

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
SERVICIOS EDUCATIVOS  
DEL ESTADO DE CHIHUAHUA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 08-A

LA LUDOTECA:  
UN ESPACIO DE CONVIVENCIA Y RECREACION CULTURAL

6369



PROPUESTA DE INNOVACION DE  
ACCION DOCENTE QUE PRESENTA

*FRANCISCO JAVIER RAMIREZ QUIÑONEZ*

PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACION

CHIHUAHUA, CHIH., OCTUBRE DE 1998



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Chihuahua, Chih., a 1o. de Octubre de 1998.

**C. PRÓFR: FRANCISCO JAVIER RAMÍREZ QUIÑONEZ**

PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo denominado **“LA LUDOTECA: UN ESPACIO DE CONVIVENCIA Y RECREACIÓN CULTURAL”**

Opción Propuesta de Innovación de Acción Docente a solicitud del **LIC. RAMÓN HOLGUÍN SÁNCHEZ** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar examen profesional.

**ATENTAMENTE**

**“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**M.C. GABINO ELENO SANDOVAL PEÑA  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
DE LA UNIDAD 08-A DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.**



S. E. P.  
Universidad Pedagógica Nacional  
UNIDAD UPN 081  
CHIHUAHUA, CHIH.

## **DEDICATORIA**

A mi hija Paola y a mi esposa Lolita por su comprensión, paciencia y amor que supieron brindar en todo momento para realizar esta licenciatura y por ser la luz de esperanza de mi vida.

Al personal Directivo, Docente y Manual de la Escuela Primaria Club de Leones 2601 presente durante el ciclo escolar 1997-1998, así mismo a los alumnos y a los padres de familia por su valiosa colaboración en el desarrollo del presente proyecto de innovación.

Gracias a los asesores de esta prestigiada Universidad por el apoyo y por la disposición que muestran para nuestro crecimiento personal y profesional.

# ÍNDICE

Página

INTRODUCCIÓN. . . . .	6
-----------------------	---

## CAPÍTULO I

### ESTADO QUE GUARDA LA SITUACIÓN ESCOLAR Y PROFESIONAL.

A. Manifestación de los conflictos y las contrariedades que se dan en la práctica docente propia. . . . .	.10
B. Acercamiento teórico sobre el uso del juego en la escuela . . . . .	.20
C. Planteamiento de la idea innovadora. . . . .	.23
D. Las condiciones del entorno y los sujetos implicados . . . . .	.26

## CAPÍTULO II

### CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA Y SU RELACIÓN CON LA TEORÍA PEDAGÓGICA Y MULTIDISCIPLINARIA.

A. Teorías sobre el juego . . . . .	.33
1. Teorías clásicas . . . . .	.34
2. Teorías cognoscitivas. . . . .	.39
3. Teorías psicoanalíticas . . . . .	.44
4. Teorías sociológicas . . . . .	.47
B. Comprensión social del juego en la educación escolar . . . . .	.51
1. El juego y su importancia pedagógica . . . . .	.52
2. El niño, el juego y el adulto . . . . .	.54
3. Formación integral y armónica del educando . . . . .	.57
4. La formación docente en el juego. . . . .	.59
C. Respuestas de los profesores al problema . . . . .	.61
D. Elección del tipo de proyecto apropiado al problema docente. . . . .	.64

## CAPÍTULO III

### UNA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.

A. Criterios y características de la innovación . . . . .	.69
B. Planteamiento de la alternativa. . . . .	.72
1. Qué es una ludoteca . . . . .	.73
2. Las condiciones para abordar el espacio lúdico en la práctica escolar. . . . .	.78
C. Objetivo general . . . . .	.84
1. Propósitos y metas concretas . . . . .	.84
D. Factibilidad y justificación . . . . .	.86
E. Plan general de trabajo . . . . .	.90
1. Calendarización . . . . .	.97
2. Determinación de los criterios para evaluar. . . . .	.97
3. Técnicas e instrumentos para recuperar información. . . . .	101

## CAPÍTULO IV

### OBTENCIÓN DE RESULTADOS.

A. Procesos de participación del colectivo escolar. . . . .	104
1. Lo institucional . . . . .	105
2. Organización de los docentes durante la puesta en práctica de las acciones. . . . .	107
3. Los padres de familia . . . . .	109
4. Obtención de recursos materiales. . . . .	111
B. Procesos individuales del docente con su grupo escolar. . . . .	113
1. La participación del docente en la interacción. . . . .	114
2. Interacciones entre los niños. . . . .	118
3. Conductas observadas por los docentes. . . . .	122
4. Situaciones adversas. . . . .	125

C. Actos relevantes. . . . .	.127
1. Implicación de las acciones tanto dentro como fuera de la escuela.	127
2. El recreo . . . . .	.130

## **CAPÍTULO V**

### **EVALUACIÓN.**

A. Logros alcanzados. . . . .	. 131
-------------------------------	-------

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA PARA LA FORMACIÓN DE LUDOTECAS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS DE NIVEL PRIMARIA.**

A. Organización de los docentes. . . . .	.137
1. De manera grupal. . . . .	138
2. De manera individual . . . . .	139
B. Involucrar a los padres de familia. . . . .	140
C. Perspectivas de la propuesta.	

<b>CONCLUSIONES . . . . .</b>	<b>143</b>
-------------------------------	------------

<b>BIBLIOGRAFÍA. . . . .</b>	<b>145</b>
------------------------------	------------

<b>APÉNDICE. . . . .</b>	<b>148</b>
--------------------------	------------

# INTRODUCCIÓN

Es incuestionable la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño tanto en lo social como en lo psicoafectivo, en lo físico y en lo cognitivo; basta tan sólo tener una mente mínimamente curiosa e inquieta para quedarse maravillado ante el fascinante mundo que los niños nos muestran en sus juegos además de ser una actividad intrínsecamente motivadora. Es indispensable reconocer su valor para que los docentes lo incorporemos tanto en el proceso de nuestra formación profesional como en nuestro trabajo cotidiano en el aula. No es razonable hacer propuestas del juego para finalmente caer en ejercicios de lectura, escritura, manualidades o de cualquier otro tipo.

El afán es reformular y cambiar las actitudes negativas que como docentes asumimos por otras más adecuadas que incidan en el fortalecimiento del desarrollo del juego, la idea que se plantea de formación es en el sentido de considerarla como una actividad de transformación, de cambio e innovación de la práctica docente propia.

Es el propósito de esta propuesta considerar las implicaciones del juego en el trabajo docente, la utilización que se hace de él en el nivel de primaria y resaltar la importancia que este tiene en la formación de la personalidad del

niño y así coadyuvar a impulsarlo en los espacios escolares a través de distintas estrategias con las posibilidades de dar lugar a una verdadera actividad lúdica en el aula y en la organización interna de la escuela.

El esquema de exposición se estructura en seis capítulos, en el primero de ellos se establece la posición escolar y profesional donde se manifiesta que el juego no ha recibido la atención que se merece, es decir que realmente está muy por debajo de formar parte en los procesos educativos, también se señalan las expectativas de los sujetos implicados y las condiciones del contexto con el ánimo de superar tal situación; así mismo se hace mención de varias perspectivas teóricas que explican porqué el juego y la escuela viven de hecho tan separados.

En el segundo capítulo se aborda la conceptualización mediante varios planteamientos teóricos con los cuáles se explica el objeto de estudio, derivando de esto la posibilidad de aplicarlos en el terreno educativo. Se consideran además las respuestas anteriores de los profesores al problema mencionado, donde se perfila con claridad la forma en cómo se pretende dar solución al problema estableciendo en cuál de los tipos de proyecto que propone la Licenciatura en Educación Plan 94 se ha venido trabajando.

En el tercer capítulo se destacan las características de la innovación y su significado para la práctica docente propia; se hace mención al



planteamiento de la alternativa pedagógica como una respuesta de calidad al problema planteado, además se precisan los objetivos, propósitos y metas concretas a alcanzar, la justificación y el plan general de trabajo el cuál incluye la secuencia de actividades, se determinan los criterios para evaluar y se establecen las técnicas e instrumentos para recuperar información.

Dentro del cuarto capítulo se dan a conocer los resultados obtenidos derivados del proceso de aplicación de la alternativa pedagógica. Cabe resaltar en este apartado que los logros que se obtuvieron fueron muy importantes tanto en la cultura de organización del colectivo escolar como en los beneficios a los cuales se hicieron acreedores los alumnos de nuestra escuela.

En el quinto capítulo se realiza una evaluación cualitativa en base a los logros alcanzados en relación a los objetivos propuestos en el plan general de trabajo.

Finalmente en el capítulo sexto se propone la formación de ludotecas en los centros educativos del nivel de primaria, en ella se dan las formas y las recomendaciones generales para llevar a cabo este tipo de proyectos sustentado por supuesto del trabajo que ya se ha realizado y de otras ideas que no se llevaron a cabo pero que es importante considerarlas. Además se enuncian una serie de conclusiones a las cuales se ha llegado después del

proceso de aplicación de la alternativa, de la propuesta y del contenido general del trabajo. También se presenta la bibliografía a la cual se recurrió para obtener la información precisa y que fue de ayuda para respaldar lo vivido en la práctica; y también se incluye el Apéndice cuyo fin es complementar información relevante.

Existen razones muy nobles y de mucho peso que justifican la elección de este tema, a quienes en nuestra infancia nos brindaron de alguna manera los escenarios agradables para permitirnos jugar y que actualmente lo recordamos y sabemos todo lo que aprendimos con ello, tenemos una deuda con los niños de hoy y principalmente con los que nos rodean, porque sabemos lo que el juego promueve en nuestro organismo, así mismo podemos incorporarlo al proceso educativo, otras razones se irán analizando durante el desarrollo del presente trabajo; las experiencias obtenidas nutren la percepción del adulto hacia el niño que es de gran valor en mi quehacer profesional.

## CAPÍTULO I

### ESTADO QUE GUARDA LA SITUACIÓN ESCOLAR Y PROFESIONAL.

#### **A. Manifestación de los conflictos y las contrariedades que se dan en la práctica docente propia.**

En el presente trabajo se aborda como objeto de estudio la apreciación y la utilización que se hace del juego en el nivel de primaria; el tema de investigación se enfoca al vacío existente en cuanto a la limitación y el desaprovechamiento que se hace de él en nuestro centro educativo; además, comprender de manera profesional la función que éste tiene en la vida del niño, así como interpretar el papel de los profesores en relación a las situaciones que propiciamos o podemos propiciar en el entorno escolar y específicamente en el aula para revalorar su importancia durante el desempeño de nuestra labor e incidir realmente en la formación de nuestros alumnos.

El aula es el lugar donde convivimos con los niños, donde nos damos cuenta de sus emociones, intereses, inquietudes, avances y a menudo reflexionamos sobre sus dificultades y retrocesos al enfrentarse a las exigencias escolares, es mucho lo que podemos observar en ellos, es tan hermosa la infancia y creemos que uno de los placeres más satisfactorios es ver a los niños jugar, es incuestionable que durante su crecimiento pasan la mayor parte del día jugando ya sea de manera aislada o en conjunto y que como adultos procuramos favorecer situaciones de recreación y entretenimiento porque sabemos que es saludable para el niño; incluso al llegar a una edad más avanzada realizando una recuperación de nuestras mejores experiencias, generalmente ponemos énfasis en esas situaciones y con frecuencia recordamos a las personas que de una forma u otra las provocaron, nos comprendieron como niños y aprendimos cosas de manera divertida.

Sin embargo, en muchas ocasiones ese juego es frenado y reprimido por personas que tal vez hemos olvidado que también jugamos, gozamos y nos divertimos con nuestros compañeros de infancia, a menos que nos hayan reprimido en esta área de nuestra vida, para tal efecto conocemos algunos comentarios al respecto y lo lamentable es que los hemos socializado entre los mismos educadores a pesar de aceptar que durante nuestra infancia nos gustaba jugar y recordemos una lista de los preferidos, las sensaciones, su autenticidad de vivir y en fin los efectos que se

promueven en el organismo humano cuando este juega específicamente en la niñez.

Los comentarios son:

- “A la escuela no se viene a jugar sino a estudiar y trabajar”.
- “No deben jugar en el salón”.
- “Si quieren jugar primero cumplan con el trabajo”.
- “Basta de tanto jugar y dediquémonos a lo que realmente interesa”.
- “Sólo quien termine su trabajo completamente, tendrá derecho a jugar”.
- “Si desean jugar, háganlo en el recreo o en su casa, pues en el salón no tenemos tiempo para eso”.

Lo cierto es que en el recreo no atendemos a los niños en cuanto a la organización de juegos, los maestros usamos este tiempo para reuniones en la dirección, atender la tienda escolar, llenar boletas, preparar o avanzarle a la planeación, nos ponemos a comer, a leer el periódico o simplemente nos reunimos por afinidad a platicar sobre temas de nuestro interés y escasamente compartimos ese tiempo con los niños, al contrario, cuando se nos acercan les decimos: váyanse a jugar, ahorita no me molesten, etc., sólo actuamos cuando los niños llegan golpeados y les prestamos oídos si ellos insisten por ejemplo, cuando nos dicen que alguien se está peleando en el patio.

Otros de los incidentes que hemos detectado en la escuela sobre la conducta de los niños han sido los siguientes: En varias ocasiones hemos recogido a algunos niños instrumentos punzocortantes como lo son navajas y pica hielos, hemos tenido casos de alumnos que llevaban a la escuela estampas y revistas con pornografía, y hemos sorprendido a alumnos en el patio de la parte de atrás pretendiendo tener algún romance, etc.

En consecuencia la situación escolar presenta varios conflictos generales como relaciones interpersonales afectadas, egoísmo, falta de integración, indisciplina, agresividad, violencia, falta de respeto y tolerancia en cuanto a las relaciones alumno-alumno, alumno-maestro principalmente.

Así que parece ser y esto no viene al caso, que en el nivel preescolar los niños tienen mejores posibilidades de juego y además es fomentado por la educadora, pero cuando ingresan a la primaria, se les cierra en gran parte esas situaciones dentro del aula, pues las características de las prácticas han dominado en centrar su modelo en las adquisiciones, es decir, lograr una capacitación, adquirir saberes, donde solamente se le da prioridad al aprendizaje sistemático, a lo cognoscitivo desde lo formal, lo estructurado, reduciendo así la noción de formación, la práctica es de enseñanza ajustada a un programa y a las exigencias tanto del examen como las externas, que bien suelen ser las sociales e institucionales, estamos inspirados en ser simples transmisores y expositores de la clase y no se toma en cuenta al

niño, por las propias exigencias que nos llevan a caer en ese juego, muchos de los maestros opinan sobre el Programa de Primaria (1993) que trae una excesiva carga de contenidos, la dosificación en la cual nos apoyamos para elaborar la planeación no se cumple en el tiempo estimado, para algunos esto genera angustia y en ciertos momentos desesperación al enfrentar estas situaciones con las características reales de los alumnos y particularmente con los menos competentes. ¿Estaremos favoreciendo el desarrollo integral y armónico de la personalidad de nuestros alumnos? ¿Hemos negado el papel del juego para la formación del niño de primaria por causa de estas situaciones?

Algunos maestros al enfocarnos en el aspecto cognoscitivo, sobrevaloramos el enseñar conceptos acabados en vez de centrarnos en analizar procesos y cómo movilizar la actividad mental del niño mediante el juego por ejemplo. Piaget comenta: "Cuando los educadores tienen éxito al enseñar algo, creen que este éxito se debe a su manera de enseñar. Sin embargo, cuando fracasan en enseñar lo mismo a otros niños tienden a decir que al niño le falta "madurez" o que no está "preparado". Si nuestro fracaso en la enseñanza lo achacamos al niño, nuestro éxito también debemos atribuírselo a él"<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> KAMII, Constance y De Vries. "Qué es un buen juego colectivo", en: La teoría de Piaget y la educación preescolar p.p 19-81. El juego. Antología complementaria. U. P. N. 1994 p.p 119.

Con todo esto, además; muchos padres han señalado que sus hijos tenían ganas de aprender cuando empezaban a ir a la escuela, pero que su entusiasmo pronto desapareció a medida de que también adquirieron el hábito de esperar pasivamente a que el maestro les diga, qué han de aprender, así que estamos obstaculizando involuntariamente, su desarrollo, posiblemente en la escuela no estamos cumpliendo con las expectativas que el niño tenía antes de ingresar a ella, estamos empeñados en ejecutar el programa escolar, y en ese empeño, además de dejar a un lado los intereses, necesidades, características y motivaciones reales de los niños, la imagen que constantemente pretendemos difundir del docente como la autonomía, la creatividad, crítico, generador de innovaciones, toma de decisiones profesionales autónomas, capacidad de iniciativa y presumir de formación para fomentar estas situaciones, se convierten en ciertos discursos idealistas en educación.

Gimeno Sacristán y José y Angel I. Pérez Gómez dicen que "El profesor ejecutor de directrices es un profesor desprofesionalizado y que la figura del profesor como mero desarrollador del curriculum es contraria a su propia función educativa, que ha sido reforzada desde un punto de vista científico"<sup>2</sup> ¿Quién, si no es el profesor, puede moldear el curriculum e

---

<sup>2</sup> GIMENO Sacristán, José y PÉREZ Gómez, Angel I. "El currículum moldeado por los profesores", en: El Currículum: una reflexión sobre la práctica. p.p 196-216. Análisis Curricular, Antología Básica. U. P. N. 1994 p.p 113.



instituir junto con sus pequeños la incorporación del juego en el trabajo áulico? Además, agregan que los docentes no sólo tenemos el derecho sino la obligación de adecuar la enseñanza y el aprendizaje a las características culturales de nuestros niños. Aunque generalmente los educadores reconocemos la importancia didáctica que posee el juego, y digamos emplearlo como recursos para iniciar el trabajo docente y en muchos casos proponerlo como la mejor alternativa para el logro de unos ciertos contenidos del programa escolar, una cosa es reconocer su valor y las bondades que ofrece y otra cosa es que realmente se llegue a operatizar el juego en el aula, lo cual es una incongruencia y una gran diferencia.

J.R. Moyles, advierte que “La mayoría de los profesores afirman que consideran valioso el juego y que ocupa un lugar en clase. Sin embargo, manifiestan también tácitamente con sus actitudes que no posee un lugar privilegiado, sino un puesto secundario, en comparación con las actividades que ellos mismo dirigen y supervisan”<sup>3</sup>

Por tanto, los mejores testigos son los propios alumnos donde sus comentarios al respecto han girado a opinar que efectivamente en su grupo si se propician algunas actividades de juego aunque sea escasamente, otros por el contrario responden un tanto exhaustos ante esta cuestión y manejan

---

<sup>3</sup> MOYLES, J. R. “El juego en el currículum”, en: El juego en la educación infantil y primaria. p.p. 104-116. El juego. Antología Básica. U. P. N. 1994 p.p 271.

que no se les permite jugar en el aula o realizar actividades donde el juego se haga presente, que sus maestros no juegan con ellos, que sus clases consisten en recibir las exposiciones, informaciones y enseñanzas del maestro, dicen que los únicos momentos en la escuela que tienen oportunidad de realizar sus juegos es en el recreo y en educación física.

Si los educadores reconocemos el papel del juego entonces ¿Porqué insistir en que permanece limitado y afirmar que existe un vacío en la práctica escolar en relación al uso del juego?

Si como profesionales de la docencia nos autoanalizamos crítica y reflexivamente, y encontramos que en efecto el juego se mantiene marginado y escaso en nuestras prácticas escolares, también debemos aceptar que verdaderamente existe ese vacío, si no lo vemos como vacío entonces podríamos estar diciendo que el juego no tiene importancia, lugar, ni mucho valor en nuestro quehacer como docentes, pero si posterior al autoanálisis encontramos que con frecuencia posibilitamos actividades donde el juego está presente, esto puede ser la fuerza motriz para realizar más investigación acerca de los elementos teóricos, metodológicos y didácticos sobre el juego para fundamentar esas actividades e implementar otras que nos permitan profundizar y superar deficiencias. Transformar y enriquecer lo relacionado con el uso del juego con nuestros alumnos para abordar los contenidos escolares donde se pongan en juego los aspectos lúdicos es

magnífico y poseemos una actitud congruente con los intereses reales de los niños, es una referencia de su utilización didáctica y creemos que los docentes experimentamos grandes satisfacciones, que valoramos el carácter lúdico; sin embargo, por muy buena alternativa de trabajo, generalmente por no decir siempre, en ella se dice, se llega al consenso o se propone por parte del profesor a lo que se va a jugar, cómo se va a jugar y para que se va a jugar, esto equivale a dirigir la instrucción de la actividad.

Por tanto, ¿Qué tipo de relaciones socio-efectivas tenemos con nuestros grupos escolares a mitad del ciclo escolar o a finales de él?

Por experiencias los maestros señalamos que cuando desempeñamos un papel de transmisores del programa escolar y representamos la encarnación del libro de texto, además de considerar a los niños como objetos en los cuales hay que depositar la gama de conocimientos culturales, pronto se rompe la relación, día a día la situación se va haciendo más tediosa y lo único que pensamos es en que se lleguen pronto las vacaciones por ejemplo.

Cuando tomamos en cuenta las características naturales de nuestros alumnos además de sus intereses y necesidades, el medio que propiciamos es más favorable para desarrollar nuestra labor y satisfechos comentamos

“este fué un buen ciclo escolar”. Y muchos de nuestros niños cuestionan con entusiasmo ¿Cuánto tiempo falta para volver a la escuela?

El hecho de que nosotros fuéramos a escuelas que nos forzaban a aprender un conjunto de temas preestablecidos y que en consecuencia, sólo pudiéramos tener éxito en el sistema forzándonos a nosotros mismos a estudiar, no prueba que la educación deba continuar por siempre en este estado.

No se está en contra del esfuerzo, al contrario, por ejemplo leer, estudiar, trabajar, requiere de un esfuerzo enorme, pero una cosa es estudiar porque se teme sacar una nota mala y otra muy distinta es estudiar y aprender porque se tenga la convicción de que el aprendizaje es valioso en el plano personal.

Pienso que los adultos que hacemos distinción entre el juego y el trabajo nos encontramos atrapados en nuestro propio egocentrismo porque para los niños pequeños no hay diferencia entre trabajo y juego, somos los adultos quienes nos hemos empeñado en ejercer tanta presión y marcar esta distinción. Quien quiera que haya observado a un niño estará convencido de la importancia del juego y de la cantidad de trabajo y de aprendizaje que comporta.

Mediante estas manifestaciones podemos inferir el desconocimiento de esta actividad por parte de quienes debemos organizar y dirigirla, lo que constituye la causa primaria de sus deficiencias. En sentido personal como en el entorno de nuestra escuela, al juego no se le había reconocido su valor pedagógico; pues su utilización era deficiente en relación con la significación que tiene para la vida de los niños, no existía promoción por parte de los docentes, por lo tanto no se utilizaba como un medio educativo.

Así que es una controversia conocer que el interés con más potencial en la infancia es el juego y el limitado uso que le podríamos otorgar tanto padres de familia, maestros y sociedad en general en cuanto a su aplicación para el desarrollo de potencialidades en el niño en relación a su aprendizaje.

### **B. Acercamiento teórico sobre el uso del juego en la escuela.**

El juego es frágil dependiendo del arma que se use contra él: el autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere. Hay que tener esto en cuenta para comprender porqué el juego y la escuela viven tan separados.

Efectivamente, el escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela donde el rigor y la precisión en la ejecución de las tareas parecen ser una condición hacia el éxito (Rosario Ortega, 1997). Pero

el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece y todavía se suele oponer juego y aprendizaje además las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversos a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosa sobre el valor educativo del mismo, aún son pocos los adultos que aceptan las formas mas activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas (Smith y Boulton, 1988).

El aspecto de campo de batalla que a veces observamos en los patios de las escuelas durante el recreo son signos de una verdadera pasividad por parte de los educadores.

Se ha visto dicen C. Rogers y Kutnick (1992) que el juego es valioso en sí mismo, y de él se ha afirmado que reporta grandes beneficios cognitivos o sociales, y señalan que los adultos que critican a los profesores por permitir que los niños jueguen no son conscientes de que el juego es el principal medio de aprendizaje en la infancia.

A. E. Valdez, (1994) plantea que los maestros de primaria perciben el juego del niño como un recurso didáctico y no como parte fundamental de la formación de éste, pues el juego sólo puede tener cabida cuando la lógica del adulto lo cree necesario para el desarrollo de algún contenido programático.

El objetivo de su uso no es formar sino informar, mutilando la naturaleza del ser e ignorando su substancia bio-psico-social.

J. Bruner, (1986). Al referirse a la utilización que hacemos del juego, reconozcamos su carácter de actividad libre, inherente a él, porque es frecuente que recurramos al juego para obtener otros fines. Hay múltiples razones para aconsejar que dejemos al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que pueda imitar; como mantener la salud mental de nuestros niños, la necesidad de que no sea privado de su iniciativa, un medio para poder mejorar la inteligencia y un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta entre otras.

J. Delval señala que la importancia educativa del juego es enorme y que a través de éste el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella. Y, el juego no debe despreciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario. Puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo de la educación debe aprovecharlo y sacar de él el máximo partido. El niño debe sentir que la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No podemos relegar el juego a los momentos extra escolares o al patio de recreo, si no que tenemos que incorporarlo al aula y que el chico encuentre placer en realizar la actividad escolar por ella misma y no por obtener la aprobación de padres o maestros<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> DELVAL, Juan. "Los juguetes", en: El desarrollo humano. p.p. 305-306. Antología Complementaria U. P. N. 1994 p.p 11.

H. E. Erickson (1997) señala que cuando encontremos algún tipo de problema en un alumno ya sea de conducta, aprendizaje, relación social, dependencia, etc., busquemos el porqué de ellos para poder ayudar, se ha visto en investigaciones que en la mayor parte de estos casos, la raíz de los problemas comienza por la influencia del medio familiar en el que el niño convive, es decir, el espacio natural, por otro lado, así como la madre y la familia son parte de ese medio ambiente, nosotros los docentes tenemos un papel que desempeñar en la vida de esos pequeños. Por lo tanto se requiere que abramos espacios de tiempo y lugar en juegos de su interés, espontáneos, activos y así se podrán aminorar sus problemas.

### **C. Planteamiento de la idea innovadora.**

La escuela es el lugar en donde es más necesaria la capacidad de solucionar problemas, el docente es el que propicia el desarrollo de estrategias para la solución de los problemas. Un recurso que en los últimos tiempos va ganando terreno en la solución de problemas es el juego. Vale la pena mencionar aquí las acertadas palabras de Vygotsky (1932) cuando señala que el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica y afirma que puede considerarse el juego como una actividad capital que determina el desarrollo del niño.



Autores han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano.

A. S. Makarenko (1958) expresa que el juego tiene un valor fundamental en la vida del niño, tiene el mismo valor que para los adultos la actividad, el trabajo, los servicios que prestan. De cómo se manifieste el niño en el juego, depende mucho su actitud como trabajador en el futuro, por eso su educación tiene lugar ante todo en el juego.

La idea que se plantea como innovadora es: El juego como recurso del proceso educativo y de desarrollo integral del niño.

Esta idea tiene como finalidad precisar la importancia del juego no sólo como una estrategia didáctica para el logro o el desarrollo de los contenidos programáticos; sino como un elemento del proceso evolutivo del niño que promueve la libertad, la socialización y la autoestima, además de hacer efectivo en la institución el derecho al juego, que es un derecho consignado en el séptimo principio de la declaración de los Derechos del Niño. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

Para ello es necesario dejar espacio al niño, no superponérsele, permitir que haga sus experiencias; se le puede defraudar comandando todas sus opciones, programando sus aprendizajes para que vea, sienta y haga solamente lo que nosotros consideramos necesario, en el modo y el momento oportuno; un espacio de libertad que contemple la posibilidad de experimentar la actividad creativa y la elaboración simbólica del niño.

Además aceptar y construir un espacio de juego como el señalado significa ayudar al niño a crecer y favorecer las posibilidades de un terreno más rico de encuentro, de reconocimiento, de cosa compartida y de acuerdo incluso fuera del juego.

Se advierte claramente la necesidad de trazar un espacio natural de interacción dentro del cual puede desarrollarse, para ventaja de todos, el juego y el aprendizaje, que podemos encontrarnos con frecuencia salones de clase en donde los niños estén alegremente jugando, que los maestros estemos confiados porque sabemos a donde se están dirigiendo los niños con su juego y en fin, que podemos innovar nuestra práctica docente mediante la comprensión de la problemática y el conocimiento de elementos teóricos, metodológicos y didácticos sobre el juego, abriéndose de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo integral y adecuado del juego.

#### **D. Las condiciones del entorno y los sujetos implicados.**

Actualmente realizo mi labor docente en la Escuela Primaria Oficial "Club de Leones 2601" Turno vespertino del sistema estatal adscrita a la Zona 26 de esta ciudad de Chihuahua, ubicada en la calle 49ª y Aldama en la colonia Arquitectos. Esta institución presta sus servicios públicos desde 1956 y tradicionalmente los alumnos que asisten al turno matutino son los que viven en las calles más próximas y al turno vespertino asisten niños que viven más lejos, que provienen de las colonias periféricas de ese sector como el Cerro Prieto, la Popular, La Rubén Jaramillo, Robinson y otros que habitan en las faldas del Cerro Coronel.

A partir de 1980 la población escolar disminuyó y de 12 grupos que trabajan en el turno vespertino, sólo se llegaron a sostener 6 grupos, uno de cada grado, en la actualidad todavía contamos con ellos, con una inscripción promedio de 20 niños por grupo y tanto maestros como padres de familia unimos esfuerzos por sacar adelante a nuestros alumnos.

En el aspecto social podemos decir que un elevado porcentaje del alumnado no cuenta satisfactoriamente con un nivel de habitación de servicios como lo es el agua, el pavimento, colector de basura y teléfono.

En las relaciones interpersonales que se dan entre los niños notamos ciertos disvalores, falta de respeto, etc., pareciera que el barrio se instalara

por un momento en la escuela, aún con su manera de vivir gran parte de los padres de familia se preocupan por mandar a sus hijos a la escuela, ellos muestran confianza de que precisamente nos esforzamos por comprender y atender lo mejor posible a sus hijos, lo cual fortalece la relación.

De hecho en el medio social donde se desenvuelven nuestros alumnos es bastante áspero en el sentido de que ven ya sea en sus familias o en su barrio drogadicción, alcoholismo, pleitos, maltrato, etc., que también escuchan bastantes palabras inadecuadas o groserías y una vez que están en la escuela ellos reproducen lo que ven en su comunidad. Creemos que lo importante es recibir a estos niños y brindarles una estancia agradable, donde su aprendizaje sea significativo con el objeto de que sean más críticos y capaces de actuar con prudencia en situaciones adversas, de aquí nuestro interés por buscar alternativas que impacten en las interacciones donde aprenden a relacionarse con mayor civilidad con el propósito de que trascienda hasta sus hogares y al medio donde habitan.

En el aspecto económico las actividades que desempeñan los padres de familia y que determinan la posibilidad del niño en cuanto a la satisfacción de sus necesidades básicas y lo que se refiere a materiales escolares, tenemos que aproximadamente el 70% perciben un ingreso mínimo o eventual, la actividad que realizan es la de obreros, maquiladoras, empleados y subempleados, el otro 30% vive en poco más posibilitado económicamente,

aunque como es sabido por todos, la situación tiende a limitar el poder adquisitivo de manera general y se acentúa en las clases bajas. (estudio socio-económico, 1996).

Por otro lado el nivel económico del maestro propicia a comprometerse en desempeñar una labor no docente o a saturarse de horas de trabajo con otra plaza, etc. lo cual trasciende tanto en su estado anímico como en el desarrollo de su quehacer bajo algunas excepciones.

En nuestro centro de trabajo somos 6 docentes, el Director, 2 maestros especiales, de educación física, música y un trabajador manual, de los diez, siete prestan sus servicio en otro turno aparte y para tres es la única fuente de ingreso.

Otro factor económico es el de la institución, en nuestra escuela Gobierno del Estado cumple con el pago del personal, servicios de agua y luz, en ocasiones nos proporcionan gises, borradores, diarios, franela y poco material de limpieza, los demás gastos como es el teléfono, mantenimiento del inmueble, vidrios, pintura, baños, bebederos, etc., los cubrimos entre ambos turnos. El estar realizando actividades con los padres de familia, con los alumnos, inclusive entre los maestros como es la tienda escolar, implica tiempo y dedicación que de alguna manera le quitamos a las clases y a momentos que se pudieran utilizar para la organización de la propia escuela;

por ello creemos que el aspecto económico afecta en mucho de sus sentidos a la idea de una calidad en la Educación.

El ambiente político nos muestra mediante el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa, el aspecto que hace mención a la calidad y bajo esta perspectiva en nuestro centro de trabajo aspiramos y ponemos empeño por sacar adelante este proyecto, básicamente por brindarles a nuestros alumnos una formación eficiente y para ofrecerles lo mejor de nosotros como educadores, por otro lado el Gobierno del Estado actual y otros organismos como la Coordinación de Investigación y Desarrollo Académico (ClyDA), han promocionado el Plan Estratégico del Sector Educativo de Chihuahua (PESEECH) 1997-2005 con el propósito de generar proyectos colectivos escolares que surjan desde los mismos centros escolares, donde se reúnan miembros de la comunidad educativa, analicen problemas que les atañen y desarrollen alternativas y estrategias juntos para enfrentar la problemática que hayan concensado.

En nuestro centro escolar llevamos un gran avance, nos hemos reunido en varias ocasiones y la problemática que hemos señalado tanto docentes, padres de familia y alumnos es la falta de valores en el medio donde los niños se desenvuelven, no cuentan con buenos modelos en su entorno y en la escuela la enseñanza de ellos ha ido perdiendo terreno, por tal motivo creo que la presente alternativa encuadra muy bien, y va más allá de sus

propósitos originales, es decir, el tratar cuestiones de comportamiento dentro de ese espacio compartido, destacando el respeto, la tolerancia, la justicia, la cordura, la responsabilidad, la honradez, la democracia, la autonomía, la amistad, la solidaridad y la sana convivencia en las interacciones.

Nuestra política a nivel de institución escolar es contar con más alumnado y hacer propaganda a la escuela no sólo con anuncios y proselitismo, sino además con el trabajo de cada uno de los que laboramos aquí, que los niños y padres de familia difundan en el sector sus experiencias y que éstas hablen por si solas, estamos totalmente en la postura de brindarles un servicio profesional y ayuda personal a nuestro alcance, hacemos lo posible por retener a alumnos que por causas familiares tratan de desertar, en los últimos 3 años la inscripción ha ido creciendo aunque en mínimo porcentaje pero de manera gradual. En consecuencia creemos que con el desarrollo de este proyecto en su aplicación repercute y trasciende de la escuela a la comunidad y a la familia y en esta medida pretender cubrir las expectativas de nuestros alumnos y comunidad escolar en general.

La cultura de la comunidad es que en la escuela se encuentran los espacios propicios para el desarrollo y educación de los niños, donde además se cumple con la obligatoriedad de la educación por parte de los padres y del Estado. Si bien es cierto hace años no se contaba con las oportunidades actuales que los niños tienen de cursar su educación básica,

también es cierto que el nivel cultural de los padres de familia por lo general no cuentan con estudios superiores y profesionales, unos sólo terminaron la primaria y otros cuantos la secundaria y la mitad aproximadamente no concluyeron su educación básica, por tanto el nivel cultural es bajo, no propician en la cultura de sus hijos actividades extraescolares, como por ejemplo visitas a museos, a bibliotecas, casa de cultura, teatros, cines, salas de exposiciones, conciertos, etc., sin dejar a un lado la influencia del aspecto económico. Los patrones culturales a los que tienen fácil acceso es la radio, la televisión, y en sí a la vida cotidiana de su barrio donde habitan.

La cultura del equipo de trabajo de la institución es alentador, pues de los 6 maestros de grupo, los 6 contamos o estamos realizando estudios de docencia a nivel licenciatura y uno de ellos a nivel maestría, lo cual nos muestra que tenemos la apreciación y aspiramos a desempeñar una labor docente de calidad, la gran mayoría tenemos total disposición al trabajo y a realizar aportaciones de formas de trabajo.

Así que para el desarrollo de este proyecto se considera esa disposición del personal tanto para su aplicación como para su evaluación, sabemos que con la recuperación de nuestra experiencia y creatividad, así como de los elementos teóricos y pedagógicos logremos transformar realmente nuestra práctica docente, estamos conscientes de que un maestro



bien preparado, es muy posible que pueda ofrecer mejores beneficios en la formación de sus alumnos.

## CAPÍTULO II

# CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA Y SU REALIZACIÓN CON LA TEORÍA PEDAGÓGICA Y MULTIDISCIPLINARIA.

### A. Teorías sobre el juego.

La temática planteada es reconocer y comprender mejor la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño así como coadyuvar a impulsarlo en los espacios escolares y en la organización interna de la escuela. Desde vertientes psicológicas, sociológicas y pedagógicas se muestran diversos enfoques clásicos y contemporáneos que explican la naturaleza del juego. Interesa destacar sus implicaciones en el desarrollo humano y específico del niño; de modo que este conjunto teórico nos permita incidir a través de distintas estrategias, posibilidades de operacionalizar el juego en el aula y en los patios de la escuela donde realmente se considere una actividad privilegiada.

Nos aventuraremos a indagar a través de las teorías definiciones de "juego", con el fin de contar con distintas referentes que nos permitan enriquecer nuestra postura conceptual.

### 1. Teorías clásicas.

Tratar de definir con precisión qué es el juego resulta una tarea extremadamente ardua, existen varias definiciones de juego que hasta el momento no se ha podido encontrar una sola que lo defina, por lo tanto para hablar sobre lo que es el juego resulta obligado citar a teóricos que escribieron sus reflexiones desde fines del siglo pasado e inicios del presente lo que nos podría despertar el interés por la forma como ha evolucionado a través del tiempo el concepto sobre "el juego" y su utilización pedagógica.

J. Huizinga define el juego como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin es sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente"<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> HUIZINGA, J. "El concepto de jugar y sus expresiones", en: Homo Ludens, p.p 43-62. El juego. Antología Complementaria. U. P. N. 1994 p.p 12.

Resulta muy fácil reconocer la actividad del juego y sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando y cuándo está realizando otro tipo de actividad, decimos que los niños juegan cuando están haciendo de mamá o de médicos, cuando construyen un castillo con bloques o cuando las niñas saltan sobre una de sus piernas dentro de un rectángulo dibujado en el suelo, empujan una prenda de una casilla a otra y continúan brincando, también cuando el grupo de jóvenes juegan al fut-bol y ponen como porterías dos piedras.

El juego constituye una actividad importante (J. Delval, 1994) y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar por lo que hay que darles oportunidad a que lo hagan, aunque también se opone el juego y el trabajo y se le dice a los niños: basta de juegos, ahora tienes que ponerte a hacer las cosas que tienes pendientes. Lo que sí es evidente es que en el juego se encuentra un placer claro y que lo hacen por la satisfacción que les produce.

Opiniones de los primeros autores acerca del valor del juego en el desarrollo infantil y de su utilización desde el punto de vista educativo, han estado muy divididas. Muchos lo consideran como un mal inevitable al que debe prestarse la menor atención, tratar de que lo hagan lo menos posible.

Otros autores, sin embargo, han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera.

Desde el siglo XIX se realizaron diversos trabajos sobre los juegos y su utilización didáctica, pero después perdió importancia como objeto de estudio. A partir de los años setenta el juego ha vuelto a cobrar una gran importancia y hoy es un tema sobre el que se trabaja muy activamente.

Aspectos que caracterizan el significado del juego. (J. Delval 1994)

Friedrich Schiller (1759-1805) formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el Exceso de Energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros. El inglés Herbert Spencer (S:XIX) formuló con más claridad la teoría del exceso de energía. Y dice que los fines próximos son sus únicos fines y sirve para la conservación o al aumento de aptitudes.

Lazarus (S:XIX) formuló una teoría de relajación y sostiene que el juego sirve precisamente para la relajación, los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

Stanley Hall (1904) explica el juego mediante la teoría de la recapitulación según la cuál, el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades, como correr, lanzar piedras, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse.

Karl Gross (1899) teoría del preejercicio sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento en la cual el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. Los juegos motores permiten desarrollarse físicamente y los simbólicos prepararse para actividades de carácter social.

Jean Chateau. (1987) Clásico de la teoría sobre "el juego", considera que el niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico, precisa que el juego no constituye un fin en sí mismo, sino un medio eficaz para educar al niño.

¿Porqué juega el niño? El juego es serio, posee a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces conduce al agotamiento, no es una simple diversión, es mucho más. El niño que juega al médico se toma tan en serio que no puede admitir burlas.

Si observamos a un niño que juega, creo que la primera cosa que les llamará la atención será su seriedad, ya haga un pastel de arena, construya cubos, juegue al soldado defensor de su país, verán en su rostro que entrega todo su espíritu al asunto de que se trata y está tan absorbido como lo podríamos estar nosotros en las más serias investigaciones.

El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que se necesitan en la actividad adulta. Por sus aciertos en el juego, el niño afirma su ser, proclama su poder y su autonomía.

El juego es ante todo una prueba y por lo mismo, el niño busca un público y se gloria de todos sus aciertos, este deseo de hacerse valer se muestra ya en las muecas del nene, con mayor razón en alumnos de 6 ó 7 años a 10 ó 11, donde tienen preeminencia los juegos de proeza como saltar más lejos, lanzar una piedra a mayor distancia, etc...

El niño pues, busca en el juego una prueba que le permita afirmar su yo.

El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agrada por

sus aciertos lúdicos, de allí la importancia primordial del juego de nuestros niños.

## **2. Teorías cognoscitivas.**

En esta teoría se abordan básicamente tres autores, Piaget, Vygotski y Bruner, autores contemporáneos de muy reconocido prestigio, ellos nos muestran como se conforma el juego y cómo incide en el desarrollo humano con el objeto de clarificar las posturas con respecto al juego, las reglas y el lenguaje y puedan ser utilizados en la práctica educativa.

Piaget conceptualiza el juego como “una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse en la realidad, sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación”<sup>6</sup>

Así mismo presenta distintos tipos de juego donde lo conveniente es destacar sus características comunes, sus diferencias y su aparición. Esta clasificación recoge aspectos esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica en el niño, manifestando que el juego se realiza también con el lenguaje que así contribuye a ser adquirido.

---

<sup>6</sup> DELVAL, J. Op cit. p.p 291-293. Antología Básica. U. P. N. 1994.



Juego de Ejercicio: período sensorio-motor (sensación-movimiento) 0-2 años aproximadamente.

Consiste en repetir actividades típicas motoras, se realizan por el puro placer de ejercicio y sirven para consolidar lo adquirido, estas actividades fundamentalmente consisten en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor, es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos. Hacia el final de este período el niño empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos haciendo "como si" estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla.

Juego Simbólico: Dominante entre los 2-3 y los 6-7 años.

Período preoperatorio: Pensamiento simbólico; se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trazos de papel se convierten en dinero por ejemplo, la caja de cartón en un camión. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean: el médico, las maestras, el conductor, el comerciante; a profesiones u oficios y eso les ayuda a dominarlas.

Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Durante muchos años los niños van a realizar el juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongará hasta más tarde.

El Juego de Reglas: de los 6 años a la adolescencia.

Se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar.

Es necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, ni competencia, generalmente gana un individuo o un equipo, obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y la superación del egocentrismo.

Son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas, que definen el juego como las canicas, policías y ladrones, las escondidas, etc.

Piaget considera a el juego como un elemento importante en le desarrollo de la inteligencia. Al jugar el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de "lectura de la realidad" a partir de su propio y personal sistema de significados.

Si ignoramos las necesidades del niño y los motivos que los mueve a actuar, nunca podremos llegar a comprender su progreso. Vygotski Afirma

que el niño se desarrolla a través del juego además de satisfacer ciertas necesidades; por tanto la influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad.

Por otra parte, Vygotski le da importancia vital al lenguaje del infante porque por medio de éste puede definir los objetos y establecer de manera posterior los conceptos; de este modo a través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos y objetos, donde las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.

Así pues, el juego plantea demandas al niño constantemente. Generalmente, un niño se subordina a las reglas renunciando a algo que desea; la subordinación a una regla y la renuncia a una acción impulsiva inmediata constituyen los medios para alcanzar el máximo placer, el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo. Vygotsky asegura que el autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad, siendo estas características positivas de una persona para que sea aceptada socialmente.

Vygotski señala que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, que contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

De esta forma también los juegos se convierten en escenarios en los cuales se aprenden de forma relajada y agradable los valores morales, los pequeños detalles de la vida cotidiana, las emociones y el carácter de las personas.

Jerome Bruner por su parte comenta que vivimos una época en la que se está produciendo una convergencia de intereses respecto a la infancia donde para él, el desarrollo integral es lo más importante. Para quienes nos dedicamos al trabajo diario con niños, tiene una enorme relevancia renovar continuamente la forma de orientar la educación y el juego de los pequeños, es decir, en la formación de la comunidad infantil en donde se desarrolle la práctica cotidiana y, reformular y cambiar las actitudes que como docentes asumimos. El autor nos invita a organizar juegos de los grupos infantiles de forma que les ayudemos a desarrollar sus potencialidades y a vivir de un modo más pleno su vida.

En este sentido para Bruner. El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Los niños necesitan

combinar las ideas que tienen en la cabeza con las que tienen en las suyas sus compañeros, se trata sin duda de la sustancia, no sólo del juego, sino del pensamiento.

El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. Bruner opina que el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un medio para mejorar la inteligencia y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad, no es en realidad un juego.

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. El jugar permite al niño reducir errores. Incluso los obstáculos, que con frecuencia establecemos en el juego, nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos.

Bruner está convencido de que un juego más elaborado, más rico y más prolongado, da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido.

### **3. Teorías Psicoanalíticas.**

Los planteamientos que se señalan realizados por Erikson pueden ser

aplicables en el terreno educativo, hace relevancia del juego en la formación de la personalidad infantil, y añade que en la edad temprana es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara, lo que permite el niño extender su auto-esfera, y opina que a través del ojo con la mirada la madre transmite al pequeño preocupación, confianza, miedo, temor, amor, la ira, etc... en esta interacción se facilita el "núcleo del yo".

Al manifestar que el juego es fuente del potencial del hombre, agrega que a través de éste se puede ocupar del análisis de los fenómenos relacionados con él durante toda su vida. Es relevante hacer observaciones a los niños durante su juego, fijándonos por ejemplo en algún factor, inquietante de su vida.

Erikson sostiene que el juego es una función del yo en donde se sincronizan los procesos corporales y sociales con el sí mismo. Erikson hace señalamientos sobre el juego como una posibilidad natural para encontrar recreación y autocuración en la actividad lúdica, situación de poder ayudar al yo de un niño, a ayudarlo a sí mismo y pueden ayudarnos para aconsejar a los padres.

El juego del niño comienza y se centra en su propio cuerpo, el niño que juega avanza hacia nuevas etapas de dominio, es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de

situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planteamiento.

A través del juego es la medida auto-curativa más natural que ofrece la infancia, cuando la actitud lúdica es derrotada, a saber, cuando una emoción se vuelve muy intensa, obligando a una descarga inmediata en el juego. El fracaso está caracterizado por lo que cabe describir como una "desorganización del juego", es decir, la incapacidad repentina y completa o difusa y de lenta expansión, para jugar, unas pocas horas de juego pueden servir para informarnos sobre cuestiones que el niño nunca podría verbalizar.

B. Garvey (1983) maneja que el juego es instintivo y que su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta, menciona cinco características descriptivas como importantes para definir el juego.

1º. El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

2º. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros.

En términos utilitarios es inherentemente improductivo.

3°. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por quien lo practica.

4°. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

5°. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

El niño en el juego va ampliando dramáticamente el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

#### **4. Teorías sociológicas.**

Dentro de la postura sociológica se ubica a H. Heller (1977), ella comenta en cuanto a cómo se realiza el juego. Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia, "hay que saber perder" es la conocida norma del juego, y quien no la respeta, pasa por un aguafiestas. Si uno gana a un amigo al ajedrez, el hecho no tiene consecuencias reales, porque en realidad no le causa ningún daño.



Es cierto que el juego, además de las facultades, pone también en movimiento a menudo las pasiones. Sin embargo, la ausencia de consecuencias sigue siendo posible por la intervención de las formas normales de autocontrol.

La única moral del juego estriba en la observación de las reglas, y esto sólo en los juegos que las poseen. "Dejarnos perder, ya no es juego" dicen los niños. La ausencia de la responsabilidad en la esfera lúdica no impide que en el juego se manifieste también el carácter del hombre. Mediante el juego pueden ser puestas en movimiento todas las facultades humanas, jugar a alcanzarse requiere y desarrolla ante todo la destreza y la agilidad, la gallina ciega, la sagacidad, las adivinanzas, la lógica y la asociación. Dentro de las reglas todo es posible.

Para los niños, el juego es una forma de vida natural, una forma inconsciente de preparación para la vida. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo.

Esta autora realiza un análisis del juego desde tres perspectivas:

Juego de pura fantasía: La mayoría de los juegos infantiles son de este tipo, y sirven para la interiorización social. Con el crecimiento los juegos de fantasía no desaparecen, sino que asumen otras formas.

Juegos miméticos: La satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel. La forma más desarrollada de este juego es el teatro y bajo este aspecto mimético se constituye el punto de partida y el fundamento del arte.

Juego regulado: Tienen dos elementos característicos. Uno es que son en general juegos colectivos, deben estar implicados cierto número de participantes. El segundo elemento es su carácter competitivo; en ellos se puede ganar o perder, incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo, son por su naturaleza creadores de público, porque la posibilidad de ganar o perder, la tensión y la expectativa basan por sí solas para atraer la atención.

Por otra parte A. Reboredo explica al juego dentro de un espacio socio-político y opina que "jugar es ante todo, imaginar, cuando se utiliza por supuesto el juguete artesanal, ya que éste ayuda al desarrollo de la creatividad e ingenio por otra parte asegura que el juguete industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos"<sup>7</sup>.

Esta autora asegura que el juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el juguete industrial, mercancías que han convertido al juego

---

<sup>7</sup> REBOREDO, A. "El juego", en: Jugar es un acto político. p.p. 17-30 y 62-63. El juego. Antología Básica, U. P. N. 1994, p.p. 97.

en accesorio del mundo real. El juego colectivo es desplazado por formas individuales que tienen como eje el juguete industrial, que no es sino una mercancía más. Ella misma resalta la diferencia entre ambos juguetes:

### **Juguete industrial**

\*Limita cada vez con mayor perfección las figuras del mundo real y se centra en la reproducción como maqueta del cúmulo de aparatos tecnológicos.

\*Todo lo que existe y es en las metrópolis neocoloniales es transferido, por medio del juguete industrial al juego.

\*El juguete industrial es ante todo, producto de las culturas dominantes. No es creación del tercer mundo. Es una creación imperialista, en el está implícita la filosofía, la ética, las costumbres, la forma de mirarse y mirar a los demás pueblos de los países que los producen.

\*Crea la ficción de una apropiación de poder, de una participación social simbólica.

\*Gran cantidad de ellos fomentan el individualismo.

### **Juguete artesanal**

- Ha sido sustituido por el juguete industrial.
- Ayuda al desarrollo de la creatividad, del ingenio y habilidades de otros tiempos.

Jugar es, ante todo, imaginar.

El juego por mandato no es juego: se caracteriza en forma general, por una gratitud de actos que lo sitúan fuera de lo utilitario. La importancia del juego con o sin apoyo de juguetes ha sido destacada dentro de algunas áreas de las ciencias humanas. Para este autor no existen dudas respecto el papel fundamental del juego en la educación. El juego integra actividades de percepción, actividades sensorio motoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

### **B. Comprensión social del juego en la educación escolar.**

La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general, tanto para posibilitar la indagación en su propio pensamiento como el dominio sobre la acción. Jugar no es estudiar ni

trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y comprender el mundo social que le rodea. Cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyo del comportamiento espontáneo, deberá contemplar su naturaleza y su contenido, el diálogo que los niños realizan mientras juegan, estará lleno de secuencias lógicas de razonamiento donde reproducen papeles sociales, escenas de la vida cotidiana, por ejemplo. En este sentido el juego infantil es un aliado sobre la práctica educativa en la medida que se construyan nuevos conocimientos y se rectifiquen errores conceptuales de forma sencilla y segura. El juego espontáneo es el escenario privilegiado del aprendizaje infantil, por tanto, aprender a utilizar esta plataforma puede ser muy interesante para el profesor que se plantee potenciar el progreso natural de desarrollo cognitivo, afectivo y socioemocional de los niños.

### **1. El juego y su importancia pedagógica.**

El problema de a qué juega el niño, cómo juega y qué se le enseña a jugar es de gran actualidad. Zhukavskaia (1987) considera la actividad lúdica como un medio de educación que contribuye al desarrollo infantil pero ante todo a la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo y el sentido de la amistad. Además destaca que la utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla. No podemos pasar por alto el hecho real de que en algunos

círculos infantiles los niños juegan poco. Este fenómeno todavía ocurre lamentablemente a pesar de que en los textos de pedagogía y psicología se analiza de un modo detallado el juego como la actividad rectora en la edad escolar.

En los juegos hay además amplias posibilidades para educar en los niños el sentido del cuidado hacia los juguetes y el respeto a sus compañeros. Así los problemas y discusiones que se suscitan entre los niños en el proceso del juego contribuyen a la ampliación del horizonte de los mismos.

Al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos de los niños, contribuimos a que la curiosidad infantil se convierta en el afán de saber, a la educación de la capacidad de observación, de la ingeniosidad, al desarrollo de la imaginación, de la memoria, del lenguaje y a la formación de la personalidad.

Los criterios de un buen juego son: La presencia en él de un contenido moral e intelectual a desarrollar, el desarrollo de la imaginación y la creación, la benevolencia en las interrelaciones y la satisfacción que produce el tener conciencia de las propias fuerzas.

## 2. El juego, el niño y el adulto.

El juego cumple una función biológica en el sentido de que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien, (Piaget, 1946). En el juego los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa, por tanto, el juego es parte íntegra de la naturaleza del sujeto.

El juego es para el niño su auténtica vida, por tanto organizar de forma razonable el juego, influye positivamente sobre la vida de los niños lo que significa educarlos correctamente.

Los adultos especialmente los educadores, tienen tendencias a clasificar las actividades humanas en "trabajo" y "juego", como si las dos se excluyeran mutuamente. La situación ideal para aprender es aquella en que la actividad es tan agradable, que el que aprende la considera a la vez "trabajo" y "juego".

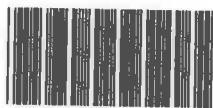
En este sentido los adultos deberíamos incitar a los niños a utilizar su iniciativa e inteligencia en la manipulación activa de su entorno donde el juego espontáneo de los niños sea el contexto para este uso. Además como educadores y pedagogos debemos jugar un poco con ellos. Si sólo nos limitamos a enseñar, a exigir, a insistir, seremos una fuerza extraña, puede que sea útil pero no familiar. Debo jugar un poco, y exigirles a todos mis

colegas que hagan lo mismo, debemos participar gustosamente en sus juegos, dirigir con tacto el desarrollo del juego, las interrelaciones de los jugadores, sin reprimir la iniciativa de los niños. Un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal para los niños, lo cual permite pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico.

La sensibilidad hacia los sentimientos de un niño conduce a la larga a una mejor relación niño-adulto donde el juego juega un papel preponderante.

Es entonces este elemento de la actitud y de la actividad del adulto respecto al juego del niño lo que se convierte en un aspecto esencial y frecuentemente descuidado. Los niños aprecian más que los adultos, ya sea sus padres o los profesores juegan con ellos, que tener juguetes extremadamente sofisticados con los cuáles se puedan hacer pocas cosas y que se acumularán en las estanterías o en los armarios. A veces sólo son el testimonio de que se trata de conseguir el cariño del niño proporcionándole objetos caros en lugar de afecto y atención. (Delval 1991)

Por otro lado cabe señalar que la psicología genética ha estudiado el nivel de desarrollo operatorio del niño y ha puesto de relieve la existencia de unos estadios que, con algunas fluctuaciones de los márgenes de edad, son relativamente universales en su orden de aparición. En nuestra escuela





primaria atendemos aproximadamente a 120 alumnos y por las características que nos señalan los estadios del desarrollo según J. Piaget ellos se encuentran en el (período de las operaciones concretas). A los cuáles corresponde una forma de organización mental, una estructura intelectual que se traduce en unas determinadas posibilidades de razonamiento y aprendizaje a partir de la experiencia.

Este período señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento, el niño ya sabe descentrar, lo que tiene sus efectos tanto en el plano cognitivo como en el afectivo o moral. Pero las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan a la realidad susceptible de ser manipulada, o cuando existe la posibilidad de recurrir a una representación suficientemente viva. Todavía no puede razonar fundándose exclusivamente en enunciados puramente verbales, y mucho menos sobre hipótesis. El pensamiento del niño se objetiva en gran parte al intercambio social.

En esta edad, el niño no sólo es objeto receptivo de transmisión de la información lingüístico-cultural en sentido único. Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos y especialmente entre los mismos niños. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación. Analiza el cambio en el juego, en las actividades de grupo y en las relaciones verbales.

Los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo, pasando de la actividad individual aislada a ser una conducta de cooperación, los intercambios de palabras señalan la capacidad de descentralización, un tipo de conversación "consigo mismo", que al estar en grupo (monólogo colectivo) se transforman en diálogo o en una auténtica discusión.

### **3. Formación integral y armónica del educando.**

Se afirma que la tarea de la educación consiste en desarrollar plenamente la personalidad humana (Derivación del Artículo 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos).

Piaget (1974) destaca que la educación consiste en formar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de reciprocidad que la hace legítima para ellos mismos.

Sin embargo para muchos padres y maestros la educación significa ser capaces de decir el alfabeto, reconocer las letras, contar y hacer aritmética; memorizar detalladamente fecha y acontecimientos históricos, desarrollar habilidades técnicas y en fin, darle mayor relevancia al aspecto cognitivo.

Casi siempre cuando nos referimos a la educación infantil, es frecuente que utilicemos conceptos de desarrollo, desenvolvimiento, formación integral del educando, educación integral; además se enfatiza en que ésta debe ser armónica y son de tal forma importantes, que el Artículo Tercero Constitucional precisa: "La educación que imparta el Estado – Federación. Estados, Municipios; tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano: y en el plan y programas de estudio de educación primaria (1993), se contempla entre los objetivos de la educación, la formación integral de los alumnos.

Paul Robin (1985) considera que no hay cosa que se preste menos que la educación integral a ser reducida a un manual redactado a priori. No hay extracto de nociones que, aprendidas de memoria como un catecismo y recitadas sin equivocación, pueda ser considerado como sistema de educación integral.

La palabra "integral", aplicada a la educación, comprende tres calificativos: física, intelectual y moral e indica además las relaciones continuas entre estas tres divisiones.

La educación integral no es en manera alguna la acumulación forzada de un número infinito de nociones sobre todas las cosas, es la cultura, el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano, salud, vigor,

belleza, inteligencia y bondad, despreciando las concepciones metafísicas puramente basadas sobre la imaginación o el sentimiento. La gran ciencia de los educadores integrales consiste en saber que saben poco, pero lo que saben lo saben de veras; están en la verdadera vía de los descubrimientos y avanzan por ella con toda seguridad.

Juan Delval (1991) manifiesta que la escuela no puede entonces limitarse a transmitir informaciones concretas o a crear habilidades determinadas, sino que tiene que impulsar también ese desarrollo general del individuo. La educación debe contribuir al desarrollo y no producirse independientemente o incluso en contra de este.

El niño tiene unas necesidades de jugar, de relacionarse con los demás, de construir explicaciones sobre lo que sucede y darle sentido que frecuentemente la escuela desconoce, los cambios sociales han producido muchos desarreglos que la educación puede tratar de contrarrestar.

#### **4. La formación docente en el juego.**

La formación de los docentes en lo concerniente al juego, necesita que primero se entienda qué es el juego y en otro momento se pueda iniciar la transformación de la educación.

J. Leif y L. Brunelle (1978) señalan que para preparar a los docentes para una plena y total reintroducción del juego en la escuela requiere ante todo de iniciarlos en una observación cuyo objetivo será comprender más que transformar. Es indispensable hacer de ellos adultos que sepan jugar.

Los niños de hoy están a punto de no creer sino en los maestros que todavía saben jugar. Por ello, para el éxito de la empresa son indispensables maestros que sepan jugar. El juego puede permitir a los educadores alcanzar lo que nos parece el hecho cardinal de la conversión pedagógica: la constitución de estructuras de desarrollo comunes a docentes y educandos.

Así mismo, en la formación de un personal de cierta escuela se incluirá además de los docentes, al trabajador manual, al director, etc. Esta formación del personal de ayuda se puede hacer principalmente a través de comunicaciones informales.

Un buen profesor debe tener las siguientes características: (Kamii y De Vries; 1991).

- 1) Está centrado en el niño.
- 2) Se lleva bien con los niños.
- 3) Lleva la clase como si fuera sola (sin tensiones).

Por centrado en el niño entendemos una actitud caracterizada por un continuo conocimiento de las necesidades y un continuo esfuerzo por actuar de forma que se faciliten las cosas desde el punto de vista del niño. El profesor centrado en el niño, no debería leer el periódico ni charlar con otro adulto en clase ni en el patio de recreo. Ignora las visitas para unirse al juego de los niños. Al buen educador le gusta la compañía de los niños y se lleva bien con ellos, estableciendo una comunicación que engendra confianza. Con seguridad y confianza en sí mismo, el educador respeta a los niños como seres individuales, con sentimientos, ideas y deseos únicos. No es autoritario o distante con los niños, sino que se comunica de forma honrada, directa y sin falsedad. Comunica las normas necesarias para proteger los derechos individuales y evitar conflictos. No queremos decir con esto que nunca haya conflictos en una clase por muy bien llevada que esté; el profesor ayuda a los niños a utilizar las situaciones de dificultades interpersonales para desarrollar su capacidad de resolver sus problemas por sí mismos.

Sólo la formación tiene éxito cuando el profesor toma parte activa en construir su estilo particular e iniciativa de cambio mediante la crítica a su propia forma de actuar.

### **C. Respuestas de los profesores al problema.**

Muchos compañeros y amigos maestros manifestamos por experiencia

propia y de análisis del diario vivir que uno de los cambios más discontinuos y fuertes en el trayecto de la vida escolar de los alumnos y en la práctica es el que se observa entre los niveles de pre-escolar a primaria, es decir, que cuando dejamos la primaria para ingresar a secundaria, o de secundaria a bachillerato, etc... el cambio de medio escolar que se vive no es tan marcado como el primero. Lo cual nos puede conducir a hacer un análisis de ambos programas, a sus objetivos y enfoques, pero de qué serviría encontrar que realmente existe continuidad entre ambos cuando los maestros estamos del lado de transmitir mensajes al grupo de los educandos, en controlar la adquisición y la memorización de conocimientos, y nuestras prácticas las desarrollamos mediante un directivismo excesivo a causa de los contenidos programáticos donde forzosamente los intereses y características de los niños no tienen cabida.

En una entrevista que se realizó al personal de la escuela Club de Leones 2601 turno vespertino (Apéndice1) con el fin de conocer sus respuestas al problema en cuanto a la percepción del juego en la escuela se obtuvo que para los compañeros maestros el juego es una fiel expresión del desarrollo humano, es la actividad propia del niño, cumpliendo con una función liberadora y catalizadora de sus energías, es una forma de distracción y aprendizaje, es una aportación que el niño hace de la realidad que lo rodea y a través de él, el niño está socializándose, un aprendizaje envuelto con la diversión. Además el juego es una actividad de tipo recreativa donde a través

de éste podemos mostrar nuestra personalidad, nos dejamos ver como somos realmente, es decir, nuestro carácter, habilidades, destrezas, estado de ánimo, intereses, conocimientos, madurez, ideas, creatividad, así como también defectos, debilidades, traumas y tipo de relacionarnos con los demás.

En nuestra escuela cuando los docentes llegamos a utilizar el juego, su uso ha predominado para el aprendizaje de lo académico, de acuerdo al propósito que se tenga, como motivación, para la enseñanza de contenidos escolares, cuando los niños se ven fastidiados, cuando el grupo está apático en clase o sin interés y de acuerdo a las necesidades que existen en la planeación, así mismo, señalamos que al emplearlo se observa que a los niños les agrada mucho, que se relajan, se divierten, se motivan, que se queda mejor reafirmando o aprendiendo el objetivo de aprendizaje de acuerdo al programa. Además señalamos que las ventajas de usarlo es que favorece el aprendizaje, que se abre la comunicación entre los miembros del grupo incluyendo al maestro, la socialización, integración, confianza e inclusive cariño.

Bajo estas premisas, el juego del niño en el ámbito escolar, tendrá que ser redimensionado por vertientes que incidan en el juego, como elemento vital de la procreación del niño, por lo tanto se requiere de un nuevo tipo de maestro, íntegro y no parcializado. El maestro debe ser consiente de que el



niño necesita recuperar espacios en la escuela para la manifestación y el cuestionamiento de las ideas, tanto de las propias como de aquellas que se le imponen, y uno de estos espacios vitales es el juego.

El docente debe empezar desde ahora a la ejecución de una autoanálisis de su diaria tarea y en ese proceso, debe interrogarse si ha contribuido a la formación del niño como un ser íntegro, o bien si ha cavado en pos de la automatización del educando, si ha propiciado la liberación o el enajenamiento, si ha insistido en “domesticar” a sus educandos o los ha invitado a descubrir la realidad en forma crítica. En fin debe cuestionarse si ha utilizado el juego como expresión de libertad, o ha impuesto los márgenes de ella a sus educandos empobreciendo sus ideas y su capacidad de imaginación, contradiciendo la esperanza de la sociedad que anhela de las nuevas generaciones, algo más que una imitación: un enriquecimiento.

#### **D. Elección del tipo de proyecto apropiado al problema docente.**

Para atender de mejor manera la complejidad de la práctica docente, así como a los problemas que se dan en ella, se ha convenido delimitarla en tres grandes dimensiones que nos permitan pensar en proyectos que estén acordes al objeto de estudio que se plantea.

Las dimensiones de la práctica docente son recortes que permiten analizar o ubicar los problemas que se presentan en la docencia, los cuáles son :

- De contenidos escolares.
- De gestión escolar.
- Pedagógica.

De esta manera al analizar las anteriores dimensiones y examinarlas, se ha encontrado que el problema docente planteado pone énfasis en la dimensión pedagógica la cuál comprende entre otros problemas:

- Los sujetos de la educación a nivel del aula:

Aquí se analizan problemas que tienen que ver con los aprendizajes y desarrollo de los niños; ya sea sobre el desarrollo integral de su personalidad o en sus distintas esferas: afectiva, cognoscitiva, psicomotora, social; por ejemplo las amistades infantiles y el aprendizaje.

En el mismo sentido hay problemas y estudios sobre el profesor y los padres de familia, sus interacciones con relación al aprendizaje y desarrollo de los niños.

- Los problemas de los procesos que se dan en la educación a nivel de grupo escolar y que no se centran en los contenidos escolares como: estudios sobre los problemas afectivos, los procesos grupales, etc.
- La gestión escolar a nivel de salón de clases: la utilización del espacio del salón de clases, el horario, el ambiente del aula, etc.
- Lo socioeducativo y la práctica docente, el colectivo escolar, las clases y en fin. Los diversos problemas que no ponen énfasis ni en los contenidos escolares, ni en la gestión escolar a nivel de institución.

De esta forma, los proyectos que se proponen hay que considerarlos como orientaciones generales que podemos adecuar conforme al problema docente.

En el caso particular se decide la elección del proyecto pedagógico de acción-docente (Marcos Daniel Arias, 1995); el cuál es el apropiado al tema en estudio ya que pone énfasis en la dimensión pedagógica.

Es proyecto pedagógico, en cuanto que pretende con su desarrollo favorecer la formación tanto de los alumnos a quien va dirigido como la de

los profesores; porque en su realización pone énfasis en buscar una educación de calidad para ambos, con miras a ofrecer a los educandos no sólo información o instrucción, sino una formación mas integral, más pedagógica.

En estos términos, el proyecto pedagógico de acción – docente ofrece una alternativa al problema significativo para los alumnos, profesores y comunidad escolar y se lleva a cabo en la práctica docente propia.

Además, aquí es deseable que se involucren algunos elementos más o incluso todos los profesores de la escuela a través de las sesiones del consejo técnico y algunos o todos los padres de familia del grupo de los alumnos, incluso puede ser que sólo participe el estudiante – profesor con sus alumnos. El criterio no es que a mayor número de personas involucradas sea mejor el proyecto, sino que los participantes se organicen bien y se comprometan a llevarlo a cabo aunque sean pocos.

Por esto, al pensar en la alternativa de solución, en los objetivos y propósitos, en el plan de acción, en los criterios a evaluar, etc., los cuáles se describen en el capítulo siguiente, están íntimamente relacionados y enfocados hacia las características y criterios de este tipo de proyecto pedagógico de acción docente.

Además cabe señalar que en un momento dado, cualquiera de los tipos de proyecto que se proponen, pueden tocar otras dimensiones, es decir son multidimensionales, pero este en específico hace énfasis en lo pedagógico.

## CAPÍTULO III

### UNA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.

#### **A. Criterios y Características de la innovación.**

Innovar nuestra práctica docente es pensar en ideas nuevas con miras a superar el problema, se trata de atreverse a pensar creativamente ideas que surgen de los saberes docentes y de nuestro proceso de formación.

Los criterios mínimos a los que se ha llegado para considerar algo como innovador de nuestra práctica docente son los siguientes:

- El cambio se considera desde los profesores principalmente en él, se realiza con la intención de innovar la práctica docente de los involucrados y no necesariamente la docencia en general.
- Los profesores tienen conciencia de la innovación, por lo que participan activamente en el proceso creativo.

- Es un proceso que tiende a la originalidad, es incierto, y en alguna medida imprevisible en sus resultados.
- Toma en cuenta toda la información disponible en el diagnóstico.
- Responde al problema docente que se plantea.
- La transformación toma en cuenta el saber del profesor, la tradición y la cultura pedagógica escolar.
- Es factible de realizarse, existen las condiciones académicas, laborales y materiales para llevarla a la práctica.
- Se considera que los resultados promoverá el cambio y la transformación de su docencia.
- Existe la innovación en cuanto a la forma como se trabajaba con anterioridad en la práctica docente, no en cuanto a innovar la pedagogía o las ciencias sociales.

Las características que consideramos pueden tener los proyectos de innovación docente son:

- Promover el cambio, la innovación y la superación de la práctica docente de los involucrados. A este respecto el proyecto es innovador porque los que participamos en el proceso, antes no habíamos concebido así este trabajo, es nuevo para nosotros, aunque quizás en otros espacios y tiempos se realice algo similar: es decir, en nuestra escuela o en nuestros grupos no habíamos dado al juego la importancia que tiene en el sentido de su uso educativo y de desarrollo integral del niño.
- Se construye por el colectivo escolar o grupo involucrado en el problema. Aquí la intención es invitar al colectivo escolar a que participen en el proyecto mediante discusiones, propuestas, sugerencias y sobre todo a vivir la experiencia en sus grupos y en la escuela.
- Con que se promueva el cambio en mi práctica docente es suficiente.
- Si es factible de realizarse. En este caso al realizar el diagnóstico y al analizar las respuestas de los profesores al problema, ellos mismos propusieron que se desarrollara este proyecto.
- Los participantes serán afines al proyecto. El tema es totalmente del agrado tanto de uno como docente como de los beneficiarios, nuestros alumnos.



Por lo anterior, el acto creativo nos propone siempre, como esencia la novedad, la cual debe desarrollarse en la educación escolar formal.

### **B. Planteamiento de la alternativa.**

Fundamentada en el cuerpo conceptual que se ha expuesto anteriormente, se plantea la formación de espacios de convivencia y recreación cultural para intervenir en el juego espontáneo incorporando a su vez el sentido social que el juego produce, dentro de los espacios cuyas características permiten ciertas formas naturales de aprender que tienen los niños y que de manera interactiva los realizan en sus juegos. Para la organización del espacio lúdico la idea es crear una ludoteca a la que puedan ir los niños por grupos para jugar a lo que quieran o establecer una zona de juego dentro de la clase si no pudiéramos trabajar en equipo con nuestros compañeros.

Así pues, el planteamiento de la alternativa de innovación que es una respuesta de calidad al problema docente es:

**La Ludoteca: Espacio de Convivencia y Recreación Cultural.**

Donde se aborda el juego como recurso del proceso educativo y de desarrollo integral del niño.

### 1. Qué es una Ludoteca.

El estado que guarda la situación escolar y profesional el ánimo de superarlos y las teorías sobre el juego contribuyen a concientizarnos y a sensibilizarnos en dedicar un espacio de tiempo y lugar donde nuestros niños puedan jugar con libertad, es decir la clase con ludoteca. Para nosotros el término es nuevo y su forma de abordarla en la práctica docente también.

O.A. Zapata (1989) conceptualiza la Ludoteca al lugar físico, por lo común cubierto, en donde cualquier niño puede obtener juguetes prestados y utilizarlos para jugar con otros niños, así como la posibilidad de contar con un orientador lúdico o maestro de juegos, que asesore y organice el desarrollo de los mismos. Las ludotecas por tanto, son instituciones cultu-recreativas, que utilizan el juego y el juguete como medio educativo, que permiten desarrollar la personalidad del niño y que están orientadas especialmente hacia éste y al adolescente<sup>8</sup>.

Para este autor, el juego libre y espontáneo dentro de la escuela se le puede agregar un segundo sentido y manejarlo como "juego aprendizaje", agrega que los maestros deben tratar de impulsar el juego como una forma esencial de formar una niñez alegre y sana; ya que para las mismas escuelas resulta esencial generar espacios de juegos organizados que cuenten con

---

<sup>8</sup> ZAPATA, O. A. "La ludoteca en la comunidad y en la escuela", en: El aprendizaje para el juego en la escuela primaria. p.p. 177-183. El juego. Antología Complementaria. U. P. N. 1994 p.p. 256.

juguets, patios con diferentes aparatos y juegos y material lúdico de todo tipo.

Luego; Inés Westphalen (1986) propone que los docentes logremos estas conceptualizaciones y a lo largo de la vida profesional se promueve la construcción de Ludotecas. Y de esta forma hacer efectivo ese derecho de los niños tan importante que es el DERECHO AL JUEGO. Y dice:

Describir una Ludoteca no es tarea fácil. Quizás valga la pena comenzar por decir lo que "no es": no es una juguetería, ni una escuela, ni tampoco una biblioteca de juegos y juguetes. Sin embargo, algunos elementos de todos estos lugares los podemos encontrar integrados en la Ludoteca activa.

La Ludoteca es un espacio donde los niños pueden jugar en libertad pero con ciertos límites claramente establecidos, límites marcados por el espacio de que se dispone, por la naturaleza de los juguetes y por el respeto a los otros usuarios.

No es un museo, los objetos que en ella se encuentran están vivos y hacer uso de ellos requiere no sólo de lugar, sino de tiempo.

La Ludoteca pretende sobre todo ser una espacio de juego libre donde el usuario sea el que decida con qué, con quién, por cuánto tiempo jugar, sin que estas decisiones causen asombro o fastidio, pues el juego permite el desarrollo natural y espontáneo de habilidades, perspectivas motoras e intelectuales<sup>9</sup>

#### Aspectos y condiciones generales para su funcionamiento.

<sup>9</sup> WESTPHALEN, Inés. "La ludoteca activa: una forma de jugar en serio", en: Conferencia en la V Jornada Docente 1986. p.p. 2-6. El juego. Antología básica. U. P. N. 1994, p.p. 366.

- En la ludoteca los juguetes no están a la venta, están al alcance de la mano y listos para ser utilizados.
- Debe contarse con el espacio necesario para jugar.
- Los juguetes deberán ser cuidadosamente seleccionados y variados.
- Cada quien elige la actividad que prefiere y la comparte con quien menos le conviene.
- Una biblioteca de juegos y juguetes. Sí pero el juego impone sus condiciones: es muy importante poder hablar, reír, moverse, siempre y cuando no se moleste a los demás usuarios.
- Ofrece un lugar donde poder jugar sin peligro, los juguetes necesarios y la posibilidad de jugar con otros niños.
- Brinda la oportunidad a niños sin recursos económicos, de tener acceso a juguetes de otra forma inalcanzables.
- Los juguetes serán un poco de todo, desde los llamados educativos hasta los más comerciales, juegos de construcción, algunos tradicionales, de mesa y ...libros.
- Cada quien elige según su propio criterio: según el antojo del momento, pero si el juguete deseado está en manos de otros niños en ese momento, tiene que esperar su turno.
- El maestro (ludotecario) estará sólo para ayudar, orientar o proponer discretamente algún juguete, recordando que la última palabra será siempre la del niño.

- Se encontrarán tres niveles de juego que nos señala PIAGET: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas. Los niños pueden presentar alguno de estos comportamientos.

Entre otros beneficios tenemos la certeza de que un niño que está viviendo con toda plenitud e intensidad las múltiples experiencias que le brinda un juego que lo involucra al punto de olvidar todo lo demás, está enriqueciendo todo su ser y fincando buenas bases para su futuro desarrollo.

#### Elementos de aprendizaje que ofrece una Ludoteca.

- La posibilidad de elección y el fortalecimiento de un criterio propio.
- La disciplina que impone un espacio compartido.
- Aprender a interrelacionarse con sus semejantes en una base igualitaria.
- Comprender y aceptar al otro como consecuencia de una personalidad y formación distinta a la nuestra.
- Satisfacer necesidades de exploración, manipulación y entendimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades.
- Ofrecer la posibilidad de conocer juegos nuevos, distintos, caros, desconocidos o sólo conocidos a través de los medios publicitarios.
- Ser un lugar privilegiado de estudio, sin descartar sus posibilidades de apoyo para la detección de dificultades o carencias, tanto emocionales como intelectuales, centro de terapia, etc.....

¿Entonces juego y aprendizaje totalmente libres en la LUDOTECA?

Por supuesto que NO. Ya hemos puntualizado en varias ocasiones las limitantes de la libertad.

Así, cada uno conoce el por qué de cada elección y de cada acción en el juego y esto se puede ver en la satisfacción producida por la tarea realizada.

Podemos inferir de ello que el verdadero aprendizaje se realiza cuando uno hace las cosas con placer. Por eso, la Ludoteca logra ese objetivo tan caro al campo educativo: enseñar divirtiéndose.

De ahí que el trabajo con Ludoteca pretenda ser un espacio de convivencia y recreación cultural en el sentido de que las ocupaciones llamadas recreativas sean actividades que puedan poseer a la vez las ventajas del juego y del aprendizaje en este aspecto se puede apreciar un verdadero trabajo y, a veces, pueden exigir esfuerzos intensos. Tales ocupaciones sólo coinciden con el juego en cuanto que se presentan como oportunidades de recreo.

La cultura, no en el sentido de ciencia, conocimiento, erudición, sino como esquema interpretativo de la realidad, donde las experiencias interiores y las del mundo exterior se ubican para elaborar una personal visión del

mundo; la cultura puede tener raíces en este espacio potencial que es espacio de juego y sobre todo espacio de elaboración simbólica.

La cultura y el juego, en este sentido, son un modo de administrar, elaborar, encontrar, inventar y recrear la realidad.

“El valor del crecimiento del juego consiste en ser un área en la que al mismo tiempo las vivencias se manifiestan y las funciones cognitivas y el pensamiento se ejercitan para referirse a la realidad en la forma cultural a la que el niño pertenece”<sup>10</sup>.

## **2. Las condiciones para abordar el espacio lúdico en la práctica escolar.**

Si queremos modificar la riqueza de la persona, en la educación del niño debemos cultivar atentamente este espacio de juego, (A., Peruca, 1987), esta dimensión de libertad en la que el contacto con el otro es la vía para extender la experiencia y para potenciar el devenir del YO.

El diálogo, la confrontación social y la elaboración de sentido son indispensables para que el niño puede afrontar el mundo y conocerse a sí

---

<sup>10</sup> PERUCA, Angela. “Dimensión lúdica y génesis de la relación”, en: Génesis y desarrollo de la relación educativa. p.p. 91-114. El juego. Antología Básica U. P. N. 1994 p.p. 243.

mismo, esta relación comprende los espacios de respeto junto con la posibilidad de encuentro, de significación y de entendimiento que ofrece la experiencia lúdica.

Es por ello que para intervenir didácticamente desde el juego hay que partir del principio de considerar al profesor como un ser humano creativo, cargado de intencionalidad y dispuesto a comprender una situación humana compleja, a jugar dentro de ella, mejorando la comprensión y el desarrollo del pensamiento en general y las ideas que en ella circulan, en particular.

El educador asumirá un papel para que la situación progrese hacia la comprensión de la situación por parte de todos los participantes y la potenciación de la creatividad, la reflexión y la acción útil y óptima por parte de cada uno dentro de una situación interactiva y comunicativa.

De ahí, que nuestro planteamiento prevea como relativamente inútil la planificación muy precisa y concreta, lo cual no significa que no haya que preparar la intervención.

La invitación a jugar debe efectivamente, dar lugar a una verdadera actividad lúdica y por tanto ha de ser considerada por los niños como una situación claramente distinta de la de trabajo. Nada más claro para el niño



que saber que hay un espacio y un tiempo para jugar en la escuela (Rosario Ortega, 1997).

Los materiales para el juego deben estar en ese espacio y su uso ser suficientemente flexible para que estén al servicio del juego y no al contrario, además deben ordenarse de manera funcional para que los niños puedan disponer libremente de ellos. Una norma general debe ser la de guardar lo que se haya utilizado y arreglar el espacio para otros niños y otra ocasión.

No conviene que sea interpretado como una recompensa para aquellos que terminan las tareas pronto, debe ser considerado por los niños como un tiempo de satisfacción.

#### Autogestión pedagógica y no directividad.

Una forma de asumir papeles entre los participantes al abordar la clase con LUDOTECA:

Seguramente los profesores nos preguntamos cómo organizar la clase, o sobre como poder influir para favorecer los propósitos que nos hemos planteado y contribuir realmente a que nuestros niños desarrollen sus capacidades al máximo en este nuevo espacio por lo cual será importante

definir claramente los roles en las interacciones de los participantes que aquí se proponen, lógicamente adecuados a la alternativa de innovación.

### Autogestión pedagógica.

Georges Lappasade (1986), al definir la autogestión pedagógica, dice que es un sistema de educación en el cuál el maestro renuncia a transmitir mensajes y define en consecuencia su intervención educativa a partir del actuar sobre el medio de la formación; y deja que los alumnos decidan los métodos y los programas de su aprendizaje.

De ahí que durante la clase con Ludoteca, el maestro debe dejar a los niños que decidan con qué van a jugar, cómo lo van a hacer y que ellos mismos realicen sus acuerdos, además puede negociar con el grupo la frecuencia de abrir el espacio o visitar la Ludoteca.

Primer Punto: El maestro encargado de la clase debe comunicar al grupo las condiciones generales para el funcionamiento de la Ludoteca a partir de la autogestión pedagógica. Espera que la clase se organice por sí misma, defina sus objetivos, su manera de trabajar, sus sistemas de regulación. Sin embargo, acepta participar en el trabajo en la medida que se le pida. El principio de la "solicitud" es esencial. Esto quiere decir, en la práctica, que puede informar, orientar siempre y cuando esto le sea solicitado.

Segundo Punto: Es indispensable que el maestro observe estrictamente el principio de solicitud, es decir, que no intervenga antes de que el grupo de niños haya logrado llegar a un acuerdo para formular una solicitud explícita. Estas vivencias no son necesariamente desfavorables, se consideran incluso como una etapa necesaria.

Tercer Punto: Al plantearse problemas de funcionamiento, se deben solucionar conflictos inter-personales. La solución de estos problemas dependerá de la adopción colectiva de decisiones.

Cuarto Punto: Si los niños solicitan al maestro propuestas respecto a la organización, deben ser verdaderamente propuestas. Es necesario evitar hacer propuestas que parezcan como "órdenes" o amenazas.

Quinto Punto: La intervención del maestro debe ser discreta, lo más breve posible. Es más útil proporcionar instrumentos de trabajo, como por ejemplo: al presentar un juego o juguete nuevo: que realizar discursos improvisados.

Deben realizarse prácticas ante el colectivo escolar de formación en el curso, de las cuales los maestros pudieran experimentar las formas de intervención.

### No directividad o no estructuración de la clase.

Carl Rogers citado por Michel Labrot (1988) establece la definición de no-directividad en la persona que abandona voluntariamente su poder y desea establecer una nueva forma de relaciones con aquellos de quienes se ocupa. En efecto deberá actuar e intervenir y no sólo oponerse, en ello hay dos nociones que componen esta no-directividad y que constituyen la condición primera de todo nuevo espacio. Son, por una parte, la de "aceptación incondicional", y por otra parte "la de congruencia". Se trata de dos nociones complementarias:

La aceptación incondicional trata de una forma de respeto de la personalidad y de la realidad del otro, que se opone a toda forma de autoritarismo o de manipulación, es decir, a toda acción que trata de cambiar a los demás por medio de la coacción. Lejos de ello, permite la auténtica influencia, es decir, la evolución positiva de los demás a partir de los estímulos que se les ofrecen. El principio de congruencia completa y corrige, en cierto modo, al primero. Afirma la necesidad de ser uno mismo ante los demás y ante sí mismo, sin vergüenza ni hipocresía. Esto significa que a veces podemos enojar o chocar con los otros, pero a condición de que el desacuerdo que se cause, permita a los demás tener la posibilidad de reaccionar y replicar.

En conclusión la autogestión pedagógica previene de los niños y consiste en que ellos pueden solicitar ayuda cuando lo consideren necesario, donde el educador se transforma en un consultante que se encuentra a disposición del grupo, y la no-directividad consiste en permitirles que se organicen para iniciar sus juegos por sí solos, es una actividad de respeto hacia su proceso de desarrollo natural.

### **C. Objetivo general:**

Que el profesor reflexione sobre las implicaciones del juego en el desarrollo del niño, en su incorporación a la educación, a fin de que él pueda innovar su trabajo cotidiano.

#### **1. Propósitos y metas concretas.**

Pretendemos ser una escuela generadora de oportunidades de desarrollo que estén acordes a las necesidades y características de los alumnos. Por tanto interesa promover espacios y situaciones de interés donde los niños pongan en juego sus talentos, capacidades e imaginación de manera natural, se desenvuelvan con quienes comparten el espacio dentro de un ambiente armónico basado en el respeto, la tolerancia, la justicia, la libertad, la amistad y la solidaridad, organicen de la manera que mejor creen conveniente y tomen decisiones entre ellos mismos para establecer

acuerdos. Así mismo favorecer en los niños aspectos cognitivos, físicos y socio-afectivos a partir del juego dentro de un entorno bien organizado para fortalecer las interacciones entre los miembros de la comunidad escolar.

Las metas concretas a alcanzar con la realización del proyecto son:

- Sensibilizar al colectivo sobre la importancia de incorporar el juego en el aula y el entorno escolar.
- Hacer uso de la flexibilidad del currículum para aplicar esta alternativa.
- Recuperar el valor del juego en teorías, modelos pedagógicos y en el contexto que nos permitan avanzar en este sentido para nuestro proceso de formación profesional.
- Enriquecer el juego en la cultura infantil.
- Favorecer el desarrollo integral de los niños, la autonomía e iniciativa en la toma de decisiones.
- Fortalecer en los niños la autoestima y confianza en sí mismo facilitando el acceso a un conjunto de posibilidades de juegos y juguetes.
- Promover la posibilidad de experimentar en este espacio la actividad creativa y la elaboración simbólica en el niño.
- Favorecer las posibilidades de un terreno más rico de encuentro, de reconocimiento, de cosa compartida y de acuerdo incluso fuera del juego.

#### **D. Factibilidad y Justificación.**

Para el planteamiento de la presente alternativa se consideraron las realidades del problema en la práctica docente y ciertamente no lo apreciamos como un problema, si no como un vacío en nuestras prácticas que genera una serie de múltiples estados problemáticos, por lo cuál el ánimo del colectivo escolar se ha venido intensificando y en la medida que nos hemos estado involucrando, también hemos venido realizando algunas propuestas y compromisos para que la alternativa tenga un alto grado de viabilidad en nuestra escuela, creemos que esto es uno de los principios fundamentales para acercarnos al éxito.

Tomando en cuenta los recursos disponibles y limitaciones en el marco de la situación para la aplicación de la alternativa, contamos con una aula disponible en la escuela y estamos en proceso para la obtención de juegos y juguetes propiciando la participación desde la Dirección de la escuela, los docentes, trabajador manual y padres de familia en la donación y formas de conseguir donaciones. Por otro lado existe la posibilidad de conseguir materiales de muchos tipos para la elaboración de juegos y crear juguetes recordando que el juguete artesanal posibilita al niño y al maestro mayores probabilidades de imaginación.

Luego, al emprender el funcionamiento de la Ludoteca, estamos abriendo en la escuela oportunidades favorables para que los niños sean capaces de promover, enriquecer y manifestar su aprendizaje; además posee un carácter innovador en nuestras prácticas docentes.

Para llevar a cabo la alternativa de innovación se ha pensado realizarla en el nivel micro y en el ámbito de la escuela. Muchos de mis compañeros profesores están dispuestos a cambiar e innovar bajo este proyecto y a promover el espíritu creativo de los educandos, así mismo consideramos que somos los profesores los que podemos crear las condiciones propicias para desarrollarlo.

Una de las muchas razones del valor de constituir este tipo de centros infantiles de juego es que cada día se acelera más la tendencia a vivir en pequeños departamentos que reducen toda posibilidad de movimiento del niño, además de cortar las necesarias interrelaciones con los demás niños.

El juego abordado en la escuela desde este espacio lúdico guarda cierta relación y es relevante para muchos de los objetivos del currículo de primaria; entre algunos de ellos se encuentran los siguientes.

- Social: ayudar a los niños a establecer relaciones afectuosas y estables con otros niños y con los adultos; fomentar la



responsabilidad y ayudarles a construir la confianza en sí mismos, la independencia y el autocontrol. Gran parte del juego es social.

- **Intelectual:** Estimular en los niños el uso de sus capacidades intelectuales para, potenciar el uso del lenguaje, desarrollar la capacidad de aprender y formar conceptos. El juego socio-dramático por ejemplo, puede estimular las habilidades lingüísticas y la adopción de roles, mientras que el juego constructivo favorece el desarrollo cognitivo.
- **Estético/creativo:** Dar al niño oportunidad de experimentar, fomentar la creatividad y la expresividad. En la ludoteca, los niños tienen libertad para poner a prueba ideas nuevas en los juegos y se pueden expresar a su propia manera.
- **Físico:** Ayudar al niño a desarrollar la coordinación y las habilidades motoras y manipulativas, y a satisfacer las necesidades físicas. Gran parte del juego es físicamente activo, el juego constructivo puede servir para ejercitar las habilidades motoras más sutiles, mientras el juego de fuerza física proporciona un ejercicio corporal total y una plena coordinación motora.

Por tanto, su utilización contribuye a la ampliación de las capacidades intelectuales infantiles, a la formación del interés, a la comunicación oral, a cuidar y ser responsables, a la imaginación, a el colectivismo, a la creatividad

al desarrollo de la independencia y la autonomía. En los juegos los niños crean relaciones amistosas, se desarrolla también la habilidad para ponerse de acuerdo en sus acciones. (Yadeshko y Sojhín, 1987).

Los docentes de nuestra escuela reconocemos y aceptamos, por tanto, que la función no es la de informar, si no el favorecer en el proceso de formación de los individuos los aspectos de la personalidad y darles realmente la misma importancia.

¿Porqué Ludoteca dentro del currículum y en el desarrollo de la práctica educativa?

J.R. Moyles (1990), dice que un currículum del juego es una propuesta que pretende generar y aprovechar el juego como una estrategia para el aprendizaje y con la finalidad de ayudar a los niños. El marco es esencialmente, el que corresponde a las cuestiones, el conocimiento y los "valores" del desarrollo y nos lleva a la pregunta: ¿No es esto lo que los adultos han estado tratando de transmitir siempre a los niños?

Por otro lado, los niños manifiestan implícitamente sus necesidades de que con frecuencia nos integremos como maestros en sus juegos, percibimos que les es más significativo inclusive, por el solo hecho de asegurarles un ambiente estable en sus interacciones.

## **E. Plan General de Trabajo.**

Construcción de las estrategias de trabajo.

Para desarrollar la aplicación de la alternativa en nuestro centro escolar, se hace necesario diseñar una serie de estrategias de trabajo que integrarán la forma de trabajo (autogestión pedagógica), los procedimientos, sus implicaciones y consecuencias, los materiales de apoyo que se requerirán para la realización de la alternativa.

La forma de abordar las acciones, implicará el trabajo de los participantes que de una manera voluntaria deberán expresar su postura desde el inicio para la revisión del proyecto, así como para el intercambio de ideas, experiencias, juicios, discusiones, etc., además habrá momentos de trabajo individual donde cada docente organice y aplique en su grupo la actividad.

Luego, como también se pretende involucrar a los padres de familia, informaremos y decidiremos juntos con ellos su nivel de participación para la realización de esta alternativa.

Como esta alternativa requiere de recursos materiales (juegos y juguetes), hemos buscado en los meses anteriores formas de contar con

ellos, por lo cuál estimamos que antes de desarrollar las acciones ya se cuente con ellos, así mismo se manifiesta que el tiempo de aplicación del proyecto se realizó de octubre de 1997 a Abril de 1998.

### Estrategias

**Estrategia No.1:** Invitación a participar a los compañeros del colectivo escolar en el proyecto (Decisión impuesta "no"; tomar parte activa en construir un estilo particular, iniciativa de cambio del enseñante "si").

Objetivo particular: sensibilizar al colectivo escolar sobre la importancia de incorporar al juego en el contexto escolar, a fin de que manifieste su postura.

#### Actividades

- El vaso quebrado: Esta actividad consiste en simular al inicio de la reunión, que al que convoca se le quiebra un vaso con agua, y éste posteriormente recoge las primeras reacciones de los miembros reunidos (colectivo escolar) con la finalidad de analizar que ante una situación, reaccionamos de modos diferentes de acuerdo a nuestro carácter, formación, sentimientos, valores, etc.

- Mediante un escrito sencillo, cada docente expresará su concepto, importancia, juegos de su infancia y lo que observan en sus alumnos cuando utiliza el juego, (socializar los resultados).
- Difusión de las teorías sobre el juego.
- Platicar sobre el proyecto a cerca de su importancia y trascendencia para nuestros niños y de nuestra práctica docente.
- En un escrito final los docentes manifestaremos si participamos en el proyecto o no, y expongan motivos de tal decisión.

Material: Vaso de vidrio, rotafolio con láminas que contienen a manera de diagrama las líneas teóricas-conceptuales.

**Estrategia No.2:** De la aplicación de la alternativa.

Objetivo particular: Que los docentes participantes propongan formas de llevar a cabo la ludoteca en los grupos y su evaluación.

Actividades.

- Una vez conocida la idea del proyecto, y el planteamiento de la alternativa, los participantes decidiremos la manera de desarrollarlo en nuestros grupos, es decir, analizaremos y discutiremos las diferentes propuestas del colectivo en relación a la forma de trabajar

los procesos y situaciones involucradas para el logro de los propósitos de la alternativa. En este momento, además se propondrá la “Autogestión-pedagógica y No directividad”, como también se integrarán o modificarán las inquietudes, ideas y juicios de la misma y de su evaluación en la acción.

- Recuperar los resultados de esta actividad.

**Estrategia No.3:** De la participación de los padres de familia.

Objetivo particular: Que los padres de familia sean conscientes de la existencia de la alternativa pedagógica, se integren y participen a fin de que expresen en su momento sus apreciaciones.

Actividades: Reunión con padres de familia.

- Dar a conocer a los padres la presente alternativa y su importancia donde decidan en lo particular su nivel de participación de acuerdo a sus posibilidades. (Se abre un espacio para intervenir en la primera reunión general con los padres).
- Cuando se tiene reunión con padres de familia abordar el avance que lleva el proceso de desarrollo del proyecto.
- Recoger impresiones, comentarios, puntos de vista, etc., de los padres de familia durante el proceso de aplicación de la alternativa. (Apéndice 2).

Material: Tríptico.

**Estrategia No.4:** De la operatividad de la ludoteca en la escuela.

Objetivo particular: Que los docentes participantes de la escuela ofrezcan y se organicen con su grupo escolar para activar la Ludoteca.

Actividades:

- Dar a conocer a los niños la alternativa y las condiciones generales para su funcionamiento.
- Que los niños junto con su maestro lleguen a un acuerdo sobre la frecuencia del trabajo con Ludoteca del grupo.
- Operatizar el trabajo con clase de Ludoteca.
- Ir enriqueciendo con materiales (juegos y juguetes) la Ludoteca.
- Cada vez que se realice el trabajo con Ludoteca, el maestro en un diario recuperará las situaciones que se vivan bajo los criterios de evaluación que se verán mas adelante, y de la lista de cotejo (Apéndice 3).

**Estrategia No.5:** Del enriquecimiento de la alternativa.

Objetivo Particular: Que los docentes participantes de la escuela recuperemos experiencias colectivas para fortalecer la apreciación de la alternativa.

Actividades:

- Reunión con el colectivo participante.
- Abrir un espacio para compartir nuestras primeras experiencias, despejar dudas, aceptar sugerencias y enriquecer en base a ello, el proceso de aplicación de la alternativa.
- Técnica para recuperar información Matices de evaluación (Apéndice4)
- En otra reunión se realiza un balance de lo realizado y las tareas que faltarían por realizar para enriquecer el espacio de la ludoteca y el juego en la escuela. (Apéndice 5)
- Recuperar impresiones parciales y lo que resulte del balance hecho por el colectivo escolar participante para emprender nuevas acciones.

**Estrategia No.6:** De la opinión de los niños.

Objetivo particular. Que se recuperen experiencias y situaciones significativas propias de los alumnos.



**Actividades:**

- Es necesario que se aplique la estrategia No. 4 sobre operatizar la ludoteca y una vez que los alumnos hayan experimentado en varias ocasiones la clase de ludoteca se les aplicará una encuesta (Apéndice 6) para recuperar información sobre sus vivencias en este espacio y así ayuden a fortalecer sus inquietudes.
- Pedir ayuda a los maestros participantes para que en su grupo se aplique dicha encuesta a los niños.
- Dar espacios para alguna actividad extraordinaria
- Sistematizar la información obtenida.

**Estrategia No.7:** De las percepciones generales obtenidas por parte de los profesores de la escuela, en base a la aplicación de esta alternativa de innovación.

Objetivo particular: Que el colectivo escolar participante reúna colegiadamente las experiencias obtenidas del desarrollo del proyecto.

**Actividades.**

- Reunión con el colectivo. Se hace la invitación a todos los compañeros de la escuela de manera individual para que en esa

reunión expresen libremente sus experiencias en relación al proyecto.

- Exponer de manera individual las situaciones generales que se dieron en su grupo. (se puede apoyar del diario).
- Abrir una mesa de diálogo libre y auténtico, en el cuál se puedan manifestar los logros alcanzados, los desaciertos y en base a lo vivido, integrar un documento.

Finalmente, es importante señalar que si durante la puesta en práctica de las estrategias propuestas, surge la necesidad de incorporar otras que no se hallan contemplado, se agregan a la calendarización, ya que este tipo de proyecto es participativo y colectivo.

### **1. Calendarización.**

Las secuencias de estrategias programadas se realizaron bajo la estimación de la siguiente calendarización: (Apéndice 7).

### **2.- Determinación de los criterios para evaluar.**

Para identificar los objetos de evaluación de la alternativa se hace

necesario delimitar los criterios para evaluar y proceder a explicitarlo.

En estos términos se pretende evaluar la alternativa desde dos criterios que a la vez sean de tipo cualitativo y complementarios entre sí, ambos surgen de los criterios y características de la innovación que se establecen en el inciso A de este tercer capítulo.

a) Criterios generales para evaluar la alternativa.

Este proyecto se ha venido construyendo mediante una investigación teórico-práctico en el contexto escolar, por lo mismo su evaluación inmediata es lo fáctico, es decir el impacto en cuanto a la decisión de participar en el proyecto y en el nivel de participación del "colectivo", pues un criterio de primer orden consiste en lograr modificar la práctica que se hacía antes de iniciar el proyecto con la perspectiva de innovar nuestras prácticas docentes.

- Si asisten a las reuniones convocadas.
- Si participan tanto para la aplicación, así como para la elaboración y enriquecimiento de la organización de las acciones.
- Si lo realizan con sus grupos.
- La forma como participan.
- El nivel de ejecución (bajo, medio o alto).

- Si lo hacen conscientemente.
- Su compromiso con el proyecto.

b) Criterios particulares para evaluar la alternativa.

Habrá aquí que considerar la importancia estratégica de la evaluación participativa como un recuento existencial de una experiencia en que toman parte todos los interesados conjuntamente, en colaboración.

El proyecto pedagógico pretende favorecer la formación de nuestros alumnos y va dirigido especialmente hacia ellos. Por lo tanto cada uno de los participantes puede contribuir con datos personales y experiencias generadas por la puesta en práctica de la alternativa de innovación en su grupo escolar y que de manera colectiva se analicen. Los criterios particulares propuestos para evaluar la alternativa con el grupo escolar son:

- Impresiones de los niños al hacer el ofrecimiento.
- Sus interacciones en este espacio.
- Actos relevantes e implicaciones.
- Sus juegos o juguetes de mayor interés o uso.
- Si es realmente interesante para el docente y porqué lo considera así.

- Sus conductas e interacciones en el patio de recreo, es decir si trasciende a otras áreas.
- Si desvía la atención o propicia la disposición de los niños en el desarrollo curricular (programa).
- Si se abren canales de comunicación entre los miembros del grupo.
- Casos especiales (niños pasivos o agresivos), si se modificaron sus actitudes.
- Las propuestas para enriquecer la alternativa de parte de los niños.
- Comentarios de los padres de familia del grupo.
- Otros.....

El seguimiento y la evaluación se realiza sobre todo el proceso de aplicación de la alternativa de innovación; durante los espacios de interacción, se hará necesario promover que todo el colectivo escolar participe aportando sus puntos de vista, sugerencias y discusiones, que el trabajo se haga en conjunto. Para ello deberemos reunirnos y dar a conocer al resto del colectivo sus experiencias y que al llevarse a cabo dichas reuniones se registren acuerdos, discusiones, conclusiones, opiniones y darlos a conocer para hacer una buena evaluación de los alcances, aciertos y dificultades de la alternativa. Esta forma de evaluar a través de la acción

participativa nos proporcionará mayores oportunidades para elevar nuestro nivel de conciencia y consolidar nuestra auto-valoración.

### **3. Técnicas e instrumentos para recuperar información.**

Los instrumentos en primera instancia para recuperar información son dos Diarios de Campo, los cuáles permiten un registro continuo; en el primero de ellos se van redactando aspectos generales sobre el avance y la participación del colectivo escolar en la aplicación de la alternativa. El uso de la observación es la técnica para ir obteniendo información sobre las actividades, comportamientos, opiniones expresadas y desarrollo de capacidades por parte de los profesores que componen el colectivo escolar, así como de los eventos significativos que pudieran trascender hacia fuera de la escuela.

El segundo diario lo manejamos todos los profesores participantes en la puesta en marcha de la alternativa de manera rotativa, es una especie de bitácora donde cada maestro cuando tiene la clase con ludoteca hace observaciones importantes donde registra una gran variedad de comportamientos típicos de los alumnos y sobre la situación que prevalece en el grupo escolar en relación al espacio de ludoteca.

A medida del avance del proyecto se han elaborado distintos tipos de técnicas e instrumentos intermitentes para recuperar información en momentos específicos del proceso.

- Selección de instrumentos intermitentes para obtener información.
  
- Instrumentos de interrogación.
  - Cuestionario hacia los docentes de la Escuela Primaria Club de Leones 2601 Turno Vespertino sobre su percepción y conceptualización del juego en relación a su función docente (Apéndice 1).
  - Entrevista con padres de familia sobre su opinión de que en la escuela se les dé a los niños un espacio donde puedan jugar libremente como lo es la ludoteca. (Apéndice 2)
  - Entrevista informal con cada compañero profesor del colectivo escolar sobre su opinión e interés de proponer tareas o actividades que crean que nos falten realizar para enriquecer el juego en la escuela (Apéndice 5)
  - Encuesta a los niños para conocer sus opiniones acerca del área de ludoteca, sus actitudes y las de sus compañeros con el fin de tomar decisiones oportunas al replantear acciones específicas. (Apéndice 6).

- Instrumentos de observación.
  - Lista de cotejo para observar comportamientos específicos: capacidad de interactuar con sus compañeros. (Apéndice 3)
- Instrumentos de análisis.
  - La técnica matrices de evaluación es un procedimiento para analizar el trabajo realizado y el que no se ha realizado, es decir, confirmar periódicamente el avance de los objetivos y propósitos. (Apéndice 4).



## CAPÍTULO IV

### OBTENCIÓN DE RESULTADOS

#### **A. Procesos de participación del colectivo escolar.**

Realmente resultó una agradable experiencia el hecho de poner en práctica la alternativa del juego en nuestra escuela; desde la conformación del equipo de docentes para llevarla a cabo, la participación y el involucramiento de muchos de nuestros padres de familia pero sobre todo las muestras de emoción y entusiasmo expresadas por los alumnos al abrir este espacio de juego que hoy es nuestra ludoteca.

Cabe mencionar que en todo momento se trató de tener presente la metodología de la investigación acción-participativa; ya que en el proceso de desarrollo del proyecto se favoreció la participación de todo el colectivo con la intención de modificar nuestra realidad escolar y profesional donde además intercambiamos experiencias, reconocimos que nuestros problemas necesidades eran comunes; tomamos conciencia de nuestra propia calidad y de la situación para transformarla mediante un compromiso colectivo.

Transformar nuestra práctica educativa y con ello nuestra persona no es nada sencillo, sin embargo, la disposición del equipo que se logró componer fue muy importante, ya que facilitó la expresión y la discusión de los problemas identificados y fomentamos la confrontación de diferentes puntos de vista sobre estos problemas y su relación con la alternativa, lo cual implicó el enriquecimiento tanto en cada una de las estrategias como en la relación del docente con sus propios alumnos al aplicarlas.

### **1. Lo institucional.**

Un detalle sumamente importante fue la ayuda, el interés y la preocupación por parte de la Dirección de la escuela, pues desde el primer momento se manifestó a favor de la creación de una ludoteca en nuestro centro escolar; dando todas las facilidades para reunirnos en las fechas que fuimos estableciendo para organizar y darle seguimiento al proyecto.

El Director ante el empuje y entusiasmo de los propios compañeros docentes para abrir el espacio de juego, se vio muy comprometido por gestionar con más énfasis los materiales requeridos tanto para la obtención y acondicionamiento del espacio como de materiales lúdicos.

En nuestra escuela el término ya es muy común y el propio Director la ha logrado conceptualizar, pues al realizar las gestiones correspondientes en el

Departamento de Educación, el personal lo cuestiona sobre el proyecto y él da las explicaciones correspondientes en cuanto a sus objetivos y propósitos, además la ha socializado en la inspección y en juntas de Directores.

En relación a ello, Sylvia Schmelkes nos habla de que "El Director de una Escuela es el elemento clave en un proceso de búsqueda de la calidad. Si la Dirección de una escuela no está involucrada y comprometida con el propósito de mejorar la calidad, es muy difícil que ésta se mejore. El Director debe convertirse en un líder que impulsa y estimula un proceso de mejoramiento continuo"<sup>11</sup>

Dentro de la organización que tenemos en la escuela, se ofreció públicamente continuar con éste espacio, pues la Dirección y los docentes elaboramos unos volantes con información sobre las preinscripciones para el ciclo siguiente y en él incluimos el espacio de la ludoteca entre otros.

En este sentido se le dio más impulso a la gestión (Ludoteca del CONALTE, CiyDA, Departamento de Educación, Iniciativa Privada.) que en otros tiempos. El Director apoyó el proyecto con comentarios, actitudes y acciones, como gestor animó mucho al resto del personal docente.

---

<sup>11</sup> SCHMELKES, Sylvia. "La calidad requiere liderazgo", en: Hacia una mejor calidad de nuestras escuelas. DEA. SEP. México 1992, p.p. 65-75.

## **2. Organización de los docentes durante la puesta en práctica de las acciones.**

Todo el personal docente de la escuela se manifestó positivamente a participar en el desarrollo del proyecto, dando oportunidad a sus grupos e involucrándose con la operatización de la ludoteca escolar. Así mismo, en el proceso de organización se obtuvo que un compañero maestro se propusiera como auxiliar del proyecto en el sentido de apoyar las acciones: el profesor de educación física se comprometió y pintó juegos tradicionales en el piso de los patios de la escuela, incorporamos en su momento al personal docente de nuevo ingreso e inclusive a la trabajadora manual la cuál colaboraba voluntariamente ayudándonos a guardar los juguetes, a llevar las mesas a los salones, nos permitió tener como bodega la conserjería, etc.

En un inicio la forma de organizarnos para que cada grupo tuviera sus actividades lúdicas fue la ludoteca circulante, para ello; en colectivo establecimos un horario de una hora y media, una vez a la semana para tener por rondas la actividad. Los maestros comenzamos a desarrollar las acciones con los recursos materiales que fueron posibles adquirir; una vez puesta en marcha la alternativa, como promotor estuve presente en cada grupo para constatar y ofrecerles junto con su maestro el espacio donde a partir del mes de octubre de 1997 todos los grupos tuvieron la oportunidad de implementar la clase de ludoteca, las primeras impresiones fueron

excelentes, los niños esperaban con ansias la actividad, los maestros se integraron con su grupo, jugaron con algunos equipos que se formaron espontáneamente y se miraban animosos y satisfechos.

Los docentes fuimos logrando día con día la esencia y los propósitos de la actividad, por ejemplo, anteriormente al principio de la aplicación, ellos preguntaban o compartían situaciones que se daban en sus grupos y cómo tratarlas, en otras ocasiones esperaban que se les hicieran sugerencias de cómo llevarla a cabo o que si ya podían tener la actividad aún cuando ya teníamos nuestro horario; con el tiempo cada docente tomo su responsabilidad con su grupo y con toda autonomía cada cuál llevo su clase de manera normal, es decir, ya no fue necesario que organizara, supervisara, dirigiera o propusiera en los grupos de cada quién.

A finales del proceso de aplicación se obtuvo un aula propia donde todos los compañeros y algunos niños participamos para acondicionarla, nos vimos favorecidos al disponer de este espacio añadiendo que si cuando fue circulante pudimos llevarla a cabo, ahora sería más fácil y apropiado tanto para su aplicación como para la organización y el acomodo de los materiales una vez que los alumnos la visitaran.

En las reuniones que se llevaron a cabo los docentes hicimos nuestras aportaciones para enriquecer las estrategias, se puso en práctica lo

autogestivo, el cómo darle seguimiento y potenciar el juego en la escuela específicamente el área de ludoteca, un ejemplo es cuando se realizó la muestra de elaboración de juegos y juguetes se comprometieron a ayudar todos en sus grupos, ya sea recordándoles a sus alumnos que participaran según la convocatoria, recibiendo los materiales que se elaboraron poniéndoles una tarjeta de identificación donde se logró un buen éxito.

Torsten Husén (1975) comenta que el cambio innovador y creador debe ser introducido por una acción voluntaria y no por la propaganda de decretos gubernamentales, pues una gran parte de la resistencia al cambio proviene de ello; en ese sentido dice que ninguna ley, ninguna autoridad oficial puede imponer la cooperación y la participación voluntaria, para esto, la principal actitud ha consistido en realizar las acciones con ellos, con los docentes donde han sido tomadas sus opiniones o sugerencias.

### **3. Los padres de familia.**

En reunión general con padres de familia, se vio entre otros temas, la inquietud de poner en marcha el proyecto de la ludoteca, les hablamos sobre él, sus beneficios, su justificación y la forma como se llevaría a cabo, con ello analizamos la importancia del juego en la vida del niño y cómo contribuir al desarrollo de su personalidad, los padres se manifestaron positivamente a participar y no hubo algún choque o contradicción que pusiera en riesgo el

plan, al contrario, ambas partes nos comprometimos en dicha reunión a conseguir lo necesario para desarrollar el proyecto, inclusive con la aportación y el apoyo en la donación de juegos y juguetes que hicieron los padres, dimos inicio a la puesta en marcha de la ludoteca.

La mesa directiva de la sociedad de padres de la escuela se interesó mucho en la gestión de materiales, ya que los comentarios hechos por sus hijos fueron positivos hacia la actividad.

En otra reunión con padres de familia se informó sobre el avance y lo relacionado con el proyecto, a su vez algunos padres intervinieron para manifestar actitudes positivas de sus hijos en su hogar.

Cuando realizamos la inauguración del espacio de convivencia y recreación cultural; los padres fueron invitados donde los comentarios que se hicieron fueron de felicitaciones, les gustó mucho que contáramos con este espacio mostrándose satisfechos y con un gran entusiasmo.

A medida que se generalizó en la escuela la clase de ludoteca los comentarios también se expandieron, ellos son a favor de darles a los niños oportunidad de jugar en ese espacio, los padres dicen que sus hijos les comentan que juegan muy agusto con sus compañeros y a lo que juegan, además aprecian el gusto y el interés con el que sus hijos asisten a la

escuela. Una madre comenta... pensaba cambiar a mi hija de la escuela, pues vivimos muy retirado de ella; mi hija no quiere pues dice que en su escuela tienen ludoteca y a ella le agrada mucho.

En este sentido Sylvia Schmelkes (1992), nos dice que la mejor forma de tomar en cuenta al beneficiario es hacerlo participar en el proceso. Si los padres de familia son beneficiarios del quehacer de la escuela, es importante lograr su mayor participación. Aprenden los padres y nosotros como maestros nos enriquecemos.

#### **4. Obtención de recursos materiales.**

Se invitó a los padres de familia, maestros y niños a donar materiales lúdicos para el funcionamiento del proyecto donde se obtuvo una respuesta muy buena; dentro del material que se encarga al inicio del ciclo escolar se agregó de forma voluntaria y dando previamente varias opciones para hacer su donación de juegos y juguetes, así mismo, quedó abierto para todo el contexto escolar la invitación para seguir donando y adquiriendo materiales durante todo el ciclo (97-98).

Cabe destacar que las principales donaciones se obtuvieron en un inicio por parte de los padres de familia y de los niños, con este apoyo se enriquecieron los materiales de la ludoteca, ya que varios juegos y juguetes



llegaron a través de los diferentes grupos, los maestros en su mayoría también realizamos donaciones, algunos fueron comprados y otros conseguidos con nuestros familiares o en nuestro hogar, éstos últimos usados pero en buenas condiciones. Además se elaboró un inventario de los juegos y juguetes con la finalidad de tener control sobre ellos, pero sobre todo para saber con lo que se cuenta para el caso de futuras donaciones o compras proponer materiales que hagan mas falta en la ludoteca, tanto de padres de familia como de instancias externas y hasta del propio personal docente.

Un evento de gran significado tanto para enriquecer el espacio con materiales, así como propiciar en los niños y en sus padres el poner en juego su creatividad e imaginación fue la muestra de elaboración de juegos y juguetes infantiles; donde la participación fue del 28.46% correspondiente a 37 juegos o juguetes elaborados por parte de los niños y con la válida ayuda de sus padres.

Por su parte la sociedad de alumnos donó con recursos propios materiales lúdicos, éstos a su vez para hacer la donación, previamente recabaron información con todos los niños de la escuela por medio de una encuesta preguntándoles sobre en qué les gustaría que se emplearan unos recursos que se tenían y entre otras cosas la sugerencia con mayor frecuencia fue el que se compraran más juegos para la ludoteca.

En el proceso de desarrollo del proyecto buscamos alternativas para obtener un espacio propio para la ludoteca escolar donde la Dirección de la escuela se comprometió a gestionar al exterior con mayor rigor materiales propios para su funcionamiento donde se obtuvo además de el aula, materiales para su acondicionamiento a través del Departamento de Educación mediante deducibles de impuestos y directamente de la Coordinadora de Investigación y Desarrollo Académico. Con la participación del colectivo escolar acondicionamos y pintamos el aula destinada para usos múltiples donde va íntegra la ludoteca; otros materiales que recibimos de estas instancias fueron rompecabezas de los municipios del Estado de Chihuahua, pintura para los juegos que se pintaron en los patios, juegos de bloques de madera, piezas armables, etc. En sí, la obtención de materiales se llevó a cabo por medio de gestiones, elaboración, donaciones y compras.

### **B. Procesos individuales del docente con su grupo escolar.**

Cuando se involucra a los compañeros docentes a participar en este tipo de proyecto, una de las tareas importantes es dar cuenta de los procesos vividos con el grupo escolar en relación a la aplicación de las acciones. Por ello, una vez que se logró el acuerdo entre el personal en cuanto a horario, lugar, el cómo darle seguimiento y el disponer de los recursos materiales, se hizo el ofrecimiento en cada salón de la actividad donde los docentes vivimos

en lo particular la experiencia al abrir este espacio de juego en la clase, obteniendo que efectivamente se pusiera en práctica; por lo cuál se destacan los elementos y las situaciones que dan forma a los procesos construidos como la participación del maestro en la interacción, las interacciones entre los niños, las conductas obtenidas en este espacio y su trascendencia y algunas situaciones adversas presentadas.

### **1. La participación del docente en la interacción.**

La forma de abordar la actividad del maestro en este espacio de convivencia planeado con la finalidad de que los niños se relajen y se diviertan fue la autogestión pedagógica y la no directividad cuya tarea prioritaria es que tanto el docente como el niño aprendan a comportarse según estos principios con el propósito de potenciar la actividad del alumnos en vista a desarrollar su autonomía, creatividad, capacidad de iniciativa, etc. Aquí el maestro sugiere, anima y estimula al grupo de alumnos a elegir la tarea donde pueden disponer de una iniciativa total; a qué quiere jugar, sin otras limitaciones que las que impone el espacio. Por ello, la función del docente se centrará mas más en su relación interpersonal y en el establecer un clima de comprensión a partir de ciertas actitudes como la aceptación y el respeto, la autenticidad, el aprecio y la confianza en sus propias potencialidades y tener contacto con situaciones importantes para ellos; es interesante liberar la curiosidad, el sentido de indagación, la exploración de

los materiales y de las personas para favorecer las tendencias constructivas del individuo y del grupo. Con actitudes de este tipo el docente se encontrará cumpliendo, de hecho, con un rol de facilitador grupal.

En este sentido, el participar en los juegos con nuestros alumnos y el disfrutar juntos de esta actividad nos ha permitido acercarnos más a ellos y comprender mejor su personalidad, ya que mediante esta actividad los niños tienen la oportunidad de expresarse en forma abierta y el docente de ser él mismo, se ha visto que cuando el maestro se integra al juego con los alumnos a ellos les motiva y les gusta mucho, y más cuando los reafirma por sus aciertos lúdicos. En ocasiones el maestro al ponerse a jugar solo, como por ejemplo a armar un rompecabezas, los alumnos poco a poco se involucran donde varios deciden voluntariamente quedarse a jugar ahí, pues muchos de ellos buscan jugar con el maestro y al responder positivamente se convierte en un buen modelo para los niños, haciendo además, más interesante el juego ya que el niño se forma un reto para mostrar al profesor sus habilidades y a ver quién es mejor; también el participar con las niñas como el elaborar vestidos de papel crepé para las muñecas les agrada mucho. Aquí se pudo observar directamente a qué y cómo juegan los niños, cómo se manifiesta y desarrolla su lenguaje e imaginación, cómo se auto controlan, nos llaman por ejemplo la atención los diálogos entre las niñas cuando juegan a la comidita, instalan sus cocinas y realizan conversaciones que seguramente habrán escuchado de sus mamás o tías.

Para los docentes, el espacio de ludoteca es considerado de suma importancia e interés porque para nuestros alumnos resulta una actividad y una ocasión muy especial, los maestros vemos el entusiasmo de los niños y nos agrada, además, el abrir este espacio nos ha beneficiado, porque los docentes reconocemos y somos más conscientes de que los niños además de recrearse aprenden muchas cosas como lo es: intercambiar puntos de vista en situaciones específicas, el aceptar voluntariamente reglas al querer ser incluidos en un juego, el saber que hay puntos de vista distintos al nuestro, pero que sobre esto debe sobreponerse el respeto y no atentar contra la integridad de los niños.

Este proceso fue gradual, poco a poco los maestros se integraron al juego con los niños; anteriormente en unos grupos se veía que al tener la actividad de ludoteca el maestro se ponía a hacer otra cosa ajena como revisar o aplicar evaluaciones, organizar su estante, llenar el libro de asistencia o el de planeaciones, etc. Un comentario favoreció y resaltó lo anterior en una reunión de evaluación y seguimiento el cuál se refería a que cuando se tuviera la actividad, todos deberíamos cerrar nuestros apuntes y libros dedicándonos también a participar e interactuar con los niños; por lo cuál se considera que el nivel de ejecución fue progresando de manera general. Además la autonomía tanto por parte de los niños como de los propios docentes adquirió un gran nivel en el sentido de que anteriormente iban con el promotor del proyecto cada vez que les tocaba tener la actividad

para ayudarles a organizarse, después cada grupo estuvo al pendiente de su horario y cada quién desarrollaba la actividad de manera independiente, con ello el docente logró y se hizo responsable junto con sus alumnos de aplicar personalmente la clase de ludoteca, también cada docente se posibilitó para seguir creciendo en esta área, solo de él dependió el enriquecer o el empobrecer con su grupo lo logrado ya que el entorno tanto humano como material estuvo siempre a su disposición. Aunque en un inicio el nivel de aplicación tuvo sus variaciones, al final todos los docentes logramos un nivel alto de ejecución.

Otro aspecto que se resaltó fue la necesidad de la presencia del docente; pues cuando se dejan solos a los niños en la ludoteca por largo tiempo, ésta pierde sus propósitos, no funciona de la misma manera y se dan casos de agresión; la clase se presenta desordenada, la atención se dispersa en varios niños y otros si permanecen en el juego. Una vez que el docente es cuidadoso con sus alumnos en esta clase, que está al pendiente de ellos y se involucra en la actividad, no hay la necesidad de reprenderlos, inclusive todo se desarrolla dentro de un buen ambiente. Aunque los niños conocen con el tiempo la dinámica de la clase, es importante hacer constantemente énfasis en el cuidado y la recogida oportuna de los materiales; sabemos que debemos estar bien al pendiente de la clase y supervisarla tanto como nos preocupa que salga bien alguna actividad de español o matemáticas por ejemplo.

Bruner (1986) en este sentido dice que uno de los factores que producen una concentración prolongada y una rica elaboración del juego, es la presencia de un adulto, un adulto que estuviera cerca del niño, que le asegurara un ambiente estable y que, al mismo tiempo, le diera una seguridad y una información en el momento en que éste la necesitara.

Llevar a cabo la clase de ludoteca ya en sus propias instalaciones, ocasionó un gran entusiasmo, mayor orden y disciplina; es muy ventajoso, los niños están muy contentos pues el acomodo de los juguetes es más atractivo y más fácil de poder seleccionarlos, se contribuye en la realización de los diversos juegos, se divierten y a la vez conviven y aprenden, lográndose en el grueso de los grupos los propósitos propuestos. Los grupos continuaron asistiendo regularmente al área de ludoteca hasta el final del ciclo escolar.

## **2. Interacciones entre los niños.**

Algunas de las preguntas generadas en un inicio por parte de los niños con respecto a la clase de ludoteca fueron: ¿Y de veras podremos jugar a lo que queramos?, ¿A qué jugaremos? El término tanto para ellos como para nosotros era nuevo y la forma de cómo abordarla en la práctica también, inclusive se les dificultaba pronunciarla, pero con el tiempo lograron también conceptualizarla.

Realmente a los niños les dio mucho gusto el saber que llevaríamos a cabo esta actividad, están muy al pendiente de su horario, se apresuran para que la clase esté lista, van por los juegos y juguetes y las sillitas y mesitas; esperan con ansias su clase de ludoteca, se ven muy animados y el tiempo se les hace corto, el entusiasmo por su clase se percibe en la sola expresión de su rostros siendo para ellos muy especial y más cuando se encuentran con novedades como juegos y juguetes que no se tenían antes; les motiva bastante lo novedoso, tal es el caso cuando se tuvo mobiliario nuevo, cuando se inauguró el espacio de convivencia, cuando participaron en la elaboración de materiales lúdicos etc. Cuando se trata de suspenderles la actividad ya sea por olvido voluntario del maestro y otro quehacer, los niños enérgicamente se expresan ¡ludoteca, ludoteca! Ellos saben que este espacio les pertenece, lo han hecho suyo, exigen su clase y el interés se hizo presente durante todo el ciclo escolar.

Las interacciones en este espacio son muy buenas, las múltiples situaciones derivadas del juego requieren el ponerse de acuerdo, confronta a los niños de forma natural, resuelven sus conflictos, diferencias, etc.; y practican acuerdos y reglas. César Coll (1991) resalta la importancia de la relación entre iguales, de la relación del alumno con sus compañeros que incide de forma decisiva sobre aspectos tales como el proceso de socialización en general, la adquisición de competencias y de destrezas, el control de los impulsos agresivos, el grado de adaptación a las normas



establecidas, la superación del egocentrismo, la relativización progresiva del punto de vista propio, el nivel de aspiración e incluso el rendimiento escolar. "El elemento decisivo no es la cantidad de interacción, sino su naturaleza"<sup>12</sup> Afirmando con ello que la interacción entre alumnos no puede ni debe ser considerada un factor despreciable; por el contrario, esto juega un papel de primer orden en la consecución de las metas educativas.

Los niños comentan que juegan "bien padre" y dicen percibir orden, respeto, integración y tolerancia, además de diversión y alegría, con ello reafirmamos que las acciones en la ludoteca promueven la esfera afectiva de los alumnos y maestros, lo cuál propicia un mejor desarrollo del área cognoscitiva. Además en este espacio se rompieron los tabúes en gran medida del juego, es decir, las niñas también juegan a policías y ladrones utilizando unos radios y pistolas, algunos niños a la vez juegan con niñas a la comidita, al papá y la mamá, donde toman esa responsabilidad, juegan a que trabajan y regresan a comer; niños y niñas experimentan el placer de jugar a juegos que tradicionalmente juegan los niños de sexo opuesto. Por otro lado niños que andan de equipo en equipo queriendo jugar en todos y en ninguno, tienen problemas con sus compañeros pues no los admiten por su inconstancia y la organización que ya tienen, esto nos dice que ningún niño puede andarse metiendo a su antojo en juegos que ya están organizados, es

---

<sup>12</sup> COLL Salvador, César. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. p.p. 105-132. Antología Básica. Análisis de la práctica docente propia, U. P. N. 1994, p.p. 90.

necesario pedir permiso a sus compañeros para poderse integrar. Aun que algunos niños no se ponen de acuerdo en cómo jugar sin pelear, al fin lo logran, a veces solos y otras con la intervención del profesor. Las niñas en alguna ocasión jugaron a hacer con las muñecas un pequeño desfile, tal vez en señal del que en la escuela se realizó un 20 de noviembre; cuando juegan a la comidita lo que compran en el recreo lo guardan para usarlo. Otros juegan con los carritos y palitos con los cuáles construyen carreteras, estacionamientos, corrales para los animalitos, las niñas forman sus casitas y se visitan simulando ser vecinas.

Los juegos que seleccionan son el memorama numérico, el ajedrez, lotería, dominó, turista, el lazo, las barbies, caballitos y animalitos, la comidita, hacer pirámides con palitos, rompecabezas, etc., les dan uso a todos los materiales ya sea de manera individual o en equipo, el uso de los juegos varía según el grado y aunque los niños cambian temporalmente de juego y como en la ludoteca se pretende favorecer el juego espontáneo, no se les impide la práctica de algunos pues la elección del juego debe surgir de ellos.

Los espacios preferidos por los alumnos varía, muchos prefieren estar en el interior de la ludoteca y a otros no se les impide que salgan siempre y cuando el juego lo justifique por necesidad del espacio, esto es muy relativo. Una modalidad que se dio fue el que el maestro organizara juegos en el

exterior de la ludoteca y que se incluyeran los que desearan hacerlo donde muchos participaron y otros decidieron quedarse a jugar en el interior con los materiales.

En este espacio las energías son catalizadas sanamente y son aprovechadas para aprender, alumnos que trabajan muy duro ya sea con sus tareas escolares, en actividades que requieren un gran esfuerzo; seleccionan juegos que no requieren de mucha concentración mental, toman algún carrito y "literalmente" se tiran en el piso para jugar con él.

### **3. Conductas observada por los docentes.**

Las conductas favorables generadas en este espacio y que resultaron comunes en todos los grupos de la escuela según las observaciones hechas por los docentes fueron muy ricas; tales son los casos de reciprocidad, los niños exigen su tiempo de ludoteca y se cree que lo tienen bien merecido porque han estado trabajando muy duro en el desarrollo de lo académico, este espacio los estimula y los motiva, pues a pesar de la libertad que se les dá, ellos poco a poco han sabido aprovecharla, sabemos que cediéndoles este espacio que además es su derecho, en clase existe reciprocidad por parte del grupo, están más atentos, proponen actividades y las enriquecen, están prestos para organizar la clase ya sea de español o matemáticas y en

fin, creemos que sí propicia la disposición hacia el trabajo escolar, a nosotros nos agradan sus sugerencias para desarrollar determinadas actividades.

En la ludoteca se amplía el nivel de comunicación entre los integrantes del grupo, hay discusiones pero también acuerdos; al llegar los juguetes o al estar en la ludoteca hay desenfreno, pero no conflicto para escogerlos. En la medida como los niños dialogan para elegir los juegos o el ponerse de acuerdo, se puede apreciar la implicación de la comunicación que la interacción requiere, en el juego los niños tienen óptimas posibilidades de comunicarse en forma abierta con sus compañeros y con su maestro, así la barrera cae, siempre que se trate de llevar una relación de amigos con los alumnos, de sujetos vivos y libres en una relación interpersonal que les permita comunicarse todo un mundo de experiencias posibles.

La práctica de la autonomía ha resultado también importante ya que se han modificado formas de organizarse autónomamente, los niños al tener la posibilidad de elegir el juego o el juguete con el cuál desean jugar lo hacen con mucha seriedad, al igual que al elegir a sus compañeros de juego y el cómo lo van a desarrollar; además al saber su horario, ellos solos alistan el área para la clase y traen los materiales (ludoteca circulante); en fin, los niños pueden participar en el proceso de toma de decisiones, su autonomía tiene oportunidad de desarrollarse y menor es su heteronomía.

En el caso de la organización ésta es inmediata y propicia para llevar a efecto la clase, se señala que incluso mejor que cuando uno como docente participa para iniciar alguna otra actividad; cuando se les pide a los niños que recojan lo utilizado, ellos lo hacen lo mejor posible y organizado, incluso se autonombran como comisionados varios de ellos para ordenar los juguetes y así estén listos para otra ocasión. El disponer de un espacio especial para ludoteca resultó más fácil y la organización de los materiales se facilitó en gran medida que cuando era ludoteca circulante.

A medida que se continuó con esta actividad el juego se vio más tranquilo, los niños respetan mucho este espacio y a sus compañeros, con ello la disciplina también se vio favorecida pues cuando los niños se llegan a disgustar, en la ludoteca se liman discrepancias y hacen equipo para jugar, aunque no por esto dejan de surgir detalles característicos de los juegos como lo es el ponerse de acuerdo.

Este espacio posibilita además la integración grupal, la cuál genera situaciones que permite a los alumnos tener conocimiento de sus compañeros en otro campo, el trato evoluciona y se brindan más y mejor confianza, la integración en el juego surge de manera natural y espontánea donde niños de ambos sexos experimentan poco a poco lazos de compañerismo.

En este sentido se procuró que la convivencia se diera en un ámbito de total confianza y espontaneidad, consideramos que los niños lograron comprender, convivir y comportarse en la dinámica de esta actividad.

#### **4. Situaciones adversas.**

En el proceso de desarrollo del proyecto se presentaron algunos incidentes los cuáles fueron superados e inclusive necesarios para el logro de los procesos de construcción alcanzados. Hubo grupos en donde por no acomodar los juegos en su lugar se les suspendió temporalmente su clase de ludoteca la siguiente semana, pues esta es una de las reglas que tiene la ludoteca, cabe destacar que en este caso el docente reconoció que el grupo se le descontroló por no estar atendiéndolo directamente. En otras ocasiones algunos profesores en el proceso pretendieron dejar de hacer las visitas a la ludoteca como se había acordado, por su parte los alumnos se dirigían a mí como promotor del área de ludoteca, en este sentido se les aconsejaba que platicarían de la manera mas sobre con su maestro sobre su interés por la actividad exigiendo que se les respete, así como ellos deberían de respetar las reglas que les habíamos hecho saber, si hay suspensión de la clase, busquen en su maestro la explicación; por mi parte dialogaba con esos profesores de manera informal logrando de nuevo su compromiso, con el tiempo y hasta el final del ciclo escolar (97-98) esta situación no se volvió a presentar.

Otra de las situaciones presentadas fueron los casos de los niños agresivos y de los niños pasivos. Los primeros son niños que tienen una manera de jugar muy desorganizada, son inconstantes, molestan a los demás, les pagan a sus compañeros, les desorganizan sus juegos a otros niños, hacen que los niños se peleen, etc., estos a su vez no son aceptados por el resto del grupo, por ello muchos se corrigieron pero no todos, se puede decir que con esta actividad el grueso de los grupos y en sí de la escuela modificaron su conducta, el caso de los que no lo lograron fueron contados donde además son casos muy especiales.

Los niños pasivos generalmente no se integran, se apartan, se aíslan y no juegan a nada, cuando el docente los invita a jugar o sus compañeros del grupo, estos alumnos responden ya que es algo que les gusta mucho y les ayuda para su auto - estima. El maestro al arrimarse con este tipo de niños para que seleccionen libremente según su antojo un juego, parecía causarles temor el tomarlos, como si el docente se fuera a molestar por su decisión, estos niños poco a poco van teniendo confianza, toman los materiales, después regresan a tomar otros y se juntan con niñas a las que les tienen más confianza y juega con ellas. Tal es el caso como por ejemplo de Bertita que se encuentra muy mejorada, pues este espacio le ha permitido ser aceptada dentro del grupo, ya la invitan a jugar y ella misma propone juegos, eso la estimula y le da mas confianza para relacionarse con los demás integrantes de la clase.

### **C. Actos relevantes.**

Durante el proceso que se vivió en la escuela al poner en práctica las acciones del proyecto se suscitaron una serie de eventos significativos generados a causa de ello tanto en el interior como en el exterior de nuestra institución los cuáles se describen a continuación.

#### **1. Implicaciones de las acciones tanto dentro como fuera de la escuela.**

Las implicaciones de la puesta en marcha de las acciones generaron una serie de actos relevantes durante el proceso de aplicación, en el interior de la escuela resultó todo una innovación. En este capítulo se ha hablado del impacto y de los cambios favorables que se han generado a raíz de su desarrollo, más es interesante destacar la importancia de las acciones y cómo trascendieron hacia el exterior de la escuela.

Los miembros del (ClyDA) Coordinación de Investigación y Desarrollo Académico se interesaron por conocer mejor nuestro proyecto ya que el Director de la escuela estuvo asistiendo a reuniones organizadas por ellos y por la inspección escolar y éste a su vez les dio a conocer lo que en la escuela sucedía; de hecho en varias ocasiones que nos visitaron nos habían exhortado a elaborar un proyecto colectivo escolar, en este contexto se nos



solicitó que delimitáramos en que consistían concretamente los materiales para acondicionar el espacio de convivencia y recreación cultural, pues en ese entonces se estaba desarrollando sin ningún apoyo externo. Nos llamó mucho la atención que en el contexto educativo se desconoce lo relacionado con las ludotecas y el gran impacto y la sensación que les causó tanto en el Departamento de Educación, a los Directores, a los padres de familia como a nuestros amigos docentes con quienes lo compartimos de manera informal.

Tuvimos en la escuela la visita de algunos maestros del turno matutino y de su sociedad de padres, ambos observaron en funcionamiento la clase de ludoteca y se sabe que se ha estado presionando al Director de ese turno para que también se haga este tipo de actividades.

Además, recibimos formalmente la visita del jefe académico del Área de Primaria del Departamento de Educación y del Inspector Académico de nuestra zona los cuáles nos hicieron entrega de un reconocimiento por el trabajo que se ha venido realizando en la escuela y en lo particular por el proyecto; su comentario fue que dadas las condiciones del entorno cultural, social y económico de los alumnos que atendemos, consideraban muy relevante la serie de actividades que se emprendían con los alumnos.

El sábado 20 de diciembre de 1997 se dio a conocer públicamente el proyecto en la sección infantil PAPALOTE, en donde se difundió la situación

que guardaba en nuestra escuela el área ludoteca, en el cuál se narraba, además de presentar unas fotografías, cómo funciona y algunas impresiones de los niños, padres de familia y maestros. Este acontecimiento contribuyó a confirmar la motivación de todo el colectivo escolar.

Uno de los eventos de mayor relevancia fue la inauguración del espacio de convivencia y recreación cultural, para ello todo el personal de la escuela y varios alumnos participamos en la organización y acondicionamiento del aula especial con el fin de que los grupos asistan a él dejando atrás la forma de ludoteca circulante, donde estuvieron presentes personalidades del contexto educativo; los padres de familia nos dispusiera y se contara con tal espacio.

El jefe académico del área de primaria del Departamento de Educación comenta que ella siempre toma como ejemplo nuestra escuela cuando visita otros municipios cuando se refiere a los proyectos escolares, lo cuál nos anima bastante.

La Coordinación de Investigación y Desarrollo Académico (ClyDA) nos organizó un encuentro – intercambio de experiencias con una escuela de Cd. Camargo ya que ellos veían que teníamos avances y propósitos similares pero con distintas estrategias. Se tuvo la reunión de intercambio donde ambos expusimos la problemática y las estrategias del plan de trabajo con

algunos de los resultados. un evento relevante sin duda fue la muestra de elaboración de juegos y juguetes infantiles, desde la presentación de la convocatoria, los materiales presentados, la exposición de ellos y la entrega de reconocimientos a los alumnos participantes.

## **2. El recreo.**

Otro aspecto que se destaca como relevante es que los recreos se muestran más sanos, observamos a los niños cómo se organizan para jugar y se cree que la cultura de la convivencia en la escuela se ha favorecido, los maestros participamos también en los juegos o los propiciamos, ya que anteriormente solo jugaban a las patadas, a las luchas y a correr atropellando a los niños más pequeños; en atención al recreo, se pintaron juegos en el piso, tenemos lazos, ligeros, brinca brinca, etc., para que los niños jueguen, la agresividad ha disminuido notablemente y la auto-organización es una evidencia entre nuestros pequeños.

Además, se estableció un día a la semana de juegos colectivos organizados durante el recreo, en donde los maestros los viernes llevamos ropa adecuada y juegos preparados para invitar a los niños a jugar, con todo ello los recreos se enriquecieron y el comentario general fue favorable tanto de la Dirección de la escuela como de los profesores y de los niños principalmente.

## CAPÍTULO V

### EVALUACIÓN

#### **A. Logros alcanzados.**

Cuando se inició el proceso de planificación del plan general de trabajo y se fijaron los objetivos a lograr, se seleccionaron dos caminos para poder alcanzar a valorarlos: uno mediante la acción directa según la propia experiencia y otro a través de los datos que tanto profesores como padres de familia y niños proporcionarían mediante algunos instrumentos intermitentes como cuestionarios, entrevistas, encuestas, etc.

El seguimiento del proceso y la contrastación de ambas acciones llevó a lo siguiente:

El objetivo general y fundamental de este proyecto es que el profesor reflexione sobre las implicaciones del juego en el desarrollo del niño, en su incorporación a la educación, a fin de que él pueda innovar su trabajo cotidiano.

En el inciso E del capítulo III dentro de las estrategias de trabajo se establecen siete (7) objetivos particulares evaluables de tal forma que nos aclaran los logros alcanzados.

En cuanto al objetivo general y en las acciones para la motivación se tuvieron presentes tres elementos: destinatarios, equipo y proyecto, durante la fase del proceso de aplicación, se creó el interés, la consciencia, la sensibilidad, el hacer que se identifique al proyecto como un instrumento para abordar la situación problemática según lo expresado en el capítulo primero. De esta manera el reflexionar sobre las implicaciones del juego en el desarrollo del niño lo ideal fue crear una ludoteca en la escuela a la que puedan ir los alumnos y su profesor en grupo a jugar, innovando con ello además, la práctica docente.

En este sentido no bastó tan sólo con ser conscientes y el reconocer el valor pedagógico del juego, sino que se incorporó a la dinámica de la vida de la escuela y con ello al proceso educativo, la reflexión crítica que se logró a través de la investigación – acción, evidencia que la espontaneidad del profesor, preparado y con voluntad educativa, fue la herramienta principal de una actividad que es fundamentalmente práctica. Pues saber y no hacer, no tiene sentido en educación; de poco serviría el lograr comprender las perspectivas teóricas, el destacar la importancia de la actividad lúdica si no es aplicada efectivamente a los destinatarios.

En el primer objetivo particular se sensibilizó al colectivo escolar para que mediante la clase de ludoteca se enriqueciera el juego en la escuela, pidiendo su participación de manera totalmente voluntaria donde se logró que todo el personal docente y directivo se involucrara, unos llevándolo a cabo en sus grupos y el otro apoyando, animando y gestionando apoyos externos.

En el segundo objetivo se logró la conformación de la autogestión pedagógica como la forma de abordar la clase de ludoteca, con el enriquecimiento de las aportaciones de los docentes en cuanto a cómo darle seguimiento y evaluar el proceso, se opinó que la evaluación debería ser de todo el contexto escolar, es decir, de los niños, de los padres, y de los docentes; éstos últimos llevando un diario en cuál se anotaron las situaciones vividas de mayor relevancia cuando se tuvo la clase de ludoteca.

El tercer objetivo se logró mediante la comunicación permanente que se tuvo con los padres de familia, desde que se les dio a conocer la inquietud de llevar a cabo este proyecto en la escuela la actividad que asumieron fue muy positiva, incluso el apoyo de mayor peso en cuanto a lo material provino de ellos.

Mediante la realización de entrevistas hechas a varios padres de familia (30%) de los diferentes grados, ellos opinaron que sus hijos les han comentado que les gusta la actividad y es para que aprendan jugando, que

es un espacio de juego libre, que es para jugar con sus compañeros y aprender a recoger y acomodar todo en su lugar y que les gusta que su maestro juegue con ellos. La mayoría de los padres entrevistados calificó de excelente la actividad agregando que es bueno que los niños cuenten con ese espacio en la escuela porque los saca de la rutina, de las cuatro paredes y además les ayuda a convivir y a aprender. Los padres en su gran mayoría están totalmente de acuerdo con la creación de la ludoteca en la escuela, inclusive señalan que a sus hijos les gusta ir con más ganas e interés a ella.

En el cuarto objetivo se obtuvo que realmente en todos los grupos que hay en la escuela se pusiera en práctica la clase de ludoteca, inclusive elaboramos un horario colegiadamente para que todos los grupos hicieran uso del espacio.

Una vez que se llevó a cabo el funcionamiento de la ludoteca en la escuela, en el quinto objetivo floreció toda la experiencia que los docentes de alguna manera hemos acumulado y que por falta de motivación por la creación de estos espacios se han descuidado en nuestra vida profesional, obteniendo no sólo la transformación de nuestra práctica, sino revolucionando también las acciones.

El sexto objetivo consistía en destacar las situaciones significativas de los alumnos con respeto a la clase de ludoteca con el ánimo de fortalecer sus

inquietudes; por ello se aplicó una encuesta al 50% de los alumnos obteniendo los siguientes resultados sobre la valoración de la actividad.

A los niños les gusta bastante la actividad, pues dicen que les ayuda a convivir, se puede jugar entre todos y a todo, hay un espacio de diversión, se distraen y lo disfrutan mucho, también les agrada que sus compañeros los inviten a jugar y unos aprenden de otros. Ellos a su vez les han comentado a sus papás que sus experiencias en ludoteca son buenas, inclusive varios niños agregan que también les han platicado a sus amigos que no están en nuestra escuela sobre la clase de ludoteca y les dicen que también les gustaría que en su escuela hubiera eso. En fin las apreciaciones de los niños nos muestran ánimo e interés, lo cual nos compromete a seguir enriqueciendo y prolongando la ludoteca en la escuela.

En el séptimo y último objetivo los propios docentes manifestaron las metas de formación cumplidas tanto en lo personal como en la situación escolar al hablar sobre la evaluación final del proyecto según las experiencias obtenidas durante su desarrollo, los cuáles opinaron que lo planeado fue acertado, que en el transcurso de la aplicación del proyecto se detectaron cambios significativos en la conducta de los alumnos; modificaron su forma de organizarse cuando antes era más difícil lograrlo, incluso piden más atención por parte de los maestros en todos los aspectos porque seguramente saben que se les atenderá, hemos ido favoreciendo una



educación más integral con la actividad. Además las relaciones entre los miembros de la comunidad escolar se han visto favorecidas y la experiencia de la inexperiencia nos ha unido como personal tanto para tolerarnos como para proponer y enriquecer las acciones del proyecto. Al hacer nuestras reflexiones y aportaciones de situaciones vividas en los grupos, en la escuela se pudo apreciar otra dinámica y vimos cómo nos alejamos de lo rutinario y monótono, posteriormente veníamos a ella en busca de nuevos resultados y con la expectativa de recuperar información sobre los avances, logros y novedades de la aplicación, con ellos se logró la conformación de un verdadero equipo de trabajo ya que el compromiso lo adquirimos todos, además estuvimos dispuestos a trabajar dentro de un esquema de investigación en el proceso de desarrollo del proyecto.

Un detalle que nos agradó a todos es el haber recibido como en ningún otro ciclo escolar, reconocimientos por escrito por el trabajo realizado.

## CAPÍTULO VI

# PROPUESTA PARA LA FORMACIÓN DE LUDOTECAS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS DEL NIVEL PRIMARIA.

### **A. Organización de los docentes.**

De acuerdo con los resultados obtenidos según lo expresado en el capítulo IV, se propone formalmente la creación de ludotecas en los centros educativos del nivel primaria, para ello, lo ideal es contar con el apoyo del grupo del colectivo escolar de la institución y contar con un espacio especial el cuál será la ludoteca; es importante además que la decisión a participar de cada docente sea de forma voluntaria y trabajar dentro de un esquema de investigación en la práctica, si no se puede contar con la participación de todos, se trabajará con dos o más compañeros la aplicación de las acciones tomando como modelo el plan de trabajo expuesto en el capítulo III inciso E; y si no se puede disponer de un espacio especial para la ludoteca ésta puede

llevarse a cabo de manera circulante, es decir, hacerse de materiales lúdicos, programar un horario y llevar a la propia aula la actividad o la clase de ludoteca. Incluso si no se puede contar con el apoyo de ningún compañero docente, este trabajo se puede realizar de manera individual, de hecho el origen de este proyecto antes de ser lo que fue, se trabajó de manera individual.

### **1. De manera grupal**

Las estrategias de la alternativa pedagógica señaladas en el capítulo III, son las ideales para trabajar el proyecto de manera grupal, pero además es muy importante la relación que el promotor de este tipo de proyecto tenga con los compañeros docentes, directivos, alumnos y padres de familia, este debe contar con una actitud de tolerancia, respeto y ser el primer comprometido con el proyecto, el tipo de socialización que tenga con el colectivo es fundamental; con relación a ello, A. Gramsci dice que "El hombre no entra en relación con los otros hombres por yuxtaposición, sino orgánicamente, es decir, en cuanto forma parte de organismos, desde los más simples hasta los más complejos"<sup>13</sup>.

En la estrategia No. 1 de sensibilización se sugiere además, ver el video

---

<sup>13</sup> BARABTARLO, Anita.y Zadansky. Investigación Acción: Una didáctica para la formación de profesores, p.p. 7-45. Antología Básica. U. P. N. 1994. Proyectos de innovación. p.p. 79.

de Alán y Nahomi, donde se puede apreciar claramente cómo a través del juego del niño logra superar aspectos socioafectivos y conflictos de su personalidad, el video se puede ver en la escuela o se puede prestar a cada profesor para que lo vea y analice en su hogar y posteriormente comentarlo con el colectivo.

Es importante además rescatar los espacios que se deben conceder para reunirse como consejo técnico e incluir de manera planeada el tema del proyecto de la creación de la ludoteca escolar.

## **2. De manera individual.**

Si el proyecto educativo del centro no lo permite, y por las condiciones y características del contexto escolar no se puede trabajar en equipo con nuestros compañeros, hasta el nivel de organizar la ludoteca, tendremos que conformarnos con establecer una zona de juego dentro de la clase, es decir, el rincón del juego.

Los materiales para el juego deben estar en este rincón y su uso ser suficientemente realizable según la organización interna acordada entre los niños y su profesor, para que éstos materiales estén al servicio del juego y no al contrario. Así pues, todos los materiales que se puedan obtener ya sea por donaciones, préstamos, elaboración etc., deben ordenarse de manera

funcional para que los niños en su ocasión, puedan disponer libremente de ellos, es necesario organizar muy bien el tiempo de juego e involucrar a los alumnos en las decisiones para abordar este espacio.

Es importante que el rincón del juego tenga un aspecto agradable y decorarse con la colaboración de los niños, estar bien delimitado para que permita montar escenarios donde los objetivos puedan tener un valor representativo. En fin, si uno como profesor está convencido e interesado en la importancia del juego y las bondades que ofrece para el desarrollo personal y grupal, debe incorporarlo al proceso educativo a partir de su propia práctica docente.

#### **B.- Involucrar a los padres de familia.**

Para abrir este espacio de juego en el aula o en la escuela, ya sea de manera grupal o individual, es necesario tener la atención e involucrar a los padres de familia en su análisis y en la participación para enriquecerlo tanto en lo material como en lo pedagógico, es decir, incorporarlos al proceso de sensibilización para que en esa medida sean partícipes del desarrollo del proyecto, pues la mejor manera de tener en cuenta al beneficiario es hacerlo participar.

Hacer participar a los padres de familia en las tareas escolares de sus hijos es una experiencia motivadora, pues ellos en lo general están muy dispuestos a participar, e inclusive se sienten halagados.

Todos lo anterior se puede ir logrando si destinamos tiempo para tener reuniones con ellos; los temas de proyecto se pueden ir abordando en forma breve y sencilla, procurando que los padres participen y se vayan de cada reunión con acuerdos sobre aspectos específicos en los que puedan mejorar el ambiente del espacio lúdico. No nos debe preocupar el tiempo que le restamos al trabajo en el aula por trabajar con ellos, ya que gracias a su apoyo es más lo que podemos avanzar en este tipo de actividades.

Si hacemos lo anterior estaremos contribuyendo a crear una cultura comunitaria de participación y progresando en el aprendizaje y desarrollo de nuestros alumnos.

### **C. Perspectivas de la propuesta.**

En la experiencia de nuestra escuela, la perspectiva del proyecto trascendió no sólo al periodo de su aplicación o a los intereses del promotor y del colectivo en turno que participaron; sino que se estableció este espacio para los alumnos y maestros que nos sucedan en años futuros, es decir, este proyecto tiene las propiedades y los elementos para formar parte de la

dinámica de una escuela, es motivante, interesante tanto para los docentes con voluntad educativa como para los alumnos y sus padres.

Con las perspectivas educativas basadas en los aspectos cognitivos del currículum, a veces se olvida que la escuela tiene como meta el desarrollo integral de los alumnos, y no sólo la transmisión de conocimientos e información.

Esta propuesta tiene la perspectiva de mediatizar con su influencia todos los desarrollos posibles, y de éstos el socioafectivo, por su incidencia en la personalidad del sujeto, es uno de los más importantes; por ello se pretende ofrecer escenarios para disfrutar de relaciones afectivas y de comunicación social ricas y creativas que favorezcan el proceso de adquisición de valores, hábitos, actitudes, conocimientos y destrezas que podemos considerar positivas para el ser humano; además, se toma en cuenta la vida afectiva y de relación, como asuntos de interés educativo.

## CONCLUSIONES

Las ideas de plantear la formación de la ludoteca propició que el ambiente escolar se viera realmente favorecido, las acciones emprendidas transformaron substancialmente la dinámica del centro educativo y con ello la práctica docente del colectivo.

La manifestación de la situación escolar y profesional expuesta en un inicio en relación a la apreciación y a las actitudes de los niños con respecto al juego, la autocrítica del docente llevada a cabo en esta realidad concreta y los elementos teóricos-metodológicos abordados en el proceso de formación, despertaron la inquietud y la necesidad de iniciar cambios significativos e innovadores en el hecho educativo de nuestra institución contando por supuesto con la valiosa participación del colectivo, además fue posible el desarrollo de un proceso investigativo con el objeto de mejorar la práctica como forma de desarrollo profesional.

Para ello se implantó en la escuela la ludoteca donde el proceso de construcción tanto de conocimientos como del espacio específico fue logrado y enriquecido por todos en razón de dar atención a los intereses reales de nuestros alumnos como lo es el juego, pues en él se fortalecen las relaciones sociales, la amistad, la comunicación, la convivencia, la



organización, el respeto, la tolerancia, etc.; es decir, los aspectos esenciales del ser humano.

Con el funcionamiento de este proyecto la situación escolar obtuvo cambios favorables muy valiosos, nos unió como equipo de trabajo y como colectivo escolar; a la vez, los resultados obtenidos fueron generalmente positivos. Se tuvo en cuenta las experiencias y percepciones de los alumnos, padres y docentes en el proceso, el mejoramiento de la práctica fue de forma ascendente llegando a niveles superiores de comprensión y actuación por parte de los participantes.

Este proyecto promueve la transformación de la cultura profesional, la finalidad de todo este proceso de conocimiento es la transformación de la realidad, la superación de la práctica social haciéndola más eficaz y eficiente en función de la comunidad escolar.

La conclusión específica es en el sentido de hacer una exhortación al docente de primaria para que enriquezca el juego en su aula y en su centro de trabajo y con ello enriquecer la misma vida, tanto de sus alumnos como la de su persona en el ejercicio profesional.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARIAS Ochoa, Marcos Daniel. El proyecto pedagógico de acción docente. México. UPN. 1995. Mecnograma. p.p. 1-42.
- BARABTARLO, Anita y Zadansky. Investigación acción: una didáctica para la formación de profesores. UNAM. Castellanos editores. México. p.p. 7-45.
- BRUNER, Jerome. Acción, pensamiento y lenguaje. J.L. linaza. 1986. p.p. 211-219.
- COLL Salvador, César. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Barcelona. Paidós. 1991. 206 p.
- CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos. Buenos Aires, Ed. Kapelusz. 1987. P.p. 11-27.
- DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Madrid, Ed. Siglo XXI. 1994.
- DELVAL, Juan. Los fines de la educación. México. S. XXI. 1991. p.p. 40-48.
- ERICKSON, H.E. Infancia y sociedad. Buenos Aires, Ed. Horne, 1987. p.p. 188-221.
- ERICKSON, H.E. Juego y desarrollo. México. Ed. Crítica, Grijaldo. 1988. p.p. 113-128.
- GARVEY, C. El juego infantil. Madrid. Morata. 1983. p.p. 40-44.
- GIMENO Sacristán, José y Angel I. Pérez Gómez. El currículum: una reflexión sobre la práctica. Español. Morata. 1991. p.p. 196-216.
- GUIA DEL ESTUDIANTE. Hacia la innovación U. P: N: 1994 p.p. 23-24, 30 y 34-35.
- HELLER, Agnes. Sociología de la vida cotidiana, Barcelona. Ed. Península, 1977.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. Madrid. Ed. Alianza Emece. 1994. p.p. 43-62.

- HUSEN, TORSTEN. El tiempo de la innovación. UNESCO. T. 1. México. SEP Setentas. 1975, p.p. 11-15.
- KAMII, C. Y Devries, R. La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid, Ed. Aprendizaje VISOR. 1991.
- LAPASSADE, Georges. Autogestión pedagógica. Gedisa. Barcelona. 1986. p.p. 19-29.
- LEIF, J. Y Brunelle, L. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires. Kapelusz, 1978. p.p. 87-100.
- LOBROT, Michel. Husiman, D. Enciclopedia de la psicología. T. III. Barcelona. Plaza & Janes. 1988. p.p. 354-358.
- MOYLES, J. R. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid. Ed. Morata. 1990. p.p. 104-116.
- OROPEZA Monterrubio, Rafael. Creatividad e innovación empresarial. México. Ed. Panorama. 1994. p.p. 71-74.
- ORTEGA, Rosario. Una estrategia de intervención educativa. Serie práctica No. 3 Sevilla. Ed. DIADA. 1997. 66 p.
- PERUCCA Paparella, Angela. Génesis y desarrollo de la relación educativa. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión. 1987. p.p. 91-114.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México. F.C.E. 1986. p.p. 146-199.
- REBOREDO, A. Jugar es un acto político. El juguete industrial: recursos de dominación. México. CEESTEM. Ed. Nueva Imagen. 1983. p.p. 17-30 y 62-63.
- ROBIN, Paul. La educación en la utopía moderna. Ed. Siglo XIX. México. SEP/El caballito .1985. p.p. 143-156.
- ROGERS, Carl y Kutnick. Psicología social de la escuela primaria. Madrid. Paidós. 1992.
- SANCHEZ Vázquez, Adolfo. Filosofía de la praxis. México. Grijalbo. 1980. p.p. 302-322.

- SCHMELKES, Sylvia. Hacia una mejor calidad de nuestras escuelas. OEA/SEP. México. 1992. 134 p.
- SEP. Artículo 3º Constitucional y la Ley General de Educación. p.p. 27-28.
- VALDEZ, A.E. El sentido del juego en el niño. Zacatecas, Ed. UPN. Zacatecas. TRIE Z. Nte., serie cuadernos del TRIE No.2 1994. p.p. 96-99.
- VYGOSTKI, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Ed. Crítica. 1988. p.p. 141-158.
- WESTPHALEN. Inés. Conferencia dictada en la V JORNADA DOCENTE del centro interdisciplinario de estudios sobre el movimiento y el aprendizaje en el período preoperatorio. México. Mecnograma. 1986. p.p. 2-6.
- YADESHKO, V.I. y Sojin. F.A. Pedagogía Preescolar. Habana. Ed. Pueblo y educación. 1987. p.p. 318-352.
- ZAPATA, O.A. El aprendizaje para el juego en la escuela primaria. México, Ed. Pax México. 1989. p.p. 177-183.
- ZHUKOVSKAIA. El juego y su importancia pedagógica. Habana, Ed. Pueblo y educación. 1987. p.p. 5-36.

# APÉNDICE

# APÉNDICE No. 1

## CUESTIONARIO

**PROPÓSITOS:** Que el docente consolide su percepción y conceptualización sobre el juego en relación a su función docente para que actualice su postura teórica y su práctica educativa.

1. ¿Cuáles juegos eran los preferidos de tu infancia o a qué te gustaba jugar cuando eras niño(a)?
2. ¿Cuál es tu concepto de JUEGO?
3. ¿Porqué piensas que a los niños les gusta jugar?
4. ¿Utilizas el JUEGO en tu práctica educativa?
5. Si la respuesta anterior es SI. ¿En qué momento lo utilizas?
6. ¿Cómo lo utilizas?
7. ¿Qué observas en tus alumnos cuando lo utilizas?
8. ¿Cuál crees que es la importancia o las ventajas de utilizarlo en la práctica escolar?
9. ¿Qué desventajas crees que se podrían dar al ceder un espacio de tiempo y lugar para operatizar el juego en el trabajo docente?.
10. Sus comentarios a manera de conclusión:

## APÉNDICE No. 2

### Guión de preguntas para la entrevista con padres de familia.

1. ¿En qué grado(s) tiene hijos(s) en la escuela?
2. ¿Le ha platicado su hijo que en la escuela tienen la clase de ludoteca?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_
3. ¿Qué le ha platicado su hijo sobre lo que hacen en la ludoteca?
4. ¿Usted qué opina de que en la escuela se les dé a los niños un espacio donde puedan jugar libremente como lo es la ludoteca?
5. Sobre la existencia de este espacio usted está  
En desacuerdo \_\_\_\_\_  
Ni de acuerdo ni en desacuerdo \_\_\_\_\_  
De acuerdo \_\_\_\_\_  
Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_
6. ¿Porqué?
7. ¿Ha notado usted cambios en la actividad de su hijo con respecto al gusto para la escuela?  
Batallo mucho para que quiera ir a la escuela \_\_\_\_\_  
No le gusta ir a la escuela \_\_\_\_\_  
Va con muy pocas ganas \_\_\_\_\_  
Si le gusta venir a la escuela \_\_\_\_\_  
Le agrada mucho venir a la escuela \_\_\_\_\_
8. ¿Juega usted con su hijo en el hogar?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ POCO \_\_\_\_\_
9. ¿A qué juegan?





## APÉNDICE No. 4

### MATRICES DE EVALUACIÓN.

Objetivo particular: Que los docentes recuperemos experiencias colectivas para fortalecer la apreciación de la alternativa.

Actividades: Reunión con el colectivo participante.

- Abrir un espacio para compartir nuestras primeras experiencias, despejar dudas, aceptar sugerencias y enriquecer en base a ello el proceso de aplicación de la alternativa.
- La forma de recopilar y organizar información útil para una evaluación parcial, se basará en la técnica "Matrices de Evaluación", la cuál se usará en esta estrategia ya que implica necesariamente una emisión de juicios, estos deben tener en cuenta los hechos o datos que nos inducen a juzgar de una manera u otra la propia alternativa.

MATRICES DE EVALUACIÓN			
DIFICULTADES	A CAMBIAR	ACIERTOS	A POTENCIAR

### EXPLICACIÓN

Es posible que se caiga en el error de mirar solo lo negativo de un proyecto, cuando probablemente existirán aspectos que hayan resultado positivos, incluso aunque no estuviera contemplado en los objetivos iniciales del proyecto.

1ª Columna: Se enumeran las dificultades.

2ª Columna: Se trata de dar una alternativa a esas dificultades, se trata de ver qué es lo que hay que cambiar.

3ª Columna: Se enumeran los aciertos de la aplicación de la alternativa en el sentido de que contribuyan a evidenciar lo pretendido, lo inesperado y que conviene potencial.

4ª Columna: Se resalta lo que se cree conveniente potenciar de esos aciertos.

## APÉNDICE No. 5

### PREGUNTA GENERADORA

Propósito: Realizar un balance de los avances logrados y sugerir tareas que faltan de realizarse (Esta se plantea una vez que las estrategias del plan de trabajo han sido aplicadas), según la apreciación particular de cada docente participante en el desarrollo del proyecto, con el fin de generar acciones a realizar.

¿Qué tareas crees que nos faltan realizar para enriquecer el juego en la escuela y en particular el área de ludoteca?

## APÉNDICE No. 6

### ENCUESTA HACIA LOS ALUMNOS.

La comisión del proyecto (LUDOTECA) está naciendo una encuesta con el propósito de conocer las opiniones que los alumnos tiene acerca de esta área, para ello les pediríamos fueran tan amables de contestar unas preguntas con la mayor sinceridad posible.

#### "MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN"

1. Además de los juegos y juguetes con los que ya contamos, ¿Qué otros te gustaría que hubiera en la Ludoteca? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿Te gusta la clase de Ludoteca?  
Nada \_\_\_\_\_ poco \_\_\_\_\_ regular \_\_\_\_\_ bastante \_\_\_\_\_
3. ¿Porqué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿A qué te gusta jugar en Ludoteca? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Con quién o con quiénes te gusta jugar más? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿Porqué prefieres jugar con ellos? \_\_\_\_\_
7. ¿Con quién no te gusta jugar? \_\_\_\_\_
8. ¿Porqué? \_\_\_\_\_
9. Tu maestro(a) ha jugado contigo o has visto que juegue con tus compañeros.  
Nada \_\_\_\_\_ poco \_\_\_\_\_ regularmente \_\_\_\_\_ bastante \_\_\_\_\_
10. ¿ Les has platicado a tus papás sobre la clase de Ludoteca? \_\_\_\_\_

11. ¿Qué comentarios has escuchado fuera de la escuela de la clase de Ludoteca? \_\_\_\_\_

12. Si tienes alguna sugerencia favor de escribirla en este espacio.

---

---

## APÉNDICE No. 7

### CALENDARIZACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.

Mes	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril
SEMANA							
ESTRATEGIA							
<b>No.1</b> Invitación a participar en el proyecto.							
<b>No.2</b> De la aplicación de la alternativa.							
<b>No.3</b> De la participación de los padres de familia.							
<b>No.4</b> Operatización de la ludoteca en la escuela.							
<b>No.5</b> Del Enriquecimiento de la alternativa.							
<b>No.6</b> Apreciaciones de los niños.							
<b>No.7</b> Percepciones generales de los docentes de la escuela.							