

La animación de espacios e instalaciones acuáticas: la ludopiscina

The animation of spaces and installations aquatics: the “ludopiscina”

Víctor J. Ventosa Pérez

RESUMEN: *Tras una fundamentación teórica -abordada en el anterior número de esta revista- de las posibilidades que ofrece el medio acuático como espacio de animación lúdico-educativa, en este artículo se presenta una propuesta metodológica que desarrolla y ejemplifica dichos presupuestos, través de una experiencia concreta de animación en piscinas realizada durante diez años en la ciudad de Salamanca.*

Palabras clave: *educación para el tiempo libre, juegos educativos, animación sociocultural, educación social, desarrollo comunitario.*

ABSTRACT: *After it to have undertaken in the previous number of this magazine a groundwork-explained of the possibilities that offer the aquatic middle as space of playful-educational animation, now a methodological proposal is presented that develops and illustrates you said budgets through a concrete experience of animation in pools, carried out for ten years in the city of Salamanca.*

Key words: *leisure education, educational games, social-cultural animation, social education, community development.*

En el anterior número de esta revista propuse las bases para abrir una nueva línea de Investigación, Desarrollo e Innovación aplicada a un campo de intervención socioeducativa novedoso, creciente y sin embargo pendiente aún de fundamentación teórica y sistematización metodológica. Me refiero al aprovechamiento del espacio acuático como ámbito lúdico-educativo (Ventosa, 2005: 219-229). En dicho trabajo, nos centramos en la primera parte de esta labor- la teórica- al intentar definir, delimitar y describir las posibilidades, características y variables lúdico-educativas del medio acuático como marco previo a desarrollos metodológicos posteriores. Pues bien, a partir de dicho marco de referencia, es el momento de dar un paso más inten-

tando desarrollar dichos presupuestos a partir de una propuesta metodológica concreta de animación de espacios acuáticos probada y validada con la práctica de diez años de aplicación a diferentes contextos y colectivos.

1. HISTORIA DE UNA INNOVACIÓN EDUCATIVA. ORÍGENES DE LA LUDOPISCINA

El concepto de innovación se ha venido aplicando generalmente al campo de la ciencia y de la tecnología y por ello es en éstos ámbitos donde más se ha desarrollado. Sin embargo en este artículo lo vamos a utilizar en relación con la educación, un terreno mucho más restringido y menos trabajado, pero en el que afortunadamente tenemos interesantes aportaciones sobre todo a partir de los años 70-80 del pasado siglo (CERI-OCDE, 1973. Huberman, 1973. Morrish, 1978. Stenhouse, 1984. González y Escudero, 1987). Partiendo de ellas, entenderemos por innovación educativa a ese conjunto de procedimientos más o menos intencionados y sistemáticos mediante los que se pretende incorporar ciertos cambios en las prácticas educativas vigentes (González y Escudero, 1987: 16). En este sentido, podemos afirmar que la innovación es consustancial a la educación no formal entendida como educación no convencional y por tanto en constante cambio y adaptación a las nuevas realidades y demandas educativas que el contexto social va imprimiendo.

La animación acuática es ya de por sí un hallazgo innovador desde el momento en que se contempla un espacio no convencional —el agua— con una finalidad lúdico-educativa y todo ello en el marco de la educación no formal. Pero en este capítulo, vamos a dar un paso más en esta innovación, describiendo cómo se puede materializar esta animación a través de una actividad concreta de animación que utiliza un espacio acuático específico como es la piscina, y que llamaremos ludopiscina.

Para ello, antes debemos ubicar nuestra propuesta dentro de los enfoques teóricos de innovación educativa vigentes y que según González y Escudero (1987) se corresponden con los paradigmas epistemológicos que otros autores hemos aplicado a la animación sociocultural (Ventosa, 1993:146-150. Caride, 1997: 42-60. Ucar,

1997: 102 y ss.). Esto es: el científico-racional o tecnológico, el cultural o fenomenológico y el socio-crítico.

Pues bien, el proceso de innovación que a continuación describiré lo abordo desde la intersección entre el enfoque cultural y el socio-crítico. Del primero retomo el modelo de innovación llamado de *implementación* de Berman (1981) tal y como lo desarrollan González y Escudero (1987:57-64) por ser el que mejor se adapta a la sistematización de las etapas que me han conducido a la creación y puesta en marcha de la ludopiscina. Y del segundo, utilizo la estrategia basada en la *resolución de problemas* (Ventosa, 2002: 189) a partir de necesidades que surgen en la comunidad y ante las que se establece un compromiso con la misma de cara a la transformación y mejora de su realidad. Por tanto, la innovación que brota de esta experiencia de animación sociocultural no está regida ni depende básicamente del diseño previo y aplicación prefigurada y lineal de una determinada tecnología educativa (como prescribe la perspectiva científico-técnica), sino de una práctica socioeducativa (implementación) concreta, flexible, variable y adaptable sobre la marcha a los requerimientos del contexto social y de sus miembros.

En concordancia con los presupuestos descritos voy a describir el proceso de surgimiento de una propuesta de animación acuática llamada ludopiscina que tuvo su contexto originario a mediados de los años 90 en una urbanización privada de Salamanca hasta llegar a consolidarse en todas las piscinas municipales de dicha ciudad. Para ello me serviré de las tres fases pertenecientes al modelo de implementación ya mencionado: *movilización, puesta en práctica y adaptación* (González y Escudero, 1987: 62-64) y que en nuestro caso se corresponden con el *inicio, la implantación y la difusión* de nuestra experiencia.

1ª etapa. Movilización e inicio (1995-6):

Esta primera fase, coincide con la gestación de la idea y su nacimiento definitivo en el verano de 1996 en torno a una urbanización privada con piscina de la ciudad de Salamanca. En la piscina de esta urbanización de reciente creación pasaban una buena parte de las interminables horas vacacionales del verano, la práctica totalidad de

los niños de una comunidad joven de casi cien vecinos. La suerte de tener un inmejorable espacio de ocio dentro del propio recinto del hogar, si bien era muy apreciada por todos —niños, padres y vecinos en general— por los beneficios que reportaba a la calidad de vida de la Comunidad, con el paso del tiempo fue tiñéndose de algunos inconvenientes derivados básicamente de dos circunstancias que dicha situación generaba. El considerable número de niños, unido a la cantidad de horas y días pasados por éstos en la piscina, empezaban a provocar síntomas de aburrimiento en ellos y en el resto de la comunidad, molestias producidas por el alboroto creciente que todo ello desencadenaba.

Esta situación problemática, por tanto, hizo de desencadenante de la *movilización inicial* para buscar una solución que pasara por evitar el aburrimiento infantil y el alboroto constante, sin menoscabo del disfrute de la piscina por parte de todos. Esta movilización, tras un período de gestación de la idea, partió de una propuesta realizada por mí a la Comunidad en una de las reuniones generales de la misma, en la que expuse la posibilidad de organizar un proyecto de animación infantil dentro del recinto de la piscina en las horas de máxima afluencia, aprovechando los recursos lúdico-recreativos que un espacio acuático de estas características ofrecía. Una especie de ludoteca, pero dentro del recinto y con todas las posibilidades lúdicas que ofrece una piscina. El nombre por tanto, no podía ser otro que *ludopiscina*. Con ella, se pretendía un objetivo general: ofrecer a todos los niños de la Urbanización la posibilidad de convertir su tiempo libre en la piscina en una oportunidad no sólo de diversión sino también de desarrollo socioeducativo, evitando caer en el aburrimiento gracias a un programa organizado y suficientemente variado de actividades de animación conducido por un equipo de animadores y monitores tiempo libre. La propuesta sorprendió gratamente a la Comunidad y tras un debate para concretar cuestiones de funcionamiento (edades, horarios, espacios y recursos necesarios...), se aprobó mayoritariamente su puesta en marcha.

2ª etapa. Puesta en práctica o implantación (1996-97):

Una vez aprobada y conformada la propuesta. La puesta en práctica del proyecto inicial pasó por una serie de tareas:

- *Delimitación y habilitación de los espacios y recursos necesarios:* hubo que habilitar una zona adecuada (sombra, mesas, sillas...) del recinto de la piscina para uso exclusivo de los niños, lo suficientemente alejada del vaso y de la zona de bañistas como para evitar interferencias y molestias. Se buscó y seleccionó al equipo de animadores y monitores de tiempo libre para coordinar y gestionar el proyecto. Se consiguieron una serie de materiales didácticos, juegos y juguetes didácticos, así como una considerable colección de cuentos y demás libros de literatura infantil, la mayor parte de ellos, aportados por los propios miembros de la Urbanización. Finalmente, se establecieron unas cuotas de inscripción para afrontar los demás gastos generados por el proyecto.
- *Difusión y establecimiento de plazos de inscripción:* aunque la mayor parte de la Comunidad estaba informada del inicio de la actividad a través de la reunión anteriormente aludida, se distribuyeron una serie de carteles por cada uno de los portales de la Urbanización en los que se convocaba a todos los interesados en formar parte de la ludopiscina, para inscribirse cuanto antes en el mismo recinto de la piscina, con arreglo a unas hojas de inscripción que a tal efecto se prepararon.
- *Implementación:* cuando los plazos de inscripción finalizaron, se iniciaron las actividades con una evaluación inicial para establecer un pequeño diagnóstico a cerca de las expectativas e intereses de partida de cada uno de los participantes. Esto se realizó a través de la técnica de “los carnés”, consistente en el diseño de un carné de identidad por parte de cada niño en el que, además de su “foto” y datos de identificación personal, tenía que poner sus gustos y aficiones favoritas, así como lo que espera de la ludopiscina. A partir de entonces, el programa de la ludopiscina se puso en marcha con regularidad desde el 15 de junio hasta el 15 de septiembre, de lunes a sábado y en hora-

rio de tardes (17'00h. a 20'00h.) con un grupo de niños y niñas a partir de 4 años y hasta los 12 años.

- *Evaluación:* Terminada la primera temporada del verano del 96, se llevó a cabo una doble evaluación: a) *centrada en el participante*, a través de un cuestionario para los niños y otro para sus padres; b) *evaluación de los propios animadores*, a partir de una memoria escrita, gráfica (fotografías y dibujos) y audiovisual (guión radiofónico y vídeo). Con todo ello, se preparó informe de evaluación que se presentó a la Comunidad de la Urbanización en una velada de videoforum en la que se proyectó el vídeo de la ludopiscina (realizada en el Bar anejo a la Urbanización, cuyos dueños, vecinos y padres de uno de los niños participantes en la ludopiscina pusieron gustosamente a disposición de la Comunidad el local y el videoprojector para dicha sesión).

3ª etapa: Adaptación y difusión (1998-2004):

Los excelentes resultados de la primera etapa de la ludopiscina, derivaron en una segunda edición al verano siguiente en el mismo contexto descrito anteriormente, que sirvió para confirmar la validez del proyecto con otro equipo de animadores y niños de nueva incorporación y consolidar un innovador modelo de animación de espacios acuáticos transferible y adaptable a diferentes contextos. Para comprobar esta hipótesis, a comienzos de 1999 se presentó el proyecto de la ludopiscina, con la memoria y los resultados de los dos años anteriores, al Concejal de Juventud del Ayuntamiento de Salamanca, con el fin de que valorara las posibles ventajas de su implantación progresiva en las piscinas municipales durante el verano. La propuesta le convenció, habida cuenta de que ya se tenían resultados constatables de su éxito. No obstante y dado que ahora se pretendía aplicarla en un contexto diferente de espacios públicos mucho más amplio, el proceso de implantación debía ser progresivo, para permitir de este modo su adaptación y consolidación definitiva. Para ello, la experiencia inició su período municipal el verano de 1999 en dos piscinas municipales de la ciudad, acordando con la Concejalía de Deportes (responsable de la gestión de las piscinas

municipales) la selección de los espacios e instalaciones más adecuadas para ello. Los excelentes resultados de este primer verano, nos animaron a extender al verano siguiente (2000) las ludopiscinas a cuatro piscinas municipales. Para terminar de expandir este servicio a todas las piscinas municipales de la ciudad como un servicio público más, dirigido a los ciudadanos a partir del año 2001.

Esta definitiva expansión de las ludopiscinas hasta llegar a consolidarse como un servicio público municipal, ha tenido una serie de consecuencias que han incidido en el desarrollo de la animación de espacios acuáticos, un campo que hasta hace poco no había merecido ningún estudio, ni atención profesional y formativa alguna. No cabe duda de que estos últimos 10 años de desarrollo continuado de ludopiscinas en las diferentes piscinas públicas de la ciudad, ha ido creando y requiriendo un creciente equipo de animadores y animadoras especializados en este tipo de espacios ante los que año tras año se les plantea el reto de tener que ir construyendo, desde la práctica del día a día, un repertorio cada vez mayor de actividades, recursos y juegos acuáticos idóneos para la animación infantil en ludopiscinas. Esto ha obligado a pasar por una primera etapa adaptativa en la que este repertorio se ha ido creando a partir de la adaptación de juegos y técnicas de animación concebidos originariamente para realizarlos en tierra, a su aplicación en medio acuático. En la actualidad, el agotamiento de esta fase nos plantea el reto de pasar a una ulterior en la que se hace necesario pensar en juegos creados específicamente para el agua, con una dimensión, no solamente infantil, ni exclusivamente deportiva o terapéutica, sino lúdico-educativa; es decir orientados a una educación en y para el tiempo libre. Esta es una de las principales razones que han impulsado la preparación de este trabajo.

2. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El acercamiento diacrónico al surgimiento y desarrollo de las ludopiscinas, nos ha permitido descubrir y describir el contexto que determina y justifica su aparición así como la ejemplificación práctica de la evolución de un modelo de innovación determinado apli-

cado al ámbito socioeducativo. Pero esta lectura ha de ser completada y complementada por un análisis sincrónico de esta actividad, considerándola desde el momento presente como un todo que hay que definir y describir en sus dimensiones fundamentales.

Para ello, lo primero que hemos de ensayar es una definición de lo que llamamos ludopiscina, a la vista de los precedentes descritos. En este sentido y utilizando la terminología aristotélica, podemos afirmar que:

la ludopiscina nace de la fecunda e innovadora fusión entre la ludoteca —que aporta la materia prima o contenido de la actividad— y la piscina —que le otorga la forma o el continente de aquella— de cara a desarrollar una nueva modalidad de animación infantil.

No es de extrañar, por tanto, que la caracterización de la ludopiscina contenga rasgos de sus componentes originarios, además de una serie de características emergentes que brotan de la unión de ambos.

Así, de la ludoteca, toma el juego como actividad básica en su dimensión lúdico-educativa y la metodología de la animación como modelo de intervención participativo y grupal. De la piscina, aprovecha el entorno acuático como espacio con unas posibilidades únicas para la animación del tiempo libre y el agua como recurso principal generador de motivación, participación, convivencia y juego. Y de la integración de ambos componentes, surgen características emergentes específicas no reducibles a la suma de sus partes constitutivas, como el juego acuático, la creación de nuevos recursos -juguetes y materiales acuáticos- o la apertura a nuevas posibilidades de la animación infantil.

2.1. Organización y desarrollo

Objetivos:

De la misma manera que su caracterización, buena parte de los *objetivos* de la ludopiscina comparten pretensiones *comunes* a los de una ludoteca:

- Educar en y para el tiempo libre desde una perspectiva integral, a través del juego y de las actividades socioculturales.

- Establecer una visión alternativa del juego como actividad grupal, participativa y creativa, capaz de contrarrestar la idea consumista, pasiva e individual del juego y del juguete comercial.
- Fomentar habilidades socioafectivas relativas a la participación y cooperación, el trabajo en equipo, el respeto y aprecio del otro, del grupo y de sus tareas.
- Desarrollar el aprendizaje activo a través del juego en sus diferentes dimensiones cognoscitivas, motoras y actitudinales.

Pero también, la ludopiscina persigue unos *objetivos específicos* de ésta, como son:

- Propiciar en el niño el desarrollo de un amplio espectro de actividades y juegos acuáticos enmarcados y generados a partir del inagotable filón de posibilidades lúdicoeducativas que ofrece el recinto de una piscina.
- Hacer del cuerpo del niño una fuente de expresión, comunicación y conocimiento en orden a construir su imagen corporal.
- Conocer y respetar los principales elementos y normas presentes en el entorno y funcionamiento de una piscina.
- Valorar y practicar las múltiples actividades físico-deportivas que el entorno de una piscina permite, de manera segura y respetuosa con el entorno y el resto de usuarios.
- Adquirir los hábitos higiénico-sanitarios y de seguridad más importantes en el uso y disfrute de la piscina (uso de la ducha y pediluvio, respeto de la digestión, cuidado y protección corporal ante las exposiciones al sol, uso de papeleras...).

Organización:

Con los objetivos claros, podemos adentrarnos en la organización de una ludopiscina. Para ello, hemos de tener en cuenta una serie de aspectos que hay que ir abordando de manera secuencial:

- *Análisis y selección de las instalaciones y de sus posibilidades:* esta tarea conlleva hacer una selección de instalaciones apropiadas para la implantación de la ludopiscina. No todas las piscinas son igualmente propicias, seguras o tienen las mismas posibilidades, la misma accesibilidad o el espacio suficiente. Por

eso, hay que hacer una inspección exhaustiva de sus recursos y posibilidades tanto del vaso como del recinto de la piscina:

- a. *Vaso*: condiciones del agua (temperatura, acidez, cloro, claridad, limpieza...), dimensiones (profundidad, largura y anchura, delimitación de zonas donde cubre,...), perímetro (revestimiento, pendiente o grado de inclinación del fondo, estado de las rejillas y de los bordes...), accesibilidad (disponibilidad y situación de escaleras, rebosaderos, pasamanos...).
- b. *Recinto*: delimitación de zonas utilizables y aisladas del resto de la piscina para uso de la ludopiscina. Aprovechamiento de las posibilidades y recursos de la instalación y de su entorno (sombras, mesas y sillas, bancos, material deportivo y acuático, megafonía, instalaciones deportivas anexas...). Evaluación, previsión y control de riesgos (suelos, trampolín, acotación de zonas profundas o peligrosas, vigilancia y socorrismo, botiquín...).

A partir de aquí, las tareas se corresponden con la etapa de puesta en práctica ya descrita.

Metodología:

A la hora de concretar la metodología más idónea para desarrollar un programa de ludopiscina, hemos de distinguir lo que podemos llamar la *metodología genérica*, propia de Animación y educación para el ocio y el tiempo libre y que ha de aplicarse de manera continua y transversal a lo largo de todas y cada una de las actividades. Esta metodología global, se concreta en una *metodología específica* en función de cada uno de los diferentes tipos de actividad posibles. Sin ánimo de ser exhaustivos, creo que hemos de destacar, de entre todas las posibles actividades a realizar en una ludoteca, tres grandes tipos:

- *Talleres*: para aquellas actividades tanto de carácter formativo como artístico y creativo, a realizar fuera del agua y dentro del recinto de la piscina, aprovechando el espacio reservado y acotado para tal fin. Dentro de este apartado podemos incluir los talleres de manualidades, animación a la lectura (bibliopiscina),

expresión dramática y musical (canciones y bailes de animación), manipulación y construcción de juguetes con materiales reciclables, expresión gráfica, radio, marionetas, cariocas, cometas...

- *Juegos*: tanto dentro, como fuera del agua y de todo tipo, pero sistematizados conforme a una clasificación que permita un uso pedagógico y conforme a la metodología de la animación.
- *Dinámicas*: desarrolladas con dimensión lúdica y finalidad socioeducativa, a partir de técnicas grupales y con vistas a facilitar y desarrollar las habilidades sociales y la vida grupal. Se pueden hacer tanto dentro como fuera del agua y conviene ir administrándolas a lo largo de todo el programa de la ludopiscina en función de las fases evolutivas del grupo y de su tarea (Ventosa, 2004).
- *Actividades exteriores y en el entorno*: aunque no es lo más característico de la programación de una ludopiscina, se pueden plantear de manera puntual o extraordinaria, actividades a realizar fuera de la instalación de la piscina. Bien en instalaciones adyacentes o que forman parte de complejos polideportivos dentro de los cuales se incluye la piscina (Pabellón cubierto, pistas polideportivas, canchas de tenis o de otros deportes...). Bien en espacios alejados (excursiones, descubiertas, marchas, paseos en bici...). Este tipo de actividades complementan el trabajo lúdicoeducativo limitado a las posibilidades de un medio cerrado como el de una piscina, con la educación en el tiempo libre en medio abierto.

Otro aspecto metodológico a destacar es el tipo de programación de actividades a desarrollar en función de la estabilidad del grupo de participantes. En este sentido, diferenciamos dos tipos de programación:

- *Programación estable y continuada*, a lo largo de todo el período estival de funcionamiento. Este tipo de programación única y de carácter procesual, la aplicamos durante la fase experimental a lo largo de los dos primeros veranos de funcionamiento en la piscina privada de la urbanización, dado que el grupo de participantes era estable y los niños eran prácticamente los mismos durante todo el período estival.

- *Programación cíclica*, basada en ciclos semanales de actividades cada una de las cuales tiene asignado un día fijo de la semana, con el fin de que cada participante, libre de venir un día u otro, sepa qué toca cada día. Este tipo de programación cíclica y centrada en una actividad central que da el nombre a cada día de ludopiscina, se asemeja a la metodología seguida en la animación turística de la mayoría de los hoteles de vacaciones y la aplicamos en aquellas ludopiscinas públicas en las que este servicio va unido a la entrada en la piscina como un valor añadido al resto de los servicios que ofrece la instalación municipal. En este caso, los participantes no constituyen un grupo fijo y estable de participantes, sino que el colectivo infantil es variable y la participación, por tanto, es discontinua.

Destinatarios:

Aunque la ludopiscina es una actividad específicamente concebida para niños-as, a la hora de concretar más el perfil de sus destinatarios hemos de distinguir la fase piloto de gestación y experimentación, de la actividad llevada a cabo de manera limitada en una piscina privada de una urbanización, de la fase posterior de difusión y consolidación realizada en todas las piscinas municipales de la ciudad. En la primera etapa la participación se abrió a un abanico amplio de edades que iba desde los 4 años hasta los 12. Lo cual obligaba establecer dos grupos diferenciados de edad entre los más pequeños (4 a 7 años) y los mayores (8 a 12 años), así como a ensayar diferentes tipos de actividades, diferentes ritmos y recursos. Tras las dos primeras ediciones de ludopiscina y sus correspondientes evaluaciones, a la hora de trasladar la experiencia a las instalaciones públicas, optamos por reducir el abanico de edades de 6 a 10 años para conseguir grupos más homogéneos y con arreglo a las edades de más demanda y con las que mejores resultados habíamos conseguido.

Los recursos:

Los recursos básicos para poner en marcha una ludopiscina de las características que estamos describiendo son de tres tipos:

- **Humanos.** El fundamento de esta actividad, desde su concepción y planificación hasta su realización y evaluación está en los animadores y animadoras que la han de gestionar. El perfil más adecuado para este trabajo se corresponde con un educador o educadora con especialización o formación específica en animación infantil. Los niveles profesionales requeridos para la gestión de una ludopiscina son fundamentalmente dos:
 - El de *coordinación del programa y del equipo de animación* que hace referencia al menos a un nivel III de formación profesional superior (Técnico Superior en Animación Sociocultural y/o en Educación infantil no formal) o IV de Educación Social o Infantil, ambos mejor con una especialización en educación para el tiempo libre (Director o coordinador de tiempo libre).
 - El de implementación o *ejecución de los juegos y actividades con los niños*, que en nuestro entorno se corresponde con un nivel II de formación profesional media (Monitor de tiempo libre o técnico en actividades de tiempo libre).

En cuanto a la ratio de animadores por participantes, lo ideal es contar con un coordinador de ludopiscina junto con un animador o monitor por cada 10 chicos.

- **Materiales.** Los materiales necesarios para poner en marcha una ludopiscina también son susceptibles de subdivisión en:
 - *Infraestructura o instalaciones necesarias:* lo imprescindible, obviamente, es tener una piscina o zona acuática delimitada para desarrollar los juegos acuáticos, pero también es no menos importante disponer de un espacio fuera del agua y ubicado dentro del recinto para otras actividades de tiempo libre tales como talleres, juegos al aire libre y dinámicas grupales como las ya descritas anteriormente. Junto a esto, es importante asegurar servicios complementarios y condiciones mínimas para todo ello, tales como cierto mobiliario (mesas y sillas...) bajo zona de sombra, una delimitación y señalización mínima de la zona de ludopiscina para distinguirla del resto de la zona de bañistas, unos aseos, un boti-

- quín y un almacén de material que normalmente podrán ser los mismos que de suyo tenga la piscina.
- *Material didáctico y de juegos*: en la experiencia piloto relatada anteriormente, buena parte de dicho material se consiguió con las donaciones de las familias de los propios participantes y demás vecinos de la urbanización. De este modo, juguetes, juegos y cuentos fueron traídos durante los primeros días por parte de vecinos, los propios participantes y sus padres, hasta llegar a completar un baúl de juguetes y una estantería metálica que se habilitó en un pequeño almacén de la instalación.
 - *Material fungible de actividades*: desde cuadernos, folios, pinturas y bolígrafos para escribir y dibujar, hasta témperas, cartulinas, rotuladores, pegamento, tijeras y todo tipo de material reciclable útil para los talleres (periódicos, cajas, cartones...).
 - **Económicos**. Finalmente también serán necesarios unos mínimos recursos financieros para afrontar los gastos de personal y material que genere este servicio. Dichos recursos, una vez cuantificados y presupuestados se habrán de dividir por el número de participantes con el fin de extraer el coste unitario y, a partir de ahí, establecer la cuota correspondiente que habrá que abonar para cada niño, bien mediante aportación directa, bien mediante subvención institucional (Ayuntamiento, Comunidad de propietarios, Asociación...) o bien mediante financiación mixta.

2.2. Evaluación

La evaluación de una ludopiscina pasa por tres momentos claves:

- *Evaluación inicial o de contexto*: se lleva a cabo entre los potenciales destinatarios antes de iniciar la actividad, con el fin de sondear sus expectativas e intereses en relación al proyecto de la ludopiscina y al tipo de actividades que les gustaría realizar. Para ello se puede emplear un sencillo cuestionario a rellenar por parte de los propios niños y si éstos son pequeños, se puede hacer una entrevista o pedirles que dibujen cómo les gus-

taría que fuera la ludopiscina. Con ello, dispondremos de una información inicial a cerca de las expectativas previas y los intereses de partida de los potenciales participantes, información que nos servirá para informarles, motivarles y adecuar lo mejor posible las actividades de la ludoteca a sus preferencias y características.

- ***Evaluación continua o de proceso:*** se realiza una vez iniciadas las actividades de la ludopiscina y al final de cada una de las sesiones por parte del equipo de animación con las valoraciones y aportaciones de los propios participantes en relación a una serie de parámetros tales como la valoración de cada una de las actividades y juegos desarrollados, los materiales, espacios y horarios utilizados... Los instrumentos y métodos más adecuados para este tipo de evaluación van desde la observación y el debate hasta las fichas de evaluación de cada sesión. La importancia de esta evaluación radica en la posibilidad de ir incorporando sobre la marcha elementos de corrección, ajuste y mejora en el desarrollo del programa de la ludoteca cuando aún se está tiempo, además de implicar a los participantes de manera activa en su implementación.
- ***Evaluación final o de producto:*** persigue la comprobación de los resultados obtenidos en relación a los objetivos propuestos y a las expectativas e intereses de partida del grupo (evaluación inicial o de entrada). Se realiza al final del programa de la ludopiscina y se puede aplicar no sólo a los participantes, sino también a sus respectivas familias, con el fin de comprobar la repercusión de la actividad en el entorno de los niños y valorar la continuidad de la misma en el futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- ARES, J. (1994): *El placer de jugar juntos*, CCS, Madrid.
- BASCONES, L. M. (1991): *Juegos para la animación de ambientes*, CCS, Madrid.
- CERI-OCDE, (1973): *Etudes de cas d'innovation dans l'Enseignement*. Vol. IV: *Stratégies d'innovation dans l'enseignement*, OCDE, Paris.
- GONZÁLEZ, M. T. y ESCUDERO, J. M. (1978): *Innovación educativa: teorías y procesos de desarrollo*, Humanitas, Barcelona.
- GUTIÉRREZ, R. (1997): *El juego de grupo como elemento educativo*, CCS, Madrid.

- JIMÉNEZ, F. (1977): *La comunicación interpersonal: ejercicios educativos*, ICCE, Madrid.
- HUBERMAN, A. M. *Cómo se realizan los cambios en educación: una contribución al estudio de la innovación*, UNESCO, París.
- LÓPEZ, M. y MATALLANA, J. (1995): *Organización y animación de ludotecas*, CCS, Madrid.
- MONTULL, J. A. (1996): *Juegos y más juegos para el tiempo libre*, CCS, Madrid.
- MORENO, J. A. (2001): *Juegos acuáticos educativos*, INDE, Zaragoza.
- MORENO, J. A. Y GUTIÉRREZ, M. (1998): *Bases metodológicas para el aprendizaje de las actividades acuáticas educativas*, INDE, Zaragoza.
- MORRISH, I. (1978): *Cambio e innovación en la enseñanza*, Anaya, Salamanca.
- STENHOUSE, L. (1984): *Investigación y desarrollo del currículum*, Morata, Madrid.
- VARIOS, (1995): *Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*, Popular, Madrid.
- VENTOSA, V.J. (1997): *Intervención socioeducativa*, CCS, Madrid.
- VENTOSA, V.J. (Coord.) (2004): *Métodos activos y técnicas de participación*, CCS, Madrid.
- VENTOSA, V.J. (Coord.) (2004): *Manual del monitor de tiempo libre*, CCS, Madrid, 6ª ed.
- VENTOSA, V.J. (2005): El espacio acuático como ámbito lúdico-educativo, en *Papeles Salmantinos de Educación*, Facultad de Pedagogía, Universidad Pontificia de Salamanca, nº 4, 2005 (pp.219-229).
- ZAMORA, A. (1993): *Recursos lúdico-festivos*, CCS, Madrid.