



FACULTAD DE
CIENCIAS ECONÓMICAS
Y DE ADMINISTRACIÓN

POSGRADOS



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y DE ADMINISTRACIÓN

**TRABAJO FINAL PARA OBTENER EL TÍTULO DE
ESPECIALIZACIÓN EN GESTIÓN CULTURAL**

Espacio Dominó: Iudoteca para la Biblioteca FCEA

Por

Lic. Camila González

Tutor: Dra. Paulina Szafrán

Montevideo, Uruguay

2024

Página de Aprobación

El tribunal docente integrado por los abajo firmantes aprueba el Trabajo Final:

Título

.....
.....

.....
.....

Autor/es

.....
.....

Tutor/Coordinador

.....
.....

Posgrado

.....
.....

Puntaje

.....

Tribunal

Profesor.....
.....(nombre y firma).

Profesor.....
.....(nombre y firma).

Profesor.....
.....(nombre y firma).

FECHA.....

Tabla de contenido

Página de aprobación

Resumen

1. Introducción.....	p. 1
2. Descripción.....	p. 2
3. Fundamentación.....	p. 4
4. Antecedentes.....	p. 10
4.1. España.....	p. 10
4.2. Latinoamérica.....	p. 12
4.3. Uruguay.....	p. 14
5. Objetivos.....	p.16
6. Destinatarios.....	p. 16
7. Metodología.....	p. 17
8. Cronograma de trabajo.....	p. 19
9. Recursos humanos.....	p. 19
10. Presupuesto y fuentes de financiamiento.....	p. 21
11. Resultados esperados.....	p. 22
Referencias bibliográficas.....	p. 24
Anexos.....	p. 28

Resumen

El presente trabajo propone la creación del Espacio Dominó, un espacio lúdico en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Económicas y de Administración. La ludoteca está pensada para el ámbito universitario y para el desarrollo integral de estudiantes de la comunidad educativa. Será un nuevo servicio brindado por la biblioteca, el cual ofrecerá nuevos recursos y herramientas.

Como estrategia metodológica se proponen encuestas a aplicar con estudiantes, docentes y funcionarios que permitirán recoger insumos respecto a su comportamiento con el juego, relación con los servicios de biblioteca y opiniones acerca del nuevo espacio lúdico.

Se presentan las ventajas que tienen los juegos para las personas adultas en el ámbito educativo y la forma de integrarlos en un espacio de biblioteca.

Palabras claves: Ludoteca, Juego, Biblioteca Universitaria

1. Introducción

A través de este proyecto se busca acercar a la biblioteca de Facultad de Ciencias Económicas y de Administración (en adelante FCEA) a su comunidad educativa mediante la implementación de un servicio innovador dentro de las bibliotecas universitarias, como un espacio lúdico que contribuya al aprendizaje integral de su comunidad.

Antes de desarrollar la propuesta y poder reflejar la relevancia de los juegos en una biblioteca inmersa en una institución educativa es relevante plasmar una definición de ludoteca:

“Las ludotecas son un espacio de expresión ludocreativa, para niños, jóvenes y adultos. Tienen como principal finalidad aquella de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente estimula el proceso de estructuras afectivo-cognitivas del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto”.

(Dinello, 1993, citado por Rodríguez, 2017).

Las ludotecas universitarias, tipología que se maneja en éste proyecto, son espacios que se ponen a disposición de la comunidad estudiantil para promover actividades lúdicas y recreativas, junto con talleres que fomentan el desarrollo de habilidades psicosociales, de atención, concentración, lectura y comunicación. Es un servicio que está “pensado para brindar posibilidades de esparcimiento, las cuales permitan el desarrollo de procesos psicomotrices y sociales que influyan positivamente en la formación integral de la comunidad universitaria”. (Universidad de Antioquía, s.f.).

Habitualmente, las ludotecas están pensadas y diseñadas para niños. En este caso, para proyectar una ludoteca para adultos, hace falta tener en cuenta otras variables: el uso de los juegos por parte de estudiantes universitarios, el interés de los docentes en los juegos y cómo pueden estos ser de utilidad como herramienta educativa, además del aporte del juego para las personas adultas.

Este trabajo se estructura en tres partes: en primer lugar, se presenta la descripción de la propuesta, junto con su fundamentación y antecedentes donde se detallan experiencias y proyectos similares en otras bibliotecas. En segundo lugar, se presentan los objetivos del proyecto, las técnicas metodológicas empleadas, el cronograma, actividades y presupuesto inicial para la puesta en marcha del espacio. Por último, se exponen los resultados esperados.

2. Descripción

La idea de este proyecto surge por una encuesta que se realizó en mayo de 2023 a los usuarios de la biblioteca FCEA, para el trabajo final de la asignatura “Consumo cultural”, en el marco de la Especialización en Gestión Cultural. En dicho trabajo se analizó el comportamiento y uso de los servicios de biblioteca. Mediante la implementación de la encuesta se pudieron detectar aportes por parte de estudiantes y docentes que permitieron repensar y analizar estos servicios. En el análisis de los resultados se pudo observar que una de las respuestas más frecuentes fue que la biblioteca debería incorporar juegos de mesa.

Entre las sugerencias se mencionaron juegos como el ajedrez, cartas españolas, dominó, juegos de estrategia, por ejemplo Catan, y de percepción como el Dixit.

Esta información constituyó un insumo importante para sentar las bases del proyecto de ludoteca, en tanto se sustenta en el interés del público destinatario.

A través de este espacio lúdico, se busca que los usuarios de la biblioteca y de la Facultad puedan sentirse parte de un espacio cultural donde compartir experiencias y desarrollar la creatividad.

Respecto a los estudiantes, los juegos pueden proporcionarles vivencias difíciles de alcanzar en otros contextos.

Tal como expresa Mercado:

“En el caso de jóvenes y adultos, las aportaciones que les brinda el juego no distan mucho de lo que a los niños les otorga, sin embargo, en esta etapa sus beneficios no están simplemente dirigidos a conocer, descubrir y modelar conductas, sino que están más enfocados en potencializar las capacidades y habilidades cognitivas, sociales, emocionales, afectivas y además representa una forma de terapia. Para ambos casos, niños y adultos, el proceso de socialización está íntimamente ligado en estas actividades, pues es a través del juego que también se aprenden formas de convivencia básica como comunicación, cooperación y límites sociales además de entender un poco y poder responder a las acciones de otras personas”. (2017, p. 25).

El juego, al igual que la lectura, tiene la capacidad de acercar a las personas, Por esa razón, la ludoteca se propone dentro del espacio de biblioteca, un sitio donde la literatura y el juego puedan brindar experiencias formativas y de ocio para los usuarios. Ofrecerles un espacio donde jugar, socializar y aprender.

Para la instrumentación de la propuesta se sugiere que el espacio lúdico comience a funcionar una vez por semana, mediante jornadas de juego. El día elegido es el viernes ya que es el día de menos movimiento estudiantil dentro de la biblioteca y por lo tanto puede destinarse parte del espacio con éste fin.

Una vez en marcha el servicio, será necesario evaluar su ejecución, la respuesta de los usuarios, la frecuencia de uso y su funcionamiento. Si ésta evaluación resulta positiva, el espacio lúdico comenzará a funcionar de forma permanente en la biblioteca, dentro de sus horarios de atención y como parte de sus servicios regulares.

En un principio la ludoteca solo contará con juegos de mesa (estrategia, de rol, cartas, ajedrez), que se prestarán únicamente en sala y según las demandas de los usuarios.

Con vistas a la adquisición de los materiales, se elaborará un listado de juegos y otros implementos necesarios. Esta selección partirá de las encuestas a los estudiantes, docentes y funcionarios, así como de un estudio de los juegos más indicados para la comunidad estudiantil. Asimismo, se dispondrá que el espacio contenga juegos relacionados con las áreas de estudio impartidas por la Facultad (en este caso economía, administración, finanzas).

Como indican Campal y Ordás “para elegir el juego es fundamental conocer diferentes tipos de juegos según sus mecánicas, que son las que van a definir el comportamiento del alumnado frente a la experiencia que se le proponga”. (2021, p. 65).

El proyecto cuenta con el aval de las autoridades de la Facultad, así como con el apoyo de la Dirección de la Biblioteca de FCEA y de las funcionarias de la misma.

3. Fundamentación

Las bibliotecas se han modernizado en estos últimos tiempos y han tenido diversos cambios en cuanto a su rol y misión. El modelo actual de biblioteca se orienta a espacios más dinámicos, donde también puedan realizarse actividades culturales y lúdicas.

Las bibliotecas universitarias, si bien son especializadas, también son de acceso público y no deben escapar a estos cambios.

En Uruguay, éstas son utilizadas como lugar de estudio, préstamo de materiales, formación al usuario en lo que respecta a búsquedas de material y de información. ¿Qué tal si el uso que se les da pueda integrar nuevas modalidades?

Este trabajo busca destacar la necesidad de bibliotecas con colecciones diversas, que respondan a los intereses de distintos tipos de usuarios. Un espacio lúdico, con juegos y talleres relacionados a la temática de su especificidad, puede ser muy beneficioso para la comunidad de usuarios universitarios, ya que generalmente no se cuenta con este tipo de espacios dentro de las bibliotecas de nuestro país.

Se trata de crear un nuevo concepto de biblioteca universitaria, visualizándola como un espacio innovador, de amplia construcción social y cultural y para eso, se necesita modificar ciertas formas de trabajo dentro de la misma y organizar sus servicios de forma proactiva. Resulta necesario conocer los intereses de la comunidad universitaria, qué quieren y necesitan los usuarios dentro de sus bibliotecas.

A través de esta propuesta se busca destacar el valor de los juegos como fenómeno cultural, además de visibilizar y mostrar su gran potencial en el ámbito educativo. Se pretende que la biblioteca sea un espacio de juego, además de un lugar de formación, con talleres, torneos, competencias, de los que podrán formar parte no solo los usuarios de la biblioteca, sino todas las personas relacionadas a la Facultad, e incluso integrantes de la comunidad barrial.

“El estudio de los juegos como un fenómeno en sí mismo, nace en el momento que los juegos son entendidos como un hecho cultural más, algo que forma parte de la sociedad de todas las épocas, pero que siempre ha estado ligado al concepto de entretenimiento y de ocio, aunque sus ramificaciones hayan estado ligadas con otros fenómenos culturales, como el aprendizaje, el cálculo o la mística”. (Catalán, 2020, p. 44).

¿Por qué el proyecto pone a la ludoteca dentro del espacio de una biblioteca universitaria?

Las diversas funciones del juego hacen que éste forme parte del desarrollo integral de los estudiantes y de las personas, y que éste colabore con su educación formativa y en el desarrollo de habilidades sociales para compartir, cooperar, negociar y resolver conflictos. Por esta razón y conociendo la función social de la biblioteca, estos espacios pueden ser mejor utilizados si están inmersos en ella.

Hoy en día, los juegos cumplen varias funciones además de la cultural: educativa, de ocio y social.

“Cada vez más, la acción educativa y también la didáctica se entienden dentro y fuera de la escuela, por esto las intervenciones para la educación y el desarrollo individual y colectivo van incluyendo el tiempo de ocio, el espacio lúdico, deportivo, artístico, científico, cultural y el laboral. Podemos considerar que lo extra escolar, en su dimensión más amplia, tiende a integrarse en el proceso general de innovación educativa”. (Borja I Sole,

1994, p. 25).

Respecto a la función de ocio, siguiendo a Huizinga, se entiende al juego para el adulto como algo que puede abandonar en cualquier momento, que surge del placer que con él experimentamos, que en cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. (1972, p. 20).

Cuando se juega, no hay una obligación, ni un deber ser. El juego contribuye a la espontaneidad de las personas, a su capacidad crítica y estratégica, sin que muchas veces lo perciban.

Además, divierte y entretiene.

El juego es una práctica cultural y social plenamente asociada a la educación. La noción de “aprender jugando” es central en el nivel inicial del sistema educativo, en el que se propone la apropiación de saberes desde lo lúdico. Lamentablemente, nuestra sociedad prioriza el saber racional sobre otros tipos de saberes y, paulatinamente con el crecimiento, el juego se va abandonando y desvaneciendo en los otros niveles educativos para dar lugar al trabajo abstracto a partir de la conceptualización. (Martín, Díaz, Zapatería, 2018, p. 7).

El juego brinda a las personas otras herramientas culturales y educativas, contribuyendo a que éstas lo identifiquen como patrimonio cultural.

El juego en su función como patrimonio cultural promueve conductas para que los individuos de una sociedad logren adaptarse a los requerimientos sociales-culturales-políticos-económicos y favorece el rescate y resguardo de tradiciones y costumbres, consideradas un bien patrimonial como parte de su identidad. El juego es, a su vez, una actividad común en todas las personas, que rompe fronteras de edad, zona geográfica, nivel socioeconómico, condiciones físicas e intelectuales y se considera como patrimonio cultural al reconstruir y transformar día a día la cultura. Por ello, se parte de la percepción y experiencia que del juego tienen diversos grupos generacionales, para hacer un contraste de vivencias que permitan caracterizar el juego desde la visualización de las relaciones y diferencias en diversas épocas. (Araya, Castro, Morales, 2017).

Ayuda a formar un patrimonio y memoria colectiva, además de colaborar con la capacidad de socialización y expresión. Todas éstas, características claves en el proceso educativo de niños, jóvenes y adultos, fundamentan su inclusión dentro del espacio de la biblioteca universitaria.

Muchos estudios destacan la importancia del juego y los espacios lúdicos para estudiantes universitarios. Diversos autores expresan la necesidad de incorporar herramientas lúdicas en los procesos de aprendizaje y en las instituciones educativas, ya que acerca a los estudiantes a nuevas experiencias formativas y posibilita el desarrollo integral de la persona.

“Hoy el mundo contemporáneo precisa de profesionales integrales, cuya formación incorpore no solo el desarrollo de conocimientos teóricos, sino también de actitudes y habilidades que les permitan desempeñarse en entornos altamente dinámicos y competitivos”. (Araya Pizarro, 2019, p. 74).

A través de los espacios lúdicos pueden adquirirse destrezas y herramientas muy útiles como la concentración, la formulación de estrategias, la observación, la imaginación. Muestran cómo resolver problemas, tomar decisiones y reforzar la memoria.

En esa línea, las instituciones educativas requieren incorporar modelos de enseñanza y herramientas pedagógicas innovadoras, ajustadas a esta realidad, y que posibiliten desarrollar el potencial de los estudiantes bajo un contexto estimulante. Éstas deben incluir estrategias que aumenten su motivación, como las ludotecas.

Las experiencias a través del juego, pueden ayudar a los estudiantes a manejar estrategias e información de una forma más crítica e inteligente.

Según Campal y Ordás, los juegos permiten hacer una inmersión lúdica en el contexto de un problema, permitiendo buscar una solución en un entorno seguro donde se aprende a partir de la experiencia. Cuando se plantea un reto que produce curiosidad, y por tanto liberación de dopamina, se consigue la atención y ganas de explorar posibles soluciones y todo ello potencia la capacidad de aprendizaje. En definitiva, la liberación de dopamina que produce el juego refuerza la función de la memoria a largo plazo y el aprendizaje. (2021, p.42).

A su vez, los juegos están directamente relacionados con la alfabetización informacional, con las destrezas y habilidades necesarias para buscar información,

desarrollar estrategias de búsqueda, evaluar de forma crítica el mundo y las experiencias. Por esa razón es que también se piensa en desarrollar un espacio donde no solo se pueda jugar, sino también aprender y tener experiencias formativas.

Respecto a esas destrezas y habilidades, “los juegos en sí mismos pueden ayudar a conseguirlas: verbalizar la necesidad de información, localizar la información relevante, evaluarla de forma crítica, organizar la información, sintetizar las ideas principales, comunicarla y procesarla”. (Campal, Ordás, 2021, p. 44).

Autores como Martínez, Pérez y Gómez, hablan de implementar en las universidades un programa de Ludoteca Universitaria, “para que se incremente la utilización favorable del tiempo libre del estudiante universitario y así se pueda mejorar y adaptar la oferta educativa, el desarrollo social y la diversidad cultural; consiguiendo así, una práctica continua, formativa, investigativa y extensible”. (s.f.).

Es importante que desde la biblioteca se entienda la importancia de los procesos de aprendizaje, socialización e intereses en los estudiantes y se evalúen nuevas formas de generarlos, como los juegos. Y que desde la biblioteca se estudie y conozca la mejor forma de llevar a cabo un nuevo espacio lúdico.

¿Qué papel desempeñan los juegos en este nuevo modelo de biblioteca universitaria? ¿De qué forma pueden y deben incluirse?

El potencial de la gamificación y de los juegos en las bibliotecas se enmarca en la gamificación social o por el bien público, que ‘persigue el fomento de comportamientos responsables en relación con servicios públicos o la consecución de objetivos para el bien común y el bienestar de la sociedad’. (Amigo, 2015, citado por Ordás, 2018, p. 22).

A su vez, es importante que la biblioteca tenga claro el tratamiento que se le va a dar a los juegos y cómo van a formar parte de ella.

Según Nicholson (2012), en un curso sobre juegos y gamificación en bibliotecas, que impartió a través de YouTube, hay tres formas en las que los juegos pueden formar parte de la biblioteca: como parte de la colección, como una actividad, o como un evento.

En el presente trabajo, se propone que los juegos formen parte de la colección, ya que son un recurso de información al igual que un libro o una revista. Tendrán el

mismo tratamiento que un libro: se lo selecciona, se lo ingresa, se lo procesa y se lo difunde.

Pero por otra parte los juegos también formarán parte de la biblioteca a través de eventos, como por ejemplo competencias y actividades. Ya que se considera que no hay una sola forma de interactuar con ellos a través de la biblioteca.

“Las bibliotecas que encuentren el equilibrio entre la utilización innovadora del espacio (espacios silenciosos, salas de reunión, de talleres y de juego), para satisfacer las necesidades de los usuarios y el acceso a recursos actualizados de información, tanto en formato digital como impreso, serán más exitosas”. (Hamilton, citado por Ordás, 2018, p. 70).

Es visible la falta de espacios lúdicos y recreativos en las bibliotecas universitarias, se mantiene el concepto de que las bibliotecas solo trabajan con libros y lectura, cuando en realidad en los últimos tiempos, y de acuerdo a los cambios que surgen a través de las tecnologías de la información, las bibliotecas han ido cambiando de múltiples formas sus servicios y funciones.

“Se trata de diseñar una experiencia basada en el juego que trate de cumplir unos objetivos de aprendizaje en el tiempo disponible, que se adecúe a las personas que van a recibir la formación y a los recursos existentes. El uso del juego con fines educativos debe partir del convencimiento del profesorado del poder del juego como herramienta para aprender y practicar unas destrezas que combinan conocimiento, habilidades y actitudes”. (Campal, Ordás, 2021, p. 57).

El juego puede considerarse como un recurso creativo para las bibliotecas, para darle a su espacio otro sentido.

“La actitud lúdica ofrece una oportunidad a las bibliotecas para aumentar la participación, fidelizar, promover el aprendizaje, comunicarse de una forma diferente, resolver problemas, impactar como una forma de sensibilizar y empoderar, pero ante todo para ofrecer a sus usuarios una significativa y gratificante experiencia que recordarán por mucho tiempo. Es una forma de que quieran repetirla y difundirla”. (Ordás, 2018, p. 14).

El juego se considera (sobre todo en el caso de los niños) un método de aprendizaje vivencial, donde se desarrolla el área cognitiva y creativa. De acuerdo a lo expuesto anteriormente, esto también es sumamente valioso y significativo

para los estudiantes universitarios.

4. Antecedentes

El concepto de ludoteca surge en Europa, como un espacio destinado para niños. Con el tiempo, la propia definición y noción de ludoteca fue tomando otras dimensiones.

En este proyecto, además de nuestro país, se analizarán los antecedentes en España y Latinoamérica, ya que son los más cercanos en cuanto a experiencias y realidades.

4.1. España

En 1980 se inauguró en España la primera ludoteca, llamada “Margarita Bedós”. En 1981, la ludoteca “La Guineu” surge como una iniciativa conjunta de Maria de Borja y el claustro de profesores de la antigua escuela pública “Cardenal Cisneros”. Fue la segunda ludoteca de Cataluña.

Desde sus orígenes, la ludoteca La Guineu ha sido punta de lanza en muchos aspectos vinculados a la organización y la metodología de actuación que debe realizarse. Su sistema de clasificación de juegos fue en su momento del todo novedoso y se realizó una investigación sobre juegos de diferentes culturas para trabajar aspectos multiculturales, se abrió una línea de trabajo, actualmente muy extendida. A esto, hay que sumarle una total integración dentro del territorio y un soporte por parte de madres y padres de los usuarios y un funcionamiento cotidiano que ha resultado estimulante y educativo a la vez. (Palma Anaya, 2008, p. 57).

A partir de 1980 el crecimiento de las ludotecas en el país fue continuo e incrementó su importancia.

Cada ludoteca cuenta con un fondo de juegos y juguetes y los utiliza como herramienta de intervención educativa, social y cultural. La pluralidad de modelos queda patente desde sus orígenes, donde diferentes formas de

entender y crear una ludoteca se llevaron a cabo bajo el mismo nombre. Permanecen como elementos comunes el juego y la unión a la familia, a la comunidad. Las limitaciones económicas y sociales se convirtieron en oportunidades para gestionar de otra forma el tiempo libre, con el juego como actividad y el juguete como útil...al abrirse nuevos horizontes tras la transición democrática, la sociedad de los inicios de los 80 da vía libre a proyectos que atiendan a la infancia, adolescencia y juventud, por otro lado, los sectores sociales más castigados por la coyuntura social. (Reyes Ruiz de Peralta, 2012, p. 186).

Se planifica y se observa a las ludotecas como una institución educativa y social en sí misma.

...la evolución es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones que se apostó como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. (Palma Anaya, 2008).

Si bien no existen datos concretos respecto al surgimiento de las primeras ludotecas dentro de bibliotecas universitarias en el país, se cree que en la década de 1990 ya existían como un servicio dentro de muchas de ellas. Las primeras experiencias profesionales de ludotecarias y ludotecarios aparecieron en la Universidad de Barcelona, cuando María de Borja quiso enlazar su proyecto con la formación de su alumnado. Buscaba la combinación entre motivación, voluntad y conocimiento por parte de los estudiantes. Junto a los proyectos de ludoteca había nacido una nueva figura, la del ludotecario y ludotecaria. (Reyes Ruiz de Peralta, 2012, p. 189).

Un aspecto a destacar con respecto a la normativa vigente en relación a las ludotecas en España es que se exige que “Los ludotecarios deben poseer, al menos, la titulación de Técnico Especialista o Superior (Ciclos Formativos de Grado Medio o Superior) en especialidades relacionadas con la infancia, la educación y el tiempo libre”. (Reyes Ruiz de Peralta, 2012, p. 196).

En España se tiene una visión de los servicios de las bibliotecas muy moderna. Es

por esto que sus experiencias sirven para formar nuevos proyectos y modelos de biblioteca aquí en Uruguay. Es notorio el cambio en la forma de concebir a la biblioteca universitaria, de un modelo tradicional a una biblioteca más “viva”, comunitaria, dinámica y funcional, reconociendo el carácter de biblioteca de acceso público que tiene la biblioteca universitaria.

4.2. Latinoamérica

“En Latinoamérica, las primeras Ludotecas surgen a partir de 1970 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. Es con la FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas), ABB (Asociación Brasileira de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la buena voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre-Escolar), que el movimiento Ludotecario comienza a crecer. A fines de siglo también aparecen en países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras. Éstas son ludotecas de carácter público como privado y están destinadas a las poblaciones de alto riesgo, atendiendo diversidad de intereses y necesidades comunitarias”. (Rodríguez, 2017, p. 16).

Los espacios lúdicos en Latinoamérica surgen como una experiencia comunitaria, que atiende a la problemática social de los territorios y permite influir para mejorar la realidad de las personas.

Según Dinello, las ludotecas latinoamericanas están en su mayoría relacionadas con proyectos de lucha contra la marginalidad e integradas generalmente dentro de un proyecto socioeducativo: a través del juego se procura desarrollar personalidades más creativas, autónomas y libres, y, de ese modo, más aptas para mejorar sus condiciones de vida. A título de ejemplo podemos mencionar el caso de la ludoteca creada en la carpa de un circo (el Circo del Pueblo) como parte de un programa de cultura itinerante en la región minera del Brasil. (1991, p. 29).

Las mayores experiencias en cuanto a ludotecas se pueden encontrar en ciudades de Colombia, Argentina y Brasil.

En Colombia en la década de 1980 ya se tenían algunas experiencias apoyadas por la FLALU, (Federación Latinoamericana de Ludotecas) en los 90 dentro del proyecto “Una ludoteca para tí” apoyada por la OMEP

(Québec-Canadá) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy se pueden constatar diversos proyectos implementados tanto a nivel público como privado, en Bogotá y en otras ciudades, atendiendo principalmente a las poblaciones en alto riesgo, ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el Plan Nacional de Recreación. (Palma Anaya, 2008, p. 58).

Al igual que en Colombia, en Brasil, Chile, Argentina y Uruguay, se cuenta con ludotecas en instituciones educativas (mayormente escuelas e instituciones dedicadas a las infancias) desde 1970 y principios de 1980. Se desconoce desde qué momento existen las ludotecas en instituciones universitarias, pero se estima que a partir de 1990. Diversas universidades públicas y privadas poseen dentro de sus bibliotecas un espacio lúdico para sus estudiantes. Dos ejemplos destacables son la Universidad Adolfo Ibáñez en Santiago de Chile y la Universidad Católica de Salta.

En el caso de la primera, la ludoteca posee su espacio dentro de la página web de la Universidad, en el área de biblioteca. Tiene más de 40 juegos disponibles para sala y domicilio. Además, cuenta con una consola para videojuegos, lo cual es un ejemplo de espacio lúdico que también incluye a las tecnologías.¹

En cuanto a la Universidad de Salta, es necesario mencionar que la Ludoteca no está inmersa en el espacio de biblioteca, sino en la Universidad; además, se le llama Ludoteca Universitaria, lo cual ayuda a caracterizar un nuevo modelo de Ludoteca, que según su concepto, es la que se encuentra dentro de una biblioteca universitaria o dentro de un centro de estudios universitario.

Desde antes de su inauguración en junio de 2023, esta iniciativa de la Facultad de Educación de la Universidad Católica de Salta, tuvo un proceso de tres años en constante evolución. Se desarrolló el programa, la construcción del área de esparcimiento, la selección de más de 130 juegos, la realización de talleres instructivos para docentes y el procedimiento de prestación del servicio. (UCASAL, 2023a).

Lo destacable de este proyecto de ludoteca, es que es utilizada por docentes como

1 Fuente: Bibliotecas UAI: <https://bibliotecas.uai.cl/servicios/ludoteca/>

espacio de aula y para clases más dinámicas con sus alumnos, integrando los juegos como una herramienta educativa. De esta forma, se redefine la educación superior al proporcionar un entorno estimulante, donde aprender y desarrollarse van de la mano. Con una visión centrada en la innovación educativa, este espacio promete seguir transformando el modo de enseñanza y aprendizaje en la Universidad. (UCASAL, 2023b).

4.3.Uruguay

Con respecto a Uruguay, se desconoce en qué momento comenzaron a funcionar las primeras ludotecas.

Muchos espacios lúdicos en el país están especialmente diseñados para niños.

En varias bibliotecas y centros culturales públicos y privados se pueden encontrar ludotecas en salas infantiles, como en bibliotecas municipales como la biblioteca de Aguas Corrientes en Canelones que tiene Ludoteca desde 2018, la biblioteca “Froilán Vázquez Ledesma” en la ciudad de Canelones y la Ludoteca “A Don José” en el Centro Cultural Casa de Artigas, en la ciudad de Sauce, Canelones.

El Centro Cultural de España en Montevideo inauguró su ludoteca en 2022 y posee juegos para todas las edades, no solo para niños. “Ofrece asesoramiento a familias, docentes y público en general sobre edades recomendadas de uso, temáticas y beneficios psicopedagógicos”. (Centro Cultural de España, 2023a).

Organizado por el propio centro, en mayo de 2023 se realizó un Festival Internacional de Ludoteca, con el objetivo de visibilizar “el papel protagónico que tiene el juego en la asimilación de la cultura, la educación y el desarrollo humano”. (Centro Cultural de España, 2023b).

Por parte del Servicio Central de Inclusión y Bienestar de la Universidad de la República (SCIBU), también ha habido interés en organizar jornadas lúdicas entre estudiantes. El 26 de septiembre de 2023 se realizó la primera jornada lúdica en el Comedor Universitario N°1, abierto para la comunidad educativa y barrial.

“La propuesta busca la generación de un espacio para la diversión y la integración de la comunidad de la Universidad de la República. Pretende estimular la creatividad, así como fomentar la cooperación, la comunicación y socialización, además de contribuir a liberar el estrés”. (SCIBU, 2023).

Junto con estas jornadas lúdicas se realizaron encuestas a la comunidad universitaria, donde se constató un gran interés por participar en talleres lúdicos,

talleres de música, fotografía, y más. (Ver Anexo I). La mayoría de los interesados, según éstas encuestas, fueron estudiantes de la Universidad de la República, principalmente mujeres.

Todo esto deriva en la apertura de la cafetería “Bienestar Café”, en la que también se inauguró una ludoteca.

Como puede verse, es cada vez más notorio el interés de la comunidad universitaria en tener más espacios lúdicos en instituciones educativas.

En cuanto a las bibliotecas universitarias de la Universidad de la República, en 2023 se inauguró la Ludoteca de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias, donde se ha observado un gran interés por parte de los estudiantes y docentes. Incluso se cree que ha contribuido a integrar más a los estudiantes en el espacio de Facultad y de la biblioteca.

Con el apoyo de las autoridades de la Facultad se recolectaron fondos para comprar más de 30 juegos, se prestan en sala y a domicilio solo los fines de semana o en ocasiones especiales.

Por otra parte, la Biblioteca de la Facultad de Ingeniería inauguró un espacio lúdico en noviembre de 2023, que incluye mayormente juegos de ajedrez, conjuntamente con charlas y talleres y se proyectó el diseño de una ludoteca.

En cuanto a universidades privadas, en 2023 se inauguró una ludoteca en la Universidad de Montevideo, “con el fin de estimular el desarrollo cognitivo y socioafectivo de los participantes, facilitar las relaciones sociales a través del juego en grupo y ofrecer alternativas de ocio y tiempo libre para toda la comunidad universitaria”. (Universidad de Montevideo, 2023).

Si bien físicamente no se encuentra en el espacio de biblioteca, ésta formó parte de su implementación, interviene en su funcionamiento y colabora con las actividades que se realizan en ella.

Es evidente el interés en tener espacios lúdicos en las bibliotecas y en la comunidad educativa. Se viene haciendo cada vez más necesario otro enfoque y otra mirada hacia la interacción usuario-biblioteca.

5. Objetivos

Objetivo general

Crear un espacio lúdico en la Biblioteca de FCEA, que incorpore el juego como una práctica cultural, de ocio y educativa.

Objetivos específicos

- Brindar un nuevo servicio en la Biblioteca de FCEA.
- Incorporar juegos acordes a la comunidad educativa en la colección de biblioteca.
- Ofrecer un nuevo espacio de entretenimiento en FCEA.

6. Destinatarios

El espacio lúdico estará destinado para la comunidad de FCEA: estudiantes, docentes, investigadores, egresados y funcionarios técnicos, administrativos y de servicio.

En 2024, ingresaron 4739 nuevos estudiantes, lo que hace que el total de estudiantes activos de grado y posgrado en FCEA (Montevideo) sea de 20.279.

De esos estudiantes, se estima que aproximadamente 150 utilizan la biblioteca, lo cual es una cifra muy baja. Desde la biblioteca, a través de la ludoteca, se aspira a que esa cantidad aumente, por eso los principales destinatarios, más allá de docentes y funcionarios, son los estudiantes. Es por ello que se hace una elección específica de juegos de su interés y se toman en cuenta los datos recabados de las encuestas que respondieron para el trabajo de la asignatura “Consumo Cultural”, donde indicaban qué nuevos servicios incorporarían a la biblioteca.

Respecto a los docentes en FCEA, hay un total de 702. Se estima que alrededor de 50 de ellos asisten con frecuencia a la biblioteca y se encuentran involucrados con sus servicios. Se promueve el trabajo en conjunto, realizan donaciones y sugerencias para las compras anuales. De igual forma, como ocurre con los estudiantes, la cantidad de docentes que son usuarios asiduos de la biblioteca sigue siendo baja.

Mediante el espacio lúdico se intentará acercar aún más a los docentes a la biblioteca, se considera que pueden contribuir desde su lugar para recomendar el

nuevo servicio a los estudiantes.

En cuanto a los funcionarios no docentes, FCEA tiene al día de hoy 171. Frecuentemente estos concurren a biblioteca y utilizan sus servicios, principalmente el préstamo de materiales. Se pretende que los funcionarios puedan apropiarse aún más del espacio de biblioteca, que sientan que es un lugar de distracción y socialización.

7. Metodología

Para el diseño de la ludoteca y la concreción de los objetivos del proyecto, se llevarán a cabo diversas encuestas, que serán proporcionadas mediante un formulario de Google al cual los encuestados podrán acceder a través de un enlace o un código QR.

En primer lugar, se realizarán 50 encuestas a estudiantes, que asisten a la biblioteca con frecuencia o no, con el fin de conocer su comportamiento con el juego, con las experiencias lúdicas. También se indagará en cómo les gustaría que esté integrado el espacio lúdico y qué puede aportarles. Poder tener su visión es fundamental en el proceso de creación del espacio, sobre todo si se quiere que utilicen más y mejor la biblioteca.

Por otra parte, se encuestará a 10 docentes de la institución para que puedan brindar su aporte respecto a la utilidad de un espacio lúdico en el aprendizaje de los estudiantes, en qué puede contribuir el nuevo espacio a la facultad, qué actividades les interesa que existan dentro de éste una vez implementado. Se seleccionará a los 10 docentes que tienen más contacto en el día a día con la biblioteca y que hacen uso de sus servicios.

Luego se encuestará a funcionarios no docentes para conocer su opinión e intereses respecto al nuevo servicio. Se aplicarán 10 encuestas, con el mismo criterio de selección que los docentes, que sean usuarios de biblioteca y que la hayan utilizado al menos cinco veces en el año.

Cada propuesta de encuesta será diferente en función de las categorías de los destinatarios (ver Anexo II) y están diseñadas de acuerdo a cada una de las funciones que cumplen los encuestados dentro de la Facultad y dentro de la Biblioteca.

Resulta necesario aclarar que egresados e investigadores no serán encuestados, con motivo de su poca frecuencia de uso de la biblioteca. Los investigadores usualmente utilizan la biblioteca del Instituto de Economía, con otros fines de uso, distintos a los usuarios de la biblioteca central de la Facultad. Respecto a los egresados, suelen visitar la biblioteca con poca frecuencia y generalmente para solicitar materiales bibliográficos específicos, sin utilizar los espacios.

Posteriormente, luego de realizar un análisis de las encuestas, se procederá a elegir el espacio físico donde funcionará la ludoteca. En un principio, la misma funcionará mediante jornadas lúdicas los días viernes, utilizando la mitad del espacio de estudio de la biblioteca, con mesas y sillas disponibles para su uso.

El presupuesto para la implementación del proyecto incluye el mobiliario necesario para la ludoteca, el listado de juegos a comprar, sus costos y el pago a los funcionarios necesarios para el proyecto. Este listado inicial contendrá al menos 15 juegos.

El financiamiento de esta etapa inicial corresponde a la FCEA. Luego se convocará a posibles asociaciones colaborativas (Centro de Estudiantes de la Facultad, Bienestar Universitario y otros), con el objetivo de recibir donaciones y apoyo.

La ludoteca, al funcionar dentro del espacio de biblioteca, será gestionada por una o dos bibliotecólogas profesionales, quienes deberán tener un perfil dinámico y específico.

En cuanto la biblioteca posea los juegos para integrar al espacio lúdico, serán ingresados en el sistema Aleph (Automated Library Expandable Program), Software integrado de gestión de bibliotecas, para que sean visibles en el catálogo.

Con vistas a la difusión de la propuesta, se utilizarán las redes sociales de la biblioteca (guiadas por las bibliotecólogas responsables de esta función) y las de Facultad (gestionadas por la Unidad de Comunicación). Además, se planificará un evento de inauguración de la ludoteca.

8. Cronograma de trabajo

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Realización de encuestas									
Análisis de encuestas									
Elección del espacio físico destinado para la ludoteca									
Organización de recursos humanos y materiales									
Selección y adquisición de juegos									
Ingreso de juegos en el sistema Aleph									
Difusión del proyecto- Comunicación									
Evento- inauguración del espacio									

9. Recursos humanos

El personal necesario para el proyecto serán dos profesionales bibliotecólogas que desarrollarán actividades en la ludoteca y que serán clave para contribuir al aprendizaje de los usuarios que la utilicen, así como para promover y difundir el servicio.

Deben estar actualizadas respecto a las nuevas tendencias dentro de las bibliotecas universitarias, que conozcan los juegos en profundidad y sean capaces

de socializar con los usuarios y profesionales.

Según la web Treball de Barcelona, el perfil del “ludotecario” posee las siguientes características:

- Elabora y dinamiza proyectos de creación y desarrollo de actividades lúdicas, de acuerdo con las necesidades y características de los usuarios.
- Programa actividades lúdicas (concursos, competiciones, festivales, fiestas, etc.).
- Fomenta la participación proactiva de los usuarios en los juegos comunitarios, velando por la integración de todos los usuarios del centro, en función de sus intereses.
- Participa activamente en actividades lúdicas que requieren su presencia como guía del juego. (Barcelona Activa, s.f.).

Por otra parte, participarán funcionarios pertenecientes a la Unidad de Comunicación de la Facultad, para fotografiar el nuevo espacio, los juegos y a las personas. También se ocuparán de la difusión del espacio en la Facultad y comunidad estudiantil.

Para instancias posteriores, y en función de los resultados esperados, se ampliará el equipo de trabajo, incorporando profesionales que puedan dictar talleres didácticos (por ejemplo profesores de ajedrez).

10. Presupuesto y fuentes de financiamiento

Descripción	Canti dad	Costo unitario (\$U)	Costo total (\$U)		
Costos de inicio					
Cristalero madera- Modelo CS262	1	\$9950	\$9950	Aclaraciones	
Mesa de juegos- Cuadrada patas de madera	2	\$9950	\$19900	* Cálculo por Bibliotecólogo para 5 horas semanales	
Juego- Pictograma	2	\$900	\$1800	** Cálculo por fotografías y funcionarios de la Unidad de Comunicación de FCEA, para 1 hora semanal	
Jenga de madera	1	\$550	\$1100		
Juego ajedrez plegable con backgammon y damas	1	\$2100	\$2100		
Juego ajedrez- Royal	2	\$640	\$1280		
Juego Uno	2	\$430	\$860		
Juego Uno Flip	2	\$470	\$940		
Juego Código Secreto	1	\$2200	\$2200		
Juego Catán	1	\$3369	\$3369		
Trivia Edición Master	1	\$759	\$759		
Generala Royal	1	\$359	\$359		
Juego Dixit	1	\$3000	\$3000		
Juego Die Macher (economía y dinero)	1	\$5200	\$5200		
Juego Concept	1	\$3200	\$3200		
Juego Stranger Things: Attack of the Mind	1	\$2200	\$2200		

Flayer					
Juego Fugitive	1	\$2300	\$2300		
Juego De Mesa					
Exploding Kittens	1	\$2890	\$2890		
Juego batalla naval- Royal	1	\$739	\$739		
Costos fijos					
Hora bibliotecóloga profesional (Gr. 12, Esc A)*		\$457	\$2285		
Costos oportunidad					
Fotografía y audiovisual**		\$468	\$468		
			TOTAL		
			\$66899		

Como se mencionó anteriormente, el financiamiento de esta etapa inicial corresponde a la FCEA, mediante la aprobación del presente presupuesto. En caso de ser necesario, posteriormente se realizarán asociaciones colaborativas (para obtener donaciones y recursos) dentro o fuera de ésta para poder conseguir los recursos necesarios para implementar el espacio lúdico.

11. Resultados esperados

De acuerdo con los objetivos planteados, se espera que con las jornadas lúdicas aumente la frecuencia de funcionamiento de la ludoteca, permitiendo que pueda convertirse en un espacio permanente y un servicio continuo.

Esto promoverá que más usuarios la visiten, convirtiéndola en un espacio más dinámico y concurrido, permitiendo alcanzar uno de sus objetivos fundamentales, que los usuarios puedan asistir a la biblioteca con otros intereses además de estudiar y del préstamo de materiales educativos.

Una vez que el espacio lúdico comience a funcionar de forma permanente, se espera realizar talleres lúdicos, jornadas de ajedrez, competencias y otras actividades. Espacios de formación y diversión que puedan ofrecer nuevas

herramientas para los usuarios (estudiantes, docentes y funcionarios).

Referencias bibliográficas

- Araya, A., Castro, M., Morales, M.E. (2017). Perspectiva intergeneracional del juego como patrimonio cultural. Revista Latinoamericana de Derechos Humanos, 28 (2). Recuperado de:
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/derechoshumanos/article/view/10291/13032>
- Araya Pizarro, S. (2019). Competencias genéricas de los estudiantes de Auditoría requeridas por las Big Four en Chile. Cuadernos de Contabilidad, 20(49), pp. 1–16. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/journal/3836/383665271003/html/>
- Barcelona Activa. (s.f.). Ludotecario/a. Recuperado de:
<https://treball.barcelonactiva.cat/porta22/es/fitxes/L/fitxa5734/ludotecarioa.do#:~:text=Organiza%2C%20clasifica%20y%20distribuye%20juegos,de%20su%20centro%20de%20trabajo.>
- Borja I Sole, M. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, enero-abril (19), pp. 19-41. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117809>
- Campal, F., Ordás García, A. (2021). Competencias mediáticas e informacionales: juego y aprendo. Barcelona: UOC.
- Catalán, A. (2020). Cultura y juegos de mesa analógicos: los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto cultural contemporáneo. Catalunya, Trabajo final de Máster, Universitat Oberta de Catalunya, julio de 2020. Recuperado de:
<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/121635/6/acatalanviTFM0820.pdf>

- Centro Cultural de España. (2023a). Ludoteca. Recuperado de: <https://cce.org.uy/ludoteca/>
- Centro Cultural de España. (2023b). Festival Internacional de Ludoteca. Recuperado de: <https://cce.org.uy/evento/festival-internacional-de-ludoteca/>
- Dinello, R. (1991). Las ludotecas en América Latina. El Correo de la Unesco, mayo, XLIV (5), pp. 29. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000088602_spa
- Huizinga, J. (1972). Homo ludens: el juego y la cultura. Madrid: Alianza-Emecé.
- Martín, M.V., Díaz, N., Zapatería, M. (2018). Juego, derechos y ciudadanía: la ludoteca como ámbito de intervención social. Question 1(58), pp. 1-13. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6395125>
- Martínez, L., Pérez, Y., Gómez, C. (s.f.). Ludoteca universitaria: espacio de paz, aprovechamiento del tiempo libre y empleo del ocio en el juego para la comunidad Universitaria y de la Región. Recuperado de: https://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/fcd2aff0-85ef-4e27-a8e5-88fa4b6be088/Proyecto_LUDOTECA+UNIVERSITARIA_Resumen_Dialogo+de+Saberes.docx?MOD=AJPERES&CVID=1k7Fuoy
- Mercado, L. (2017). Construcción de ludoteca universitaria para la universidad veracruzana en el campus para la cultura. Veracruz, Tesis para obtener el grado de Arquitecto, Universidad Veracruzana. Recuperado de: https://issuu.com/lazaromercado/docs/construcci_n_de_ludoteca_universit
- Nicholson, S. (2012, 5 de diciembre). *Gaming in libraries course* [video]. Recuperado de: https://youtu.be/J9Kc7QetW8Y?si=ZiCbD_tmlyvNXOIC
- Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Barcelona: UOC.
- Palma Anaya, G. H. (2008). La ludoteca: propuesta de un sistema de

clasificación para juegos y juguetes. México, Tesina para la Licenciatura en Bibliotecología, Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: https://repositorio.unam.mx/contenidos/ficha/la-ludoteca-propuesta-de-un-sistema-de-clasificacion-para-juegos-y-juguetes-355875?c=Ebax9P&d=false&q=humanidades&i=3&v=1&t=search_0&as=0

- Reyes Ruiz de Peralta, N. (2012). Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil. Granada, Tesis Doctoral, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada. Recuperado de: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/21771>
- Rodríguez, N. (2017). La ludoteca como dispositivo de aprendizaje. Córdoba, Trabajo Final de la Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad Nacional de Río Cuarto, Facultad de Ciencias Humanas. Recuperado de: <https://repositorio.unrc.edu.ar/xmlui/handle/123456789/77143>
- SCIBU. (2023). Jornada de integración y juegos en el Cordón. Recuperado de: <https://bienestar.udelar.edu.uy/2023/09/14/jornada-de-integracion-y-juegos-en-el-cordon/>
- UCASAL. (2023a). Aprender jugando: se inauguró la Ludoteca Universitaria UCASAL. Recuperado de: <https://www.ucasal.edu.ar/noticias/noticias-home/aprender-jugando-se-inauguro-la-ludoteca-universitaria-ucasal>
- UCASAL. (2023b). Aprender jugando: La Ludoteca Universitaria de UCASAL impulsa la transformación educativa. Recuperado de: <https://www.ucasal.edu.ar/noticias/noticias-home/aprender-jugando-la-ludoteca-universitaria-de-ucasal-impulsa-la-transformacion-educativa>
- Universidad de Antioquía. (s.f.). Reglamento de la Ludoteca Universitaria. Recuperado de: https://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/aee6af43-80dc-4023-b42b-d21570c32318/reglamento_ludoteca.pdf?MOD=AJPERES&CVID=mDuFPW-
- Universidad de Montevideo. (2023). Inauguración de la primera ludoteca UM.

Recuperado de: <https://um.edu.uy/noticias/inauguracion-de-la-primer-a-ludoteca-um>

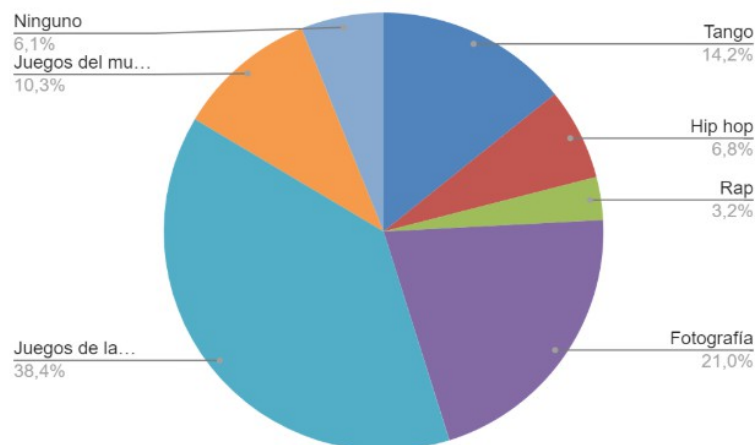
Anexos

-Anexo I

Encuestas a la comunidad universitaria por parte del espacio de Cultura de la Universidad de la República (2023).

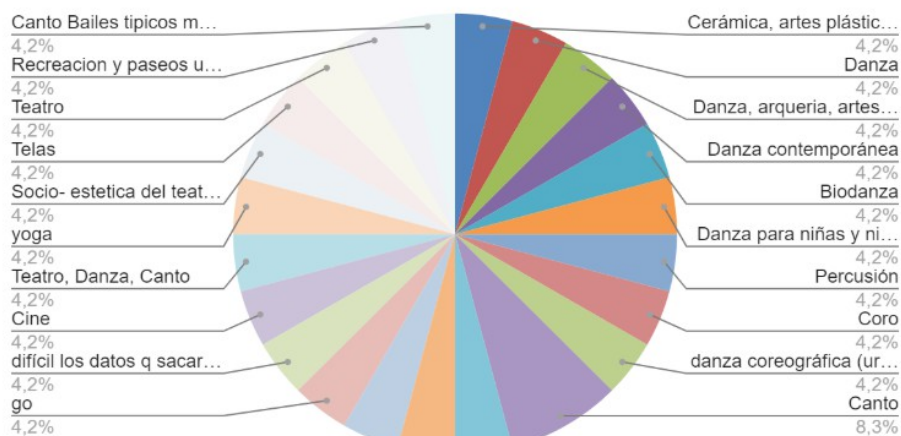
PRIMER SEMESTRE 2023

¿En qué otros talleres te interesaría participar?



SEGUNDO SEMESTRE 2023

Recuento de ¿En qué otros talleres te interesaría participar?
[Otro]



-Anexo II

Encuestas de opinión para estudiantes, docentes y funcionarios.

Estudiantes: https://docs.google.com/forms/d/1tubSBtj17C4RTEWFN884I2C-CxN08j1fHrpte_VrEkk/edit

Docentes:

https://docs.google.com/forms/d/1oElsfryzm8ccx_DUhzNHlbJKX2faHbKuOceejeCYNml/edit

Funcionarios:

https://docs.google.com/forms/d/1A_cBqooRPIY7y8ob5FDuHvAXCDFoeaH3rrPun-quol0/edit