



Col·lecció Acció Cívica i Comunitària - núm. 2

Document de referència per al nou model de les ludoteques de Catalunya

DIAGNOSI I FULL DE RUTA



Generalitat de Catalunya
**Departament
de Drets Socials**

© Departament de Drets Socials

Imatge de la coberta: Maria Georgieva

Edició: Secció de Publicacions i Assessorament Lingüístic del Departament de Drets Socials

1a edició electrònica: maig de 2023

Avís legal: Aquesta obra es publica amb una llicència de Creative Commons Reconeixement-NoComercialCompartirigual 3.0.



Sou lliure de: Compartir — copiar i redistribuir el material en qualsevol mitjà i format Adaptar — remesclar, transformar i crear a partir del material D'acord amb els termes següents: Reconeixement — Heu de reconèixer l'autoria de manera apropiada, proporcionar un enllaç a la llicència i indicar si hi heu fet algun canvi. Podeu fer-ho de qualsevol manera raonable, però no d'una manera que suggereixi que el llicenciador us dona suport o patrocina l'ús que en feu. NoComercial — No podeu utilitzar el material per a finalitats comercials. Compartirigual — Si remescleu, transformeu o creeu a partir del material, heu de difondre les vostres creacions amb la mateixa llicència que l'obra original.

En la creació d'aquest document, hi han participat:

Ramon Vilchez i Enríquez

Responsable del Programa del Poble Gitano, Ludoteques i Innovació Social

Anna Garcia Freixanet

Coordinadora del Programa de Ludoteques i Innovació Social

Direcció General d'Acció Cívica i Comunitària

Equip de treball:



Emma Cortés

Institut Infància i Adolescència de Barcelona



Claudia Vallvé Cid

Xarxa Consultors

Grup impulsor:

Joan Ballesté Almacellas

Cap de Secció Socioeducativa

Regidoria d'Educació, Cooperació, Drets Civils i Feminisme

Ajuntament de Lleida

Cristina Colmena Pradas

Tècnica de gestió

Direcció de Serveis a les Persones i al Territori

Districte de Sant Martí

Gemma Farre Nogué

Educadora

Ludoteca Arenys del Segre (Lleida)

Cèlia Medan

Direcció General d'Acció Cívica i Comunitària

Generalitat de Catalunya

Anna Montolio

Departament de Promoció de la Infància

Àrea de Drets Socials

Ajuntament de Barcelona

Imma Muñiz

Cap de l'Àrea de Gestió de Polítiques de Famílies

Ajuntament de Cornellà de Llobregat

Meritxell Prat Arimany

Tècnica d'infància

Ludoteca Ludugurus de Creu Roja (Manresa)

Sara Cuscullola

Educadora

Ludoteca Ludugurus de Creu Roja (Manresa)

Helena Rubio Vidal

Educadora

Ludoteca Salt les Bernardes

Isabel Ruiz Valle

Tècnica referent d'Infància i Esports

Direcció de Serveis a les Persones i al Territori

Districte de l'Eixample

Oriol Teixidor

Tècnic referent d'Infància i Joventut

Direcció de Serveis a les Persones i al Territori

Districte de Ciutat Vella

Experts consultats:

Imma Marín

Especialista en jocs i gamificació. Presidenta d'IPA Spain, Associació Internacional per al Dret de l'Infant al Joc.

Oriol Ripoll

Especialista en jocs i gamificació. Creatiu a Jocs al segon.

Podeu trobar aquesta obra i les altres que ha publicat el Departament de Drets Socials al nostre [catàleg](#) de publicacions.

Contingut

Diagnosi de la situació de les ludoteques de Catalunya	6
<i>Justificació. Per què cal un nou model de ludoteca?</i>	6
<i>Procés d'elaboració i metodologia: com hem elaborat aquest full de ruta?</i>	8
<i>Antecedents</i>	8
<i>Objectius</i>	9
<i>Fases</i>	10
<i>Marc general</i>	11
<i>Marc normatiu. Què diu la llei sobre el dret al joc i les ludoteques?</i>	11
<i>Marc conceptual</i>	17
<i>Reptes i oportunitats de les ludoteques a Catalunya</i>	21
<i>D'on venim i en quin punt som? Les ludoteques a la Catalunya actual</i>	22
<i>Factors que han condicionat l'evolució de les ludoteques</i>	23
<i>Radiografia de les ludoteques catalanes</i>	35
<i>On són i com es distribueixen les ludoteques al territori?</i>	35
<i>Com són i què fan les ludoteques?</i>	37
<i>A qui s'adrecen les ludoteques?</i>	40
<i>L'impacte de la COVID-19 en la infància</i>	42
Full de ruta per avançar cap a un nou model de ludoteca	45
<i>De la diagnosi a l'estratègia</i>	45
<i>Estructura</i>	46
<i>Principis clau</i>	47
<i>Equitat i igualtat d'oportunitats</i>	47
<i>Promoció de l'autonomia personal</i>	47
<i>Protagonisme dels infants i adolescents</i>	48
<i>Coeducació i perspectiva de gènere</i>	48
<i>Atenció a la diversitat</i>	48
<i>Sostenibilitat i lluita contra l'emergència climàtica</i>	49
<i>Eixos estratègics</i>	49
<i>Eix 1. La ludoteca com a espai de salut i benestar</i>	49
<i>Eix 2. La ludoteca com a espai inclusiu</i>	49
<i>Eix 3. La ludoteca com a espai educatiu</i>	50

<i>Eix 4. La ludoteca com a espai comunitari</i>	50
<i>Eix 5. El potencial de les ludoteques com a equipament social</i>	50
<i>Objectius i actuacions</i>	50
<i>Eix 1. La ludoteca com a espai de salut i benestar</i>	50
<i>Eix 2. La ludoteca com a espai inclusiu</i>	55
<i>Eix 3. La ludoteca com a espai educatiu</i>	60
<i>Eix 4. La ludoteca com a espai comunitari</i>	64
<i>Eix 5. El potencial de la ludoteca com a equipament social</i>	69

Índex de figures

<i>Figura 1. Objectius de Desenvolupament Sostenible</i>	13
<i>Figura 2. Funcions de les ludoteques</i>	20
<i>Figura 3. El Toy Loan Center de Los Angeles (1934).</i>	22
<i>Figura 4. Mapa de les ludoteques de Catalunya.....</i>	35
<i>Figura 5. Distribució de les ludoteques al territori</i>	36
<i>Figura 6. Distribució de les ludoteques per dimensió del municipi</i>	37
<i>Figura 7. Espai exterior de la Ludoteca Cappont, a Lleida.....</i>	39
<i>Figura 8. Impacte de la COVID-19 en la infància.....</i>	43

Índex de gràfics

<i>Gràfic 1. Participació en activitats educatives i de lleure</i>	25
<i>Gràfic 2. Participació en activitats educatives i de lleure. Diferències per sexe i edat ...</i>	25
<i>Gràfic 3. Distribució per classe social.....</i>	26
<i>Gràfic 4. Ús de les tecnologies per oci.....</i>	27
<i>Gràfic 5. Ús de les tecnologies per oci. Diferències per sexe.....</i>	28
<i>Gràfic 6. Ús de les tecnologies per oci. Diferències per edat.....</i>	28
<i>Gràfic 7. Composició de les llars. Nombre de llars segons el nombre de fills/es</i>	30
<i>Gràfic 8. Mides en m² de les ludoteques</i>	38
<i>Gràfic 9. Percentatge de ludoteques amb espais exteriors</i>	38
<i>Gràfic 10. Activitats de les ludoteques.....</i>	39
<i>Gràfic 11. Horaris de les ludoteques.....</i>	40
<i>Gràfic 12. Piràmide de població de 0 a 18 anys. Catalunya.....</i>	40
<i>Gràfic 13. Franges d'edat a què s'adrecen les ludoteques.....</i>	41
<i>Gràfic 14. Distribució de places de les ludoteques</i>	42

Diagnosi de la situació de les ludoteques de Catalunya

Justificació. Per què cal un nou model de ludoteca?

El concepte de ludoteca neix fa més de vuitanta anys amb la idea de socialitzar el joc i la joguina i permetre que tots els infants, sobretot aquells en condicions socioeconòmiques més desfavorides, hi tinguin accés.

La UNESCO va donar suport a aquesta iniciativa als anys seixanta, fet que va impulsar-ne l'expansió a escala internacional. A Catalunya apareixen les primeres ludoteques a partir dels anys vuitanta. Són equipaments socioeducatius que posen a disposició dels infants un fons lúdic ric i variat i tenen un projecte educatiu afavoridor del desenvolupament integral de nens i nenes. Aquestes funcions són encara vigents i es complementen amb altres vinculades al territori, al treball en valors, etc.

En la Convenció sobre els Drets de l'Infant, adoptada per l'Assemblea General de les Nacions Unides el 20 de novembre de 1989, es reconeix el dret al joc com un dret humà específic de la infància (article 31) i la raó de ser de les ludoteques queda reforçada per aquest marc superior de dret internacional.

A Catalunya, el Decret de ludoteques de 2009 proporciona un marc normatiu propi pel que fa a aquests equipaments, que passen a tenir un procediment d'acreditació. L'any esmentat, doncs, esdevé un punt d'inflexió per a la revisió de molts dels projectes de ludoteques que s'han d'adaptar a la normativa i garantir la qualitat i el bon funcionament. Un any després, al 2010, s'aprova la Llei catalana dels drets i les oportunitats de la infància i l'adolescència, que en l'article 58 fa referència al dret dels infants i adolescents al descans, al joc i al lleure.

Aquests tres marcs són encara vigents i doten les ludoteques d'un paraigua normatiu sòlid. L'any 2017, passats vuit anys des de l'aprovació del Decret, els responsables de la Direcció General d'Acció Cívica i Comunitària del Departament de Drets Socials de la Generalitat de Catalunya decideixen impulsar un procés participatiu amb totes les ludoteques catalanes acreditades i de titularitat pública (municipal o de la Generalitat). S'engega així un període de reflexió amb una clara vocació d'innovació i de progrés d'aquests equipaments.

Aquest procés parteix de la necessitat d'iniciar una revisió col·lectiva i compartida del model de ludoteca a Catalunya amb tots els ludotecaris i ludotecàries. Tot i que, any rere any, els equips interns de les ludoteques fan esforços de revisió dels projectes i hi

ha experiències significatives en alguns territoris, aflora una necessitat compartida de revisar el model i dotar-se d'un nou marc estratègic que marqui el camí a seguir per garantir el dret al joc a la infància i que situa les ludoteques com a equipaments referents d'aquesta fita.

En aquest document s'analitzen més endavant els factors que han condicionat l'evolució de les ludoteques a Catalunya. La greu crisi econòmica dels darrers anys no ha facilitat possiblement el seu creixement. També no l'han potenciat altres factors com ara el poc reconeixement social del valor del joc, la preferència perquè els infants realitzin activitats útils o productives o el creixent paper de les noves tecnologies en el joc infantil (ordinadors, mòbils, consoles, videojocs...), que comporten un model de joc solitari a casa, sense relació entre infants al parc o al carrer.

El procés iniciat l'any 2017 amb els equips de ludotecaris i ludotecàries va permetre identificar els principals reptes que tenen les ludoteques i repensar el rol dels professionals (formació, reconeixement...).

És necessari que tant els professionals que hi treballen com les institucions promotores de les ludoteques (ajuntaments, associacions, diputacions, etc.) reflexionin i aprofundeixin en la missió i el rol de les ludoteques com a espais afavoridors dels drets dels infants al joc i a l'esbarjo

Imma Marín, *Procés d'innovació 2017 de les ludoteques catalanes*

A la Direcció General d'Acció Cívica i Comunitària hi ha el convenciment que Catalunya és en un punt d'inflexió quant al futur de les ludoteques. Per això, cal que aquesta reflexió, iniciada el 2017, s'ampliï incorporant-hi agents diversos de l'àmbit de la infància, les famílies, el joc, l'educació, l'acció comunitària, la joventut, la cultura i els responsables municipals i de la Generalitat en aquests àmbits. L'objectiu és traçar un full de ruta que permeti reforçar el sentit de les ludoteques en el marc català. En primer lloc, aquest full de ruta pretén identificar quins són, actualment, els principals reptes per determinar quin model de ludoteca pot contribuir millor a garantir el desenvolupament i benestar de nens i nenes, nois i noies i, en general, de tota la comunitat. Com a equipaments especialitzats en joc, cal també que reflexionin sobre l'estat del joc a la realitat actual. Què els falta als nens i nenes, relacionat amb el joc, per desenvolupar-se de forma integral? Aquesta és una de les preguntes inicials que es plantejaven els ludotecaris i ludotecàries en el procés participatiu que es va dur a terme l'any 2017.

Es constata la necessitat, també, de fer una anàlisi més àmplia i preguntar-se quins han estat els principals obstacles que han impedit a les ludoteques tenir un rol més destacat i rellevant com a equipaments per a la infància i l'adolescència en els diferents territoris (sobretot en aquells on no només no s'ha ampliat, sinó que se n'ha reduït el nombre).

Amb aquest procés de reflexió estratègica es vol, doncs, obrir una nova fase d'anàlisi i diàleg que amplii el nombre d'agents implicats. S'aprofundeix en la diagnosi amb dades disponibles sobre l'estat del joc a Catalunya i al món. A partir d'aquesta anàlisi, es recull la reflexió resultant d'un procés de treball conjunt amb agents vinculats al joc i les ludoteques, representants de diferents territoris i àmbits sectorials, agrupats entorn del grup impulsor encarregat d'acompanyar el procés de planificació estratègica.

L'objectiu final d'aquest procés ha estat, fonamentalment, fer transversal el rol que l'Administració ha d'exercir per a garantir el dret al joc mitjançant les ludoteques, però també altres espais, programes i projectes que hi poden tenir alguna incidència o vinculació, com per exemple el programa Jugar i Descobrir. Es tracta de construir una visió conjunta i que el mateix procés promogui el reconeixement, no només de les ludoteques, sinó també el reconeixement social del joc.

A continuació es descriu breument el procés que hem seguit per arribar a aquests objectius. Seguidament, es presenta el marc legal i conceptual que emmarca el present procés de reflexió i s'identifiquen els principals reptes i oportunitats de les ludoteques a Catalunya. El Pla estratègic de les ludoteques de Catalunya, estructurat al voltant de quatre grans eixos temàtics i un eix transversal, identifica els objectius generals, els objectius específics, les actuacions i els projectes a desenvolupar per donar resposta a aquests reptes.

Procés d'elaboració i metodologia: com hem elaborat aquest full de ruta?

Antecedents

El punt de partida de la reflexió sobre el nou model de ludoteques se situa el 2017, amb el procés d'innovació entorn de les ludoteques del futur. En aquell moment es va valorar la necessitat d'impulsar, des de la Direcció General d'Acció Cívica i Comunitària, dos processos d'innovació en paral·lel —l'un amb les ludoteques acreditades i l'altre amb les ludoteques de la Generalitat— per reflexionar amb els professionals del sector sobre el que són i el que es voldria que fossin les ludoteques.

Durant aquest procés, es van portar a terme una sèrie de tallers participatius i la recollida de propostes va derivar en un pla d'acció sobre quatre grans eixos:

- Espai de transformació social: vinculació amb les famílies, amb els adults i amb la comunitat i les escoles.
- Metodologia i serveis: espai, fons lúdic, activitats i serveis, i rol dels i les professionals.
- Comunicació: canals de comunicació i xarxes socials.
- Professió: formació, condicions laborals i treball en xarxa.

El resultat d'aquest procés es va recollir al document *Les ludoteques del demà. Com les imaginem? Procés d'innovació 2017 de les ludoteques catalanes.*

Objectius

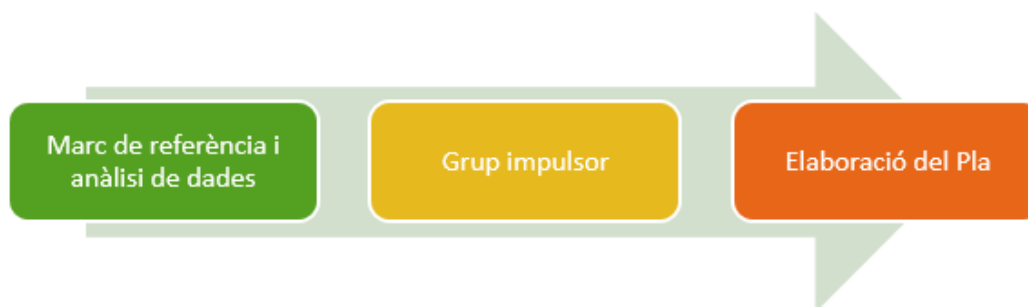
L'objectiu de la reflexió que encetem pel que fa al model de ludoteques és completar el procés iniciat el 2017 i repensar el model de ludoteques de manera compartida entre els actors socials implicats per construir, entre tots i totes, un full de ruta que serveixi de guia per al procés de transformació de les ludoteques.

Les preguntes que han de guiar aquesta reflexió sobre el model de ludoteques són:

- En quin punt es troben les ludoteques avui?
- Per què són importants les ludoteques? Quines necessitats cobreixen? Quina funció tenen?
- Quin paper té el joc en la nostra societat? S'està garantint prou el dret al joc als infants del segle XXI?
- Quins reptes socials es plantegen en relació amb el joc?
- Quines respostes a aquests reptes es poden donar des de les ludoteques?
- Quins canvis cal introduir en el model de ludoteques com a agent clau per promoure el joc?

Fases

El procés s'estructura en tres fases:



Durant la primera fase del projecte s'ha analitzat la documentació generada en els dos processos d'innovació amb ludoteques acreditades i ludoteques de la Generalitat.

Aquesta informació s'ha complementat amb l'explotació de dades i informes sobre la situació del joc i els reptes i oportunitats de les ludoteques.

La situació per la pandèmia de COVID-19 va obligar a renunciar a la pretensió inicial de recollir les opinions i perspectives d'infants, adolescents i famílies a través d'un procés participatiu ampli arreu del territori. El confinament domiciliari, que es va decretar just abans de convocar la primera reunió del grup impulsor del projecte, i l'aturada de totes les activitats presencials, especialment les activitats amb infants i adolescents, va obligar a replantejar l'enfocament del projecte.

A conseqüència de la nova situació, es va decidir mantenir el projecte, si bé traslladant el pes de la reflexió a un grup expert format per representants de diferents realitats i visions d'arreu de Catalunya. Es va crear així un grup impulsor constituït per agents de procedència diversa, amb capacitat de reflexió entorn dels reptes identificats durant la fase de diagnosi i procedents de l'Administració autonòmica, l'Administració local i de ludoteques de característiques diverses.

Aquest grup es va reunir telemàticament unes quantes vegades, va generar un procés de reflexió per identificar els principals reptes i oportunitats al voltant del joc i les ludoteques i va posar en comú propostes i punts de vista sobre les actuacions necessàries per donar resposta als reptes identificats.

El full de ruta per al nou model de ludoteca és fruit d'aquesta reflexió i incorpora, també, les reflexions i conclusions dels processos anteriors que s'havien portat a terme amb la participació dels i les professionals de les ludoteques.

Marc general

Marc normatiu. Què diu la llei sobre el dret al joc i les ludoteques?

Abans de definir un nou model de ludoteca, cal analitzar el marc normatiu d'aquests equipaments. Les lleis, els convenis, els decrets i les altres normatives són la base a partir de la qual es regulen els diferents aspectes de la vida de la comunitat i, com a normes jurídiques de caràcter general i obligatori, són un punt de partida indispensable a l'hora de definir les polítiques públiques.

La regulació de les ludoteques s'emmarca en un recull de normes i compromisos a escala internacional, nacional i autonòmica que determinen el marc general i l'enfocament del futur model.

A continuació es detallen els principals aspectes del marc normatiu vigent que cal tenir en compte per a la construcció del nou model de ludoteca.

El reconeixement del joc com a dret a la Convenció sobre els Drets de l'Infant de les Nacions Unides

Amb l'entrada en vigor de la Convenció sobre els Drets de l'Infant¹ l'any 1989, el dret al joc queda reconegut com a dret bàsic per a tots els infants. Aquesta Convenció és un instrument internacional que estableix els drets civils, polítics, econòmics, socials i culturals de la infantesa i ha estat ratificada per 193 estats, gairebé tots els membres de les Nacions Unides. L'Estat espanyol la va ratificar el 21 de desembre de 1990 i va entrar en vigor el 5 de gener de 1991.

L'aprovació de la Convenció és especialment rellevant perquè reconeix els infants com a ciutadans de ple dret i, per tant, com a titulars de drets socials. El fet que el dret al joc sigui un dret bàsic de la infància, al mateix nivell que el dret a l'alimentació, l'aixopluc o la salut, constitueix un element clau per al reconeixement de les ludoteques com a equipament indispensable per promoure el joc i facilitar l'accés a jocs i espais de joc als infants i les seves famílies.

¹ Convenció sobre els Drets de l'Infant, Nacions Unides (1989).
https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematicas/07infanciaiadolescencia/observatori_drets_infancia/destacats_columna_dreta/Convencio_drets_infancia.pdf

Article 31 de la Convenció sobre els Drets de l'Infant:

- 1. Els estats membres reconeixen el dret de l'infant al descans i a l'esplai, a lliurar-se al joc i a les activitats d'esbarjo adequades a la seva edat, i a participar lliurement en la vida cultural i les arts.*
- 2. Els estats membres han de respectar i promoure el dret de l'infant a participar plenament en la vida cultural i artística i han d'afavorir oportunitats de participació en activitats culturals, artístiques, recreatives i d'esplai.*

El Comitè de Drets de l'Infant de les Nacions Unides, amb representants de tot el món, és l'òrgan encarregat de difondre la Convenció i de fer el seguiment de les actuacions dels estats signants pel que fa a la posada en marxa de la Convenció i als avenços dels drets dels infants en cada país.

Periòdicament, el Comitè de Drets de l'Infant elabora observacions generals en què s'aborden diferents aspectes sobre els drets i els principis rectors de la Convenció. L'Observació núm. 17 fa referència als drets dels infants al descans, al lleure, al joc, a les activitats recreatives, a la vida cultural i a les arts.

En aquest document s'analitza la importància del joc en la vida dels infants, s'identifiquen els principals obstacles que dificulten l'accés dels infants al dret al joc i es determinen les obligacions dels estats en relació amb el dret al joc dels infants. Entre aquestes obligacions hi ha la de crear consciència sobre el dret al joc i sobre la seva importància en el desenvolupament dels infants, l'obligació de garantir la no-discriminació entre els infants en l'accés a entorns de jocs, la regulació jurídica dels espais de joc —públics i privats— per garantir la seva seguretat i l'accessibilitat o el disseny universal i inclusiu dels espais de joc. Totes aquestes obligacions inspiren i guien el procés de reflexió sobre el nou model de ludoteques.

L'Agenda 2030 i els Objectius de Desenvolupament Sostenible de les Nacions Unides

El 2015, l'ONU va aprovar l'Agenda 2030² sobre desenvolupament sostenible amb l'objectiu que els països iniciessin un nou camí per millorar la vida al planeta,

² *Transformar el nostre món: L'Agenda 2030 per al desenvolupament sostenible*

https://cads.gencat.cat/web/.content/Documents/Publicacions/Coleccio_Documentos/DOCUMENTS_21_Resolucio_NNUU_AGENDA_2030.pdf

comptant amb tothom i sense deixar ningú de banda. Davant els reptes socials, econòmics, tecnològics i ecològics actuals i de futur, les Nacions Unides van identificar disset objectius a escala mundial: des de posar fi a la pobresa i reduir les desigualtats fins a garantir la salut i el benestar de la població, incloent-hi una educació de qualitat per a tothom, la igualtat entre gèneres, la defensa del medi ambient o el disseny de ciutats i comunitats sostenibles.



Figura 1. Objectius de Desenvolupament Sostenible

Aquesta Agenda s'ha convertit en un marc de referència mundial per a la construcció d'un nou model de societat que doni resposta als reptes actuals i de futur. En aquest sentit, els objectius que inclou han de guiar el disseny de les polítiques públiques, tant pel que fa a la forma d'aquest disseny com al seu contingut i enfocament.

Les ludoteques, com a equipament públic, han de pensar-se en clau d'equitat i facilitar l'accés al joc en igualtat d'oportunitats, independentment del sexe, discapacitat, raça, religió o situació socioeconòmica, d'acord amb l'objectiu número 10.

En la definició i el disseny del nou model de ludoteques cal tenir present que aquest equipament ha de ser un entorn segur, inclusiu i accessible i ha de preveure les necessitats dels infants amb diversitat funcional o discapacitat, tal com determinen els objectius 4 i 11.

A més, les ludoteques han de servir per impulsar un model de joc que contribueixi a la construcció d'una societat més igualitària i inclusiva, que empoderi les nenes i posi en qüestió els rols masculinitzats i les desigualtats entre homes i dones, que sensibilitzi

per al respecte al medi ambient i encoratgi un consum responsable, d'acord amb els objectius 5 i 12.

Finalment, en el disseny del nou model és important incorporar l'opinió d'infants i famílies, així com la dels professionals que hi treballen i els diferents agents que hi estan involucrats, tal com marca l'objectiu número 16.

Objectiu 4. Educació de qualitat

4.a Construir i adequar instal·lacions escolars que responguin a les necessitats dels infants i les persones discapacitades, tinguin en compte les qüestions de gènere, i ofereixin entorns d'aprenentatge segurs, no violents, inclusivament i eficaços per a totes les persones.

Objectiu 5. Igualtat de gènere

5.c Adoptar i enfortir polítiques encertades i lleis aplicables per promoure la igualtat entre els gèneres i l'empoderament de dones i nenes a tots els nivells.

Objectiu 10. Reducció de les desigualtats

10.2 Per a l'any 2030, potenciar i promoure la inclusió social, econòmica i política de totes les persones, independentment de l'edat, sexe, discapacitat, raça, ètnia, origen, religió, situació econòmica o altra condició.

Objectiu 11. Ciutats i comunitats sostenibles

11.7 Per a l'any 2030, proporcionar accés universal a zones verdes i espais públics segurs, inclusivament i accessibles, en particular per a les dones i els infants, les persones grans i les persones amb discapacitat.

Objectiu 12. Producció i consum responsable

12.8 Per a l'any 2030, assegurar que les persones de tot el món tenen la informació i els coneixements pertinents per al desenvolupament sostenible i els estils de vida en harmonia amb la natura.

Objectiu 16. Pau, justícia i institucions sòlides

16.7 Garantir l'adopció de decisions inclusivament, participatives i representatives que responguin a les necessitats a tots els nivells.

La Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència

La Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència³ desplega l'article 17 de l'Estatut d'autonomia de Catalunya, que reconeix el dret de totes les persones menors d'edat a rebre l'atenció integral necessària per al desenvolupament de la seva personalitat i el seu benestar en el context familiar i social.

Amb l'aprovació d'aquesta Llei, l'infant i l'adolescent són subjectes de drets i oportunitats i es protegeix i promou el seu benestar personal i social.

³ Llei 14/2010, del 27 de maig, dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència
<https://www.parlament.cat/document/nom/TL115.pdf>

El dret dels infants al joc queda recollit a l'article 58, en línia amb el que estableix la Convenció sobre els Drets de l'Infant.

Article 58. El joc i la pràctica de l'esport

1. Els infants i els adolescents tenen dret al descans, al joc i a les activitats recreatives pròpies de llur edat com a part de l'activitat quotidiana, i també a participar lliurement en la vida cultural i artística de llur entorn social.

2. El joc s'ha d'entendre com un element essencial del creixement i la maduració dels infants i els adolescents. Els jocs i les joguines s'han d'adaptar a les necessitats dels infants i els adolescents i han d'ajudar al desenvolupament psicomotor de cada etapa evolutiva.

El dret al joc dels infants amb discapacitat o diversitat funcional

El dret al joc és un dret reconegut per a tots els infants, i cal garantir un accés equitatiu i en igualtat d'oportunitats a espais i moments de joc. En aquest sentit, la Convenció sobre els Drets de les Persones amb Discapacitat de les Nacions Unides⁴ reforça aquesta idea en l'article 30, que reconeix el dret dels infants amb discapacitat o diversitat funcional a participar en activitats recreatives, de lleure i esportives amb les mateixes oportunitats que els altres nens i nenes.

Article 30. Participació en la vida cultural, les activitats recreatives, l'esplai i l'esport

5. A fi que les persones amb discapacitat puguin participar en igualtat de condicions amb les altres en activitats recreatives, d'esplai i esportives, els estats part han d'adoptar les mesures pertinents per:

d) Assegurar que els nens i les nenes amb discapacitat tinguin accés, de la mateixa manera que el tenen els altres nens i nenes, a la participació en activitats lúdiques, recreatives, d'esplai i esportives, incloses les que es facin dins del sistema escolar

La Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència també fa referència a l'obligació de garantir l'accés al joc als infants i adolescents amb discapacitat o diversitat funcional, amb espais de joc accessibles i sense barreres arquitectòniques.

Article 56. Zones i equipaments recreatius

⁴ Convenció sobre els Drets de les Persones amb Discapacitat, Nacions Unides (2006).

https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematics/11discapacitat/2012_04_11_convencio_drets_persones_discapacitat_catala.pdf

S'ha de garantir que els infants i els adolescents que tenen una discapacitat o física, psíquica o sensorial poden accedir als espais i zones recreatives públiques i en poden gaudir, d'acord amb la legislació vigent en matèria d'accessibilitat i de supressió de barreres arquitectòniques.

Decret de ludoteques

El Decret 94/2009⁵ proporciona un marc normatiu propi pel que fa a aquests equipaments, que passen a tenir un procediment d'acreditació.

Aquest Decret determina les condicions jurídiques i tècniques que han de complir aquests centres per garantir la qualitat del servei i evitar la confusió amb altres serveis que, emparant-se amb el nom de *ludoteques*, responen a altres interessos i necessitats.

En aquest sentit, el Decret defineix el concepte de ludoteca: centres, equipaments o espais delimitats que tenen una finalitat lúdica, cívica, cultural i inclusiva que elaboren i porten a terme un projecte socioeducatiu. El seu objectiu principal és garantir el dret de l'infant al joc, col·laborant així en el desenvolupament integral de la persona.

Article 3. Concepte de ludoteca

1. Són ludoteques els centres, equipaments o espais delimitats que tenen una finalitat lúdica, coeducativa, cívica, cultural i inclusiva que elaboren i porten a terme un projecte socioeducatiu, i que tenen com a objectiu principal garantir el dret de l'infant i del jove menor d'edat al joc, col·laborant així en el desenvolupament integral de la persona, per la qual cosa estan dotats d'un fons organitzat de jocs, joguines i altres elements lúdics.

2. No tenen la consideració de ludoteques els centres, equipaments o espais que no compleixen amb els requisits que preveu aquest Decret i no disposen de l'acreditació preceptiva. Igualment, no es poden denominar ludoteques els espais dedicats a l'atenció i esbarjo de menors d'edat existents en centres penitenciaris, hospitalaris o en qualsevol altre centre de titularitat pública o privada que no compleixen amb les disposicions que preveu aquest Decret.

3. No són ludoteques les sales de jocs d'atzar, apostes, sorteigs, rifes, tómbols, combinacions aleatòries i en general totes les instal·lacions on es fan activitats en què s'aventurin diners o altres objectes econòmics avaluables sobre els resultats, independentment que hi predomini l'habilitat de qui hi participa, tant si és a través de màquines

⁵ Decret 94/2009, de 9 de juny, pel qual es regulen les ludoteques.

<https://portaljuridic.gencat.cat/ca/document-del-pjur/?documentId=485727>

automàtiques com si és per simple activitat humana. Tampoc són ludoteques els locals comercials que presten serveis de parc infantil i espais de joc, ni les activitats d'oci i temps lliure de caràcter esporàdic.

El Decret regula qui són els destinataris del servei de ludoteques i estableix que les ludoteques estan dirigides a usuaris i usuàries entre els 0 anys i la majoria d'edat, i que els usuaris i usuàries menors de 4 anys hi han d'estar acompanyats. D'aquesta manera es diferencien clarament les ludoteques d'altres equipaments que ofereixen servei de guarderia.

Article 5. Persones usuàries

1. Les ludoteques estan dirigides a usuaris i usuàries l'edat dels quals estigui compresa entre els 0 anys i la majoria d'edat.

2. Els usuaris i les usuàries menors de 4 anys han d'estar acompanyats de la persona legalment responsable del menor o de qualsevol altra persona adulta autoritzada per aquella, durant tota l'estada a la ludoteca. En cap cas, els i les professionals del centre poden ser autoritzats com a acompanyants del menor.

3. La persona legalment responsable de menors d'edat d'entre 4 a 16 anys ha de signar un document autoritzant al menor l'estada a la ludoteca i acceptant les condicions del funcionament intern i el règim de responsabilitats del centre. L'autorització ha de ser registrada i s'actualitza anualment.

Finalment, al títol II del Decret es regulen les característiques de l'espai, el personal i els recursos lúdics de les ludoteques, i al títol III, les condicions i el procediment d'acreditació de les ludoteques.

El Decret permet un marc regulador i garantia de qualitat dels equipaments de ludoteca i l'acreditació segueix una normativa específica. Aquest factor és una oportunitat, però cal tenir present també que ha provocat que altres projectes educatius d'intervenció a través del joc –que comparteixen principis, objectius i metodologies amb les ludoteques– no s'hagin pogut acreditar com a tals. Per exemple, projectes de joc a l'aire lliure que no estan ubicats en un edifici concret. Aquests altres casos caldrà tenir-los en compte com a projectes educatius que es poden sumar a la xarxa de professionals vinculats a l'educació a través del joc.

Marc conceptual

Per a què serveix el joc?

El joc és una activitat fonamental en la vida dels infants, que es produeix de manera natural, així com un component indispensable del desenvolupament físic, social,

cognitiu i emocional. És la manera que tenen els infants d'aprendre, de relacionar-se i d'expressar-se, però sobretot és una font de benestar que els fa feliços. Perquè el joc és una activitat lliure —no es pot obligar a jugar— que parteix de la motivació intrínseca de l'infant i l'adolescent per dur-la a terme. Una activitat que es fa sense esperar res a canvi i que, pel plaer que provoca, nens i nenes mai volen deixar de fer-la. La importància del joc en la infància és innegable, i el fet que sigui considerat un dret fonamental de nens i nenes, al mateix nivell que el dret a l'alimentació, a l'habitatge o a l'educació, n'és una prova. Joc i infància són conceptes íntimament relacionats.

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente.

Nacions Unides, OG núm.17 de 2013

El joc compleix una funció clau des del punt de vista educatiu i d'aprenentatge.

Una de les característiques del joc és que permet equivocar-se. El joc està regit per unes normes, però el fet d'equivocar-se o de perdre no comporta cap conseqüència. L'espai del joc permet a l'infant assajar, intentar coses noves, crear per si mateix, estimula la curiositat i la descoberta. Jugar contribueix a desenvolupar el llenguatge, exercitar les habilitats cognitives i estimular la imaginació.

El joc també té un important component d'aprenentatge de competències

emocionals i socials. El joc lliure aporta a l'infant autonomia i seguretat, l'ensenya a valorar riscos i a adquirir confiança en si mateix. Jugar també l'obliga a controlar la seva frustració, a assumir els seus errors o a gestionar la seva impaciència. Des del punt de vista social, el joc comporta relacionar-se amb altres infants, acceptar regles, negociar, verbalitzar les emocions, aprendre a perdre i a prendre decisions. I totes aquestes habilitats són necessàries per viure en societat.

Per mitjà del joc podem educar en valors i donar eines als infants per lluitar contra els estereotips, ensenyant-los a compartir i a respectar els altres.

Així mateix, **jugar comporta exercici físic**, indispensable per al desenvolupament. A través del joc els nens i nenes potencien la seva psicomotricitat. Promoure l'activitat

física i el moviment en la infància és el primer pas en la lluita contra l'obesitat i el sedentarisme.

Finalment, **el joc constitueix una eina molt valuosa d'integració i de cohesió social.**

A través del joc els infants aprenen a compartir i a relacionar-se. El joc permet crear un llenguatge comú que contribueix a superar les diferències i a construir noves relacions amb infants d'altres perfils socials i culturals. Perquè dins el joc les diferències s'esvaeixen, es trenquen les barreres i infants ben diferents entre si aprenen a conviure a través d'una activitat comuna.

Què necessiten els infants per jugar?

Segons l'Observació general núm. 17, article 31, de les Nacions Unides, sobre el dret de l'infant al descans, al lleure, al joc i a les activitats d'oci, la vida cultural i les arts, els factors que determinen un entorn òptim de joc són:

- Estar lliures d'estrès.
- Estar lliures d'exclusió social, prejudicis o discriminació.
- Tenir un entorn en què estiguin protegits de mals o violència social.
- Disposar d'un entorn suficientment lliure de contaminació, trànsit o altres perills físics, de manera que puguin circular lliurement i de forma segura pel seu barri.
- Gaudir d'un descans adequat a la seva edat i al seu desenvolupament.
- Disposar de temps lliure sense activitats imposades de cap mena.
- Comptar amb un temps i un espai per jugar accessible sense control ni gestió dels adults.
- Comptar amb un espai i oportunitats per jugar a l'aire lliure, no acompanyats, en un entorn físic divers i estimulants i amb fàcil accés a adults que els ajudin quan sigui necessari.

Els infants, per poder desenvolupar lliurement el seu joc, necessiten espai, temps i autonomia. Hem de proporcionar-los espais enriquits de possibilitats per gaudir i aprendre, materials variats, rics en estímuls i companys i companyes per jugar i compartir experiències.

Les funcions de les ludoteques

Totes les ludoteques compleixen una funció principal: **facilitar un entorn òptim de joc en el qual s'aprofitei el màxim potencial educatiu de l'acció de jugar.** Ofereixen un espai adequat, temps de joc autònom, companys i companyes per jugar, persones adultes que acompanyen i els cedeixen el protagonisme i posen a la seva disposició materials lúdics diversos, estimulants i seleccionats amb criteris de qualitat. A banda

d'aquesta funció, les ludoteques compleixen altres funcions, si bé en diferent intensitat segons les característiques del territori en què se situen. En alguns territoris, les ludoteques són un **equipament clau per garantir l'equitat en l'accés al joc** i a l'educació a través del joc. En d'altres, el paper de les ludoteques està més relacionat amb el **suport a la criança**, proporcionant un espai de comunicació i relació entre els infants i les persones adultes que en tenen cura, especialment les seves famílies, mentre fomenten el **sentiment de pertinença a la comunitat**. Finalment, l'educació en valors, la contribució a un desenvolupament saludable, la coeducació i la inclusió són funcions comunes a totes les ludoteques, independentment del territori en què es trobin.



Figura 2. Funcions de les ludoteques

Font: elaboració pròpia

Segons el Decret de ludoteques de la Generalitat de Catalunya, les funcions de les ludoteques són:

Funció lúdica

La ludoteca és un espai de joc i relació on infants i joves poden gaudir del seu temps d'esbarjo utilitzant el fons organitzat de jocs i joguines i participant en les activitats.

Funció coeducativa

Tota la intervenció de la ludoteca està orientada a promoure una educació integral de la persona, fomentant actituds, valors i hàbits positius per a un mateix i per als altres;

les accions s'enfoquen per desenvolupar especialment la creativitat, la responsabilitat, l'autonomia, la coherència i la solidaritat. També s'hi dinamitzen activitats d'educació per al consum responsable i d'informació sobre jocs i joguines.

Funció cívica

La ludoteca ofereix el marc ideal per afavorir actituds solidàries i acceptació de la diferència, fomentant l'educació en els valors dels drets humans, la cohesió social i l'equitat de gènere, potenciant la resiliència per créixer des del conflicte i la capacitat de superació davant dels obstacles.

Funció social

La ubicació en un entorn i una realitat amb trets i necessitats concretes són el punt de partida del treball de la xarxa de ludoteques. Una part fonamental del valor pedagògic de la ludoteca ve del seu paper com a espai de lliure relació entre els usuaris, que possibilita la integració d'infants i joves amb necessitats educatives especials en un marc de relació lúdica.

Funció cultural

Promoure el coneixement de la cultura catalana i el sentiment de pertinença al país.

Fomentar la interculturalitat

Un espai lúdic i educatiu que possibiliti la interacció i el reconeixement de l'altre en la dimensió intercultural.

Reptes i oportunitats de les ludoteques a Catalunya

En quin punt es troben avui les ludoteques catalanes? Quines noves necessitats socials han sorgit entorn del joc? Com contribueix el joc a afavorir la convivència, a millorar el benestar d'infants i adolescents i a construir una societat més justa i inclusiva? Quins són els principals reptes a què hem de fer front per garantir el dret al joc en la infància? Quin paper han de tenir les ludoteques com a agent impulsor d'un nou model de joc? En aquest apartat es fa una anàlisi de la situació actual i els reptes de futur a què ha de donar resposta el nou model de ludoteques.

D'on venim i en quin punt som? Les ludoteques a la Catalunya actual

El naixement de les ludoteques remunta a començaments del segle passat, quan un botiguer de joguines de Los Angeles va crear el Toy Loan, un espai de préstec de joguines al garatge de casa seva per donar resposta a les grans mancances materials que veia al seu voltant. A partir d'aleshores van anar sorgint iniciatives similars a diferents ciutats europees i americanes, bé com a espais de joc i socialització, bé com a espais de préstec de joguines per als infants de les classes més desfavorides.



Figura 3. El Toy Loan Center de Los Angeles (1934).

Font: Department of Public Social Services (DPSS), Los Angeles

La primera ludoteca de l'Estat espanyol neix a Sabadell l'any 1980, seguida, al cap d'un any, per la ludoteca La Guineu de Barcelona. A poc a poc, es comencen a crear nous equipaments a tot el territori català. Es tracta, inicialment, d'equipaments nascuts com a recurs per compensar desigualtats i oferir als infants procedents d'entorns socioeconòmics desfavorits les oportunitats de desenvolupament associades al joc. De mica en mica, les ludoteques van assumint una funció de promoció del joc infantil en general en la seva dimensió educativa i de lleure, com a eina per afavorir la imaginació, la creativitat, el respecte i la inclusió.

L'aprovació del Decret de ludoteques, el 2009, marca una fita en el desenvolupament d'aquests equipaments. L'objectiu del Decret és posar ordre en els espais, diferenciant el que són ludoteques del que no ho són i donant prestigi a la ludoteca com a espai especialitzat en la promoció del joc i dels valors associats al joc.

Deu anys després de l'aprovació del Decret es percep un cert estancament en el model, tant pel que fa a l'evolució del nombre d'equipaments i usuaris com a la seva rellevància i impacte social.

A continuació revisem algunes dades que ens ajuden a entendre millor quina és la situació actual a Catalunya del joc i de les ludoteques en particular. Són factors que ajuden a entendre on som i que cal tenir molt presents per construir el nou model.

Factors que han condicionat l'evolució de les ludoteques

El baix reconeixement social del joc

Un factor que ha influït en l'evolució de les ludoteques és un increment del baix reconeixement social del valor del joc que en els darrers anys relegués aquesta activitat de la infància com a no prioritària. Una bona part dels infants, sobretot a partir dels 6 anys, ha vist disminuït el temps dedicat al joc lliure i compartit amb altres nens i nenes.

La manca de reconeixement també es manifesta, en primer lloc, en la pròpia figura de la ludoteca i dels ludotecaris i ludotecàries. L'anàlisi feta durant el procés participatiu desenvolupat durant el 2017 va fer palès el poc reconeixement social dels ludotecaris i ludotecàries com a especialistes en el joc. Avui dia, les ludoteques són encara espais desconeguts per una part important de la ciutadania, que ignora la seva existència i desconeix la seva valuosa funció lúdica, educativa, cívica, cultural i social.

Aquesta manca de reconeixement és deguda també, en part i entre molts altres factors, a la manca d'articulació del col·lectiu professional i la manca de treball en xarxa entre les diferents ludoteques.

Un altre factor important en l'evolució de les ludoteques ha estat la creixent tendència a programar activitats per als infants "més productives, o útils" (anglès, música, matemàtiques, futbol, dansa...), totes molt interessants, però l'augment de la seva pràctica, més el de les exigències escolars, ha anat en detriment del temps que els nens i nenes tenen per al joc lliure. Una activitat que, sovint, les persones adultes veuen com una "pèrdua" de temps.

Tot això ha portat una manca de reconeixement de la importància del joc i del temps lliure, la manca d'espais comunitaris diversos de joc i lleure per a totes les edats, les exigències d'èxit escolar, els horaris excessivament estructurats o el menysteniment

del dret al joc als programes de desenvolupament dels infants. Tal com assenyala el Comitè dels Drets de l'Infant de les Nacions Unides (Observació núm. 17, 2013),⁶ el dret al joc és un dels drets de la infància oblidats, ja que es menysté en relació amb altres, malgrat que recorda la rellevància del joc per assolir el màxim desenvolupament dels nens, nenes i adolescents.

L'impacte de les noves tecnologies en els patrons de joc

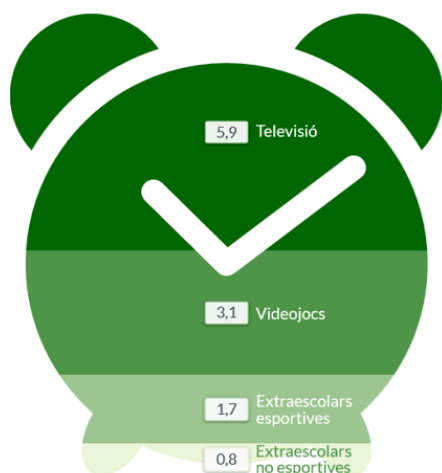
Hi ha cada vegada més la percepció, entre professionals d'atenció a la infància, que es deixa de jugar a edats més primerenques o que les pantalles (tauletes, ordinadors, mòbils, consoles...) han aclaparat part del temps dedicat al joc, en detriment d'altres activitats lúdiques, com jugar al parc, jugar amb una colla d'amics, jugar a jocs de taula, etc.

De fet, hi ha indicadors alarmants quant al sedentarisme de molts infants i sobretot entre els adolescents. La manca d'activitat física és causant, en part, de la creixent obesitat infantil, considerada per l'Organització Mundial de la Salut una greu malaltia del segle XXI.

Segons les dades de l'Enquesta de salut de Catalunya,⁷ corresponents a l'exercici 2017-2018, els infants catalans d'entre 3 i 14 anys fan activitats extraescolars esportives prop de dos dies a la setmana i activitats extraescolars no esportives un dia a la setmana. Per contra, aquest mateix col·lectiu mira la televisió pràcticament cada dia i juga amb videojocs una mitjana de tres dies per setmana.

6 Observacions generals del Comitè dels Drets de l'Infant (UNICEF).
<https://www.unicef.org/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>

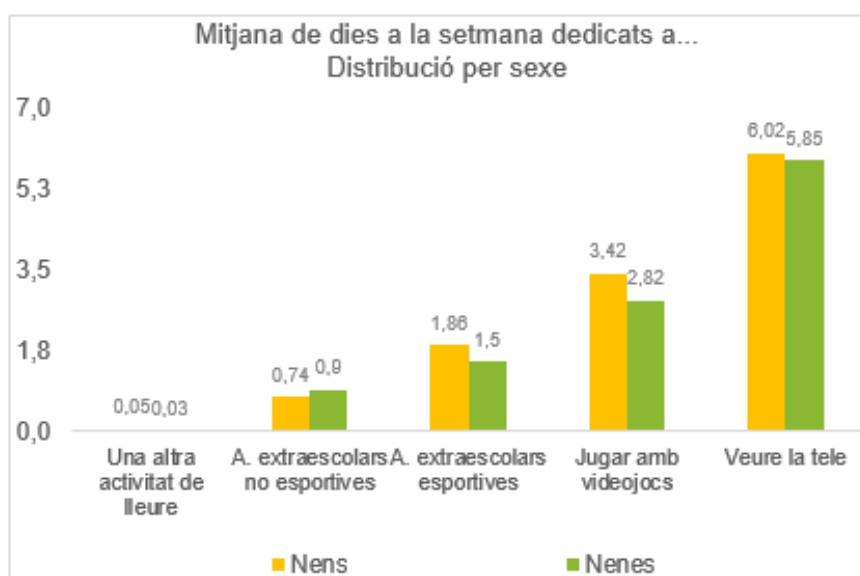
7 Enquesta de salut de Catalunya (2018).
http://salutweb.gencat.cat/ca/el_departament/estadistiques_sanitaries/enquestes/esca/resultats_enquesta_salut_catalunya/



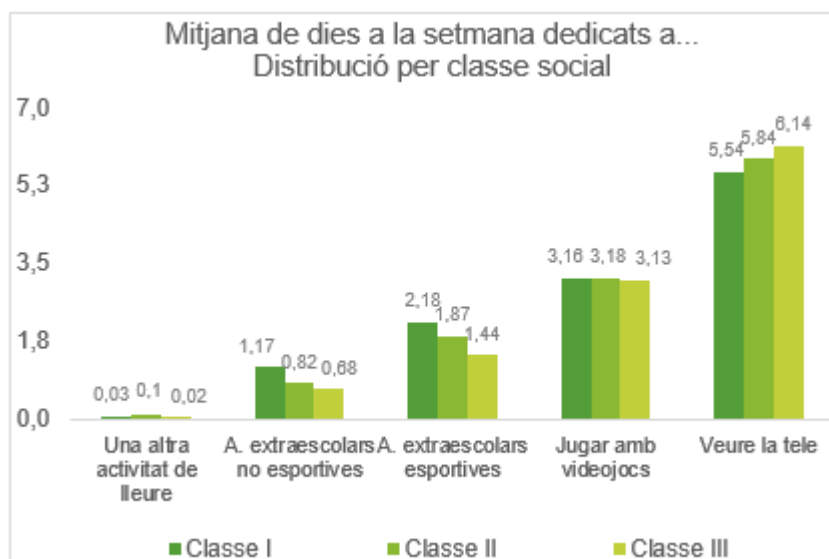
Gràfic 1. Participació en activitats educatives i de lleure

Font: Enquesta de salut de Catalunya (2018)

Una dada que, en clau d'equitat, posa de manifest diferències importants en l'ús del temps entre els infants, ja que els nens dediquen més temps que les nenes a l'esport i als videojocs, i els infants de classe baixa fan menys activitats extraescolars però, en canvi, dediquen més temps a veure la televisió que els de classe alta.



Gràfic 2. Participació en activitats educatives i de lleure. Diferències per sexe i edat



Gràfic 3. Distribució per classe social

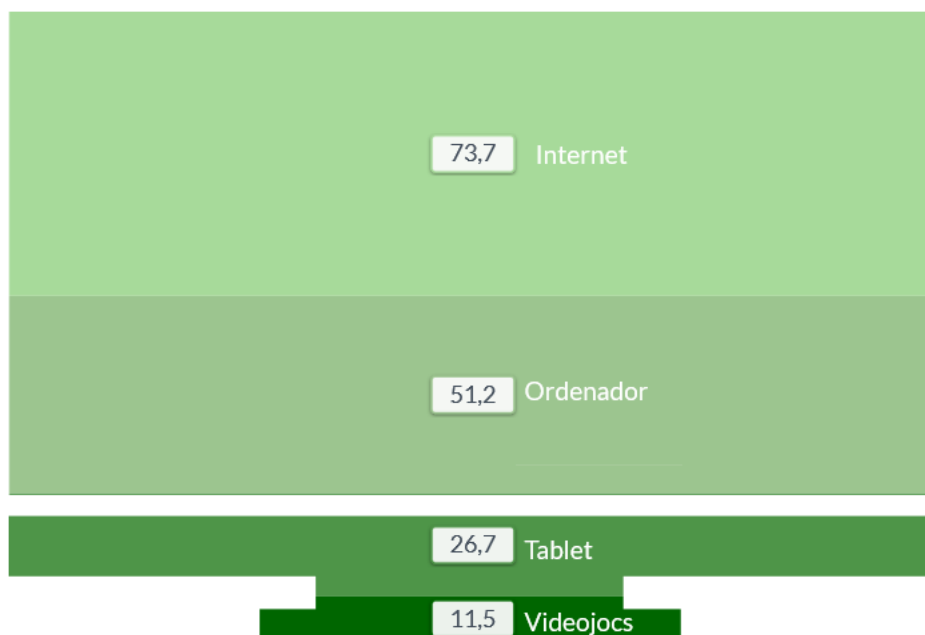
Font: Enquesta de salut de Catalunya (2018)

Paral·lelament, la presència del joc ha anat agafant altres dimensions en la nostra societat. La connexió gairebé permanent a aparells electrònics i a “pantalles” ha transformat la manera d’entretenir-se i s’ha convertit en una tendència creixent a totes les edats, cosa que promou un tipus de lleure molt associat a les noves tecnologies. Segons l’Enquesta d’hàbits i pràctiques culturals a Espanya,⁸ 7 de cada 10 catalans utilitzen internet per oci com a mínim un cop a la setmana, i la meitat dels catalans fan servir l’ordinador amb aquesta finalitat.

Persones que han utilitzat les noves tecnologies per oci, com a mínim, un cop a la setmana a Catalunya:

⁸ Enquesta d’hàbits i pràctiques culturals a Espanya 2018-2019.

<http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/culturabase/encuesta-de-habitos/resultados-habitos/2018-2019.html>



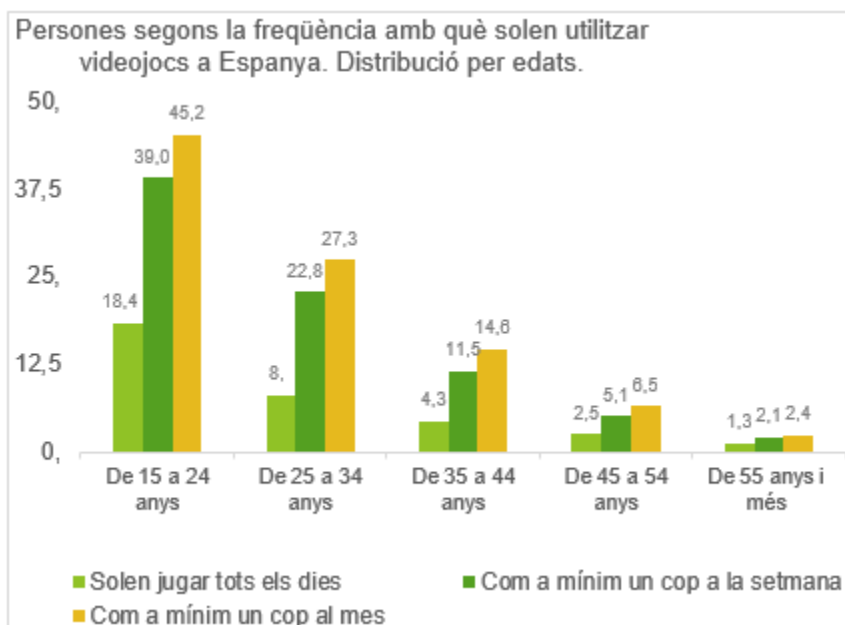
Gràfic 4. Ús de les tecnologies per oci

Font: Enquesta d'hàbits i pràctiques culturals a Espanya 2018-2019

L'anàlisi de les dades fa patent com els videojocs i el joc tecnològic adquireixen un paper cada cop més important com a font d'oci i de lleure, que deixa de ser exclusiu dels menors de 18 anys, ja que moltes persones adultes nascudes als anys noranta juguen habitualment en el seu temps lliure, sobretot homes. Així, les dades mostren una diferència important en el percentatge de dones i homes que juguen a videojocs de manera usual i posen de manifest que, tant en la franja de 15 a 24 anys com en la de 25 a 34, el temps dedicat als videojocs és força elevat, si bé amb diferències entre els dos grups d'edat pel que fa a la freqüència amb què es juga.



Gràfic 5. Ús de les tecnologies per oci. Diferències per sexe



Gràfic 6. Ús de les tecnologies per oci. Diferències per edat

Font: Enquesta d'hàbits i pràctiques culturals a Espanya 2018-2019

Aquest fenomen es manifesta també en la tendència creixent a un consum d'oci vinculat al joc com són els *escape rooms*. Aquests tipus de sales es van popularitzar a

Espanya a partir de l'any 2013, en què es va crear el primer *escape room*, i des de llavors no han parat de créixer. Tot i que no hi ha dades oficials, les empreses del sector comptabilitzen més de 1.600 jocs i hi ha 949 empreses a tot Espanya. Segons la web todoescaperooms.com, a la província de Barcelona hi ha actualment 329 sales, de les quals 70 estan situades a la ciutat de Barcelona i la resta repartides en localitats com Mataró o Sabadell i fins i tot en municipis més petits com Alella, Alpens o Castellfollit de Riubregós.

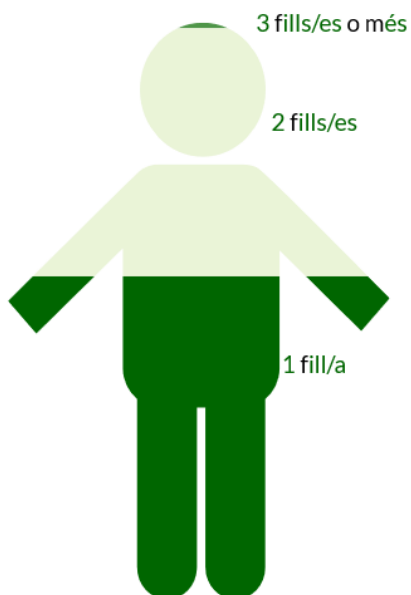
Inicialment, aquestes sales estaven situades a les grans ciutats i s'orientaven a joves d'entre 20 i 25 anys, però a poc a poc s'han anat distribuint per tot el territori i especialitzant en diferents segments, de manera que avui dia hi ha sales especialitzades per col·lectius (infants, persones amb discapacitat o empreses) o per gèneres (històriques, de terror, d'aventures, de fantasia, etc.).

També la tecnologia mòbil i de geolocalització proporciona noves maneres de jugar que permeten "perseguir" personatges per l'espai públic, etc., però també per primera vegada l'abús del joc (per exemple, en el cas dels videojocs en suport consola o tauleta) pot tenir greus conseqüències per a la salut mental de nens i nenes.

Els canvis en la família i les llars

Els canvis socials i demogràfics, derivats fonamentalment de la progressiva incorporació de la dona al mercat de treball, han comportat també canvis substancials en les necessitats dels infants en relació amb el joc i els espais de joc.

Si als anys setanta la mitjana de fills per dona era de gairebé tres fills (2,72), actualment se'n tenen poc més d'un (1,31, i a la baixa). Això afecta l'estructura familiar, que cada cop es va fent més lleugera. Segons dades de l'Institut Nacional d'Estadística (INE) per al 2018, 3 de cada 10 famílies tenen un sol fill o filla, mentre que les famílies amb 3 o més fills o filles representen un 6% del total de famílies. Les llars amb un sol progenitor representen el 22% del total de llars, i en un 69% d'aquestes llars conviuen un pare o mare amb un únic fill o filla. La convivència amb altres generacions o altres nuclis familiars també es va fent més inusual, i les famílies es van empetitint: d'una mitjana de 3 membres per família als anys vuitanta vam passar a 2,5 al 2011, darrer any de què disposem de dades.



Gràfic 7. Composició de les llars. Nombre de llars segons el nombre de fills/es

Font: INE. Enquesta contínua de llars (2018)

En aquest context, les ludoteques —i altres espais de lleure com els esplais, els caus, els casals o els equipaments cívics— adquireixen una rellevància especial com a espais de socialització i relació. En una societat en què cada cop hi ha menys espais on jugar i menys iguals amb qui jugar, els equipaments com les ludoteques, en què els infants poden trobar-se, guanyen protagonisme com a llocs per passar-ho bé i gaudir de la infantesa, però també per desenvolupar unes habilitats i competències que tan sols la interacció amb els altres pot oferir.

Los compañeros de juegos –papás, mamás, abuelos... y también los otros iguales– tienen un papel importante en el juego. Jugar solo tiene su valor, pero jugar habitualmente solo puede incrementar los sentimientos de omnipotencia y limitar enormemente las posibilidades del juego. En el contexto de los juegos compartidos, el niño aprende a conocer a los demás y va formando su propia imagen. Sin esta puesta en escena con los “otros”, difícilmente pueda el niño medir sus fuerzas, sus posibilidades, difícilmente pueda aprender lo que esperan de él y lo que él espera de los demás.

Imma Marín⁹

En definitiva, sorgeix una nova funció de les ludoteques com a espai de trobada entre iguals, que supleix la manca d'espais físics i relacionals a causa dels nous models socials i que obre nous reptes que van més enllà dels que van provocar la creació de les ludoteques en el seu moment. Cal tenir-ho en compte.

La tendència a la privatització de l'espai públic

La tendència creixent a la privatització de l'espai públic ha comportat la desaparició de llocs per al joc. Les ciutats s'han pensat i dissenyat per donar resposta a les necessitats de la producció. S'han centrat en l'estil de vida de l'home adult i treballador, sense tenir en compte les necessitats de les dones, els infants, les persones grans o les persones amb discapacitat o diversitat funcional. Els cotxes s'han menjat l'espai per passejar i han convertit els carrers en llocs insegurs i plens de perills. S'estima que gairebé el 60% de l'entorn urbà està dedicat als vehicles de motor,¹⁰ de manera que en molts espais públics el lloc de trobada s'ha perdut i ha estat substituït per l'espai de desplaçament.

D'una banda, les transformacions de l'entorn, la presència del trànsit rodat¹¹ i la mercantilització de l'espai públic expulsen els infants i els joves dels llocs de

9 Imma Marín (2009). “Jugar. Una necesidad y un derecho”. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, p. 233-239.

<http://ludoteques.cat/mm/file/Jugar%20una%20necesidad%20y%20un%20derecho.pdf>

10 Ajuntament de Barcelona (2019). Pla del joc a l'espai públic.

11 Play Wales: <https://www.playwales.org.uk/eng/playingout>

socialització i de joc espontani. D'altra banda, l'escassetat d'espais per a la ciutadania generen conflictes en l'ús de l'espai públic entre diferents col·lectius que conviuen a la ciutat: infants, joves, persones adultes i gent gran competeixen per l'ocupació d'un espai públic reduït.

En esta ciudad, el niño no puede vivir algunas experiencias fundamentales para su desarrollo, como: la aventura, la búsqueda, el descubrimiento, el riesgo, la superación del obstáculo y, por lo tanto, la satisfacción, la emoción. No puede jugar. Estas experiencias necesitan dos condiciones fundamentales que han desaparecido: el tiempo libre y un espacio público compartido. Es difícil para el niño salir de casa solo, buscarse compañeros e ir a un sitio adecuado para jugar con ellos.

Francesco Tonucci¹²

La necessitat de recuperar els carrers i els espais per a la ciutadania en general, de convertir l'espai públic en un espai ciutadà, de relació i interacció, fa que moltes administracions reflexionin sobre com ha de ser l'espai públic. Com a conseqüència, s'han començat a impulsar projectes que tenen com a finalitat repensar la ciutat per a un ús més col·lectiu i comunitari: plans de pacificació dels carrers, d'obertura de places, de creació de camins escolars, etc.

Es tracta d'una reflexió que també afecta les ludoteques i la seva relació amb l'entorn, ja que es planteja la necessitat d'obrir-se a l'exterior i d'integrar-se a la ciutat per fer que aquesta sigui més "jugable".

La ciudad ha renunciado a ser un lugar de encuentro y de intercambio y ha elegido nuevos criterios de desarrollo la separación y la especialización. La separación y la especialización de los espacios y de las competencias: lugares diferentes para personas diferentes, lugares diferentes para funciones diferentes. El centro histórico: para los bancos, las tiendas de lujo, la diversión; la periferia: para dormir. Además, existen los lugares de los niños: la guardería, el parque de juegos, la ludoteca; los lugares de los ancianos: la residencia, el centro de ancianos; los lugares del conocimiento: desde el colegio hasta la

12 Francesco Tonucci (1996). *La ciudad de los niños*.

Universidad; los lugares especializados: para las compras, el supermercado, el centro comercial. También existe el hospital, el lugar de la enfermedad.

Francesco Tonucci¹³

Si la funció de la ludoteca és garantir el dret al joc i promoure el joc i la cultura lúdica, la ludoteca no pot ser un espai segregat i diferenciat. No pot ser un temple tancat. Ben al contrari: la ludoteca ha de sortir al carrer, ha d'impregnar la ciutat i potenciar el joc també a l'espai públic. En definitiva, es configura un nou repte per a les ludoteques, que han de ser capaces de trencar la lògica de la separació i l'especialització: el joc ha d'estar a tot arreu, i la funció de la ludoteca ha de ser aconseguir que això passi.

La mercantilització del joc

El joc està unit, inexorablement, a la joguina. El dret al joc està vinculat en certa manera a la necessitat de disposar de joguines amb les quals jugar. De fet, les primeres ludoteques van sorgir, precisament, amb la finalitat de proveir de joguines els infants d'entorns socioeconòmics desfavorits que no hi tenien accés. Però avui dia la situació és ben diferent. La joguina s'ha convertit en un bé de consum. Sovint el problema rau més en l'excés de joguines que no pas en la manca. Amb la mercantilització i el consumisme, les joguines en certa manera han passat de ser un mitjà per al joc a ser un fi en si mateixes, a vegades fins i tot substituint la creativitat i l'espontaneïtat, incitant l'infant a la passivitat i convertint-lo en espectador en lloc d'actor protagonista del seu joc. Però l'experiència és que aquestes joguines acaben fàcilment relegades, perden ràpidament el seu atractiu al cap de poc temps d'haver estat adquirides i s'acumulen en un racó.

La principal forma que se'ns acudeix a les persones adultes per afavorir el joc dels infants és comprar-los joguines. Oblidem que, perquè es converteixin en quelcom significatiu, a part d'haver estat desitjades,

¹³ Francesco Tonucci (1996). *La ciudad de los niños*.

han d'acompanyar-se d'espais on jugar, temps per fer-ho, companys i companyes de joc i persones adultes, no tan sols disposades a tolerar el joc, sinó capaces d'implicar-s'hi i gaudir-ne. Sense aquests quatre elements, les joguines perden el seu atractiu i part dels seus beneficis educatius (2008)¹⁴

Segons les dades de l'Associació Espanyola de Fabricants de Joguines,¹⁵ el mercat d'aquest sector genera més de 1.000 milions de vendes a tot l'Estat. Es tracta d'un mercat en expansió i el consum de joguines a Espanya creix per sobre de la mitjana internacional. Segons aquesta mateixa font, l'any 2015 les famílies espanyoles gastaven de mitjana 174 euros anuals per infant, i cada infant rebia –de mitjana– set joguines l'any.

En aquest mercat conviuen diferents tipus de propostes. D'una banda, una oferta dominant centrada en una lògica eminentment mercantilista, que comercialitza joguines *low cost*, que reproduïxen estereotips de gènere o inciten al joc violent. De l'altra, propostes alternatives –i sovint elitistes– que busquen la innovació i accentuen el caràcter educatiu i socialitzador de les joguines, amb joguines “amb valors”, respectuoses amb el medi ambient i la sostenibilitat, que promouen la creativitat i el desenvolupament de l'infant o que incorporen valors com la igualtat, el respecte o la cooperació.

Una joguina és segura quan compleix la normativa i informa eficaçment dels aspectes d'ús i de les situacions de risc del seu ús inadequat o de les precaucions que cal prendre. A més, hem d'assegurar que la joguina també respongui a les expectatives de joc en funció del seu valor lúdic i educatiu (FAROS, 2014)¹⁶

En aquest context, el rol de la ludoteca i dels professionals que hi treballen pren una altra dimensió: més enllà de facilitar l'accés a les joguines, es tracta d'oferir als infants un espai on puguin jugar, en què les joguines són més un mitjà, juntament amb diversitat de materials no estructurats (anomenats “de peces soltes” als països anglosaxons) i en què el joc és més important que no pas la joguina. Els ludotecaris i

¹⁴ Marín, I.; Martínez, M.; Penón, S. (2008). *El placer de jugar*. CEAC.

¹⁵ Web de l'Associació Espanyola de Fabricants de Joguines <https://www.aefj.es/web/ficha.php/np-052018-el-sector-del-juguete-cierra-el-ano-en-positivo?s=np-052018-el-sector-del-juguete-cierra-el-ano-en-positivo&t=contenidos>

¹⁶ Abacus Cooperativa (2011). *Com assegurar-se que una joguina és segura?* Pàgina web de FAROS, Hospital Sant Joan de Déu.

ludotecàries es converteixen també en experts en joc, i la seva funció va més enllà del treball amb els infants: interaccionen també amb les escoles i les famílies, com a assessors especialistes en el desenvolupament de l'infant a través del joc.

Radiografia de les ludoteques catalanes

On són i com es distribueixen les ludoteques al territori?

Actualment a Catalunya hi ha 37 ludoteques, de les quals 7 són espais propis de la Generalitat de Catalunya i 30 són de caràcter municipal o privat.

La majoria de les ludoteques són a la província de Barcelona: n'hi ha 26, 17 de les quals són a la ciutat de Barcelona. Lleida, amb 7 ludoteques, és la segona província de Catalunya amb més espais d'aquest tipus. En canvi, les províncies de Girona i Tarragona tan sols tenen dues ludoteques cada una.

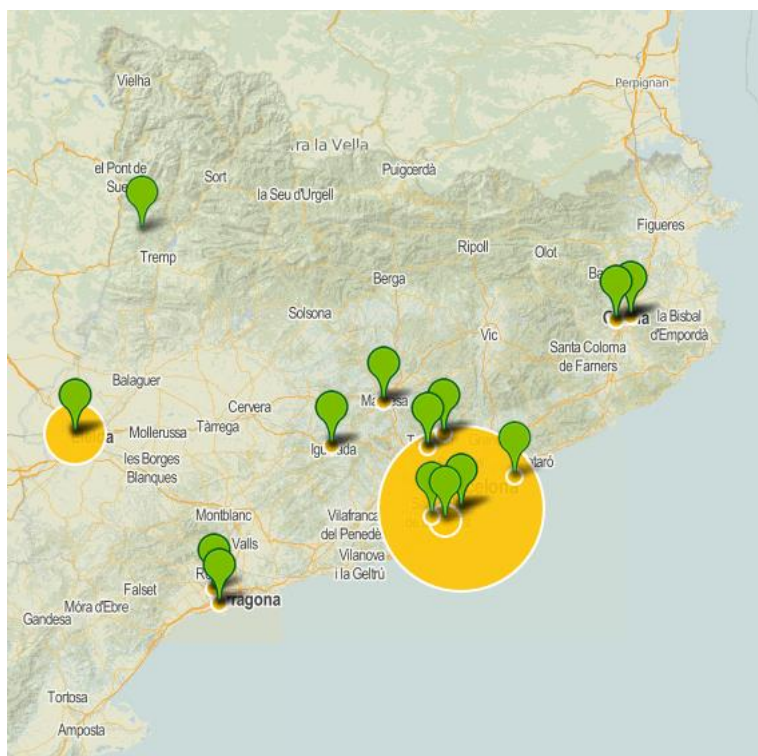


Figura 4. Mapa de les ludoteques de Catalunya

Font: Ludoteques.cat

De fet, més de la meitat de les ludoteques estan situades en municipis pertanyents a l'Àrea Metropolitana de Barcelona, una distribució que posa de manifest la baixa cobertura de ludoteques al territori.

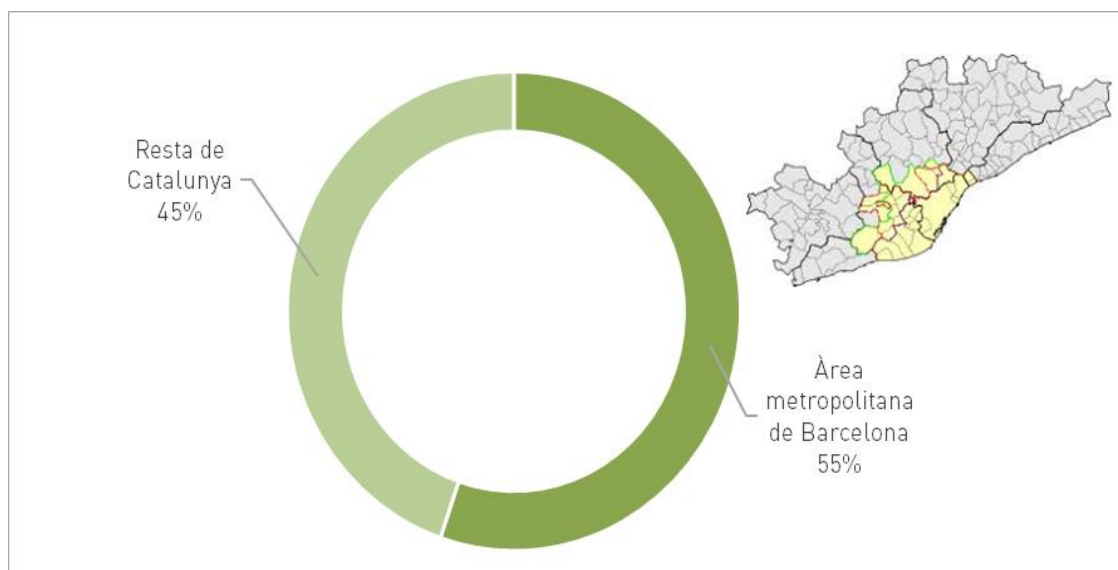


Figura 5. Distribució de les ludoteques al territori

Font: Ludoteques.cat

Pel que fa a la dimensió dels municipis, les ludoteques es troben fonamentalment en municipis grans o mitjans. La ciutat de Barcelona aplega gairebé la meitat de les ludoteques existents a Catalunya. Una quarta part d'aquests espais de joc se situen en municipis més grans de 100.000 habitants, com ara Terrassa, Lleida, Reus i Girona. L'altra quarta part és en municipis mitjans, d'entre 20.000 i 100.000 habitants, com ara Cornellà, Manresa, Igualada, Salt, Premià de Mar, Castellar del Vallès i Vila-seca. Pel que fa als municipis més petits de 20.000 habitants, l'única població amb ludoteca és Tremp, amb menys de 6.000 habitants. Finalment, exceptuant la ciutat de Barcelona amb 17 ludoteques, Lleida amb 6 i Cornellà amb 3, la resta dels municipis disposen únicament d'una ludoteca.

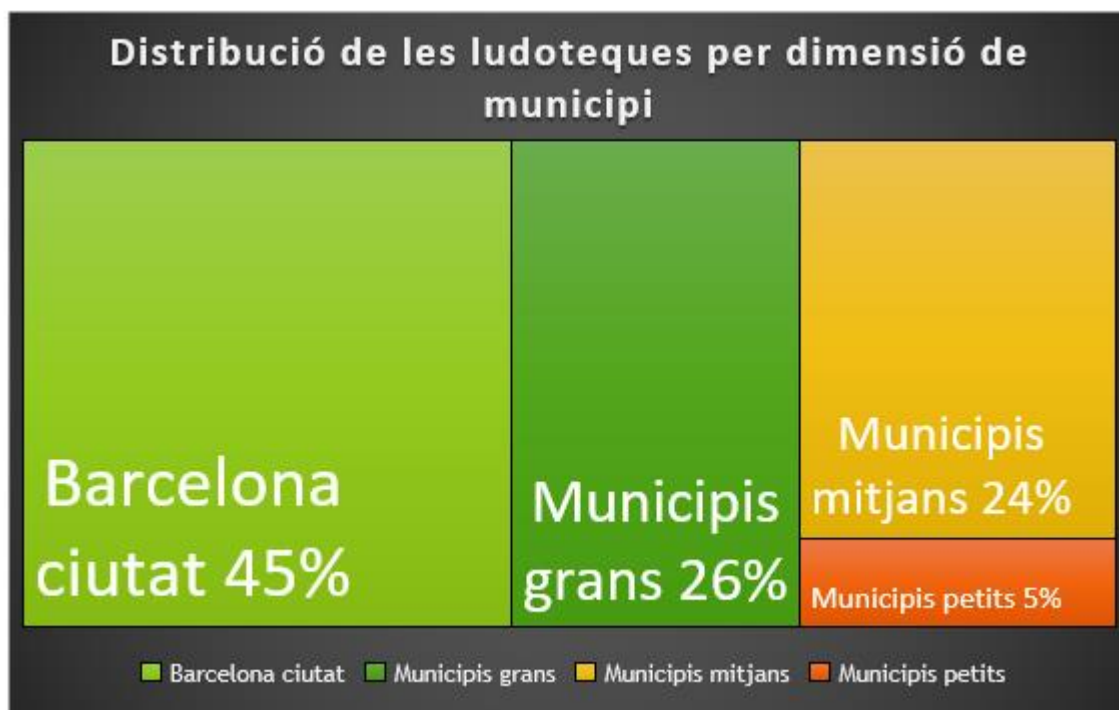
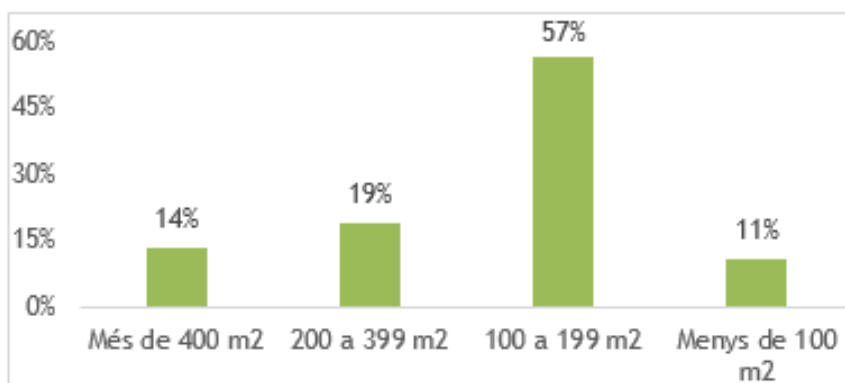


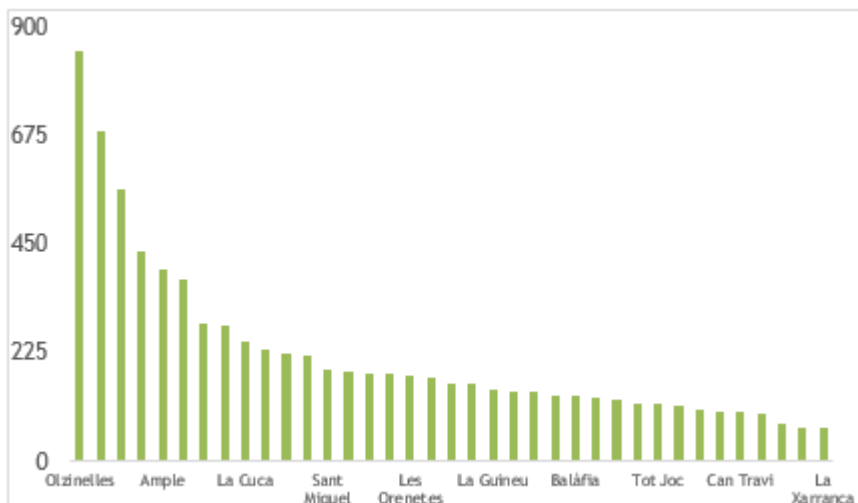
Figura 6. Distribució de les ludoteques per dimensió del municipi

Font: Ludoteques.cat

Com són i què fan les ludoteques?

Pel que fa a la dimensió, els equipaments actuals són molt diversos: les ludoteques disposen, de mitjana, de 220 m² d'espai interior. Tot i això, hi ha grans diferències entre ludoteques pel que fa a l'espai disponible, que oscil·la entre els 70 m² i els 563 m². Les ludoteques més grans són la d'Olzinelles, amb 850 m² d'espai interior, el Xalet del Clot, amb 685 m², o la Casa de colors, amb 563 m², totes a Barcelona. 7 de cada 10 ludoteques tenen menys de 200 m², i 5 tenen menys de 100 m²: Can Travi de Barcelona, els Tubs de Cornellà, la Xarranca de Premià i La Tardor de Reus. En general, les ludoteques tenen entre 100 i 199 m²: gairebé 6 de cada 10 se situen en aquest tram.

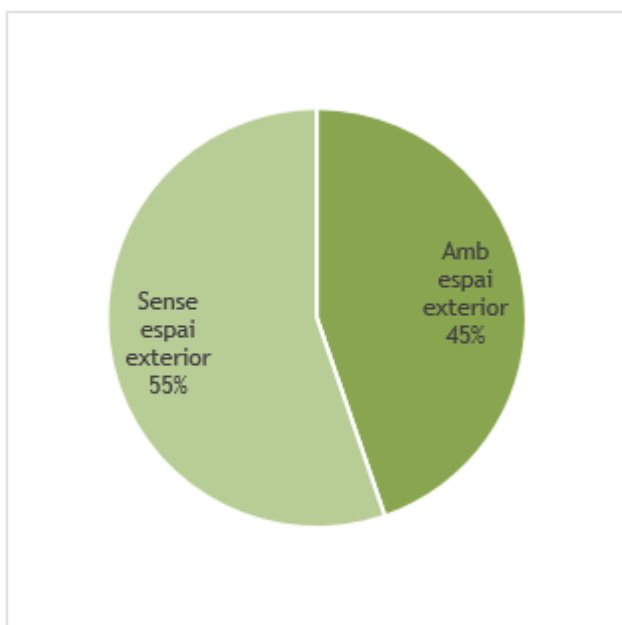




Gràfic 8. Mides en m² de les ludoteques

Font: Ludoteques.cat

Menys de la meitat de les ludoteques disposen d'espai exterior. Els espais exteriors van des dels 2.000 m² de la ludoteca Cappont a Lleida o els 700 m² de la ludoteca Sóller de Barcelona fins a petits espais o terrasses de poc més de 10 m², com és el cas de Ca l'Arnó o la ludoteca del carrer Ample de Barcelona.



Gràfic 9. Percentatge de ludoteques amb espais exteriors

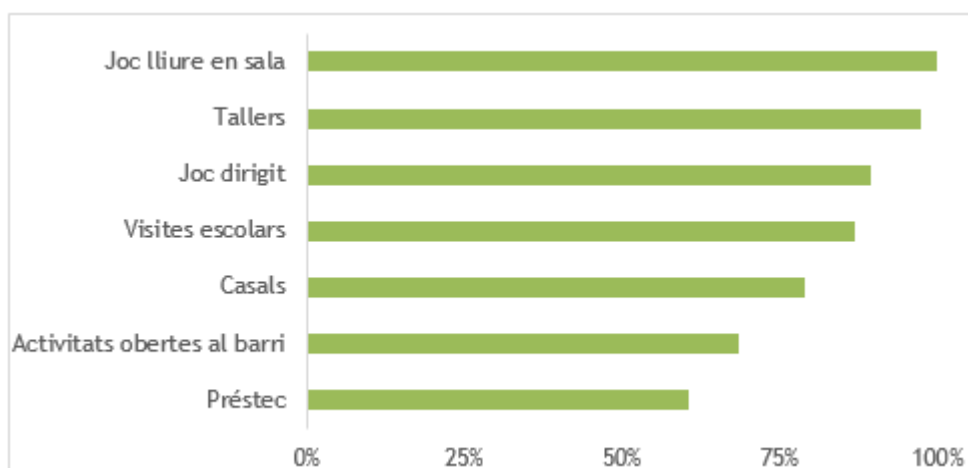
Font: Ludoteques.cat



Figura 7. Espai exterior de la Ludoteca Cappont, a Lleida

Font: Ludoteques.cat

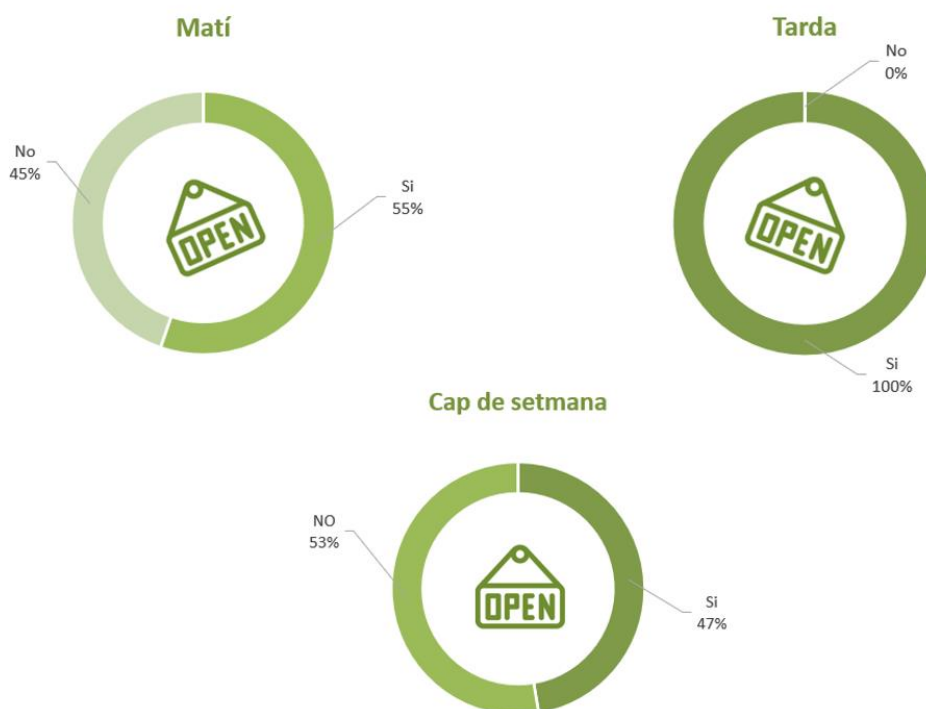
Atenent a la informació proporcionada per les mateixes ludoteques, totes ofereixen joc lliure en sala. La majoria proposen tallers i joc dirigit. Un 87% de les ludoteques organitzen visites escolars i un 79% fan casals a l'estiu. Les activitats obertes al barri són menys habituals, ja que n'organitzen un 68% de les ludoteques, i només 6 de cada 10 tenen servei de préstec. Altres activitats que s'hi fan són la ludoteca familiar, activitats intergeneracionals, intercanvi de joguines, fira de Nadal, assessorament a famílies, mestres i monitors de lleure o organització d'activitats específiques com propostes plàstiques i artístiques no dirigides, robòtica, jocs d'estratègia, espai de lectura o hort.



Gràfic 10. Activitats de les ludoteques

Font: Ludoteques.cat

Pel que fa als horaris, totes les ludoteques obren a la tarda. Al matí estan obertes el 55% de les ludoteques i el 47% obren el cap de setmana.

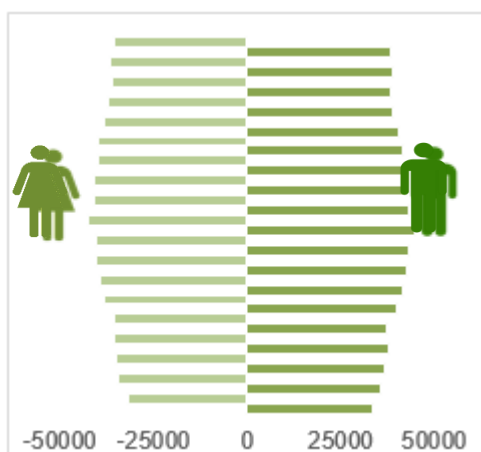


Gràfic 11. Horaris de les ludoteques

Font: Ludoteques.cat

A qui s'adrecen les ludoteques?

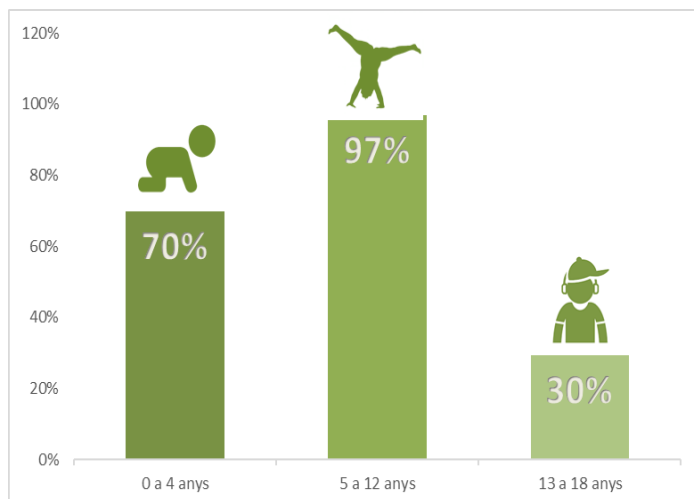
El 19% de la població de Catalunya té menys de 18 anys, i és, per tant, el públic potencial de les ludoteques. Dins aquesta franja, el grup d'edat més nombrós és el de 5 a 12 anys, que és precisament el públic prioritari de les ludoteques i que representa el 45% dels infants i adolescents de Catalunya.



Gràfic 12. Piràmide de població de 0 a 18 anys. Catalunya

Font: Idescat. Padró municipal d'habitants 2019

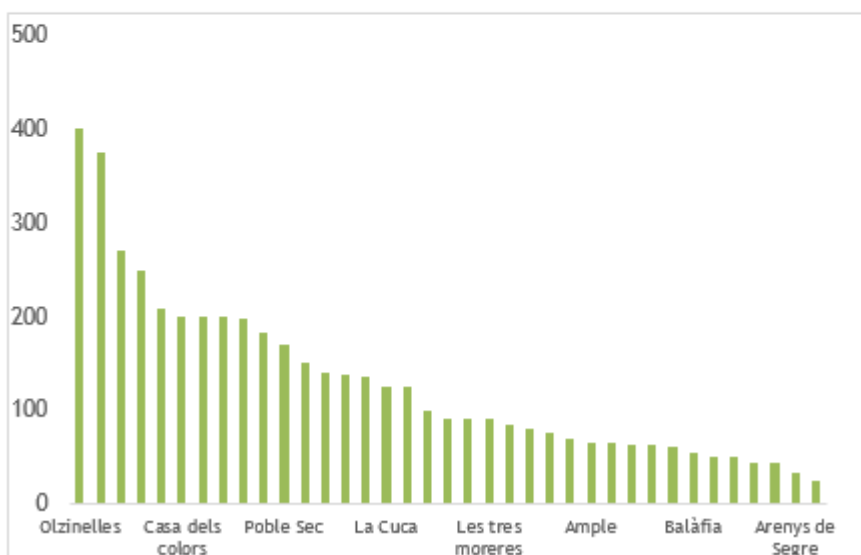
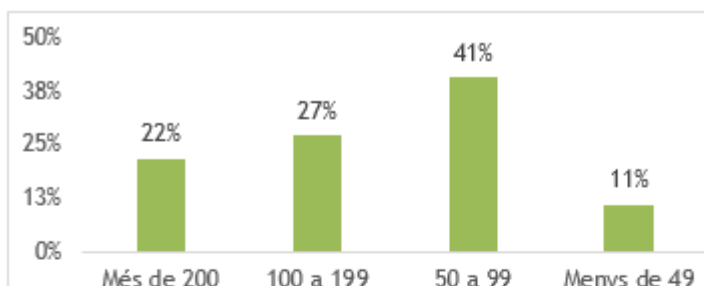
Segons la informació proporcionada per les ludoteques, pràcticament totes cobreixen la franja de 5 a 12 anys. L'única excepció és la ludoteca Can Travi, situada al barri d'Horta de Barcelona, que s'adreça exclusivament a famílies amb infants de 0 a 4 anys. El 70% s'adrecen també a infants de 0 a 4 anys amb les seves famílies. En canvi, tan sols 11 ludoteques –que representen el 30% del total– cobreixen la franja adolescent.



Gràfic 13. Franges d'edat a què s'adrecen les ludoteques

Font: Ludoteques.cat

Una altra dada que faciliten les ludoteques és el nombre de places que ofereixen. De mitjana, les ludoteques catalanes disposen de 129 places, i la d'Olzinelles (Barcelona), amb 400, és la que n'ofereix més, i Toca Joc (Tarragona), amb 25, és la que n'ofereix menys. El més habitual, però, són les ludoteques de 50 a 99 places (41% de ludoteques en aquest tram).



Gràfic 14. Distribució de places de les ludoteques

Font: Ludoteques.cat

L'impacte de la COVID-19 en la infància

No podem acabar aquest capítol sense incorporar una darrera reflexió sobre l'impacte de la COVID en la infància i l'adolescència.

Els infants i adolescents han quedat afectats físicament, emocionalment i psicològicament per les mesures preses durant el confinament i les mesures de distanciament social com a conseqüència de la pandèmia.

La pandèmia ha posat sobre la taula situacions i problemàtiques noves, però també ha fet aflorar situacions preexistents, de caràcter estructural, que la greu crisi viscuda arran de la irrupció de la COVID ha fet més visibles i més patents.

La diagnosi feta prèviament a la pandèmia posava de manifest una sèrie de reptes i problemàtiques de la infància que n'obstaculitzaven o en dificultaven el ple desenvolupament i que, en diferent proporció, des de les ludoteques es pot contribuir a resoldre.

Durant el confinament, van sorgir iniciatives diverses per recollir i reflexionar sobre què estava passant amb els infants en aquest temps de pandèmia. A continuació es

recullen, de manera sintètica, les principals conclusions d'aquests estudis i els impactes que aquestes situacions van tenir en la infància.

Impacte de la COVID-19 en la infància



Figura 8. Impacte de la COVID-19 en la infància

- La pandèmia va afectar negativament la salut dels infants, ja que no es disposava d'espais exteriors a les llars.
- Un temps excessiu davant les pantalles també té impacte en la salut i en la capacitat dels estímuls que poden rebre els infants.
- El confinament va incidir en el creixement del sedentarisme entre els infants que, fins i tot després del confinament, no volien sortir al carrer per por i perquè s'havien adaptat a la vida de casa.
- L'impacte de la COVID en la salut mental d'infants i, sobretot, d'adolescents va ser molt alt i encara ha d'aflorar. La incertesa, la por, el dol i la confusió generada per l'estat de confinament i distanciament va provocar molts canvis en els estats emocionals i, tal com es desprèn de les enquestes, van generar un increment de la sensació d'avorriments, irritabilitat, inquietud i nerviosisme entre infants i adolescents.
- El capital instructiu familiar ha impactat clarament en els aprenentatges no formals. On hi havia menys capital, les pràctiques d'activitats estaven més orientades a les xarxes socials, a la connexió a pantalles o als videojocs. En canvi, en les famílies amb més capital, es van prioritzar les activitats orientades a la lectura, pràctiques d'idioma o pràctica esportiva.
- La bretxa digital (en el sentit de la manca d'accés a internet o d'equips actualitzats o manca de capacitats digitals) va resultar en una bretxa educativa, ja que va dificultar l'acompanyament en les tasques escolars per part de les famílies.
- Moltes famílies s'han empobrit ràpidament, cosa que ha suposat un impacte en els infants pel que fa al seu desenvolupament, educació, salut emocional i confiança en el futur.
- Encara que no es disposa de dades, es creu que hi ha hagut un augment d'infants que pateixen violència, a causa de les situacions de tensió generades en les famílies per la pandèmia i de la dificultat de demanar suport per part dels infants.

No hem d'oblidar que milions de nens han passat mesos en el que és efectivament arrest domiciliari. Molts milions més s'han enfrontat a l'aïllament social i l'estrès domèstic. Poden estar ansiosos per la seva pròpia salut, preocupats pels amics i familiars malalts, i en procés de dol pels éssers estimats que han mort prematurament. És probable que els nens i nenes més vulnerables estiguin especialment afectats, inclosos aquells en habitatges empobrits i sense llar i infants amb necessitats educatives especials i discapacitats. Tot el temps en què han estat privats de joc, se'ls ha negat una de les maneres més simples i més efectives de mantenir la seva salut física, emocional i mental, i el seu benestar (IPA, 2020)

La International Play Association ha publicat un estudi internacional de les respostes governamentals i de la societat civil a la COVID-19 i el seu impacte en el joc i la mobilitat dels nens.¹⁷ S'hi analitzen les mesures adoptades per fer front a la pandèmia en 25 països a tot el món que han compromès el dret al joc dels infants, i s'hi estudien a partir d'un índex –*child lockdown index* (CLI)– format pel nombre de setmanes que l'escola va estar tancada, el nombre de setmanes que els parcs van estar tancats i el nombre de setmanes que els infants van estar confinats a casa.

El CLI té components sobre els espais i temporals que reflecteixen dues de les condicions reconegudes pel Comitè dels Drets de l'Infant de les Nacions Unides com a imprescindibles per jugar. Per tant, com més mesures, més s'ha compromès el dret de l'infant al joc.

Finalment, la pandèmia ha evidenciat, sobretot, la importància de trobar-se socialment i de relacionar-se. En aquest sentit, les ludoteques són equipaments imprescindibles per garantir el dret al joc, però també espais educatius i de socialització, espais de salut i espais comunitaris.

¹⁷ Gill, T. Monro Miller, R. (2020). *Play in Lockdown: An international study of government and civil society responses to COVID-19 and their impact on children's play and mobility.*

Full de ruta per avançar cap a un nou model de ludoteca

De la diagnosi a l'estratègia

Les principals conclusions de la diagnosi (vegeu [Diagnosi de la situació de les ludoteques de Catalunya](#)) porten a destacar els aspectes següents com a reptes als quals aquest pla ha de donar resposta: el reconeixement social del joc i les ludoteques, la tendència a la mercantilització del joc, els reptes i les oportunitats inherents a les noves tecnologies, la privatització de l'espai públic i els canvis en la composició social de les famílies.

Reconeixement social

Baix reconeixement social de la importància del joc
Poc reconeixement dels professionals que treballen a les ludoteques com a especialistes en joc
Preferència per activitats "productives" per als infants

Noves tecnologies

Temps dedicat a pantalles, des d'edats molt primerenques
Videojocs i joc tecnològic com a font principal d'oci i lleure



Canvis socials

Canvis en les famílies (nombre de fills, famílies extenses...) porten una pèrdua d'espai de joc i de trobada entre iguals

Mercantilització del joc

Joguina com a bé de consum
Joguines "low cost", que reproduïxen estereotips de gènere o joc violent...

Privatització de l'espai públic

Desaparició de llocs per al joc a l'espai públic i expulsió dels infants dels llocs de socialització i de joc espontani

A partir d'aquests reptes s'ha definit, conjuntament amb els agents que han participat en la fase d'elaboració del Pla, una estratègia perquè les ludoteques catalanes continuïn sent espais educatius, però també espais que contribueixin al benestar i la salut (física, psíquica i emocional) d'infants i adolescents, a fi de garantir l'accés a un entorn de joc ric i de qualitat a tots els infants, independentment del seu entorn socioeconòmic, gènere, raça o capacitats. I tot això des d'una òptica comunitària, de manera que la ludoteca contribueixi, a través del joc, a la creació de relacions i connexions dins la comunitat, amb la participació i la implicació de tothom, des dels més petits fins als més grans (0-99 anys).



Aquesta òptica marca el camí del Programa de ludoteques de Catalunya i també el de tots els agents implicats en municipis i equipaments, i es concreta amb la identificació dels **objectius** a seguir i les **actuacions** a desenvolupar durant els propers quatre anys.

Estructura

El full de ruta per al nou model de ludoteques de Catalunya s’estructura al voltant de 6 principis clau, 4 grans eixos temàtics i 1 eix transversal.

Aquests 5 eixos estratègics recullen 15 objectius operatius i 59 actuacions per dur a terme per fer efectius aquests objectius.

Dins de cada eix es proposen un o més *projectes tractor*, que serveixen com a exemple de projectes concrets que poden impulsar l’execució (actuant com a “tracció”) de la resta de les actuacions previstes. Aquests projectes tractor poden ser projectes nous que cal desenvolupar o projectes que s’estan desenvolupant o s’han desenvolupat en el passat en alguna ludoteca catalana i que es proposa transferir a la resta de les ludoteques.

principis clau	eixos	objectius	actuacions	projectes tractor
6	5	15	59	13

A continuació es detallen els 6 principis clau i també els objectius i actuacions identificats per a cada un dels 5 eixos. Totes les actuacions que tenen associat un projecte tractor s’identifiquen amb la icona següent:



Principis clau

En el camí per assolir els objectius estratègics que planteja el full de ruta, cal garantir que se'n compleixin els sis pilars o principis clau. Aquests principis clau, per tant, han de guiar totes les actuacions que es desenvolupin en el marc del full de ruta:



Equitat i igualtat d'oportunitats

La ludoteca es concep com a espai igualador d'oportunitats, que garanteix l'accés a un espai ric en joc i contribueix a minimitzar les desigualtats entre els infants. Un entorn ric en joc és un entorn variat i interessant que maximitza el potencial de socialització, creativitat, enginy i repte.

Des de la ludoteca es faciliten materials i recursos lúdics diversos i de qualitat als quals no totes les famílies poden accedir. Així mateix, la ludoteca garanteix experiències riques en joc per a tots els infants i és un equipament igualador d'oportunitats lúdiques.

Quan els infants no tenen prou contacte amb amics, temps o espais per jugar que donin resposta a les seves necessitats de joc, les ludoteques –com també els parcs infantils, els espais lúdics, etc.– actuen com a espais compensatoris, ja que ofereixen un lloc on els infants poden inventar i ampliar el seu univers de joc.

Promoció de l'autonomia personal

Un dels aspectes clau d'un espai de joc amb èxit és que tot el que passi a l'interior pertanyi als nens i nenes.

La ludoteca ha de ser un espai on infants i adolescents se sentin lliures per relacionar-se i per jugar a la seva manera, en els seus propis termes.

Els ludotecaris i ludotecàries creen un entorn on infants i adolescents tenen aquest control sobre l'espai i el que hi passa. Dins la ludoteca, infants i adolescents s'han de sentir empoderats per canviar i alterar l'espai, per triar el que volen que hi succeeixi, per escollir els recursos i els jocs amb què volen jugar, per construir un espai de joc i per sentir que tenen control sobre el seu propi joc.

Protagonisme dels infants i adolescents

És fonamental garantir la participació i implicació dels infants i adolescents en el disseny, organització i manteniment dels espais de la ludoteca, així com en la tria dels jocs i activitats.

La mateixa organització d'aquests serveis i la no obligatorietat de seguir un currículum establert com les escoles converteixen les ludoteques en espais privilegiats per cedir el protagonisme als infants. Són projectes amb una alta flexibilitat, tant en la proposta d'activitats com en l'acompanyament als infants i adolescents.

Els ludotecaris i ludotecàries han d'adreçar-se als infants i adolescents des de l'escolta activa i l'empatia, aplicant metodologies i eines adients per recollir, entendre i tenir en compte les necessitats de cada edat i col·lectiu.

El respecte, el diàleg i la implicació en allò que és comú han de ser els elements que regeixin les relacions dins els equipaments, tant entre adults i infants o adolescents com entre els mateixos nens, nenes, nois i noies.

Coeducació i perspectiva de gènere

La ludoteca desenvolupa un paper fonamental com a espai educador per a la igualtat real d'oportunitats i la perspectiva de gènere.

La ludoteca, com a espai que promou la reflexió i treballa l'esperit crític, és un lloc privilegiat per convertir-se en un espai des del qual es combaten els estereotips de gènere i les discriminacions per raó de sexe, orientació sexual o identitat de gènere.

La perspectiva de gènere és clau en el disseny dels espais, en la selecció de jocs i activitats i en els discursos de la ludoteca, per tal de promoure una experiència de joc lliure de prejudicis i en què es valorin indistintament les experiències, interessos i aptituds dels nens i les nenes. Alhora, aquesta perspectiva s'ha d'implementar des d'una mirada interseccional, que tingui en compte tots els altres condicionants que, juntament amb el gènere, també influeixen en les persones, com ara la discapacitat, l'origen o la classe social.

Atenció a la diversitat

La ludoteca és un espai integrador on tenen cabuda tots els infants i adolescents. Permet una relació entre iguals, estructurada entorn del joc i més enllà de les característiques, capacitats o habilitats de cada infant o adolescent.

Des de les ludoteques cal promoure espais inclusius i accessibles per a tothom, espais i elements lúdics que tinguin en compte les necessitats dels infants amb discapacitat o diversitat funcional.

El joc és una activitat altament flexible i adaptable i, com a llenguatge universal dels infants, és un mitjà idoni per estimular el joc entre infants diversos i per potenciar les relacions equitatives.

Sostenibilitat i lluita contra l'emergència climàtica

En un context d'emergència climàtica, les ludoteques s'han de concebre com a equipaments sostenibles. Els espais, els recursos i materials, els jocs i les joguines han de seguir criteris de consum responsable (criteris ambientals i socials).

A més, la funció educadora de la ludoteca ha de promoure el consum responsable entre els infants, els adolescents i les seves famílies. El principi de les 5 erres és molt útil per transmetre bones pràctiques de consum: reduir, reciclar, reutilitzar, recuperar i reparar. Convé aplicar aquest principi en la gestió de l'equipament i promoure aquests valors entre totes les persones vinculades al projecte.

Eixos estratègics

El full de ruta s'estructura entorn de quatre eixos estratègics, que defineixen com ha de ser la ludoteca del futur, i un eix transversal, que aplega accions que abasten els quatre eixos.

Eix 1. La ludoteca com a espai de salut i benestar

El joc constitueix una font de salut física i mental, de benestar i de resiliència. La ludoteca és un agent clau per garantir el benestar d'infants i adolescents a través del joc i per promoure el desenvolupament saludable en la infància i l'adolescència.

Eix 2. La ludoteca com a espai inclusiu

El joc ofereix un llenguatge universal que permet crear un espai comú entre els jugadors i jugadores, independentment de l'edat, l'origen, la classe social, el gènere i les capacitats diverses.

La ludoteca, com a espai privilegiat de joc, és l'espai inclusiu per excel·lència, un espai on es construeixen relacions lliures d'etiquetes o es desconstrueixen prejudicis socials.

Eix 3. La ludoteca com a espai educatiu

La ludoteca és un equipament que promou el joc de qualitat, divers, creatiu, amb repte, inclusiu, lliure d'estereotips, amb valors positius, etc.

Des de la ludoteca s'impulsa la cultura i l'actitud lúdica en els infants, les famílies, els professionals de l'educació i la societat en general.

Els i les professionals de la ludoteca són persones expertes i referents en relació amb el joc. Des de la ludoteca, ajuden a aprofitar tot el potencial educatiu del joc, mitjançant la selecció de jocs i joguines, el disseny i planificació d'activitats i l'assessorament a altres agents.

Eix 4. La ludoteca com a espai comunitari

El dret al joc està reconegut com a dret universal dels infants i, per tant, ha de ser garantit a tot el territori i per a tots els col·lectius d'infants.

La ludoteca contribueix a la creació de comunitat, connecta persones entre els 0 i els 99 anys i treballa en xarxa amb diferents agents i equipaments per facilitar l'accés al joc.

Eix 5. El potencial de les ludoteques com a equipament social

Les ludoteques són equipaments amb un gran potencial que encara està poc reconegut i per això són recursos sovint infrautilitzats.

Les ludoteques tenen el potencial d'esdevenir equipaments de referència en relació amb el joc, ja que li donen visibilitat i reconeixement com a eina de desenvolupament, aprenentatge i benestar físic i emocional. A través del joc, les ludoteques contribueixen a generar beneficis en la salut i el benestar del conjunt de la població, són espais d'inclusió i de promoció d'igualtat d'oportunitats, sumen valor a l'educació i aprenentatges dels infants i reforcen el teixit comunitari.

Objectius i actuacions

Eix 1. La ludoteca com a espai de salut i benestar

Objectiu general

Introduir el concepte de salut com a eix essencial de ludoteques, posant en valor la contribució del joc al desenvolupament saludable d'infants, adolescents i persones adultes.

Objectius específics

E1.01. Pensar la ludoteca en clau d'espai de salut i benestar.

E1.02. Fomentar el joc al llarg de tota la vida i el joc intergeneracional com a estratègia de promoció de la salut i el benestar de tota la població.

E1.03. Divulgar la funció del joc i de la ludoteca com a espai de benestar i salut.

Actuacions

E1.01. Pensar la ludoteca en clau d'espai de salut i benestar.

1.1.1 Promoure jocs que contribueixin a un desenvolupament saludable.

Identificar jocs i joguines i dissenyar dinàmiques lúdiques que contribueixin al desenvolupament saludable d'infants i adolescents, tant pel que fa al físic com a la salut mental i emocional (joc lliure amb materials diversos, joc actiu, joc creatiu, joc amb repte, joc en grup, etc.).

Introduir la variable de salut en la planificació dels jocs i les activitats de la ludoteca a partir de l'anàlisi de les necessitats i característiques de les persones participants.

Programar les activitats i l'organització de la ludoteca per contribuir a lluitar contra problemes de salut actuals com l'obesitat, els efectes derivats de l'addicció o ús problemàtic de les tecnologies (pantallisme) i els problemes de salut mental, especialment en l'adolescència.

1.1.2 Promoure el joc lliure i autònom com a activitat fonamental per a la salut i el benestar dels infants i divulgar la contribució que fa al desenvolupament de la creativitat, la imaginació, l'autoconfiança i a la millora de les aptituds físiques, socials, cognitives i emocionals dels infants.

1.1.3 Potenciar el joc lliure i les activitats lúdiques a l'aire lliure (garantir espais exteriors per a les ludoteques, augmentar la presència de les activitats de les ludoteques a l'espai públic, promoure sortides i activitats lúdiques per a les persones en espais a l'aire lliure propers –com més naturalitzats, millor–, en zones de joc no dirigit a l'aire lliure... com a estratègia per potenciar l'exercici físic i el contacte amb la natura.

1.1.4 Concebre la ludoteca com a recurs que combat la soledat en la infància i l'adolescència i promoure que professionals sanitaris i de serveis socials derivin les persones a la ludoteca (prescripció social per combatre l'aïllament).

Dotar les ludoteques d'eines i recursos per treballar la soledat i per ser espais

d'acollida i relació.

Donar visibilitat a la ludoteca com a espai presencial on poder socialitzar-se i compartir.

- 1.1.5 Compensar des de la ludoteca les situacions de privació material —respecte a les oportunitats de joc i l'adquisició de joguines— dels infants, adolescents i famílies que estan en situació de pobresa, posant a l'abast de tothom materials necessaris per al joc divers. Hi ha estudis que assenyalen que les situacions de pobresa tenen conseqüències en la salut. La ludoteca pot ser un espai important per combatre les privacions materials i relacionals dels infants que viuen en situació de pobresa a través de tres elements importants per al seu benestar: oportunitats de joc, acompanyament i trobada amb altres infants.
- 1.1.6 Potenciar les ludoteques com a espais d'aprenentatge de la gestió i la intel·ligència emocional. Planificar i desenvolupar jocs i activitats que contribueixin a la gestió de les emocions (gestió de la frustració, la ràbia, l'alegria, del saber perdre, abordatge dels conflictes, foment de les relacions amb respecte...).
- 1.1.7 Facilitar el suport de professionals de la salut per assessorar i acompanyar els i les ludotecàries en la detecció, l'abordatge i la derivació de persones en què s'identifiquen problemes de salut física o mental (obesitat, anorèxia, bulímia, addiccions, abusos, maltractaments, manca de cura, pobresa infantil, soledat, ansietat, depressió...).

E1.02 Fomentar el joc al llarg de tota la vida i el joc intergeneracional com a estratègia de promoció de la salut i el benestar per a tota la població.

- 1.2.1 Organitzar activitats per promoure el joc més enllà de la infància (casals de persones grans, equipaments cívics i comunitaris...) com a eina de relació i convivència que contribueix positivament a la salut emocional de persones de totes les edats. Promoure la col·laboració amb altres serveis i entitats d'atenció a les persones.
- 1.2.2 Crear experiències de joc positives entre diferents generacions, vinculant infants i adolescents amb persones adultes i persones grans a través del joc.

E1.03. Divulgar la funció del joc i de la ludoteca en clau de benestar i salut.

- 1.3.1 Impulsar campanyes de comunicació i sensibilització adreçades a la ciutadania sobre la contribució de les ludoteques i el joc —especialment del joc lliure i

autònom— a la salut i el benestar, amb una atenció especial a les famílies i als adolescents i joves.

1.3.2 Donar a conèixer la ludoteca entre el col·lectiu mèdic com a recurs de benestar i promoció de la salut física i mental. Contactar amb professionals sanitaris (metges, pediatres, infermeres...), amb els agents del territori i amb agents d'altres programes per impulsar la visió del joc com a eina de prevenció i de promoció de la salut física i mental.

1.3.3 Augmentar la implicació de les ludoteques catalanes amb institucions que duen a terme recerques i activitats relacionades amb el joc i la salut, així com amb l'Associació Internacional de Ludoteques.

Projectes tractor

Projecte tractor 1: Ludoteques saludables



Prova pilot i sistematització d'un nou model de ludoteca que posa al centre el desenvolupament saludable dels infants i que esdevé un servei de promoció de la salut.

Eix 1: La ludoteca com a espai de salut i benestar.

Objectiu 1: Pensar la ludoteca en clau d'espai de salut i benestar.

Actuacions: 1.1.1, 1.1.2., 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5, 1.1.6, 1.1.7

Descripció:

Realització d'un pla pilot en dues ludoteques per transformar l'espai de ludoteca en un espai de salut.

En el marc d'aquest pla pilot es desenvoluparan diferents accions per impulsar aquesta transformació:

- Formació específica als ludotecaris i ludotecàries responsables de l'equipament.
- Revisió dels espais de la ludoteca i adaptacions necessàries per garantir que són idonis per treballar aspectes vinculats a la salut física, emocional i mental d'infants i adolescents.
- Disseny d'activitats de promoció de la salut a través del joc, adaptades a diferents edats i perfils d'infants i adolescents.
- Coordinació amb professionals de l'ambulatori per establir els canals i procediments de derivacions de la ludoteca al centre de salut i del centre de salut a la ludoteca.

Un cop finalitzat el pla pilot es generarà un document marc sobre els passos a seguir i les actuacions a desenvolupar per convertir les ludoteques en espais que garanteixin la salut.

Impacte esperat

Disposar d'un document marc en format guia d'orientacions per adequar les ludoteques a aquest eix estratègic, tant per als responsables municipals com per als equips de ludotecaris i ludotecàries, per tal que les ludoteques catalanes esdevinguin referents d'espais de desenvolupament saludable d'infants i adolescents.

Projecte tractor 2: Les persones adultes també juguen



Espais de joc a les ludoteques a partir dels 18 anys.

Eix 1: La ludoteca com a espai de salut i benestar.

Objectiu 2: Fomentar el joc per a tota la vida com a estratègia de promoció de la salut per a tota la població.

Actuació 2.2: Organitzar activitats per promoure el joc més enllà de la infància com a eina de relació i de convivència que contribueix positivament a la salut emocional a totes les edats.

Descripció

En la mesura de les possibilitats de cada ludoteca, facilitar la ludoteca, en horari de tarda-vespre, a les famílies com a espai de trobada entre persones adultes per conèixer jocs, fer relacions i establir vincles amb altres famílies. L'obertura en horari de tarda es programa per a dies concrets, preferiblement durant els mesos de tardor i hivern.

Realització d'activitats específiques adreçades a les famílies, d'assessorament i suport i de promoció del joc a totes les edats (tallers sobre jocs, suport i assessorament programats dels ludotecaris i ludotecàries a les famílies en relació amb el joc i la joguina, espais de joc col·lectiu tant per jugar en família com per jugar entre adults, etc.).

Impacte esperat

Disposar d'un model referent de treball en famílies per difondre la cultura lúdica i escalar-lo a altres ludoteques. Es documentarà en format de bones pràctiques i es divulgarà a la resta de les ludoteques.

Eix 2. La ludoteca com a espai inclusiu

Objectiu general

Promoure la inclusió a través del joc, creant espais que integrin tot tipus d'infants, adolescents i famílies en espais no segregats i diversos.

Objectius específics

E2.01. Mantenir la ludoteca com a espai de trobada entre col·lectius diversos, equipament inclusiu que acull a tothom.

E2.02. Pensar els espais de joc perquè la ludoteca sigui un espai on es promogui la relació i la inclusió de tots els col·lectius.

E2.03. Promoure la diversitat dins del joc, investigant sobre jocs diversos i donant a conèixer jocs de diferents cultures i èpoques.

Actuacions

E2.01. Mantenir la ludoteca com a espai de trobada entre col·lectius diversos, com a equipament inclusiu que acull a tothom.

2.1.1 Dissenyar el funcionament i l'organització de la ludoteca per facilitar la interacció entre grups heterogenis (edat, origen, capacitats diverses, gènere, nivell socioeconòmic...), especialment a través del joc lliure, facilitant la relació i el contacte entre infants de diferents edats i potenciant l'aprenentatge entre iguals.

2.1.2 Potenciar la ludoteca com a espai coeducatiu, incorporant-hi jocs i activitats per trencar amb els rols de gènere, aprofitant el seu potencial com a espai integrador i que fomenta l'esperit crític i la reflexió.

2.1.3 Aprofitar totes les possibilitats de la ludoteca com a espai integrador per acollir i atendre infants i adolescents amb diversitat funcional o discapacitat (flexibilitat organitzativa, diversitat de materials, promoció de l'autonomia dels infants, etc.).

2.1.4 Dotar les ludoteques de recursos per fer possible l'atenció als infants i adolescents amb necessitats educatives específiques, amb professionals suficients i amb les especialitzacions i coneixements necessaris per atendre la diversitat.

Proporcionar el suport necessari per a una atenció personalitzada, acurada i suficient, fixant ràtios que permetin cobrir les necessitats d'aquests col·lectius de manera adequada.

2.1.5 Garantir que la ludoteca reflecteix la composició social del territori. Identificar el perfil dels infants i adolescents que utilitzen la ludoteca de manera habitual i, d'acord amb aquesta anàlisi, cercar estratègies per incorporar-hi els perfils que no accedeixen a la ludoteca.

Vetllar per l'equilibri dels grups, més enllà de la inèrcia de l'entorn proper, dissenyant estratègies per a la captació de públics que no s'atansen de manera espontània a la ludoteca.

2.1.6 Promoure les relacions equitatives i saludables tot establint vincles i promovent la convivència. Fomentar l'apropament, el coneixement i l'acceptació de la diferència dins de la ludoteca, que ha de ser un espai de trobada d'infants i adolescents de procedències i característiques diverses.

2.1.7 Continuar organitzant activitats intergeneracionals i impulsant iniciatives conjuntes i activitats amb espais de persones grans (casals de gent gran, equipaments cívics i comunitaris).

E2.02. Pensar els espais de joc perquè la ludoteca sigui un espai on es promogui la relació i la inclusió de tots els col·lectius.

2.2.1 Repensar l'espai de la ludoteca amb mirada inclusiva (espais oberts, versàtils, accessibles, que facilitin la relació i que ofereixin espais de joc espontani i autònom on es pugui desenvolupar la creativitat i la relació entre iguals, etc.).

2.2.2 Dissenyar espais atractius per als diferents col·lectius de persones participants a la ludoteca, amb una atenció especial a l'etapa adolescent i a la perspectiva de gènere.

2.2.3 Garantir que el disseny dels espais, materials i jocs de les ludoteques incorpora els interessos, les necessitats i les motivacions dels diferents col·lectius d'infants i adolescents a través de processos de cocreació i d'escolta.

E2.03. Promoure la diversitat dins el joc, investigant sobre jocs diversos i donant a conèixer jocs de diferents cultures i èpoques.

2.3.1 Seleccionar jocs sense estereotips i jocs no violents, que incorporin referents diversos (pel que fa al gènere, origen, edat, aspecte físic, capacitats diverses, etc.).

- 2.3.2 Utilitzar materials de joc variats, versàtils i diversos (materials desconstruïts, peces soltes...) i incorporar al fons de la ludoteca jocs i joguines de diferents cultures i maneres de jugar.
- 2.3.3 Implicar la comunitat compartint experiències i tipus de jocs que donin resposta a les necessitats i interessos de les persones participants de la ludoteca en tota la seva diversitat.
- 2.3.4 Fer un inventari de jocs immaterials (jocs de carrer, cançons...) de diferents temps i cultures.

Projectes tractor

Projecte tractor 3: Beneficis i impactes del joc intergeneracional



Avaluació d'experiències de joc intergeneracional per a la seva promoció.

Eix 2: La ludoteca com a espai inclusiu.

Objectiu 1: Mantenir la ludoteca com a espai de trobada entre col·lectius diversos, com a equipament inclusiu que acull a tothom des de l'acceptació de la diversitat i la diferència.

Actuació 1.6: Continuar organitzant activitats intergeneracionals i impulsant iniciatives conjuntes i activitats amb espais de persones grans (casals de gent gran i equipaments cívics i comunitaris).

Descripció

Organització d'activitats conjuntes entre la ludoteca i el casal de gent gran i equipaments cívics i comunitaris.

El projecte consistirà en un treball conjunt entre professionals de la ludoteca i del casal de persones grans per organitzar activitats amb les persones participants dels dos equipaments.

Les activitats s'organitzaran amb la implicació activa i el protagonisme tant de les persones grans com dels infants i adolescents, i estaran vinculades a les accions que es facin als equipaments (un concurs de petanca amb la secció de petanca, aprendre a cosir amb la secció de costura, una sessió de descoberta de jocs de taula...).

En acabar l'experiència, s'elaborarà un document metodològic amb pautes pràctiques per organitzar activitats intergeneracionals des de les ludoteques (disseny,

metodologies utilitzades, eines per a la difusió, activitats desenvolupades, estratègies per implicar els i les participants en les activitats, etc.) i una avaluació sobre els beneficis del joc intergeneracional.

Impacte esperat

Disposar d'un model d'intervenció en format bones pràctiques.

Comptar amb evidències, a partir d'una avaluació dels beneficis del joc intergeneracional, per poder difondre'n els impactes positius. Aquestes evidències serviran per escalar l'experiència a altres ludoteques i per donar a conèixer el potencial d'aquestes iniciatives als responsables municipals.

Projecte tractor 4: Disseny d'una ludoteca inclusiva



Orientacions pedagògiques i recursos per aprofitar el màxim potencial de les ludoteques com a espais inclusius.

Eix 2: La ludoteca com a espai inclusiu.

Objectiu 2: Pensar els espais de joc perquè la ludoteca sigui un espai en què es promogui la relació i la inclusió de tots els col·lectius.

Actuació 2.1: Repensar l'espai de la ludoteca amb mirada inclusiva (espais oberts, versàtils, accessibles i que facilitin la relació).

Descripció

Adaptació de l'espai perquè tingui en compte les necessitats de tots els infants i adolescents que acudeixen a la ludoteca.

Aquesta revisió implica repensar l'espai i els materials que es troben a la ludoteca amb una mirada àmplia, capaç de desconstruir el que és i el que necessita un infant, cercant espais i recursos que siguin vàlids per a diferents tipus d'infants i adolescents: espais per córrer, però també espais que siguin aptes per a infants amb discapacitat funcional o amb mobilitat reduïda; jocs desconstruïts que fomentin el joc lliure o que facin possible la relació entre infants que, per exemple, no parlen el mateix idioma.

Impacte esperat

Documentar les propostes i bones pràctiques per generar un document marc en format guia d'orientacions, tant per als responsables municipals com per als equips de ludotecaris i ludotecàries, amb propostes rigoroses i avaluades que realment promoguin les ludoteques com a espais inclusius. Aquest document pot servir com a

recurs per a tots els equips que desenvolupin projectes relacionats amb el joc, tant de ludotecaris i ludotecàries com altres equips amb projectes de jocs.

Projecte tractor 5: Elaboració col·laborativa d'un catàleg pedagògic per seleccionar un fons lúdic de qualitat



Anàlisi de jocs i joguines des de l'expertesa dels ludotecaris i ludotecàries.

Eix 2: La ludoteca com a espai inclusiu.

Objectiu 3: Promoure la diversitat en el joc, investigant sobre jocs diversos i donant a conèixer jocs de diferents cultures i èpoques.

Actuació 3.4: Fer un inventari de jocs i joguines (jocs de carrer, cançons...) de diferents temps i cultures.

Descripció

Disseny d'una guia compartida de fons lúdic i jocs entre totes les ludoteques amb informació sobre diferents tipus de jocs i activitats.

La guia de fons lúdic consistirà en un registre de jocs i joguines de diferents tipologies. En aquest fons s'hi inclouran jocs i joguines actuals i tradicionals i de diferents cultures. També recollirà les novetats i tendències en l'àmbit del joc. Per a cada joc o joguina, es generarà una fitxa amb informació sobre el tipus de joc, el funcionament, les persones destinatàries, els valors que transmeten, etc.

L'elaboració d'aquest fons lúdic es treballarà de manera conjunta entre les ludoteques, compartint informació sobre el fons de cada ludoteca i establint relacions amb empreses del sector del joc.

Aquest treball el pot fer una comunitat de pràctiques formada per ludotecaris i ludotecàries amb la finalitat de compartir coneixement a partir de l'experiència pròpia, amb la coordinació d'una persona encarregada d'impulsar el treball conjunt i de fer-ne el seguiment. Cada integrant de la comunitat de pràctiques es responsabilitzarà d'observar un determinat nombre de jocs o joguines i de crear-ne una fitxa, construint d'aquesta manera coneixement col·lectiu entre tot el grup.

Impacte esperat

Disposar d'un recurs de consulta per a les ludoteques que evidencii el potencial educatiu del joc. Aquest recurs pot ser útil per a la ludoteca i perquè aquesta pugui oferir serveis a altres agents educatius.

Incorporar noves metodologies de treball per contribuir que tots els equips de ludoteques apliquin i integrin una metodologia d'observació i anàlisi sistemàtica dels jocs i joguines.

Eix 3. La ludoteca com a espai educatiu

Objectiu general

Consolidar la ludoteca com a agent educatiu que assessora, acompanya i educa a través del joc de qualitat i de la promoció de la cultura lúdica, i que ajuda a aprofitar tot el potencial educatiu del joc.

Objectius específics

E3.01. Promoure el valor social i educatiu del joc.

E3.02. Incorporar les ludoteques com a agent actiu de la xarxa d'agents educadors de la seva àrea d'influència.

Actuacions

E3.01. Promoure el valor social i educatiu del joc.

3.1.1 Generar un marc conceptual propi i compartit entre les ludoteques catalanes entorn del concepte del joc de qualitat. Dotar les ludoteques d'eines perquè planifiquin els recursos, els espais i les actuacions d'acord amb les seves característiques i les necessitats del territori.

Aquest marc ha de servir de base a les ludoteques per dissenyar els seus espais i seleccionar els jocs, activitats i materials tenint en compte l'objectiu de promoure el joc de qualitat.

El concepte de joc de qualitat ha de permetre integrar la finalitat educadora en la metodologia de treball amb infants i adolescents dins la ludoteca, segons els objectius establerts en cada cas (educació feminista, sensibilització ambiental, exercici de la ciutadania activa i de la participació, educació en valors i en la reflexió crítica, foment del joc com a eina per promoure l'autonomia...).

3.1.2 Posar en valor la importància del joc amb campanyes de sensibilització a cada ludoteca i activitats adreçades a infants, famílies, professionals i persones

adultes de totes les edats per promoure l'actitud lúdica i sensibilitzar sobre els beneficis del joc (eina educativa i de desenvolupament, impacte en la salut física i emocional, eina de relació i de socialització...), amb una atenció especial al joc lliure i al joc autònom, estratègics per al desenvolupament i aprenentatge dels infants i adolescents.

3.1.3 Promoure el bon ús del joc amb noves tecnologies, aprofitant-ne el potencial com a eina de motivació, per desenvolupar capacitats i competències específiques o com a font de recursos per als infants i adolescents amb necessitats específiques, però alertant sobre el perill que comporta el seu mal ús.

3.1.4 Donar estratègies a les famílies per a la gestió del joc tecnològic a les llars (selecció de jocs, temps de joc, acords i límits, etc.).

3.1.5 Potenciar el joc en família com a eina d'educació i de relació, aprofitant tots els beneficis de l'activitat lúdica, obrint la ludoteca com a espai de joc familiar, acompanyant les famílies en l'ús del joc per a la criança, oferint assessorament i recursos (servei de préstec, espais per al joc en família, activitats familiars...).

Prioritzar el treball amb els infants i famílies amb més dificultats d'accés al joc de qualitat.

Organitzar la ludoteca i les activitats de manera que potenciï la relació entre les famílies (que les famílies juguin entre si a la ludoteca i estableixin relacions).

Organitzar xerrades adreçades a les famílies o a les AMPA sobre joc (joc coeducatiu, joc no violent, joc i noves tecnologies, joc en la primera infància, joc en família...).

3.1.6 Promoure el joc com a alternativa d'oci i lleure per als adolescents i les adolescents.

Habilitar espais de joc autogestionat i impulsar activitats de joc positiu i de qualitat (educatiu, social, cooperatiu...) adreçades als i les adolescents, oferint espais d'oci segur i saludable.

E3.02. Incorporar les ludoteques com a agent actiu a la xarxa d'agents educadors de la seva àrea d'influència.

3.2.1 Continuar preservant la ludoteca com a espai de referència del joc innovador – tant les ludoteques en funcionament com les de nova creació– pel tipus de

materials i fons lúdic de què disposen i pel rol dels ludotecaris i les ludotecàries, que, com a professionals en formació contínua, són referents educatius a través del joc per a infants, adolescents i famílies del barri o municipi.

- 3.2.2 Garantir que els ludotecaris i ludotecàries formin part dels grups, comissions i taules de treball d'educació del municipi (Taula d'Infància, Pla d'entorn, Pla educatiu de ciutat...).
- 3.2.3 Integrar els ludotecaris i ludotecàries a l'escola: promoure'n la participació activa a les aules (en col·laboració amb els docents, a qui poden suggerir metodologies per treballar aspectes del currículum –matemàtiques, història, competències transversals...) i també als espais educatius fora de l'aula (temps de matí i migdia, hora del pati).
- 3.2.4 Integrar la ludoteca dins el sistema d'activitats extraescolars del municipi (contacte amb AMPA/AFA perquè incloguin les activitats de les ludoteques en l'oferta d'extraescolars, informació al professorat, activitats de la ludoteca a les guies o catàlegs d'activitats extraescolars del municipi...).
- 3.2.5 Impulsar aliances entre els centres educatius i les ludoteques, enfortint la relació entre les ludoteques i els centres educatius per generar projectes innovadors de manera conjunta.
- 3.2.6 Facilitar als centres educatius assessorament, continguts i materials educatius en préstec per a l'aprenentatge de diferents disciplines del currículum educatiu a través del joc (jocs per aprendre matemàtiques, llengües, història, ciències...).

Projectes tractor

Projecte tractor 6: Bones pràctiques d'oci segur i saludable per a adolescents



Anàlisi d'experiències d'èxit i promoció dels projectes per a la seva escalabilitat.

Eix 3: La ludoteca com a espai educatiu.

Objectiu 1: Promoure el valor educatiu del joc.

Actuació 1.4: Promoure el joc com a alternativa d'oci i lleure per a adolescents.

Oferir activitats i habilitar espais segurs i saludables de joc positiu i de qualitat (educatiu, social, cooperatiu...) adreçats a adolescents.

Descripció

Recollida de bones pràctiques i planificació d'activitats d'oci segur i saludable per a adolescents.

Es recolliran bones pràctiques dels municipis d'oci segur i saludable i es dissenyaran activitats per portar a terme a les ludoteques en horari nocturn per a adolescents.

Aquestes activitats es posaran en pràctica mitjançant un pla pilot en diferents ludoteques i s'avaluaran els resultats obtinguts, per poder transferir aquelles experiències que resultin exitoses a altres municipis.

Impacte esperat

Escalar bones pràctiques sobre oci saludable per a adolescents als espais de la ludoteca en diferents municipis.

Projecte tractor 7: Les ludoteques en programes innovadors (Magnet, STEAM, etc.)



Aliances entre l'escola i la ludoteca per a un projecte educatiu innovador i de qualitat.

Eix 3: La ludoteca com a espai educatiu.

Objectiu 2: Incorporar les ludoteques com a agent actiu a la xarxa d'agents educadors de la seva àrea d'influència.

Actuació 2.5: Impulsar aliances entre els centres educatius i les ludoteques, enfortint la relació entre les ludoteques i els centres educatius i posicionant els ludotecaris i ludotecàries com a professionals de referència en relació amb el joc com a eina educativa.

Descripció

El programa Magnet consisteix en una col·laboració entre un centre educatiu i una institució de referència en qualsevol camp (artístic, científic, social, tecnològic, associatiu...) per portar a terme un projecte innovador i de qualitat relacionat amb l'activitat de la institució col·laboradora.

Aquest programa va sorgir a partir de l'experiència de les *magnet schools* dels Estats Units per lluitar contra la segregació escolar apostant per la innovació educativa. Ha estat replicat a diferents municipis a través del Programa Magnet o d'altres programes similars, com el projecte Fem Tàndem a l'Hospitalet de Llobregat.

Aquest programa ha de permetre al centre educatiu desenvolupar un projecte innovador i de qualitat, que sigui atractiu per a les famílies i, per tant, amb magnetisme per atreure alumnat divers al centre.

A través de la col·laboració estable entre una ludoteca i un centre educatiu es poden treballar diferents aspectes associats al joc (joc educatiu, joc i salut, col·laboració a través del joc, jocs tradicionals..), segons les característiques del centre i les necessitats de l'alumnat, i desenvolupar un projecte de referència tant per a les famílies com per a la comunitat educadora del territori.

Impacte esperat

Impulsar que hi hagi projectes de la ludoteca més enllà de l'equipament i motivar els municipis perquè vegin el potencial educatiu de les ludoteques i amplii la seva cartera de serveis. Aquest tipus d'aportacions ajuden a reforçar la visió del joc com a recurs educatiu de primer ordre i a millorar-ne el valor social.

Eix 4. La ludoteca com a espai comunitari

Objectiu general

Promoure la cultura lúdica i generar espais comunitaris i de relació a través del joc per contribuir a la construcció d'una societat més connectada, participativa i implicada a través del potencial transformador del joc.

Objectius específics

E4.01. Ampliar l'abast de les ludoteques, oferint més oportunitats de joc a la població i arribant a més col·lectius i territoris.

E4.02. Integrar el joc i la cultura lúdica als equipaments i espais d'oci del municipi, per a totes les edats, i recuperar l'espai públic com a espai de joc.

E4.03. Crear xarxes d'agents i recursos relacionats amb el joc i potenciar la creació de vincles entre les ludoteques.

E4.04. Promoure la participació dins i fora de la ludoteca.

Actuacions

E4.01. Ampliar l'abast de les ludoteques, oferint més oportunitats de jocs a la població i arribant a més col·lectius i territoris.

4.1.1 Obrir noves ludoteques públiques amb els recursos i mecanismes existents.

4.1.2 Ampliar els serveis de les ludoteques més enllà dels equipaments, per arribar a més població i oferir més prestacions: serveis de ludoteca mòbil (ludomòbil o

ludobús), serveis de préstec de joguines en equipaments cívics i comunitaris, casals, escoles, etc.

Professionalitzar el servei de préstec de joguines i material lúdic a les ludoteques, destinant-hi recursos (informatitzar el procés, pressupost per a la compra de joguines específicament per a aquesta funció, suport en recursos humans per a una atenció de qualitat en aquesta prestació).

4.1.3 Reforçar la presència de les ludoteques a les xarxes socials per promoure la cultura lúdica a través d'espais en línia amb propostes d'activitats complementàries de les que es desenvolupen a l'espai físic de la ludoteca.

4.1.4 Arribar a nous col·lectius, sobretot als adolescents.

4.1.5 Ampliar els serveis de les ludoteques a través d'aliances amb programes i serveis ja existents (Jugar i Descobrir, punts Òmnia, espais familiars, equipaments cívics i comunitaris...).

E4.02. Integrar el joc i la cultura lúdica als equipaments i espais d'oci del municipi, per a totes les edats, i recuperar l'espai públic com a espai de joc.

4.2.1 Treure la ludoteca al carrer de manera puntual, amb actuacions obertes tant al públic habitual de la ludoteca com a nous públics per apropar el joc a la ciutadania.

4.2.2 Fer accions específiques per donar a conèixer nous jocs a persones participants i no participants de la ludoteca i afavorir la descoberta del potencial del joc com a activitat de gaudi a qualsevol edat (activitats al carrer, aliances amb agents del municipi, fires...).

4.2.3 Dissenyar activitats vinculades al joc en l'espai públic, als equipaments, festes i esdeveniments del municipi, normalitzant el joc per a totes les edats com a activitat social.

4.2.4 Instal·lar espais de joc a l'espai públic gestionats per la ludoteca (casetes amb préstec de jocs de taula, taulers de jocs gegants...).

E4.03. Crear xarxes d'agents i de recursos relacionats amb el joc i potenciar la creació de vincles entre les ludoteques.

4.3.1 Crear xarxes de professionals dels diferents serveis que introdueixen el joc i la cultura del joc en diversos espais i moments.

- 4.3.2 Connectar ludoteques i generar sinergies amb iniciatives relacionades amb el joc i la promoció de la cultura lúdica que comparteixin part dels objectius de les ludoteques (programa Jugar i Descobrir, projectes educatius a l'espai públic...).
- 4.3.3 Promoure activitats conjuntes entre les ludoteques de tot el territori per facilitar la creació de xarxes i la generació de sinergies (jornada anual, activitats de formació i intercanvi de coneixements, intercanvis amb ludoteques de fora del país, web conjunta de les ludoteques catalanes amb informació d'interès professional...).

E4.04. Promoure la participació dins i fora de la ludoteca.

- 4.4.1 Implicar les persones participants en el disseny i la governança de la ludoteca a través d'espais de cocreació.
- 4.4.2 Garantir la recollida sistemàtica de les visions, aportacions, propostes i valoracions de les persones participants, especialment les dels infants i adolescents, perquè "facin seu" l'espai i n'impulsin la millora contínua.
- 4.4.3 Promoure la presència de les ludoteques en els projectes de participació infantil que es desenvolupen al territori (processos participatius, consells d'infants, consells de barris...).
- 4.4.4 Promoure accions específiques per implicar els i les adolescents en l'organització de la ludoteca o en projectes o activitats concrets, per captar el segment adolescent i fidelitzar-lo, combatre l'aïllament i promoure la salut emocional en aquesta franja d'edat.

Projectes tractor

Projecte tractor 8: Les ludoteques a les xarxes socials



Estratègia de comunicació i difusió en línia per arribar a nous públics.

Eix 4: La ludoteca com a espai comunitari.

Objectiu 1: Ampliar l'abast de les ludoteques, oferint més oportunitats de joc a la població i arribant a més col·lectius i territoris.

Actuació 1.3: Reforçar la presència de les ludoteques a les xarxes socials per promoure la cultura lúdica amb propostes d'activitats i propostes de joc en línia que complementin l'oferta de l'espai físic de la ludoteca, aprofitant així l'experiència positiva assolida durant pandèmia, que ha permès arribar a nous públics.

Descripció

Realització d'una campanya de comunicació i visibilització de les ludoteques i de la cultura lúdica a través de les xarxes socials.

La campanya consistirà a difondre les activitats que es fan a les ludoteques, a oferir recursos virtuals a infants, adolescents, famílies i ciutadania en general per difondre la cultura lúdica en línia, seguint les actuacions iniciades en aquesta direcció arran de la situació de confinament provocada per la pandèmia durant el 2020.

Per a aquesta campanya, es proposa constituir una comunitat de pràctiques, integrada per ludotecaris i ludotecàries de ludoteques que hagin dut a terme projectes en aquest sentit i amb la coordinació d'una persona que impulsi el treball del grup i en faci el seguiment. El punt de partida de la comunitat de pràctiques seran les experiències de les ludoteques durant el confinament de realització d'activitats a través de les xarxes. Es tracta de recollir bones pràctiques i d'avaluar-ne els resultats. El resultat d'aquest treball ha de servir de base per al llançament de la campanya de comunicació i per a la generació de nous recursos virtuals per compartir en línia.

Impacte esperat

Fer la campanya de comunicació i de difusió de la cultura lúdica a través de les xarxes socials.

Comptar amb un repositori de jocs i activitats lúdiques per difondre via web, per a diferents tipus de públics (infants, adolescents, famílies, ciutadania...).

Projecte tractor 9: El Consell d'Infants a les ludoteques



La participació dels infants i adolescents en el disseny, la gestió, la governança i l'avaluació de la ludoteca.

Eix 4: La ludoteca com a espai comunitari.

Objectiu 4: Promoure la participació dins i fora de la ludoteca.

Actuació 4.1: Implicar les persones participants en el disseny, la governança i el manteniment de la ludoteca a través d'espais de cocreació.

Descripció

Realització d'un projecte pilot per incorporar els infants i adolescents als espais de governança de les ludoteques.

Es crearà un consell d'infants format per representants d'infants de diferents grups d'edats de la ludoteca i pels ludotecaris i ludotecàries. Aquest consell es reunirà de manera periòdica per compartir opinions, recollir propostes dels infants, valorar les activitats, crear projectes concrets i consensuar les decisions que afecten directament els infants. Hi haurà, doncs, un espai real de participació dels infants en la governança de la ludoteca.

En finalitzar el curs escolar, s'avaluarà el funcionament del consell tenint en compte les opinions de tots i totes les integrants i es generarà un document de pautes pràctiques i recursos per transferir l'experiència a altres ludoteques.

Impacte esperat

Aconseguir que, com a mínim, una ludoteca impulsi un consell d'infants dins l'equipament.

Documentar les experiències per generar metodologies i eines que puguin ser una referència per a altres ludoteques que decideixin implantar consells d'infants interns.

Projecte tractor 10: Aprenentatge servei a les ludoteques



Una estratègia per apropar les ludoteques als adolescents i als instituts.

Eix 4: La ludoteca com a espai comunitari.

Objectiu 4: Promoure la participació dins i fora de la ludoteca.

Actuació 4.4: Promoure accions específiques per captar el segment adolescent.

Descripció

Desenvolupament de projectes d'aprenentatge servei a les ludoteques, en col·laboració amb els centres educatius.

L'aprenentatge servei és un projecte educatiu amb utilitat social que combina processos d'aprenentatge i de servei a la comunitat mitjançant la participació activa de l'alumnat en un projecte sobre necessitats reals de l'entorn amb l'objectiu de millorar-lo.

Es desenvoluparan projectes concrets d'aprenentatge servei adreçats a alumnat de centres de secundària perquè s'impliquin activament en la ludoteca acompanyant els

professionals en l'acollida dels infants, l'organització d'activitats o altres activitats dins l'equipament.

Impacte esperat

Impulsar projectes d'aprenentatge servei en col·laboració amb ludoteques i centres educatius.

Eix 5. El potencial de la ludoteca com a equipament social

Objectiu general

Donar visibilitat a les ludoteques com a espais de referència en relació amb el joc, posant de manifest la contribució del joc al benestar i al desenvolupament i facilitant els recursos necessaris perquè aquests equipaments puguin desenvolupar les seves funcions.

Objectius específics

E5.01. Sensibilització, comunicació i promoció de les ludoteques per posicionar-les com a equipament de referència en relació amb el joc (visibilitat, reconeixement...).

E5.02. Aprofundir en la recerca i el coneixement sobre el joc.

E5.03. Formació i actualització permanent dels professionals i de les professionals de les ludoteques i foment de la innovació a les ludoteques.

E5.04. Dotar de recursos les ludoteques perquè puguin desenvolupar el seu paper com a equipaments de promoció de la salut i el benestar inclusiu, educatiu i comunitari.

Actuacions

E5.01. Sensibilització, comunicació i promoció de les ludoteques com a equipaments de referència en relació amb el joc (visibilitat, reconeixement...).

5.1.1 Dur a terme accions i campanyes de comunicació i difusió per donar a conèixer les ludoteques i captar nous públics.

5.1.2 Fer accions i campanyes de comunicació a escala autonòmica per difondre els valors de les ludoteques com a equipament inclusiu, coeducatiu, d'aprenentatge entre iguals, de creació de vincles i de comunitat, i per promoure els beneficis del joc des del punt de vista de l'educació, el benestar emocional i la salut dels infants i adolescents.

Fer accions i campanyes de comunicació d'àmbit municipal per donar a conèixer els equipaments i els projectes vinculats al joc.

Elaborar un pla específic de comunicació per a cada ludoteca, amb accions de comunicació diferenciades per arribar a diversos tipus de públic (canals, missatge...) i ampliar l'abast de la ludoteca (persones grans, persones amb diversitat funcional, persones adultes, col·lectius professionals).

5.1.3 Organitzar i participar en fires relacionades amb el joc i la joguina obertes a tota la població.

5.1.4 Donar a conèixer l'oferta de la ludoteca a les escoles perquè actuïn com a prescriptores del servei (visites de les escoles a la ludoteca i de la ludoteca a les escoles, reunions dels ludotecaris i ludotecàries amb els docents, enviament periòdic d'informació de les activitats de la ludoteca per lliurar a les famílies des de l'escola...).

5.1.5 Concretar una relació estable amb les universitats i els cicles formatius per fer més presents les ludoteques i els ludotecaris i ludotecàries en la formació superior.

Signar convenis amb les universitats perquè els professionals de les ludoteques intervinguin a les aules universitàries com a experts i referents en relació amb el joc.

Incloure els ludotecaris i ludotecàries com a experts en els cicles formatius relacionats amb l'àmbit del joc (animació sociocultural, integració social, tècnics d'educació infantil...).

Incorporar les ludoteques al cercador del Catàleg d'experiències lúdiques (CEL) per donar a conèixer els recursos de què disposen els educadors i educadores i conscienciar sobre les potencialitats del joc en l'àmbit educatiu.

E5.02. Aprofundir en la recerca i el coneixement sobre el joc.

5.2.1 Col·laborar en noves recerques sobre el joc (educació i joc, hàbits de joc, beneficis del joc, bon ús del joc tecnològic, impacte del "pantallisme", salut i joc...), a fi que algunes d'aquestes investigacions es facin en aliança amb els ludotecaris i ludotecàries.

5.2.2 Impulsar aliances entre els ludotecaris i ludotecàries i les universitats o centres de recerca per fer estudis sobre el joc.

5.2.3 Preservar el patrimoni lúdic a través de la recerca i documentació de diferents tipus de jocs (jocs d'abans, jocs tradicionals, jocs del món, jocs per aprendre,

jocs per treballar valors, joc tecnològic, nous corrents dins el joc, beneficis del joc lliure per al desenvolupament i l'aprenentatge...).

- 5.2.4 Col·laborar en la creació d'espais per compartir el coneixement de les recerques elaborades des de les ludoteques, però també per altres agents (entre els ludotecaris i ludotecàries i amb altres agents directament implicats en l'atenció a infants i adolescents, com ara professorat, monitors i monitores, equipaments cívics i comunitaris, CRAE, botigues, editorials, cases de joguines especialitzades...), per compartir el coneixement generat i aconseguir el màxim impacte.

E5.03. Formació i actualització permanent dels professionals i les professionals de les ludoteques i foment de la innovació a les ludoteques.

- 5.3.1 Establir una formació bàsica i especialitzada per a qualsevol persona que vulgui treballar en una ludoteca i col·laborar en la creació d'una especialitat d'FP o una especialització universitària (grau, màster o postgrau) en l'àmbit del joc.
- 5.3.2 Dissenyar un pla de formació continuada amb cursos i seminaris de treball intern sobre temes d'interès per a les ludoteques i els professionals.
- 5.3.3 Fomentar la creativitat, la innovació i la investigació en els equips de la ludoteca i entre els diferents col·lectius de persones participants.

E5.04. Dotar de recursos les ludoteques perquè puguin desenvolupar el seu paper com a equipament de promoció de la salut i el benestar inclusiu, educatiu i comunitari.

- 5.4.1 Acompanyar les ludoteques en l'elaboració del pla funcional, que ha d'implementar aquest pla estratègic i integrar aspectes relacionats amb la gestió dels recursos humans de la ludoteca (hores per a treball intern, hores per a treball comunitari, distribució de la jornada, hores per a espais de relació amb agents externs...).
- 5.4.2 Posar a la disposició de les ludoteques guies d'orientació en relació amb els diferents aspectes d'aquest pla estratègic (promoció de la salut, creació d'espais inclusius, treball comunitari, educació a través del joc, participació dels infants i adolescents, etc.).

Projectes tractor

Projecte tractor 11: Recerca sobre joc i salut



Generar coneixement sobre el joc d'infants i adolescents a Catalunya; hàbits, beneficis i reptes.

Eix 5: Actuacions transversals.

Objectiu 2: Aprofundir en la recerca i el coneixement entorn del joc.

Actuació 2.1: Col·laborar en noves recerques sobre el joc (educació i joc, hàbits de joc, beneficis del joc, salut i joc, impactes del “pantallisme”, recursos per potenciar els beneficis del joc tecnològic i videojoc i combatre'n els perills...).

Descripció

Desenvolupament d'una recerca sobre la contribució del joc a l'aprenentatge i a la salut física i mental i sobre les conseqüències de la manca de joc.

Impacte esperat

Disposar de l'evidència científica sobre els beneficis del joc en termes d'aprenentatge i de salut.

Projecte tractor 12: Pla de formació continuada per a ludotecaris i ludotecàries



Aliances amb universitats, centres de formació professional i de formació en el lleure per millorar la capacitat dels professionals de les ludoteques.

Eix 5: Actuacions transversals.

Objectiu 3: Formació i actualització permanent dels professionals i les professionals de les ludoteques i foment de la innovació a les ludoteques.

Actuació 3.2: Dissenyar un pla de formació continuada amb cursos i seminaris de treball intern sobre temes d'interès per a les ludoteques i els professionals.

Descripció

Disseny i impartició d'un pla de formació continuada per garantir l'actualització permanent dels ludotecaris i ludotecàries. Caldria incorporar-hi els continguts i metodologies següents:

- Comunitats de pràctica que actualitzin i ajudin a establir criteris comuns pel que fa a la selecció de jocs i joguines, recomanació i dinamització dels diferents espais.

- Formació en interseccionalitat, per treballar la inclusió des d'un punt de vista global, identificar eixos de desigualtat i conèixer estratègies i vies d'actuació des de la ludoteca.
- Formació sobre la bona utilització del joc tecnològic com a recurs educatiu i com a recurs lúdic creatiu. Com educar amb una mirada crítica sobre l'ús de la violència i els estereotips de gènere i altres formes de discriminació presents en els jocs del mercat. Sessions amb desenvolupadors tecnològics per conèixer videojocs i jocs en línia existents al mercat en sintonia amb la missió de les ludoteques. Criteris per fer una bona selecció de jocs.
- Formacions concretes sobre tipus de jocs.

En l'organització de la formació es tindran en compte les recomanacions recollides durant el procés d'innovació dut a terme amb la participació dels ludotecaris i ludotecàries, en què es proposava:

- Cursos de tres o quatre dies (format d'escola de formació).
- Formació entre iguals (promoció dels professionals amb més experiència i nivell de reflexió perquè puguin formar altres ludotecaris i ludotecàries).
- Espai de coneixement compartit en format de base de dades amb els continguts de tots els cursos i formacions, reculls de bones pràctiques sobre espais de joc, etc.

Impacte esperat

Disposar d'un pla de formació de ludoteques i impartir accions de formació continuada per a ludotecaris i ludotecàries.

Projecte tractor 13: Recomanacions per a l'elaboració d'un pla funcional de gestió de les ludoteques



Orientacions per a l'elaboració d'un pla d'organització i funcionament de la ludoteca alineat amb el nou Pla estratègic de ludoteques de la Generalitat de Catalunya.

Eix 5: Actuacions transversals.

Objectiu 4: Dotar de recursos les ludoteques perquè puguin desenvolupar el seu paper com a equipament inclusiu, educatiu, comunitari i de promoció de la salut i el benestar.

Actuació 4.2: Acompanyar les ludoteques en l'elaboració del pla funcional, que ha de vetllar per implementar el pla estratègic i integrar aspectes relacionats amb la gestió dels recursos humans de l'equipament (hores per a treball intern, hores per a treball

comunitari, distribució de la jornada, hores per a espais de relació amb agents externs...).

Descripció

Creació d'un document orientatiu de pla funcional que serveixi com a model per a les ludoteques existents o per a noves ludoteques.

Aquest document ha d'integrar les conclusions de l'anàlisi elaborat pels ludotecaris i ludotecàries en el procés d'innovació de 2017-2018.

Impacte esperat

Disposar d'un document útil de pla funcional.