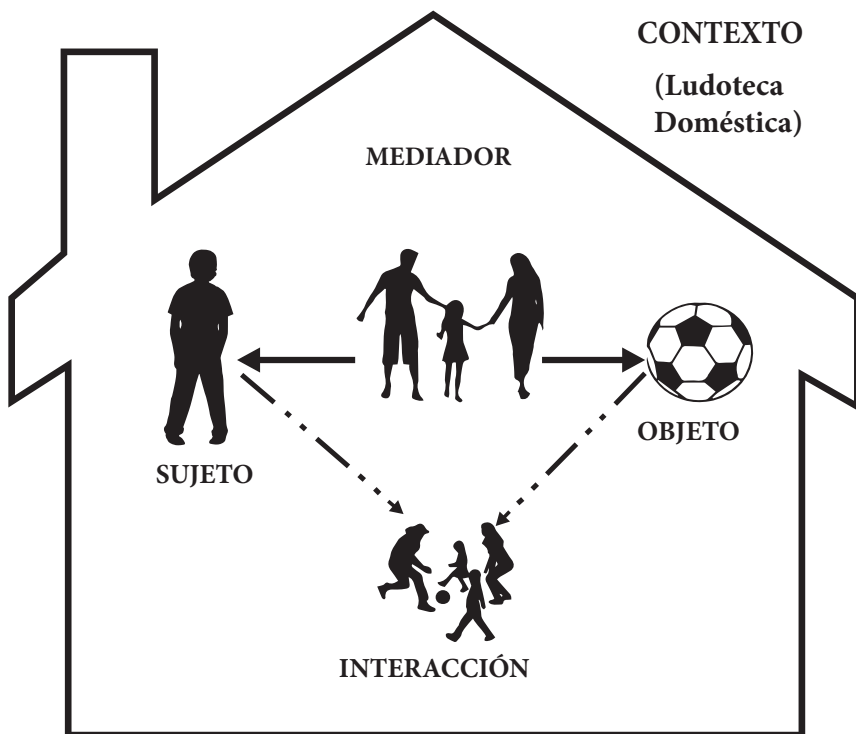
No importa el tipo de familia: nuclear, extendida, de un solo miembro, homosexual, monoparental o de tutores; la familia y el hogar son los mejores contextos para jugar.

Componentes del enfoque lúdico de la educación en la ludoteca familiar

Como parte del Enfoque lúdico de la educación, proponemos la Ludoteca Familiar o doméstica, misma que presenta las siguientes características, que la distinguen del resto de Ludotecas, pero que a la vez se constituye en la institución concretizadora del Enfoque lúdico.

Gráfico N° 1

Componentes del enfoque lúdico de la educación en la ludoteca doméstica o familiar



Nota: Elaboración propia

El sujeto

Si bien el Sujeto principal son los niños y niñas, en la ludoteca doméstica o familiar el Sujeto también puede ser cualquiera de los miembros de la familia. Tanto los padres, los hermanos, los tíos o cualquier familiar que utilice la Ludoteca se pone en el lugar del Sujeto ante el juguete, según nuestro Enfoque lúdico de la educación.

Como ya hemos visto, la familia se constituye en el entorno más inmediato donde el sujeto debería encontrar protección, estimulación, amor y

las condiciones más adecuadas para el desarrollo, no importa la edad del Sujeto ni la etapa del desarrollo en la que se encuentre. Pero, son los niños y niñas los que deben tener prioridad en la familia, haciendo todo el esfuerzo para ofrecer las condiciones más adecuadas para el desarrollo. La ludoteca doméstica o familiar tiene por eso también, como prioridad a los niños.

Cuadro N° 2

Tipos de juegos según Piaget

Edades	Tipos de inteligencia estructural (Estructuras cognitivas)	Tipos de juegos
0 - 2 años	Inteligencia Sensoriomotriz	Funcional
2 - 6 años	Inteligencia Preoperatoria	Simbólico
6 - 11 años	Inteligencia Operatoria concreta	Reglado
11 años adelante	Inteligencia Operatoria Formal	Reglado

Nota: Elaboración propia en base a datos de Piaget J. La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación, 1980.

El Sujeto por tanto, presenta la necesidad constante de jugar y debemos entender la misma y darle prioridad. El Sujeto necesita jugar constantemente y lo hará cuando se le presente esta necesidad, no importa el lugar, mejor si está cerca a los padres o si está en el hogar, por ello, es necesario garantizarle un lugar adecuado.

Es importante conocer y comprender las características de las etapas del desarrollo del Ser Humano y las características del juego según la etapa en la que se encuentra, por tanto debemos basarnos en la Teoría Cognoscitiva y en la teoría del juego de Jean Piaget.

El Objeto

Como señala el Enfoque lúdico de la educación, el Objeto es aquel que permite al Sujeto interactuar y producto de ello, realizar procesos cognitivos. Intentar comprender el Objeto y el entorno es sumamente productivo para el Sujeto, por ello, el jugar es una necesidad muy importante.

El Objeto presenta tres características: el Objeto-juguete, el Objeto-libro y el Objeto- dispositivo tecnológico.

En cuanto al **Objeto-juguete**, la Ludoteca familiar debe constituirse en la suma de todos los juguetes que la familia va acumulando, los juguetes de los padres, de los abuelos, de los hermanos; aquellos que se compran, aquellos que se reciben de obsequio o aquellos que se reciben de herencia; todos deberían ser depositados en la Ludoteca familiar, pues son objetos que como ya hemos visto tienen un alto valor para el desarrollo del Sujeto, especialmente de los niños y niñas de la familia. Si bien parece ser un riesgo muy grande, dejar en un solo lugar todos los juegos y juguetes de la familia, bajo el riesgo de que los niños tomen cualquiera de ellos, hay que recordar que sólo los tomarán si tienen la necesidad de interactuar con él, (lo que es señal de la necesidad cognitiva que presentan) por lo que es mejor permitirle desarrollar la autonomía y la toma de decisiones, cuando él tome los que necesite.

Por supuesto que en el hogar los cuidados siempre son necesarios, de tal manera que aquellos juguetes que puedan ser inapropiados para las edades de los más pequeños (fichas de ajedrez o damas, que pueden tragarse los niños menores de 2 años) deben estar guardados en un mismo estante, pero en las repisas superiores. La idea es tener los Objetos-juguetes en una repisa o estante abierto para que los niños los tomen según sus necesidades, pero también distribuidos según las necesidades y características de los niños que se tienen en el hogar.

Cuadro N° 3

El sistema ESAR: su uso y clasificación en las ludotecas

(E) 1. JUEGO DE EJERCICIO	(S) 2. JUEGO SIMBÓLICO	(A) 3. JUEGO DE ENSAMBLAJE	(R) 4. JUEGO DE REGLAS SIMPLES	(R) 5. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS
(E) 1. 01. Juego sensorial sonoro.	(S) 2. 01. Juego de «hacer como si».	(A) 3. 01. Juego de construcción.	(R) 4. 01. Juego de lotería.	(R) 5. 01. Juego de reflexión.
(E) 1. 02. Juego sensorial visual.	(S) 2. 02. Juego de roles.	(A) 3. 02. Juego de disposición.	(R) 4. 02. Juego de dominó.	(R) 5. 02. Juego deportivo complejo.
(E) 1. 03. Juego sensorial táctil.	(S) 2. 03. Juego de representación.	(A) 3. 03. Juego de montaje mecánico.	(R) 4. 03. Juego de secuencia.	(R) 5. 03. Juego de estrategia complejo.
(E) 1. 04. Juego sensorial olfativo.		(A) 3. 04. Juego de montaje electromecánico.	(R) 4. 04. Juego de circuito.	(R) 5. 04. Juego de azar.
(E) 1. 05. Juego sensorial gustativo.		(A) 3. 05. Juego de montaje electrónico.	(R) 4. 05. Juego de habilidad.	(R) 5. 05. Juego de preguntas y respuestas complejo.
(E) 1. 06. Juego sensorial motor.		(A) 3. 06. Juego de ensamble científico.	(R) 4. 06. Juego deportivo elemental.	(R) 5. 06. Juego de vocabulario complejo.
(E) 1. 07. Juego de manipulación.		(A) 3. 07. Juego de ensamble artístico.	(R) 4. 07. Juego de estrategia elemental.	(R) 5. 07. Juego de análisis matemático.
			(R) 4. 08. Juego de azar.	(R) 5. 08. Juego para armar complejo.
			(R) 4. 09. Juego de preguntas y respuestas elemental.	(R) 5. 09. Juego de representación complejo.
			(R) 4. 10. Juego de vocabulario.	(R) 4. 10. Juego de escena.
			(R) 4. 11. Juego matemático.	
			(R) 4. 12. Juego de teatro.	

Nota: Garcia y Llull, (2009).

En cuanto al **Objeto-libro**, como ya se vio, existe una diversidad de libros ajustados a las necesidades y características de la etapa del desarrollo en la cual se encuentra el Sujeto. Por la importancia que revisten los libros en la vida de las personas y como una parte importante de las oportunidades y del desarrollo de la capacidad de resiliencia, la motivación de su uso y la promoción de la lectura en el hogar es fundamental.

Acumular los libros de los padres, de los hermanos, de los familiares que viven en el hogar, ya sea recibidos como obsequio o comprados, permite contar con una diversidad de libros. No se trata de disminuir unidades a la biblioteca familiar, sino de elegir los libros que puedan servir de estímulo y motivación para que el niño se acerque a la biblioteca familiar (si existe en el hogar) o acercarse a los libros o a cualquier biblioteca.

En cuanto al **Objeto-dispositivo tecnológico**, éste también puede ser incluido en la ludoteca familiar. La idea es acumular todos aquellos dispositivos tecnológicos que permitan a los Sujetos Interactuar o jugar con ellos. Entonces podemos citar como Objetos-dispositivos tecnológicos para la ludoteca doméstica o familiar, las computadoras de juguete, los celulares de juguete, las consolas de videojuegos, los dispositivos de videojuegos y todo aquel material que le permita al Sujeto interactuar y jugar a través de un dispositivo electrónico.

La Interacción

En base a los tres Objetos lúdicos que identificamos en el Enfoque lúdico de la educación, también identificamos tres tipos de Interacción que están presentes también en la ludoteca familiar a partir del uso de los objetos lúdicos antes mencionados.

La Interacción juego, es la que más riqueza para el desarrollo integral proporciona, pues dentro de esta encontramos hasta cuatro tipos de juegos que habíamos visto antes y que acompañan las 4 etapas principales de nuestro desarrollo. El juego debe tener varias alternativas de ambientes para su desarrollo,

tanto al interior del hogar con un pequeño ambiente para jugar en sala, al aire libre, en un pequeño patio o en una cancha deportiva pública o complejo deportivo.

Sin embargo, al ser una propuesta dirigida especialmente a las familias más vulnerables, esperamos como mínimo contar con un ambiente pequeño en un espacio de la casa. De todas maneras, lo más importante es que los miembros de la familia puedan contar con el tiempo y la motivación necesaria para jugar, la misma que se estimula en las ludotecas comunitarias, escolares, terapéuticas, hospitalarias, públicas y privadas. Quizás sea uno de los desafíos más grandes, pero tanto el Ludotecario preparado que orienta, como los padres o algún miembro de la familia deben comenzar con la sensibilización, la motivación y la preparación para ello.

La interacción lectura, derivada de la relación del Sujeto con el Objeto-libro genera también una actividad de gran riqueza para el desarrollo integral. Caracterizada por el gran valor que tiene para la educación escolar, la cultura en general, la promoción del desarrollo integral y como gran herramienta que facilita la resiliencia, la lectura, equiparable al valor del juego debe ser una gran prioridad en nuestra ludoteca familiar.

No se trata de hacer leer o de obligar a leer a los miembros de la familia, pues esa no es la función de la biblioteca familiar, se trata de jugar para generar interés por leer, se trata de jugar a representar las historias que se leen en los libros, se trata de jugar con los contenidos de los libros, y por qué no, también con los libros mismos, para que el niño se sienta atraído a tomarlos, a leerlos y a sentir amor por ellos, pues los conoció o los disfrutó junto a la familia y por tanto leer guarda para ellos un gran valor sentimental.

Entonces, ya sea que a través de un Ludotecario o Ludotecaria o de la comprensión de los padres o de algún miembro de la familia, vale la pena identificar las dimensiones de la lectura que buscamos desarrollar y estimular, según la siguiente tabla:

La interacción videojuego, es aquella derivada de usar el Objeto-dispositivo tecnológico para jugar o entrar en contacto con información de una manera lúdica. Este tipo de interacción que es el que muchas veces desconocen las familias y hasta los mismos educadores, es muy importante de ser estimulada, pues al ser un objeto común en el siglo XXI, hay que promover su buen y equilibrado uso y promover su acceso, pues los niños a quienes se les prohíba su uso, se les privará de desarrollar las habilidades y competencias tecnológicas que se aprenden mucho más fácilmente en la edad temprana.

La interacción con los videojuegos permitirá a los Nativos/as digitales adquirir el conocimiento proposicional, pues al estar constantemente interrelacionados con los contenidos de cada juego, también nos pone en contacto con los mundos que cada uno aporta, desde aquellos reales, hasta aquellos fantásticos, que son susceptibles de ser estudiados y analizados.

El conocimiento práctico es uno de los más evidentes, pues al utilizar cualquiera de los medios (continentes) en los que se presentan los videojuegos, aprendemos a utilizar su Tecnología, ya sean consolas de videojuegos, computadores, teléfonos celulares, Tablets, Notebooks; no sólo aprendemos a utilizar la Tecnología del “continente”, sino también la Tecnología del “contenido”.

El mediador

Si bien el mediador de la Interacción en la Ludoteca, según nuestro Enfoque lúdico, es el Ludotecario y la ludotecaria, en la Ludoteca doméstica es la familia. Sin importar el tipo de familia a la cual uno pertenezca, cualquiera de sus miembros puede hacer de mediador de la Interacción, o pueden ser asesorados por un ludotecario capacitado en la manera que asumirá el rol de mediador.

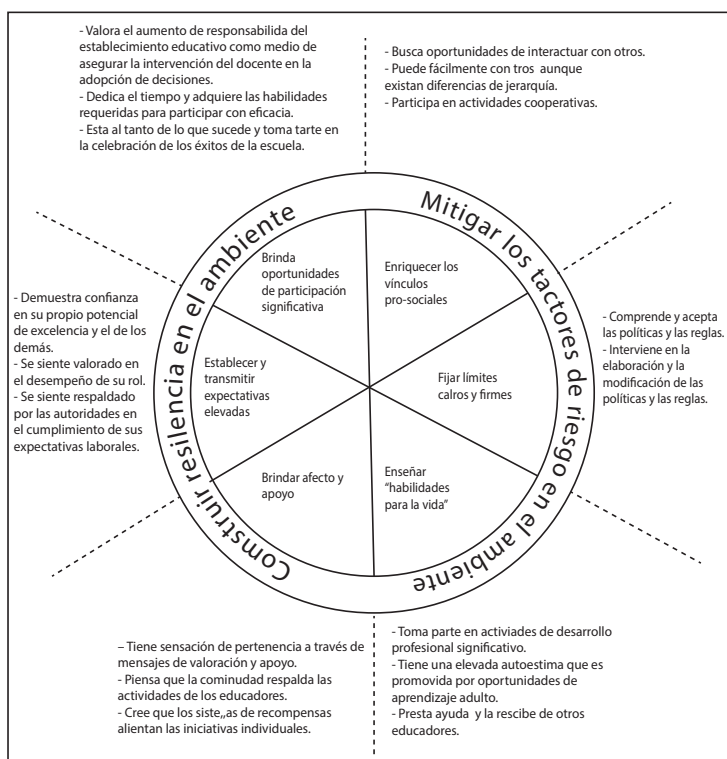
La familia puede ofrecer al niño todas las posibilidades de desarrollo si le permite jugar y le acompaña en esta acción en las mejores condiciones. La misma involucra garantizarle un espacio para jugar y responder a las necesidades del niño. Para ello cada uno de sus miembros tiene que haber sido sensibilizado

sobre la importancia del juego y si alguno de ellos ha recibido capacitación al respecto, será mucho mejor.

La ludoteca no sólo permite el desarrollo integral de sus miembros, sino que también promueve entre sus miembros el desarrollo de la resiliencia como estrategia para enfrentar las dificultades más adversas. Especialmente en aquellas familias de escasos recursos y limitaciones materiales, el apoyo que brinda a cada uno de sus miembros es fundamental para ayudarles a salir adelante en los planes y proyectos que se han propuesto. Por tanto la familia es el agente mediador del juego que posee características de promotor de la resiliencia.

Gráfico N° 2

Perfil de un mediador con características de resiliencia



Nota: Henderson y Milstein, 2005

De todas maneras, al ser mediador puede utilizar la estrategia de la Gamificación como la manera más eficiente de motivar y desarrollar actividades lúdicas, pero no de una forma educativa ni profesional, sino asimilándola a la dinámica familiar de manera natural y espontánea, siendo más importante la actitud positiva, que una postura sería o formal al respecto.

La familia, al igual que El Ludotecario y la Ludotecaria, deberían promover un proceso de Gamificación, es decir, convertir cualquier actividad cotidiana y sin sentido en una actividad dinámica que busca cumplir un objetivos pero promoviendo actitudes y dinámicas llenas de valor, significado y fuerza.

Los miembros de la familia deben diseñar o programar los juegos que se realizarán en la ludoteca familiar, mismas que deben basarse en las mecánicas y las reglas del juego. Dichas mecánicas generan dinámicas que provocan un conjunto de emociones en el jugador.

El Contexto

En la ludoteca doméstica, el contexto se constituye específicamente en el propio hogar y sus alrededores. Si bien el origen etimológico de la palabra Ludoteca hace referencia a un lugar donde se guardan juguetes o un espacio donde se acumula, la ludoteca familiar, al igual que las demás pasa a tener características que la convierten en una estrategia educativa ajustada a las nuevas necesidades de juego y aprendizaje.

La ludoteca se puede ubicar físicamente en un espacio del propio hogar de la familia. Si cada miembro de la familia tiene su propia habitación y existe aún un espacio, vale la pena que sea una habitación extra, como cuando se tiene un cuarto de juegos, pero que pasa ahora a convertirse en una Ludoteca; pues como se vio no es sólo un lugar donde se guardan los juegos y se los trae a la sala cuando se los necesita o dónde se exilia a los niños y miembros de la familia que quieren jugar, sino un lugar en el que todos juegan.

Referencias bibliográficas

- Alegre, Silvina; Hernández, Ximena; mingo, Elena. (2011). *La familia como espacio de realización de los derechos del niño. Cuaderno N° 2*. (Sistema de Información sobre la Primera Infancia en América Latina (SIPI) UNICEF).
- Bautista, Rosa. Ludoteca (2000). *Un espacio comunitario de recreación. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio*. Servicio de la Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. VI Congreso Nacional de Recreación. Costa Rica. Ed. Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE:
- Delval, Juan (2008). *El desarrollo Humano*. Madrid, España: 8ª edición, Ed. siglo XXI.
- García, Alfonso; Llull, Josué (2009). *El juego infantil y su metodología. Ciclos Formativos Servicios Socioculturales y a la comunidad*. Ed. Editex. Madrid, España.
- Gasol, Ana; Moras, Toni; Aller, Ana. (2004). *(asesoramiento pedagógico). Los hábitos de lectura: aprendizaje y motivación*. Editorial CEAC. Madrid-España.
- Henderson, Nan; Milstein, Mike. (2005). *Resiliencia en la escuela*. Barcelona-España: Editorial Paidós.
- Papalia, Diane; Wendkos, Sally; Duskin, Ruth. (2011). *Desarrollo Humano*. México: 11ª edición, Ed. Mc. Graw Hill.
- Parcerisa, Artur (2007). *Didáctica en la educación social: Enseñar y aprender fuera de la escuela*. Editorial Graó. Madrid-España.
- Piaget, Jean (1980). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Ed. Fondo de cultura económica. México.
- Prensky, Mark. (2009) *Homo Sapiens Digital: Desde los Inmigrantes y Nativos Digitales hasta la Sabiduría Digital*.