



PROPUESTA SOBRE LA IMPORTANCIA DE UNA
LUDOTECA INFANTIL EN LA ETAPA DE
EDUCACION INICIAL"

TESIS PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACION PLAN 94
P R E S E N T A :
MARIA GUADALUPE RUBIO ENCISO

TUTOR DE CONTENIDO: MIGUEL ANGEL GUTIERREZ ANDRADE

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F. a 1ro de febrero del 2000.

**C. PROFR. (A) MARIA GUADALUPE RUBIO ENCISO
P R E S E N T E .**

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: PROPUESTA SOBRE LA IMPORTANCIA DE UNA LUDOTECA INFANTIL EN LA ETAPA DE EDUCACION INICIAL, opción PROPUESTA PEDAGOGICA, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a proceder a la impresión, así como presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
PROFR. GONZALO A. GONZALEZ LLANES
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

GAGLL/sfg*

A DIOS
Gracias a él tengo la vida
y llego al fin de esta Licenciatura.

A MIS PADRES.
Con mi amor y agradecimiento
por estar en todo momento a
mi lado alentándome.

A MIS HERMANOS
Irma, Raúl, Maribel por la ayuda y
el apoyo que siempre me brindaron

EN MEMORIA DE DOS SERES
MUY QUERIDOS PARA MI:
Mi tía Margarita, Mi hermano Fernando.
Que sé lo orgullosos que
estaría de verme llegar a
mi meta

A MIS SOBRINOS
Raúl, Sandy, Lorena, motivándolos
a tener un espíritu de superación cada
día.

A JOSE
Por la ayuda que me brindó en cada
momento.

A MIS ASESORES

Agradeciendo su ayuda en la
elaboración de este trabajo y
muy especialmente al
Prof. Miguel Angel Gutiérrez Andrade

A MI HIJO GONZALO

Por el cariño, comprensión y paciencia
que me brindaste a lo largo de mi
carrera y te doy las gracias.

A TÍ JORGE

Por el apoyo que me diste
cuando te necesité

A DEMETRIO

Por los conceptos que me
brindaste para la elaboración
de este trabajo.

"Los juegos infantiles dice Fröebel; son como el germen de toda la vida que se abre, pues todo el hombre se desarrolla y se manifiesta en él; muestra las más hermosas y más profundas aptitudes de su ser."

Y en primer lugar las de su cuerpo.

INDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO I MARCO CONTEXTUAL	
1.1 ANTECEDENTES	2
1.2 DIAGNOSTICO	3
1.3 PLANTEAMIENTO	5
1.4 EL PROYECTO DE ACCION DOCENTE	6
CAPITULO II FUNDAMENTOS PEDAGOGICOS INSTITUCIONAL PARA LA CREACION DE LA LUDOTECA.	
2.1 HISTORIA DE EDUCACION EN MEXICO	18
2.2 HISTORIA DE LA LUDOTECA	31
2.3 LUDOTECA EN MEXICO	33
2.4 DIFICULTADES DE LOS LUDOTECARIOS	40
2.5 ¿QUIEN FRECUENTA LAS LUDOTECAS Y CUANDO?	42
CAPITULO III EL JUEGO	
3.1 EL JUEGO	48
3.2 PRINCIPIO QUE SE DEBE SEGUIR EN TORNO A LA ACTIVIDAD LUDICA	54
3.3 DIFERENTES ENFOQUES ACERCA DEL JUEGO	55
3.4 EL JUEGO INFANTIL Y SU VALOR PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION MATERIAL Y PREESCOLAR	76
3.5 LA EDUCACION POR EL TRABAJO. EL METODO DE FREINET	78
3.6 ENCUADRE DEL METODO DEL TRABAJO	88
3.7 ORIENTACION DIDACTICA DE LOS JUEGOS	95

CAPITULO IV LOS JUGUETES

4.1 DEFINICION DE LOS JUGUETES	112
4.2 EL JUGUETE COMO GENERADOR DE INQUIETUDES Y SATISFACCIONES	113
4.3 EL NIÑO EXPLORA LOS JUGUETES	114
4.4 ¿PARA QUE SIRVEN LOS JUGUETES?	115
4.5 CRITERIOS PARA LA CORRECTA ELECCION DE LOS JUGUETES	116
4.6 EL VALOR DE LOS JUGUETES EN LOS NIÑOS	119
4.7 EL JUGUETE EN LA FAMILIA	121
4.8 EL JUEGO Y LOS JUGUETES COMO ELEMENTOS DE REGULACION DE LAS TENSIONES	123
4.9 LA RACIONALIZACION DE LOS JUGUETES	125

CAPITULO V APLICACIÓN DE LA LUDOTECA

5.1 CRONOGRAMA DE LAS ESTRATEGIAS CON RESPECTO DE LA LUDOTECA	127
5.2 APLICACIÓN DE LA LUDOTECA	128
CONCLUSIONES	131
BIBLIOGRAFIA	132
ANEXOS y FOTOS	.

INTRODUCCIÓN

Para el estudio de la interacción de una sociedad con su tecnología, el juguete se impone como un tema privilegiado, puesto que constituye uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos. Por otra parte corresponde a un proyecto de civilización a una interacción, puesto que es fabricado por el adulto para que jueguen los niños y así más allá del simple objeto lúdico significa una práctica social y nos informa sobre la organización ideológico, cultural, mental.

El juguete como todo objeto, dice algo distinto que él mismo y remite a la totalidad cultural que lo ha engendrado. Es un nudo de funciones y relaciones que no se pueden comprender más que con referencia a un medio y una comunidad y en el marco de una relación específica con la infancia.

Tomando en cuenta que el juego y juguete son muy importantes para el ser humano; el presente trabajo nos hablará de la importancia de contar con un lugar donde poder llevar a cabo las actividades lúdicas llamadas "Ludoteca".

En este proyecto encontramos los antecedentes sobre lo que significa educación.

Para ello se ampliará la información sobre este tema, donde se hablará acerca de su origen, beneficios, objetivos y como surge en México.

Se manejará la importancia del juego dando el enfoque de diferentes autores y por último se tomará en cuenta el juguete siendo un instrumento importante del juego.

CAPITULO I

MARCO
TEORICO -
CONTEXTUAL

El Niño aprende jugando.
"Pitágoras"

1.1 ANTECEDENTES

“Los niños crecen y maduran en un mundo de interacciones a través de ellas construyen y asimilan el mundo que los rodea”.
(Programa Educación Inicial SEP pagina 39).

Ludo...¿qué?. Esa era la reacción de las personas que escuchaban la palabra al inicio de la investigación del presente trabajo. Pero muchos profesores de educación preescolar respondían aun más sorprendidos. Ello nos lleva a decir que esa palabra - extraña- no les es familiar quizá debido a su etimología. Aun refiriéndose únicamente a la palabra juego, un considerable número de docente minimiza esa actividad e inclusive la consideran “actividad secundaria o pérdida de tiempo” en la planeación y el desarrollo de sus actividades cotidiana. Borja dice en su libro “El juego infantil organización de la Ludoteca” en ocasiones el concepto del juego se ha contrapuesto a la actividad seria y como consecuencia a esta contraposición no se ha tomado en serio. (Borja: página 14). Al darme cuenta que no es muy conocido lo que es una Ludoteca Infantil, tuve la inquietud de profundizar sobre su origen, donde me encontré que no existe información preciso, sobre las causas que motivaron y dieron origen a la organización de las Ludotecas. Solo hay aproximaciones.

Según Borja Sóle las Ludotecas se iniciaron con el intercambio cultural de los niños y, el éxito que tuvieron las Bibliotecas populares y el préstamo de libros durante la primera mitad del siglo XX. (Borja: página 35)

La primera Ludoteca fue fundada en 1934, en la ciudad de los Angeles, California por la Señora Infield, ciudadana estadounidense de origen danés. (Borja: página 35)

La idea a nivel Internacional fue lanzada por la UNESCO en el año de 1960. Desde entonces, han surgido iniciativas en la mayoría de países europeos (Gran Bretaña, Escandinavia, Francia, Suiza, etc.), algunos de América (Cánada, Estados Unidos, Brasil). Y también en Asia (India), Oceanía (Nueva Zelanda). En otros países como Chile, India, Venezuela y España, existen educadores interesados en el tema de las Ludotecas.

En la Dirección de Educación Inicial, donde presto mis servicios estudia al niño en edad temprana(45 días a 6 años). El programa que maneja esta institución tiene como columna vertebral el desarrollo del niño para orientar el trato y la forma de interacción del educador con él dándole al juego sólo la importancia de una actividad para lograr los objetivos que se tiene que lograr en el plan de trabajo.

1.2 DIAGNOSTICO

“Desde su nacimiento, a la niñez puede ser susceptible de la educación se requiere considerar los productos que podemos exigir con relación a las capacidades generadas en determinada edad”
(Programa de Educación Inicial SEP pagina 43)

A través de la Educación Inicial se crea la posibilidad de mejorar sustantivamente las generaciones siguientes ya que los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo futuro del ser humano. La calidad y tipo de atención y formación que se brinda al niño desde su nacimiento, serán determinantes para el desarrollo de sus capacidades.

Los niños son comprendidos en un conjunto de interacciones que le dan sentido y estructura a sus conocimientos, sentimientos y deseos; su desarrollo individual se realiza en conjunción con el medio ambiente que lo rodea, por ello, es importante la formulación de una Ludoteca que apoye mediante el juego a la interacción del educador para orientar el trato socializador del pequeño en esta dependencia, ya que son instituciones recreativo-

culturales especialmente pensadas para los niños y, su misión es desarrollar la personalidad de estos mediante el juego y el juguete; Posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil ofreciendo los materiales necesarios. Para Educación Inicial, la niñez esta configurada como una diversidad de caracteres y posibilidades que puede generar opciones para su desarrollo. El plano de interacción niño-adulto constituye un tipo de relación inscrito en las nuevas dimensiones del trato al niño y al cambio de actitud de los adultos.

En la investigación que realice mediante las entrevistas pude constatar la pertinencia de realización actividades que generan *un proyecto de acción docente* que me permita la implantación de una Ludoteca en mi centro de trabajo. Las preguntas que hice verbalmente a mis compañeros de trabajo, profesores, fueron las siguientes:

1. ¿Conoces el significado de la palabra Ludoteca?
2. ¿Qué es una Ludoteca?
3. ¿Conoces alguna Ludoteca?
4. ¿Conoces la organización de la Ludoteca?
5. ¿Haz visitado alguna?
6. ¿Conoces los objetivos de la Ludoteca?

El resultado en general fue, que muy pocos conocen el funcionamiento de una Ludoteca y de aquí me nació la idea de implantar una para dar conocimiento a todo lo que se refiere a este tema.

El problema que detecte para mejorar mi práctica es necesario el uso didáctico de la Ludoteca infantil elaboré los siguientes propósitos.

- -Dar a conocer las funciones de la Ludoteca para que conozcan sus objetivos y beneficios que se pueden obtener mediante el juego y juguete.

- -Estimular y favorecer el juego en el niño, ofreciendo la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad aprovechando la actividad lúdica para ello.
- -Favorecer la convivencia entre padre e hijos y así aumentar la comunicación mejorando la relación de padres e hijos.

1.3 PLANTEAMIENTO

La mayoría de la gente, profesores, pedagogos o psicólogos, etc. desconocen el uso y beneficios de una Ludoteca, su información es muy escasa; por este motivo, he encontrado mucha dificultad para encontrar bibliografía con este tema, en las bibliotecas desconocen este término tan importante.

Al empezar mi investigación me di cuenta que no existe información precisa sobre las causas que motivaron y dieron origen a la organización de las ludotecas, entendiéndolo por ésta una institución recreativa, cultural que tiene como primera misión, estimular la capacidad de jugar del niño, desarrollando su personalidad a través el juego y juguete.

Así mismo, también vi la importancia de que los Cendis, que dependen de Educación Inicial contaran con una Ludoteca donde el programa de Educación Inicial se puede apoyar para lograr sus objetivos; por ser el juego una herramienta tan importante para la educación del pequeño, donde esta conectado con la risa, y la diversión. Los niños mientras juegan ríen con frecuencia, por ocupar el juego dentro de los medios de expresión un lugar privilegiado.

El tiempo dedicado al ocio será cada vez mayor y ocurre que es precisamente en este tiempo en donde se expresa en mayor medida la autonomía de las personas.

Además la educación tiene como objetivo predominante el de liberar a todo individuo para hacer de él una persona responsable, capaz de opciones deliberadas y ejecutadas. La educación, sobre todo la que proporciona la escuela, no puede ignorar este tiempo que pronto ocupará la mitad de la existencia humana.

Otro de los problemas que he encontrado al realizar un análisis del juego y juguete, sus aspectos parecen paradójicos por encontrar juegos que son bélicos y propiamente no ayudan mucho al desarrollo integral del pequeño y por eso se encuentra un problema al relacionar el juego y educación; También al reflexionar sobre este tema nos damos cuenta que el juego es libre, alegre, es gratuito y nos encontramos que en las instituciones educativas son necesariamente impositivas y utilitarias.

Es pues urgente educar a los niños, a tal fin es importante la colaboración tanto de la familia como las asociaciones recreativas: pero nada podrá hacerse sin la escuela. Dentro de este contexto general, un lugar privilegiado debe reservarse a las Ludotecas, Instituciones especializadas precisamente en esta forma de cultura.

1.4 PROYECTO DE INTERVENCION PEDAGOGICA

"Lo espiritual en lo cotidiano es la creatividad, venimos de una concepción que da vida y por lo tanto la creatividad nos acompaña siempre."

Antología Básica 5to. Semestre Hacia la Innovación pp.67

La Formación de los Profesores Hacia la Ludoteca:

Uno de los principales problemas que tenemos quienes nos hemos dedicado a intentar dilucidar los diferentes modelos de formación de los maestros, que se presentan cotidianamente para poder transformar o como dicen hoy, mejorar la práctica docente.

Para esta reconstrucción, podemos revisar el diseño curricular como proceso académico cuyos resultados dan cuenta de una producción social constituida por esas imágenes que se ponen en juego durante discusión y formulación.

Planteamiento Curricular.

El reconocimiento de la dimensión del desarrollo curricular, que se sustenta en la idea de que este es una producción cultural que se va construyendo en su interacción con los sujetos que actúan bajo su orientación; es decir, es la propuesta de la institución educativa, que a partir de determinantes sociales y culturales proponen la organización de la acción educativa, que se realiza en ámbito escolar dentro y fuera del escuela.

Cabe señalar por dinámica generada a expensas del curriculum propicia un trabajo académico, donde se posibilita para quienes tienen gran interés, compromiso y preocupación por abordar a la formación de maestros en servicio, como una estrategia para potencializar un espacio de reconocimiento profundo, serio y que se concreten en alternativa frente a los problemas de la educación en general y de la educación básica en particular.

En este sentido, las propuestas curriculares para la formación docente, son un punto de partida, pero difícilmente obedecen al curriculum, se puede abordar las distintas dimensiones que hacen a la formación así como la complejidad de la práctica docente y de la que hacer educativo. Por lo general la injerencia del curriculum atinge a las necesidades y expectativas del sujeto que se forma a su disposición hacer formado que tienen que ver con el orden, deseo y su expresión en la vida cotidiana.

El proyecto de la intervención pedagógica se formula como estrategia que abordará los procesos de formación, reconociendo la especificidad de los objetos de conocimiento que están presentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, la lógica de construcción de los contenidos escolares así como el trabajo de análisis de la implicación del maestro en su práctica docente.

CONTEXTO HISTORICO

DEL DIAGNÓSTICO Y LA RECUPERACIÓN DE LA REALIDAD.

Al realizar mi diagnóstico donde el juego y juguete es importante en la Ludoteca de aquí me hice algunas preguntas como: Donde buscar información sobre el tema de Ludoteca y difundir sus beneficios por lo tanto mi interés fue ¿Qué? De la información. Así mismo el ¿Cómo? , ya que es importante hacer una entrevista para darme cuenta quienes conocen lo que es una Ludoteca, sus beneficios, objetivos, etc., así que lo hice a familiares, compañeros y amigos, etc. (ver anexo 1)

Al darme cuenta que no es conocido, tuve la inquietud de poner una Ludoteca Particular donde diera a conocer lo importante que es el Juego, así que tuve que buscar un lugar apropiado para instalar mi Ludoteca, siendo la casa de mis Papás y así mi pregunta del ¿Dónde?.

También voy a necesitar personal preparado para que me ayude, así que tuve que contratar maestras con experiencia en los niños. También me hice la pregunta a quién iba a ser dirigido, contestándome que sería los niños, Padres de Familia y Docentes.

Otra de mis interrogantes es el ¿Con qué? y el ¿Cuándo? , donde tuve que buscar mobiliario apropiado como son los juguetes, mesas, libreros, las sillas, etc. y decidí inaugurarla el 12 de Septiembre de 1998.

Al irme contestando cada una de las variantes anteriores y al contestarlas reforcé la importancia de la Ludoteca en el Desarrollo del niño. Son la canalización del juego y el juguete en forma selectiva, por lo que se convierte en una alternativa de difusión de los mismos por lo que decidí emprender la consolidación de una Ludoteca donde se da a conocer a los Padres de Familia, docentes y niños.

Teniendo como propósitos:

- Recuperar el juego como alternativa didáctica en la Educación de los educandos.
- Consolidar un centro de intercambio de experiencia donde se exploren las múltiples implicaciones que tiene el juego en la educación.
- Proporcionar asesoría técnica pedagógica acerca de la Ludoteca y sus implicaciones educativa, a los Ludotecarios que laboren en la Ludoteca de la imaginación.

Tener presente los objetivos de la Ludoteca:

- Propiciar el desarrollo de estructuras mentales.
- Fomentar la creatividad, el respeto, la convivencia y la organización.

NACE "EL MUNDO DE LA IMAGINACIÓN."

El 12 de Septiembre de 1999 inauguré la Ludoteca "El Mundo de la Imaginación" recibiendo niños de 3 a 6 años, debo mencionar que a partir de Enero de este año se recibió a 2 niños de 1 año 8 meses por insistencia de sus padres, de aquí vi la importancia que los padres de familia deben conocer los beneficios de la Ludoteca.

A partir del mes de Abril se empezó a dar el servicio Ludotecario y a parte talleres infantiles como: Manualidades, Dibujo y Danza. En el mes de Julio del presente se da apoyo de tareas y a petición de los mismos padres se dará taller de recreación musical a tercera edad, aunque todo esto esta dirigido a los niños, también podemos llevar a cabo esta actividad, ya que es un lugar totalmente recreativo.

LA TRADICIÓN RENOVADORA.

El movimiento de renovación pedagógica, de reforma de la enseñanza, que nace y se desarrolla a finales del siglo XIX y comienzos de nuestro siglo, por más que sus orígenes sean muy anteriores no se limita a ser un simple movimiento de protesta y renovación, sino que por la coherencia de sus planteamientos, la solidez de sus opiniones y su prolongada extensión en el tiempo y el espacio es, por derecho propio, una corriente educativa.

Efectivamente si entendemos con P Roselló "que una corriente educativa es un conjunto homogéneo de acontecimientos de carácter educativo cuya importancia, a través del tiempo y del espacio, nace, se estabiliza disminuye o desaparece, deberemos otorgar categorías de tal a este movimiento renovador". (P. Rosello. "Teoría de la corriente educativa, promoción cultural", Barcelona, 1974, pp.20). Cuando se analizan las corrientes educativas se descubre que existe cierta correlación con otras corrientes generales de orden político, social, económico, filosóficamente. La corriente educativa aparece como un aspecto un reflejo, un afluente de una corriente mucho más amplia, como la resultante de un vasto conjunto de elementos que se refuerzan o neutralizan de manera unitaria.

Tomando en cuenta que la escuela ha sido un reflejo de la sociedad y por ello es siempre sensible a los problemas que en esta se plantean, se puede pensar que en una Ludoteca dirigida a la población escolar, a los educadores y padres de familia en donde se considera que en el Juego existe una multitud de vivencia de carácter cognoscitivo, psicomotriz y afectivo que apoyarían a resolver la problemática educativa.

Una educación que fragmenta el tiempo, lleva al autoritarismo, desconoce la riqueza física y estética, disociándose de la realidad del educando, el cual pierde su singularidad. (G. Suynders. "Pegogie progressiste, Puf, Paris, 1973, p.57)

El educando debe de conocer las psicología del desarrollo para establecer nexos entre la motivación y el aprendizaje, así su eficacia descansa en el poder oficiante.

Anteriormente la filosofía de la educación consideraba una estructura piramidal donde la base es la memorización en la didáctica y el autoritarismo y la disciplina. La nueva educación enfatiza el significado de los valores y la dignidad del niño, centrándose en los intereses espontáneos del niño, esto es libertad en su autonomía y potencial de su creatividad.

Los métodos tradicionales se consideran pasivos, porque el educando, era sometido a una dirección exterior que los obligan para aceptar un saber prefabricado que no responde a un interés real, ni entra en la construcción mental de sus necesidades.

LA NUEVA ESCUELA. ORIENTACION GENERAL.

Toda las líneas de orientación tienen bases idénticas, no obstante que experimentan diferente dirección. Esta diversidad refuerza la idea de buscar la más idónea. Actualmente existe lo que se ha dado en llamar las corrientes individualistas, idealistas, líricos, cada uno con principios de objetivos diferentes.

Todo esto pone en marcha experiencias pedagógicas más meditadas y realistas, no obstante esta diversidad en los status de la liga para la educación nueva 1921:sintetiza el preparar el niño para el triunfo del espíritu sobre la materia, respetando y desarrollando los aspectos intelectuales, artísticos y sociales del niño.

Los actuandos de la escuela nueva los dividimos en predecesores y exponentes.

Montainer (1553-1592) pretende que el niño tenga un raciocinio para juzgar los hechos de la vida como un adulto y al mismo tiempo vivir como niño. Pestalozzi (1746 - 1827) discípulo del autor anterior tiene nuevos métodos introduce la didáctica y los principios teóricos.

Froebel (1782 - 1852) dibuja la idea de la importancia del juego y de la actividad sensomotora.

Dentro de los exponetes de la escuela nueva se encuentran:

Piaget, maneja la psicología sistemática en la infancia que dan nuevos métodos para desarrollar la educación en los niños. (Jesus Palacios "La cuestion escolar, criticas y alternativas, Barcelona)

John Dewey en 1891 creó en Chicago una escuela experimental donde buscaba los intereses y necesidades por edades. Dió una educación intelectual adecuada a la edad así como una formación moral para la autonomía. (Jesus Palacios "La cuestion escolar, criticas y alternativas, Barcelona)

Montessori trabajó con niños retrasados y encontró principios básicos para usar con estos y con los normales, ante todo la libertad para ser

espontáneos, así los intereses y necesidades intelectuales de los niños surgen espontáneamente. Encuentra que la actividad en forma de juego es la respuesta que alienta y estimula su espontaneidad. (Jesus Palacios "La cuestion escolar, críticas y alternativas, Barcelona).

Ferreire (1879 – 1960) Da cuenta que en los países de Europa se han esforzado en formar al niño para la obediencia pasiva y nunca han desarrollado el espíritu crítico. Señala que millares de niños se educan para una vida por la cual no han sido educados, existe un foso que separa la teoría de la práctica, la psicología de la pedagogía. (Jesus Palacios "La cuestion escolar, críticas y alternativas, Barcelona)

Wallon, es capaz de situarse ante el verdadero objeto de la psicología: La persona concreta en su situación concreta, la explicación Walloniana del desarrollo es una labor de inteligencia, un esfuerzo por desvelar las interacciones dialécticas que integran cada uno de los aspectos y momentos de la evolución infantil. Su trabajo es una aproximación concreta y genética a la totalidad del niño sin primar unos aspectos sobre otros sin hacer abstracciones discutibles y sin olvidar el conjunto de vectores en el que se engloba la relación infantil.

Wallon expresa que entre los organismos y el medio existe una continuidad, o más exactamente una unidad.

Un aspecto importante de la Teoría de Wallon: El medio vital y primordial del niño es más que el medio físico, el medio social. Si como afirma Wallon, la evolución psíquica se

realiza por la interacción del inconsciente biológico y el inconsciente social, es el más determinante.

Una de las características fundamentales del niño es la de ser una personalidad en desarrollo; la psicología genética ha puesto su empeño, precisamente en desvelar el camino que sigue el desarrollo y los procesos que lo condicionan y posibilitan. Wallon, como no podía ser menos en uno de los Padres de la Psicología Genética se ha preocupado especialmente en el problema. Tres conceptos claves nos pueden servir para sintetizar su punto de vista: preponderancia, alternancia e integración funcionales.

Para Wallon cada etapa del desarrollo está caracterizada por una actividad preponderante; en cada estadio existe lo que con Galifret - Granjon, podemos llamar un conflicto específico que el niño debe resolver.

Hay momentos en la vida del niño en los cuales las condiciones posibilitan un nuevo orden, que, sin suprimir las conductas reorienta y reorganiza toda la actividad del niño.

El pensamiento de Wallon es inmerecidamente poco conocido. En segundo lugar psicología y pedagogía van tan unidas en las obras de Wallon.

En cada edad el niño constituye un conjunto indesociable y original en la asociación de sus edades es siempre el mismo ser en curso de metamorfosis. Hecha de contrastes y de conflictos la Unidad Infantil será tanto más susceptible de aplicaciones y de novedades.

Desde el surgimiento de la psicología científica en las últimas décadas de siglo XIX, las relaciones entre la psicología y la educación han sido siempre al mismo tiempo intensas y complejas. En el transcurso de los años, encontramos una y otra vez períodos caracterizados por la comunicación de que la psicología va a permitir fundamentar científicamente la educación de que el conocimiento psicológico está a disposición de proporcionar una base científica para abordar y solucionar los problemas educativos.

Entre los múltiples factores que están probablemente en el origen del carácter un tanto tortuoso y sobre todo oscilante, de las relaciones entre la psicología y la educación, hay uno de especial importancia sobre el que queremos llamar la atención.

Nos referimos a la clara asimetría existente entre, por una parte, el tipo y la naturaleza a la psicología desde el campo de la educación y por otra el tipo y honestamente puede ofrecer la psicología ante tales requerimiento.

Los profesionales de la educación, en especial los profesores y los responsables de la política educativa, esperan encontrar en la psicología un marco de referencia global que les oriente y les guíe en su actividad. En esta coyuntura la psicología puede ofrecer múltiples conocimientos puntuales sobre tal o cual aspecto o factor implicado en los procesos educativos.

La alternativa utilizada con mayor acuidad (diccionario Enciclopédico Gillet , Tomo I, pp.56) , ha sido la que consiste en seleccionar del conjunto de conocimientos que brinda la psicología científica en un momento determinado, los que tienen supuestamente una mayor utilidad potencial para guiar la práctica docente, para resolver los problemas educativos y, en definitiva, para dar una base científica a la educación. Esta manera de proceder, fruto quizás en gran parte de la presión sin interrupciones ejercida sobre la psicología para dar respuestas concretas a cuestiones educativas, no sólo es una constante en la historia de las relaciones entre psicología y educación a lo largo de nuestro siglo, sino que continúa teniendo una vigencia considerable, como puede comprobarse fácilmente mediante un somero análisis del contenido de la mayoría de los programas de formación para profesores y de los manuales de psicología de la educación al uso; de aquí podemos tomar en cuenta la Ludoteca como apoyo a las respuestas educativas que nos habla esta psicología y que por medio del juego se rescatan elementos para identificar su grado de desarrollo; también

puede ser el punto de partida para proporcionar la iniciación de un nuevo aprendizaje a la consolidación de ésta.

Sobre este telón de fondo, se proyectan los argumentos principales que voy a tratar de desarrollar.

El primero concierne a la convergencia progresiva detectable desde hace algo más de una década en torno a una serie de ideas-fuerzas o principios explicativos básicos sobre el aprendizaje en general y el aprendizaje escolar en particular entre investigaciones, autores y enfoques teóricos que sitúan en principios tradiciones psicológicas distintas.

El principio explicativo más ampliamente compartido es el que se refiere a la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares: el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento, y la enseñanza como una ayuda a este proceso de construcción.

De ahí el término “constructivismo” habitualmente elegido para referirse a esta convergencia.

Mi primer argumento es que la convergencia en torno a los principios constructivistas abre una nueva vía para abordar el tema de las relaciones entre el conocimiento psicológico y la teoría y la práctica educativa.

Las ventajas que pueden derivarse de un esquema integrador de esta naturaleza son innegables. Por una parte, es posible utilizarlo como punto de partida para la elaboración de propuestas pedagógicas y materiales didáctico y para el análisis de prácticas educativas diversas.

Por otra parte, al integrar en un esquema coherente aportaciones relativas a diversos aspectos o factores de la escolarización y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, pone al alcance de los profesores y otros profesionales de la educación un conjunto de conocimientos, psicoeducativo cuya accesibilidad les sería de otro modo ciertamente difícil y cuya utilidad resultaría considerablemente mermada si se mantuviera su carácter parcial y disperso.

Mi segundo argumento es que es que a pesar de las ventajas inegables del constructivismo subsisten riesgos considerables: que existan teorías o enfoques aparentemente no contradictoria y que al extraer su poder explicativos la convergencia apuntada sea mucho menor y que exista una divergencia de fondo en cuanto a su aplicación.

Tercer argumento si añadimos una serie de precauciones que tienen su origen en reflexión sobre la educación en un rechazo radical del reduccionismo psicológico como manera de entender las relaciones entre psicología y educación (Coll, 1989) entonces es posible habitar la mayoría de los riesgos sin renunciar a las ventajas que supone utilizar referencias articuladas y coherentes con la educación escolar.

En efecto la psicología de la educación y la psicología de la construcción nos brindan en la actualidad un corpus considerable de conocimiento sobre los procesos psicológicos implicados en la construcción del conocimiento. , sin embargo las informaciones sobre como aprender los alumnos, pese a ser un aspecto cuya pertenencia para avanzar en tareas de planificación y desarrollo curricular está fuera de discusión, no son suficiente; es necesario además, disponer de informaciones precisas sobre como los profesores pueden contribuir con su acción educativa a que los alumnos aprendan más y mejor.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS
INSTITUCIONAL PARA LA CREACION DE
LA LUDOTECA.

"JUGAR ES VIVIR...
¿POR QUÉ NO VIVIR JUGANDO?"

C.M.G.

2.1 Historia de la Educación en México.

La educación inicial es el primer nivel que conforma el sistema oficial nacional y aunque todavía no es obligatorio si se le otorga la importancia debida ya que es innegable que los seis primeros años de vida son trascendentales en la formación del ser humano. El niño que recibe educación comprende, entiende, asimila y transforma el mundo que lo rodea y adquiere mayor seguridad en sus sentimientos y actuaciones futuras.

Es la Dirección General de Educación Inicial dependiente de la Subsecretaría de Educación Elemental, de la Secretaría de Educación Pública, la responsable de poner en marcha todas aquellas acciones que en materia de Educación Inicial se realizan. Para ello se sustenta en una organización multidisciplinaria, así como en una infraestructura capaz de responder a sus objetivos y políticas.

En nuestro país, el primer intento de atención a niños menores de 6 años, nace en 1837 en un local del Mercado del Volador con el objeto de cuidar a los niños mientras sus madres trabajan. Posteriormente, en 1865, se crea "La casa de Asilo de la Infancia" y en 1869 el "Asilo de San Carlos". Es en éste en donde el servicio se amplía proporcionando a los niños no sólo el cuidado, sino también alimento. En 1867 se funda la "Casa Amiga de la Obrera", esta institución pasa a depender de la beneficencia pública, la que crea además "La Casa Amiga de la Obrera #2".

En 1929, se organizó "La Asociación de Protección a la Infancia", la cual instituye y sostiene diez "Hogares Infantiles" que en 1937 cambian su nombre por el de "Guarderías Infantiles", además de éstas, la Secretaría de Salubridad y Asistencia funda otras guarderías en este mismo periodo y supervisa las instalaciones sanitarias de todas las existentes.

En 1939 se crea la guardería para los hijos de las obreras de la Comisión Obrera de Vestuario y Equipo del Ejército (COVE).

Desde entonces estas instalaciones se multiplican aisladamente pues cada dependencia, organismo público, paraestatal y privado, se ve en la realidad de tener un lugar en el que se cuide y privado, se ve en la necesidad de tener un lugar en el que se cuide y atienda a los hijos de sus trabajadores, desde los 48 días de nacidos hasta los 6 años de edad.

Sin embargo no era sólo la guarda lo que esos niños necesitaban y surgió la inquietud de proporcionar a los pequeños alimentación y ciertos de la salud.

Los esfuerzos que se hacían para mejorar día a día la calidad del servicio de guarderías, eran aislados y por lo tanto la atención de los niños eran heterogénea.

Alrededor de los 70' la Dirección General de Educación Preescolar constituyó la Coordinación de Guarderías, cuya función fue la de asesor 31 guarderías de los sectores público y paraestatal en su organización y funcionamiento técnico.

El conjunto de acciones que se ejercen sobre el niño, a partir de su gestación y durante sus primeros años de vida, determinan en buena parte su capacidad y actitudes futuras.

Ante esta realidad, fue necesario ampliar la limitada concepción de guarda, asistencia y atención pedagógica aisladas, por otra más amplia que, con carácter institucional, reconociera la importancia de esta primera y trascendental etapa de desarrollo del niño, normando y reglamentado el servicio educativo asistencial.

Para responder a esta necesidad, el 23 de diciembre de 1976, por acuerdo del Secretario de Educación Pública se crea la Dirección General de Centros de Bienestar Social para la Infancia, con facultades para organizar y dirigir las guarderías.

El 27 de febrero de 1978, a través del reglamento interior de la Secretaría, se deroga la denominación Dirección General de Centros de Bienestar Social para la infancia y se le nombra Dirección General de Educación Materno- Infantil.

El 4 de febrero de 1980, el Secretario del ramo modifica el reglamento interior de la Secretaría de Educación Pública y cambia la denominación por la Dirección General de Educación Inicial, ampliando significativamente las facultades y las atribuciones que le competen.

Centros de Bienestar Social para la Infancia y se le nombra Dirección General de Educación Materno-Infantil.

El 4 de febrero de 1980, el Secretario del ramo modifica el reglamento interior de la Secretaría de Educación Pública y cambia la denominación por Dirección General de Educación Inicial, ampliando significativamente las facultades y las atribuciones que le competen.

ESTRUCTURA DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL.

La Dirección General de Educación Inicial está integrada por Subdirección Operativa y Subdirección Técnica de Servicios Administrativos.

DIRECCIÓN GENERAL.

La Dirección General de Educación Inicial propone normas pedagógicas, contenido y métodos; diseña y opera programas de divulgación general y de participación destinados a los padres de familia para la adecuada atención de los niños menores de 6 años.

Organiza, controla y evalúa los servicios de los Centros de Desarrollo Infantil de la Secretaría de Educación Pública en toda la República Mexicana; proporciona orientación y asesoría sobre educación inicial a las instituciones del sector público, privado y para estatal que lo soliciten. Sensibiliza, prepara, capacita y actualiza en forma permanente, al personal que interviene en la educación inicial. Evalúa aquellas acciones que en esta materia se realizan.

Asesora el establecimiento de servicios de educación inicial en los sectores públicos, paraestatal y privado, en los aspectos de construcción y ambientación.

Supervisa el cumplimiento de las normas establecidas e impulsa la divulgación de la Educación Inicial en el país.

SUBDIRECTOR TECNICO

Es el órgano normativo y de planeación en los aspectos pedagógicos, médicos, artísticos, culturales, nutricionales, psicológicos, de trabajo social, recreativos y de material didáctico; desarrolla programas de orientación familiar, realiza investigaciones necesarias para el desarrollo del sistema y acerca de la importancia de factores sociales y psicopedagógicos que favorecen el proceso de desarrollo y maduración del niño; diseña los instrumentos de evaluación necesarios que permitan la revisión permanente de los planes y programas educativo – asistenciales; elabora publicaciones y documentos, así como coadyuva a la función de sensibilización y promoción en las acciones de educación inicial.

Para el cumplimiento de estas tareas la Subdirección Técnica cuenta con los Departamentos de Planes y programas, de Investigación Educativa, de Orientación Familiar y de Recursos Didácticos.

SUBDIRECTOR DE OPERACIÓN

Organiza, evalúa y controla el desarrollo de las actividades de los Centros de Desarrollo infantil del sector público, privado y para estatal que lo soliciten según los programas vigentes de esta Dirección General; apoya a las Delegaciones Generales de la SEP, en los Estados, en lo referente a las interpretación de las normas de funcionamiento del sistema de educación inicial; evalúa el funcionamiento de las instituciones que proporcionan esta

educación y propone acciones tendientes a su mejoramiento; organiza, coordina y supervisa los Centros de Desarrollo Infantil de la Secretaría de Educación Pública y la implementación de los programas no escolarizados que promueven la Dirección General, capacita y actualiza al personal que labora en los Centros de Desarrollo Infantil y al que interviene en la operación de los programas no escolarizados.

La Subdirección de operación cuenta con los departamentos de Centros de Desarrollo Infantil de la SEP., de Supervisión y Asesoría, de Capacitación y de Programas No Escolarizados.

SUBDIRECCION DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS.

Planea, organiza y coordina la administración de los recursos humanos, materiales y financieros, así como la prestación de los servicios generales en la dependencia, conforme a las normas, políticas, lineamientos y procedimientos aplicables de la SEP. ; dirige y coordina la selección, contratación y control del personal de la dependencia; otorga licencias e impone medias disciplinas al personal de la dependencia, de acuerdo a las leyes y reglamentos en vigencia; formula el anteproyecto anual del presupuesto de la Dirección General y establece los sistemas de control presupuestal; elabora el programa anual de adquisiciones, almacenaje y distribución de los recursos materiales; organiza y coordina los servicios de archivos, transporte, intendencia, mensajería, reproducción y conservación de bienes de consumo e inmuebles.

La Subdirección Administrativa cuenta, para el cumplimiento de sus funciones con los Departamentos, de Recursos humanos, de Recursos Financieros y de Recursos Materiales.

Desde entonces estas instalaciones se multiplican aisladamente, pues cada dependencia, organismo público, para estatal y privado, Centros de Bienestar Social para la Infancia y se le nombra Dirección General de Educación Materno - Infantil.

El 4 de febrero de 1980, el Secretario del ramo modifica el Reglamento Interno de la Secretaría de Educación Pública y cambia la denominación por Dirección General de Educación Inicial, ampliando significativamente las facultades y las atribuciones que le competen.

FUNDAMENTOS LEGALES DE LA EDUCACION INICIAL

La educación inicial está reconocida como parte del sistema educacional en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Título VI, Artículo 123, apartados A y B.

En los Artículos 15 y 16 de la Ley Federal de Educación, como antecedentes no obligatorio de la escuela primaria e integrante de educación elemental.

En la Ley Orgánica de la Administración Pública, Artículo 38, parte I y en el Reglamento interior de la SEP Artículo 22, en sus cuatro fracciones, del Diario Oficial con fecha 27 de febrero de 19678.

POLITICAS DE LA EDUCACION INICIAL

Elevar la calidad de la educación a través de planes y programas pedagógicas y asistenciales para sistematizar las acciones de la educación inicial a nivel nacional.

Promover la investigación de los aspectos psicopedagógicos que propician el mejor desarrollo físico mental y afectivo-social del infante.

Garantizar la capacitación intensiva y continúa del personal técnico y especializado de los Centro de Desarrollo Infantil, así como de las personas que intervengan en el sistema no escolarizado.

Orientar a los padres de familia y hacerlos participe en los procesos educativos que requieren sus hijos, para su integración y desarrollo.

Optimizar el aprovechamiento de los recursos humanos, materiales y financieros asignados a la Dirección General.

Extender la educación inicial no escolarizada a los diversos grupos de la población indígena, rural y urbana marginada.

Utilizar los medio masivos de comunicación para apoyar las acciones que en materia de educación inicial se realicen.

Descentralizar la educación inicial con la participación de los estados, los municipios y los particulares.

Cubrir la demanda real del servicio de Centros de Desarrollo Infantil para los hijos de madres trabajadoras que laboran en la SEP.

Homogenizar los servicios de los centros de Desarrollo Infantil a través de lineamientos educativos y asistenciales.

OBJETIVOS DE LA EDUCACION INICIAL

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar y difundir la educación inicial en todo el país por medio de los lineamientos, normas y criterios técnicos, educativo-asistenciales, acordes al desarrollo integral del niño, en beneficio de una mejor y mayor atención a hijos de madres trabajadoras y niños en edad previa a la escolar.

OBJETIVO PARTICULAR

Favorecer el crecimiento, el desarrollo y la maduración del niño de 0 a 6 años, a través de la satisfacción de sus necesidades básicas y de la estimulación de las áreas física, afectivo-social y cognoscitivo que le permitan conocer y adaptarse al mundo que le rodea y a la sociedad de la que forma parte.

Elaborar programas de divulgación general destinados a los padres de familia para que participen en la adecuada atención y educación de sus hijos.

Regular la educación inicial en todas aquellas instituciones que la impartan a través de la operación de las normas, planes y programas emanados de la Dirección.

Satisfacer la demanda real y tender a satisfacer la demanda potencial de servicio educativo-asistencial para los hijos de las madres trabajadoras de la S.E.P en el país.

Preparar y actualizar en formas permanente al personal que intervenga en la educación inicial a cargo de la Secretaría y de las dependencias que lo soliciten para mejorar la calidad de la atención educativa.

Proporcionar los recursos humanos, materiales y financieros que intervengan en la educación inicial a cargo de la SEP. .

SERVICIOS DE LA EDUCACION INICIAL

La Dirección General de Educación Inicial presta servicios de educación integral a niños desde su nacimiento hasta los seis años de edad Brinda

Brinda asistencia y educación a los hijos de madres trabajadoras que asisten a los Centros de Desarrollo Infantil de la SEP.

Asesora a las dependencias de los sectores públicos, privado y paraestatal en los aspectos educativo-asistencial de funcionamiento, de organización, construcción y ambientación de los Centros de Desarrollo Infantil.

Orienta a padres de familia de los niños que asisten a los Centros, en aspectos que coadyuven al bienestar infantil.

Orienta y capacita a los padres de familia cuyos hijos sean menores de 6 años, con el objeto de propiciar el desarrollo armónico e integral del niño, por medio del sistema no escolarizado.

Capacita y actualiza al personal en el trabajo y para el trabajo a través de cursos permanentes que permitan elevar la calidad del servicio.

Forma asistentes educativos para Centros de Desarrollo Infantil a través de "La Escuela para Asistentes Educativos".

¿Qué es un Centro de Desarrollo Infantil?

Antes de definir que es un Centro de Desarrollo Infantil recordemos que estas instituciones originalmente llamada Guarderías, tenían como objetivo cuidar y proteger a los hijos de las madres trabajadoras durante su jornada laboral; es bien sabido que en la actualidad los servicios que en ella se brindan rebasan considerablemente esta finalidad, por lo que es preciso erradicar el término Guardería que lamentablemente se sigue utilizando y sustituirlo por el término de Centro de Desarrollo Infantil (CENDI), que permite en una forma objetiva distinguir su propósito y fundamental.

El Centro de Desarrollo Infantil nace de la necesidad de dar servicio a los hijos de las madres trabajadoras durante el tiempo que laboran y cuya edad oscila entre los 45 días de nacido y 5 años 11 meses.

Esta institución que proporciona básicamente educación y asistencia al niño que tiene todo el derecho de recibir atención y estimulación dentro de un marco afectivo que le permite desarrollar al máximo sus potencialidades para vivir en condiciones de libertad y dignidad, especialmente aquellos que por alguna circunstancia se ven temporalmente abandonados por su madre durante las horas en que esta trabaja.

Desde el punto de vista asistencial se proporciona al niño dentro del CENDI, una alimentación balanceada y la atención médica necesaria que en su conjunto propicien su óptimo estado de salud.

La labor educativa del CENDI esta encaminada a promover el desarrollo de las capacidades físicas, afectivo - sociales y cognoscitivas del niño dentro de un adquirir autonomía y confianza en sí mismo para integrarse a la sociedad.

El CENDI además de propiciar el desarrollo integral del niño proporciona tranquilidad emocional a las madres durante su jornada laboral, favoreciendo una mayor y mejor productividad en su trabajo, por lo que protege tanto los derechos del niño, de la madre trabajadora y de la empresa donde ésta presta sus servicios.

El tipo de local en el que funciona el Centro de Desarrollo Infantil será determinante para el logro de sus objetivos es por ello recomendamos que ese sea constituido exprofeso con objeto de asegurar que tenga las condiciones de localización, orientación, superficie y distribución que garanticen su adecuado funcionamiento.

El CENDI debe estar localizado en un sitio que ofrezca garantías de seguridad para el CENDI y tránsito peatonal sin colindancias altas que perjudiquen las condiciones naturales de iluminación alejado de aglomeraciones apartado de ruido, olores y de cualquier instalación que pudiera representar molestias o riesgos para los niños.

La orientación deberá ser adecuada a las condiciones climatológicas de cada lugar adaptando los esquemas de distribución a las necesidades del funcionamiento tratando de lograr las mejores condiciones de temperatura, iluminación y ventilación.

Se recomienda que el terreno sea de Topografía básicamente plana para favorecer la seguridad de los niños, y el funcionamiento del Servicio, en el caso contrario cuidar que las áreas de circulación se adapten a las características antropométricas del niño.

LOS OBJETIVOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL SON:

- Brindar asistencia y educación integral a los hijos de las madres trabajadoras cuya edad oscila entre los 45 días y 5 años 11 meses.
- proporcionar tranquilidad emocional a las madres durante su jornada laboral por medio de una óptima atención educativa y asistencial a sus hijos a fin de obtener una mayor y mejor productividad en su trabajo.
- Favorecer la participación activa de los padres, propiciando la unificación de criterios y la continuidad de la labor educativa del CENDI en el seno familiar en beneficio del niño.

MARCO LEGAL

Existen documentos legales referentes a los derechos de las madres trabajadoras y a la protección y seguridad de sus hijos.

DOCUMENTOS INTERNACIONALES

- Declaración de los Derechos del Niño - UNESCO 1959 _ Principios 2 y 9: hacen referencia al derecho que tiene todo niño a recibir cuidado y educación, así como a la necesidad de protegerlos de todo tipo de abandono.

Artículo 10 - II: se refiere a la protección de la mujer trabajadora antes y después del parto, incluyendo el cuidado del niño.

DOCUMENTOS NACIONALES

- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos - 1917 Título VI. Artículo 123:
Apartado A, Fracción XXIX: menciona el servicio de guardería como una prestación correspondiente a la Ley del Seguro Social.

Apartado B, Fracción XI, Inciso C: se refiere al servicio de guardería infantil como un derecho de la mujer trabajadora.

- Ley del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE) - 1959 -

Capítulo V. Artículo 41: hace referencia al establecimiento de guarderías infantiles como parte de las prestaciones que brinda a sus derechos habientes.

- Reglamentación del Artículo 110 de la Ley Federal del Trabajo -1961-: Reglamenta el establecimiento y funcionamiento de las guarderías infantiles, correspondiendo la presentación del servicio al "patrón" y la regularización del mismo a la Secretaría de Educación Pública.

En 1962 se modifica la reglamentación de este artículo, asignando la presentación de este servicio, en lo que se refiere a madres trabajadoras del sector privado, al Instituto Mexicano del Seguro Social.

- En 1963 se promulgó una nueva Ley del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE) reglamentaria del Apartado B del Artículo 123 Constitucional - Capítulo IV. Artículo 43 Fracción VI, Inciso E: señala como una obligación de este Instituto el brindar el servicio de guardería a las madres trabajadoras del sector público.

- Ley del Seguro Social - 1971 -

Artículo 171, reglamentario del Artículo 123 Constitucional, Apartado A, Fracción XXIX: refiere el servicio de guardería infantil como una presentación obligatoria a las madres derecho habientes.

- Nueva Ley del Seguro Social - 1973 -

Capítulo VI del seguro de Guarderías para Hijos de Aseguradas: reglamenta las condiciones en que se brindará este servicio.

- Ley orgánica de la Administración Pública.

Artículo 38, Parte Y: hace recaer en la Secretaría de Educación Pública la responsabilidad de regular la tarea educativa, vigilando que se cumplan las disposiciones oficiales.

- Ley General de Educación de 1993. Capítulo 2 del Sistema Educativo Nacional.

Artículo 15: define los niveles educativos así como las atribuciones de la Secretaría de Educación, con - Declaración sobre la Eliminación de la Discriminación de la Mujer - O.N.U. - 1967 - respecto a la regulación del servicio educativo.

2.2 HISTORIA DE LA LUDOTECA

SU ORIGEN:

No existe información precisa sobre las causas que motivaron y dieron origen a la organización de las ludotecas solo hay aproximaciones.

Según Borja Solé Las ludotecas se iniciaron con el intercambio cultural de los niños y el éxito que tuvieron las bibliotecas culturales y el préstamo de libros durante la primera mitad del siglo XX.

La primera Ludoteca fue fundada en el año 1934 y en la ciudad de los Angeles California (EEUU) por la señora Infield ciudadana americana de origen danés que en el año 1960 la UNESCO lanza la idea a nivel internacional y a partir de aquel momento han ido surgiendo diferentes iniciativas en la mayoría de países europeos y en Oceanía. Dentro de España hemos de situar las primeras experiencias en Cataluña en el año de 1980.

En general están vinculadas a municipios, delegaciones provinciales de los ministerios de la cultura o a estructuras ya existentes." Casas de niño". "Bibliotecas Infantiles" "Asociaciones de vecinos" aunque algunos funcionan de forma totalmente independiente de estructura públicas y/o sociedades, constituidas como una asociación más.

DEFINICION:

La palabra Ludoteca deriva del latín "*ludus*", que quiere decir juego, juguete y del griego *theke* que significa cofre, casa.

La definición de Ludoteca, según Borja Solé: "Lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil."

Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativas-culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de estos mediante el juego infantil ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos en espacios cerrados), así como orientaciones ayudas y compañía que requieren para el juego. Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales.

Existen algunas razones para que no se logre un ambiente plenamente idóneo, como lo expresa Borja Solé en su definición: asuntos económicos de espacio físico falta de personal, etc. Debe tomarse en cuenta la idea fundamental de la Ludoteca: facilitar en régimen de préstamo juguetes proporcionados por un educador.

OBJETIVOS DE LA LUDOTECA

1. Dejar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.
2. Practicar el juego en grupos, con compañeros de edades similares.
3. Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres en particular.
4. Orientar a los padres en relación con la compra de juguetes que convenga a sus hijos.
5. Proporcionar material lúdico adecuado a los niños disminuidos, cualquiera que sea su enfermedad, defecto físico o psíquico
6. Arreglar los juguetes que se hayan estropeado.
7. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.

8. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.

9. Probar los juguetes para comprobar su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos.

10. Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.

BENEFICIOS:

Las LUDOTECAS satisfacen generalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan.

En la Ludoteca los lazos familiares adquieren fuerza y se manifiestan con poder en las relaciones de los padres con los hijos.

Es una vigilante de la calidad del juguete y del juego, ante la posibilidad de probar juguete antes de comprarlos.

En la Ludoteca el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes incluso creados por otros niños de su edad.

La Ludoteca constituye a menudo un intento de control del consumo; los precios de los juguetes, como los de todo artículo no cesan de aumentar, razón por la cual la Ludoteca se hace necesaria.

El principio de la Ludoteca, es una perspectiva etnológica, conduce a repensar el sistema de entrega e intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad; histórica y actualmente, pero lejos de convertirse en una "prótesis" suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.

2.3 LUDOTECAS EN MEXICO

La creación de ludotecas en México ha sido en apariencia reciente, en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas como todo un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setenta.

En nuestro país las ludotecas se instalan y ponen en marcha aproximadamente a mediados de los ochenta. Actualmente las ludotecas existentes pueden clasificarse dependiendo de los propósitos que persiguen, y son:

- Ludoteca circulante
- Ludoteca comunitaria
- Ludoteca personal
- Ludoteca escolar

La Ludoteca circulante fue creada en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), mediante la utilización de ludobuses, mismos que recorrían las facultades de Ciudad Universitaria para facilitar al estudiante en régimen de préstamo materiales lúdicos ajedrez, dominó, material deportivo.

La Ludoteca comunitaria es promovida entre niños y jóvenes a los que se invitan a pasar un rato de diversión y esparcimiento, a la vez que a compartir juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico. La difusión de este tipo de actividades ludotecarias se ha hecho a través de algunas delegaciones políticas del Distrito Federal (Alvaro Obregón, Benito Juárez, y Cuauhtémoc, específicamente).

La Ludoteca personal está integrada por una antología universal de poemas, cantos y juegos, seleccionados con el propósito de que al lector descubra, sea creativo y juegue y, de esta manera, aprenda a encontrarse a sí mismo.

Por lo que toca a las **Ludotecas Escolares**, existen espacios físicos diversos. Por una parte en la Escuelas superiores, como las facultades de Economía, Medicina y Derecho de la

Ciudad Universitaria donde existen y funcionan Centros con materiales Lúdicos, dadas las características de los usuarios y de los objetivos que se persiguen.

En la Escuela Superior de Educación física fue recientemente creada una Ludoteca por iniciativa de algunos catedráticos de la Institución que imparten materias de recreación y campamento. Aquí los usuarios son los estudiantes, quienes de manera directa aplican los conocimientos y experiencias adquiridas en su formación profesional. En el nivel primaria existen en Escuela Primaria existen "Adolfo López Mateos", Una Ludoteca Infantil, creada en el año 1988 y en donde se pretende complementar con los materiales lúdicos, actividades propias de una Videoteca.

NECESIDADES DE LAS LUDOTECAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL.

En las ludotecas los niños encontrarán el espacio de juego que les falte en sus casas, compañeros de juego de la misma edad y aún a sus propios padres o adultos con los que puedan jugar.

El juego es una expresión libre y voluntaria, la escuela tal como hoy se concibe y se lleva a término entre nosotros tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el desarrollo del juego.

Tradicionalmente la escuela ha adoptado una actitud hostil al juego por su supuesta oposición al trabajo, en nuestras clases no hay tiempo para el juego encontraríamos sólo una minoría en las cuales se practica juegos didácticos.

Si el juego es una expresión valitira ¿No existirían otros lugares más atractivos por su espontaneidad que en un lugar cerrado?. ¿No preferiría el niño espacios abiertos, al aire

libre?. Tienen la misma importancia y validez ambos, deben crearse con igual interés las Ludotecas en un espacio cerrado o lugares de juego al aire libre. Así nuestros niños podrán ir donde sea su deseo en aquel momento o adaptarse a las condiciones climáticas.

Lo que podemos asegurar es que para la mayoría de los niños, ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego y que se necesitan lugares adecuados, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen ocasiones de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego.

Considero que estas son las razones por las que la Ludotecas son necesarias en nuestra sociedad, sujetos a espacios y ambientes. para desarrollar adecuadamente el juego.

Por otro lado las ludotecas se muestran necesarias en nuestra sociedad, dado el reducido número de personas estudiosas del prisma pedagógico de los juguetes y que además se encuentran a un nivel de investigación científica más que de orientación familiar.

La existencia de la Ludoteca implica la existencia de Ludotecarios, es decir, de educadores especializados en juegos y juguetes que estén en contacto directo con el ámbito familiar y que por lo tanto puedan realizar una gran labor en este campo educativo.

LUDOTECAS CENTRO DE PRÉSTAMO DE JUEGOS Y JUGUETES.

Formado sobre la palabra latina (juego), el neologismo Ludoteca designa un centro de préstamo de juegos y juguetes. Habrá quien prefiera el sinónimo "jugueteca".

Al parecer, en su origen y particularmente en los países del norte de Europa, la Ludoteca se especializó en juguetes para la reeducación de los lisiados y sus servicios abarcaban un público restringido.

En los Estados Unidos, las primeras ludotecas abrieron sus puertas en Los Angeles, durante el año 1934. En 1959 cuando se cumplía su vigésimo quinto aniversario, setecientos mil niños las habían frecuentado y la cantidad de juguetes cedidos en préstamo se acercaba a los nueve millones.

Se registró más de cincuenta en Francia y una veintena en Bélgica y en Suiza. Seguimos en nuestro estudio dos métodos distintos:

Por una parte, una temporada durante el mes de septiembre en la Ludoteca de Luxemburgo. E investigaciones en la Ludoteca de Versalles en primer lugar y en la Ludoteca de empresa perteneciente a la firma Thomson. El método, basado en la observación, trató de ser empírico: mirar, escuchar a los niños y a sus padres relacionado sistemáticamente y sin selección todas las informaciones recogidas. Su pertinencia y sus condiciones de aplicación se revelaron de hecho al finalizar la tarea de relevamiento y después de semanas de tanteos. (El juego infantil organización de Ludotecas María Sorté pp.57)

O bien, por otra parte, durante el mes de diciembre fueron enviados cuestionarios a setenta ludotecas francesas y extranjeras. Las respuestas, muy poco numerosas, prueban tal vez que no hay que exagerar la importancia del fenómeno Ludoteca. Suscitan, además una reflexión sobre el método utilizado, revelándose como muy insuficiente para una investigación etnológica la práctica del cuestionario y la información escrita.

Algunas han visto la luz en los marcos de una institución ya existentes: la Unión Nacional Cultural y Biblioteca para todos, asociación sin fines lucrativos animada por voluntarios dedicados a la beneficencia; la Asociación Cultural Borgoñona, donde el encargado de los préstamos es un asalariado. Consideradas como entidades dedicadas a una actividad cultural como cualquier otra, estas instituciones se sitúan en el mismo plano que las bibliotecas, las discotecas o las organizaciones de espectáculos.

Sus responsables estiman que el juguete no es ya una simple diversión, que es reconocido como "un útil de educación y de formación cultural", rivalizando en estos campos con el disco y con el libro.

La comparación Ludoteca/biblioteca es frecuente pero, ¿es verdaderamente pertinente?. ¿El juego es una actividad de la misma naturaleza que la lectura?. ¿En qué medida el universo imaginario y cultural del juguete es asimilable al del libro?. ¿Esta cuestión teórica debe ser planteada en una civilización donde cada actividad de descanso y esparcimiento es programada y se transforma en un elemento posible de ser elegido, una posibilidad entre tantas otras opciones disponibles?.

¿Citemos también las ludotecas itinerantes nacidas en el seno de los Bibliobús (bibliotecas sobre ruedas?. Raras en Francia, funcionan en Bélgica (en las Ardenas) y son sostenidas económicamente por las comunas en las que prestan servicios. Esta fórmula es discutible y discutida. El ludobús no corresponde a un lugar de encuentros donde uno regrese y donde se tejan lazos afectivos, relaciones. Va al encuentro de los individuos y les solicita tal vez Demasiado.

Además, introduce en los campos objetos que no son siempre la expresión de la cultura urbana en el medio rural, ejerciendo a veces la misma fascinación que esas hordas de turistas que invaden con sus regalos las sociedades tradicionales.

Otras Ludotecas se establecen en un barrio urbano, por ejemplo, la Ludoteca de Luxemburgo, Versalles, Lyon, donde del individuo va a establecer un contacto, con su lugar de juego y al cual puede regresar mientras crece en su infancia y permanecen sus intereses en el barrio.

Los problemas administrativos son numerosos el ludotecario se niega, a convertirse en empleado municipal y trata de ser autónomo desde la elección de los juguetes hasta los objetivos que pretende obtener con los asistentes.

No obstante la mayoría de ellos solo puede dar sugerencias acerca de juguetes y objetivos.

Existen Ludotecas consideradas como Profesionales donde se prueban los juguetes para los fabricantes, los criterios de selección son en orden de seguridad, solidez, estético y elección por parte del niño. Es un lugar de negociación entre fabricantes y padres con la selección de los niños.

Estas Ludotecas no tienen una vocación Lúdica. Constituyen momentáneamente una respuesta donde las posibilidades del niño son limitadas. Se insertan en el cuadro de la extensión de la cultura que más que los principios de creatividad y exploración de los niños solo siguen las motivaciones de los organizadores, no se crean lazos de unión entre el niño y el juguete.

Las mejores Ludotecas nacen de las necesidades una colectividad como Ludotecas en la escuela (Escuela maternal Bercy en Paris) Ludoteca de Préstamo (Dunker) Francia. Ludotecas en Empresas (Honeywell Bull). Aquí las Ludotecas nació de la discusión sobre el juguete y su finalidad, planteamiento hecho por una parte de la colectividad a otra para encontrar respuesta a un problema institucional. Bajo el concepto de que una empresa utilizará mucho dinero en la compra de juguetes de novedad sin encontrar una consecuencia educativa y descubriendo que al menos la mitad de ellos son desechados en el primer mes. Se encontraron muchas dificultades el personal ludotecario se enfoco en las necesidades de los niños hijos de los empleados para obtener juguetes y juegos para niños y para adultos con la idea de mezclar el tiempo libre de Padres e Hijos en la Ludoteca de la Empresa con

lo cual se asegura una tranquilidad para los padres y una creatividad para los hijos que a la larga beneficien a la familia.

2.4 LAS DIFICULTADES DE LOS LUDOTECARIOS

Los Ludotecarios deben, antes que nada, informarse, puesto que la posibilidad de un préstamo de juguetes no parece evidente y clara desde un primer momento.

La Ludotecarios de La Chaux - de - Fonds señala, por ejemplo, "que una determinada clase de familias no son favorables al préstamo de los juegos: algunas es posible que se encuentren temerosas de asumir las responsabilidades que engendra todo préstamo mientras que otras, tal vez, consideran sencillamente que no se deben prestar juguetes". (Robert Jaulin. "Juegos y Juguetes". pag. 64)

La Ludoteca de Vevey (Suiza) ha sido objeto de una interpelación legal por parte de la comuna con respecto a este problema y bajo consejo de los médicos asesores de la institución municipal le fue recomendado el empleo de un spray desinfectante. Igualmente ocurre en las ludotecas danesas, donde todos los juguetes son desinfectados después de cada préstamo.

Una dificultad adicional se presenta con el juguete denominado "afectivo", al cual el niño se aficiona: osos de felpa, muñecas, pequeños poseen estos juguetes considerados como personales. Sin embargo, hay excepciones: la Ludoteca de la escuela de Bercy, en la cual los osos de felpa salen y son devueltos sin dificultades; la Ludoteca de Versalles, que ha

decidido prestar muñecas junto con todos los accesorios que suelen rodearlas (cunas, casitas, etcétera).

La cuestión de la rotura de los juguetes plantea sobre todo problemas a la Ludoteca de Mont –Saint-Aignan (76) donde “sobre diez juguetes devueltos, la proporción de juguetes estropeados (pedazos rotos, reglas de juego perdidas, piezas robadas – bolitas del juego “Trampas” y pequeños cochecitos del juego ‘Autorruta’) alcanza con facilidad el elevado número de tres a cuatro”. El porcentaje de juegos rotos es en cambio bastante bajo en los demás establecimientos examinados. Las reparaciones son de todos modos aseguradas por los Ludotecarios, las propias familias (Chaux-de-Fonds), o por las personas entradas en años de la respectiva comunidad (Friburgo).

El reglamento prevé a veces que el niño o sus padres se hagan cargo de asegurar o garantizar ellos mismos la reparación en el caso de romper un juguete prestado.

En Friburgo, por otra parte, están previstos los talleres de reparación: En la juguetería del centro pedagógico de Lyon, que se encuentra en contacto permanente con los fabricantes, todo juguete roto o deteriorado es eliminado de inmediato del régimen de préstamos. En Dinamarca se ha pensado en una medida de estímulo a los chicos más cuidadosos: todo niño que devuelva sus juguetes en los plazos establecidos y sin estropearlos recibirá al cabo de cada trimestre un juguete de regalo que podrá conservar en su poder definitivamente.

La finalidad de los juguetes no parece ser tema de discusión en la mayor parte de las ludotecas consultadas, que los clasifican siguiendo el criterio de los diferentes grupos de edad. La Ludoteca Thomson y la Ludoteca de Friburgo prefieren, no obstante, la clasificación por grupos de entretenimientos o por temas. Sus autoridades consideran, en

efecto, que la edad es con frecuencia “inflada” por los padres, quienes parecen atribuirle una importancia desmesurada.

Señalemos, por último, que un gran surtido de juguetes es siempre necesario en cualquier Ludoteca, porque de lo contrario la “clientela” no vuelve a visitarla. La Ludoteca debe, por consiguiente, estar en condiciones de afrontar la competencia de las grandes tiendas y jugueterías, manteniéndose al corriente de las innovaciones que van introduciéndose en el mercado. De ahí la estrategia adoptada por la Ludoteca de volume-Saint-Lambert (Bélgica): “Expongo las novedades sobre una mesa ubicada en el centro de la Ludoteca.” También cambio de lugar los juegos para despertar la curiosidad.” (Robert Jaulin. “Juegos y Juguetes: pag. 65)

2.5 ¿QUIÉN FRECUENTA LAS LUDOTECAS? ¿CUÁNDO?

Los clientes más asiduos son los niños de 3 a 10 años y algunos de 12 a 13 años. Muchas parejas sin niños o personas de edad avanzada piden prestados juegos. Los hijos únicos son numerosos en Mont -Saint-Aigan y en Versailles, donde los padres buscan juguetes para niños solitarios.

La Ludoteca del Luxemburgo inscribe generalmente a los padres para que éstos puedan jugar con sus hijos. Más de la mitad, sin embargo, no solicitaron que les presten juegos. Es por otra parte interesante comprobar en esta misma Ludoteca el súbito entusiasmo de algunas familias que “sacan” a veces tres juguetes en una semana para no volver después durante un tiempo relativamente prolongado. (Robert Jaulin. “Juegos y Juguetes: pag. 65).

El 50% de los clientes son muy acidosos. Después de un tiempo se presenta el aburrimiento y el cansancio y solamente se reanima el interés de la gente cuando se presenta una nueva serie de compás por medio del establecimiento. Así para evitar la decepción y la baja asistencia en las Ludotecas estas se reaniman cambiando periódicamente aquellos juguetes o juegos que no sean frecuentemente solicitados ya sea a través de compras o intercambios con otras Ludotecas.

Mencionando estadísticas recientes en las Ludotecas de Luxemburgo 37 de los inscritos no frecuentan las Ludotecas; 27% no se lleva jamás preguntas; 10% pidieron un juguete cuando se inscribieron y no han vuelto por más; 63% frecuenta la Ludoteca; de estos 27% en forma de episódica (12% adultos, 15% niños); 36% los frecuenta con asiduidad (32% más un 4% de adultos).

Una Ludoteca funciona como un centro de préstamo de juguetes. Se considera un banco de reserva y de relevo con relación a los juguetes que tiene el sujeto en casa. Cuando este se cansa de sus propios juguetes tiene la posibilidad de asistir a la Ludoteca.

Caso contrario cuando prefiere los juguetes personales no recurre a la selectitud de préstamo, por eso en la Ludoteca es un signo de buena salud que exista un porcentaje de casi 1/3 que no la frecuenta con regularidad.

Existen variaciones estacionales donde el índice de frecuentación es mayor como la Ludoteca Suiza poco menos que abandonados en Invierno, por la influencia de los deportes invernales o en Brazil cuyo menor frecuencia se presenta en la época de lluvias por la imposibilidad de salir de casa.

La condición económica del lugar puede influir en la asistencia, una Ludoteca de Nancy en Francia, que abarca las clases medias tiene mayor interés y participación del público que

otra Ludoteca instalada en una zona de viviendas habitadas por familias de ingresos muy modestos.

Su respuesta al cuestionario que le prestamos contiene la siguiente comprobación:

“8 niños de cada 10 provienen de un ambiente intelectual y burgués, lo que nos desespera un poco puesto que éstos son, en general, niños que tienen muchos juegos en sus casas, y que poseen, por su educación un sentido creativo más desarrollado que los pequeños hijos de familias humildes que desearíamos tener entre nuestros clientes.

De todo esto que acabamos de ver, resulta, por consiguiente, que las ludotecas satisfacen especialmente las necesidades de niños solos con los cuales los padres no juegan, que suscitan un entusiasmo pasajero y deben seguir atentamente la evolución de las “novedades” bajo amenaza de ser abandonadas y que rara vez llegan a los medios sociales menos favorecidos, que son, por lo demás quienes las consideran con mayor escepticismo.

¿QUÉ SE PIDE? ¿CUÁNDO?

A pesar de la gran diversidad de las ludotecas, se pueden subrayar algunas constantes en el terreno de la elección de los juguetes. Fisher Price y Play Mobil están a la cabeza tanto en las localidades relativamente pequeñas como en las ciudades, tanto en Francia como en Suiza y en Bélgica. Los rompecabezas y los juegos de sociedad (Enigmaka, Mediterráneo, Risk...) tienen un gran éxito y prevalecen ampliamente sobre los juegos de estrategia (damas, go, ajedrez, Fanorama, etcétera.).

Los juegos denominados “de medios de vida”, de habilidad, de sociedad, se utilizan con mucha frecuencia. La Ludoteca de Friburgo ha explicado de la siguiente manera su éxito:

“Son juegos muy caros que el niño no puede conseguir que se los compren a él personalmente. El niño no puede hacer as cosas con el adulto. Entonces reproduce el mundo del adulto par imitarlo.”

Los Ludotecarios tienen como objetivo esencial proponer a los niños juguetes que éstos no pueden obtener:

“Nosotros adquirimos solamente los mejores juguetes (por lo tanto los más caros), aquellos que nuestros clientes no pueden conseguir por sí mismos.”

Los patines de ruedas, los zancos, los deslizadores, los automóviles de pedales, los teatros de títeres, tienen también mucho éxito. Poco comprados en razón de ser muy lujosos y caros, parecen responder plenamente a las opciones preferidas entre los concurrentes a las ludotecas.

Por otra parte, nosotros pudimos comprobar que la elección de los padres variaba considerablemente según los medios sociales y muy a menudo en función social (equipos completos de diversos oficios o profesiones, juguetes de imitación, etcétera), los juguetes musicales (órganos electrónicos), y de una manera general todos los juguetes que implican un “papel”, una función social (equipos completos de diversos oficios o profesiones, juguetes de imitación, etcétera), tienen una intensa demanda en las clases populares (Thomson, Nancy). La clase dominante parece por el contrario limitada por la sociedad.

Los criterios de selección de los juguetes se refieren en la generalidad de los casos a la más vagas nociones de estética y de gusto. Son, a la vez, la expresión de las grandes opciones del Ludotecarios y de una demanda de los niños, como lo pone especialmente de manifiesto la ludotecaria de Tourinnes-la-Grosse.

Los juegos que tienen más éxito son: el baby circuit, los rompecabezas, los juegos de destreza y de creación, los mecanos, los telares, etcétera.

En la Ludoteca del Luxemburgo del hit parade es diferente. Los juegos y juguetes son menos llamativos y más discretos, más intelectuales y psicológicos: muchos juguetes Fisher Price, camiones, juegos de lotería, múltiples juegos de sociedad, algo de juegos creativos, etcétera.

Una última cuestión se plantea a propósito de la compra de los juguetes. Algunas ludotecas obtienen sus fondos a través de regalos, donaciones diversas o recuperación de juguetes usados. Así, en Friburgo, sobre 300 juguetes alrededor de 100 fueron comprados en la bolsa de juguetes organizada por la federación francófona de consumidores, o recibidos de una colecta efectuada en la escuela del barrio del Jura u ofrecidos por los propios clientes de la Ludoteca.

Las relaciones con los fabricantes son siempre cordiales y cada parte va al margen de los tratos de la industria.

NIÑOS Y PADRES EN LA LUDOTECA.

La mayor parte de los niños más pequeños que llegan a la Ludoteca se precipitan sobre los juguetes, "querrían apoderarse de todo al mismo tiempo". La Ludoteca de Sable-ua-Sarthe explica que ellos "tocan todos los juguetes antes de elegir uno o muchos". Sobreviven entonces "la curiosidad y el examen brusco cuando se les permite tocar los juguetes".

Hemos observado en la Ludoteca del Luxemburgo que el juguete elegido por el niño no es nunca aquel sobre el cual se precipitó al entrar sino, por el contrario, el último de los que manipula. Los propios adultos, a la vez fascinados y aburridos, recorren con la mirada la multitud de juguetes. Se parecen a esos padres que, en la víspera de Navidad, buscan desesperadamente en las tiendas el juego soñado por sus hijos.

Los niños de más edad reaccionan de una manera diferente, dubitativos y atentos a la vez frente a la variedad de objetos deseables que se despliegan ante su vista.

La Ludoteca es también un lugar de manifestación del “poder” padres – hijos. Una relación de fuerzas se anuda entre los grupos familiares y ciertos temas constituyen medios de presión privilegiados para reforzar un poder secreto: la edad correspondiente o supuestamente adecuada para utilizar un juguete. (“Eres demasiado grande para eso”), el sexo del juguete (“tu quieres el telar, pero eso es juego de niña), el nivel intelectual del juguete (“¿estas seguro que te llevas eso?. ¡Que animal!”).

Los padres influyen sobre todo los niños en sus elecciones. Algunos lo hacen de alguna manera más ejecutiva y sistemática. Buscan el comentario verbal o mediante una entonación de voz difícil de definir (“¿Estas seguro que quieres eso, no te arrepentirás?.”)

Muchos proyectan sobre su descendencia. Esta mala influencia de los padres subrayada por la Ludoteca Thomson, que ha decidido emplear los medios más expeditivos con el fin de combatirla:

“Se observa frecuentemente que los padres que eligen juguetes no se llevan más que los que habrían deseado tener en su infancia. Ahora bien, el niño no tiene forzosamente el mismo carácter que sus padres.

Un juego educativo que, a sus ojos, le va a hacer un gran bien a su chiquillo puede llegar a aburrirlo prodigiosamente. El juego debe ser un esparcimiento para el niño. Un chico de 6 años que frecuenta la Ludoteca tomará sistemáticamente un juguete para niños de 4 a 6 años si ha sido saturado de educación o trabajo manual. Igualmente, un muchacho podrá tomar una máquina de coser si no tiene detrás a sus padres. ¿Deberíamos prohibirles a los padres tener acceso a la Ludoteca, para así evitar y fomentar la libre decisión del niño?. Se plantea la última cuestión: ¿En qué se convierte el juguete al salir de la Ludoteca?

CAPITULO III

EL JUEGO: FUNDAMENTO PARA LA VIDA DE LA LUDOTECA

"Haz que para los niños la
Educación sea un juego, no un trabajo".
Pitágoras.

Confieso que he vivido

“...en mi casa he reunido juguetes
pequeños y grandes, sin los cuales no podría
vivir. El niño que no juega perdió para
siempre al niño que vivía en él y que le
hará mucha falta. He edificado mi casa
también como juguete y juego en ella de
la mañana a la noche...”

PABLO NERUDA

3.1 EL JUEGO

El juego es importante, no sólo por el gran tiempo que los niños le dedican horas, sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.

A través de la historia se han expresado diferentes definiciones del juego, al paso del tiempo la reformulación del concepto ha obedecido al enriquecimiento consecuente de la revisión hecha a previos estudios.

Para Lebovici y Diatkine el juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corrientes, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador; acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio circunscritos. Se desarrolla con orden según reglas establecidas y suscita en la vida relaciones de grupo, que se rodea de misterio o que acentúan mediante el disfraz lo ajenos que son al mundo habitual.

Enrique Guarnen; "El juego no es dolo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento", en el cual el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades.

A este respecto, John y Elizabeth opinan que "el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa desarrollo". (José Luis Díaz Vega. "El juego y el juguete" : p.. 147).

Es una actividad espontánea y libre. El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a si mismo espontánea y libremente, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador.

No es impuesto bajo criterios de segundas o terceras personas.

De cada quien nace el deseo y la chispa lúdica, aun en el juego dramatizado. Su libertad estriba en que se expresa sin perjuicio, dejándose llevar por el interés de la recreación o el cubrimiento de las necesidades.

No tiene interés material. Por lo que se orienta en dirección de su propia práctica. Se juega sólo por jugar, no es que haya desinterés, pues Balwin opina que "todo juego, en cierto sentido, es altamente interesado, puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad". (José Luis Díaz Vega. "El juego y el Juguete". p. 147)

El móvil es, entonces, el ganar o vencer a los demás, este hecho se observa claramente en el juego de competencia, donde más que la recreación es el enfrentamiento y el dominio manifiesto de las habilidades, así como la adquisición de estatus, los factores que mueven la actividad.

Se desarrolla con orden, aún cuando no pareciera ser así, pues aunque el juego compartido generalmente va precedido de alboroto, ello sólo se observa en su etapa de preparación o elaboración. , es decir, en los momentos previos al juego, no durante éste. Por el contrario, es ya en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.

El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tanto en su ejecución, como en su estructura, independientemente de la dosis de la imaginación que le acompaña. Es decir, el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro.

Así pues, los personajes aunque pueden ser poderosos no son eternos o inmortales. En cuanto al espacio psicológico en que se desempeñan, éste es determinado por las propias características del individuo en función, por lo que su manejo no sólo es privado sino personal

Se autopromueve. Es decir, se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce; lo que no debe ser interpretado como una expresión sin conclusión; sino como el hecho de que el juego prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor dificultad.

Es un espacio liberador. Por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de origen, es una resultante frecuentemente observada en su ejercicio, pues la tendencia al ajuste y la adaptación del orden es un constante poner en juego la inteligencia del individuo.

El juego no aburre. Pero en el caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los infantes no se les puede obligar a jugar, puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo son los primeros en integrarse, obedeciendo a su propio interés y a la satisfacción de sus deseos.

Es una fantasía hecha realidad. Un niño que construye un castillo en donde se enfrentarán los héroes y los villanos, una niña que le da de comer a su mono de peluche en la casa del bosque son ejemplos de espacios imaginarios que los infantes construyen.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción. Cuando los niños juegan a la guerra, a los policías y ladrones, a los profesionistas o al papá y la mamá, no hacen más que reproducir lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación, pues al hacerlo se reprimiría el factor de recreación. Se expresa en un tiempo y un espacio.

Tanto físico como psicológico, es decir, si bien el niño dedica período o lapsos en términos de minutos u horas a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento. En otras palabras, el niño que

juega a los vaqueros se remonta imaginariamente a otra época u otro tiempo, no viviendo en esta dimensión temporal, lo mismo pasa con el concepto de espacio.

El juego no es una ficción absoluta. Si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por ésta, pero tampoco es una realidad, y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos en todo caso son una representación que oscila entre lo real y el irreal. Sus límites son determinados por la coherencia y la factibilidad, pues aun en el juego simbólico los niños no caen en tramas enferma o irracionales.

Puede ser individual o social. De acuerdo con las observaciones de Susan Millar, para llegar al juego cooperativo el niño atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como juego individual, paralelo y asociativo.

.Es una forma de comunicación. La mejor que el niño conoce, razón por la que constantemente la pone en práctica, pues su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural.

En la infancia la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse ya sea con los objetos, los niños o el mundo en general. A fin de cuentas, en este proceso se adquiere mejor conocimiento de sí mismo y de su entorno físico y social.

Es original Aunque se apegue a la vida real en la imitación de personajes significativos, no deja de ser diferente en muchos aspectos. Más aún, una trama lúdica aunque parecida a otra nunca son iguales, por la sencilla razón de que los ingredientes implícitos en cada una de ellas varían en función de diversos factores como son la edad y el sexo de los

participantes, sus inquietudes, formas, de expresión, etc. siendo éste el principio de la originalidad observado con mayor claridad en el juego de fantasía.

En síntesis a actividad lúdica es un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos), como imaginativo. Participan en ella manifestaciones privadas, como evidentes o externas, tal es el caso de las sonrisas y los actos lúdicos visibles u observables.

La intención por recrearse es el factor que determina si una actividad es considerada como juego o un acto de otro carácter, pues no es lo mismo lanzar una pelota para que otro niño la cache, que arrojarla en defensa propia con el propósito de causar daño.

El niño, a través del juego, expresa y adquiere vitalidad, no sin que por ello éste sea el fin mismo de la actividad. Entiéndase que el juego no es sólo recreación y entendimiento; es mucho más que eso; es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones.

En pocas palabras, el juego es una de las actividades más importantes para el niño, tan significativo como comer y recibir afecto.

Para el niño la actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en recreación, probándose y reafirmandose en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y educadores consideren su participación en el juego infantil.

3.2 PRINCIPIOS QUE SE DEBEN SEGUIR EN TORNO A LA ACTIVIDAD LUDICRA.

1. Respete el juego del niño, no lo interrumpa. Pero es necesario, anuncie con anticipación que debe concluirlo, designándole un tiempo razonable para que lo dé por terminado y no se sienta arrancado abruptamente de su recreación.
2. Estimule el juego
3. Asigne un lugar para el cumplimiento de la actividad lúdica (Diccionario Enciclopédico Gillet. Tomo VIII, pp.103).
4. En vez de dar muchos juguetes, seleccionemos.
5. Si usted (adulto) quiere jugar, entonces arrodílese; a los niños les agrada la interacción en el mismo nivel, tacto física como intelectual.
6. Si un niño no comprende un juego que usted esta proponiendo, no insista, sugiera otro que pueda resultar más accesible y significativo para el pequeño.
7. Déle vida a los personajes en el mismo sentido que los infantes lo hacen intente jugar como un niño y no como adulto.
8. Deje al niño seleccionar sus juguetes, no tome la iniciativa al respecto o, ¿acaso le agradaría a usted que le impusieran la programación televisiva u otras actividades?

3.3 DIFERENTES ENFOQUES ACERCA DEL JUEGO

JEAN PIAGET Y EL JUEGO EN EL ENFOQUE PSICOGENÉTICOS.

" Todo juego simbólico, sea individual o social se convierte tarde o temprano en representación. Todo juego simbólico colectivo guarda algo propio al símbolo individual. Tal vez sólo un elemento, la regla, permite distinguir diferenciación de sí mismos a relación con los otros" (43) (EL JUEGO Y EL JUGUETE EN EL DESARROLLO DEL NIÑO).

Piaget afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente.

En esta reelaboración, el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de dos procesos fundamentales, que son la asimilación y la acomodación.

El modelo implica que:

1. Las antiguas estructuras se ajustan (asimilación) a nuevas funciones.
2. Las nuevas funciones sirven (se acomodan) a las antiguas funciones en características modificadas.

Por ello es que el acto de inteligencia desemboca, según Piaget e Inhelder, en un equilibrio entre asimilación y la acomodación, donde el proceso se refiere a incorporar las cosas y las personas a la actitud propia del sujeto o sea incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construida.



En la idea de que la asimilación es el acto de captación de informaciones del mundo externo, este autor considera que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño.

Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando en el proceso evolutivo.

1. - Los juegos de ejercicio.

2. - Los juegos simbólicos.

3. - Los juegos reglados.

JUEGO DE EJERCICIO. Primero en aparecer, por lo que se considera su práctica de los cero a los dos años, edad en la que pierde predominio el ejercicio motor al presentarse el símbolo, aunque ello no quiere decir que posteriormente no se exprese, ya que reaparece durante toda la vida. Esta clase de juego como su nombre lo dice tiene que ver con el ejercicio sensomotor y cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices.

El hecho de que los movimientos voluntarios coordinados en dirección a objetos o personas aparezcan del séptimo al octavo, hace suponer que el niño no emprende acciones intencionales del dominio lúdico con anterioridad. Es el momento, en que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre él, cuando se presentan comportamientos reiterativos precedidos de manifestaciones de interés, lo que es resultante del refinamiento discriminativo y la captación del conjunto de colores.

La persistencia de la conducta de manera deliberada así como la aparición de nuevas capacidades motoras con propósitos placenteros, es considerada como juego de ejercicio. Habitualmente aparece de manera ritual ante cierta clase de estímulos familiares para el niño, tales como su padre, juguetes u objetos que forman parte de su entorno cotidiano. Cuando se les presentan nuevos estímulos suele haber titubeos propios del desconocimiento, por lo que se habitúan a éstos e inicia su introducción.

De los 18 meses a los dos años de vida el niño en esta etapa el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades, de ahí que los juguetes deben ayudar al infante a adquirir un mejor control de su conducta motora, ocular y aditiva.

Esto resulta necesario e indispensable si tomamos en cuenta que el niño se recreará con mayor frecuencia de los dos años en adelante a través de la imitación, acción que sólo puede lograrse cuando se tiene control de los movimientos y cierto nivel de desarrollo mental.

El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorece y que servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico de la misma manera que éste contribuirá en anteriores estructuras que ayudarán a la comprensión de reglas y a la colaboración en equipo.

JUEGO SIMBÓLICO. Con la aparición del símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución. El acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia.

La Capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza este tipo de juego en el se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, de tal manera que una caja puede convertirse en un coche, un patio en una serpiente. Esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es ilimitada por cuanto se sustenta en la imaginación características del hombre, de ahí que el juego simbólico es exclusivamente humano.

De los dos a los seis años el símbolo desempeña un lugar muy destacado en la vida lúdica del niño quien conforme se va socializando, pasa del juego simbólico individual (puramente egocéntrico) al ejercicio del juego simbólico colectivo.

En su etapa inicial el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje.

Para Piaget, las verdaderas combinaciones simbólicas de proliferación indefinida se presentan de los tres a los cuatro años y constituyen en la condición para el juego simbólico en el que se observa la apropiación de la realidad de una manera más clara.

Darle vida a los juguetes asignándoles papeles no es sino la generación de los esquemas simbólicos a otros objetos, (el niño se apropia de su realidad por medio del juego) y la modifica con base en sus necesidades.

Para este tipo de actos lúdicos en los que se desplaza la tensión hacia otros objetos o personajes resulta interesante el análisis de los mensajes, asunto al que se han dedicado los estudios del enfoque cumple una función catártica.

El juego simbólico, sea cual fuere su temática, siempre esta ligado a elementos de la realidad.

De los cuatro a los ocho año el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, el descenso de las representaciones simbólicas de objetos o estímulo ajenos es muy claro por lo que el niño busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo.

La representación por otra parte, adquiere mayor orden en su secuencia y el símbolo se maneja colectivamente, lo que no significa que este se uniformice única y estrictamente bajo un solo y exacto criterio.

La interpretación que el niño hace del mundo real a través de la expresión de roles emocionales y actividades, es el resultado de la aceptación de reglas y de las construcciones lógicas que se derivan del proceso de socialización.

Las fantasías que centran su interés se apegan a la realidad con representaciones diversas, síntoma que demuestra la variedad de temas y conceptos que maneja ya para entonces el niño.

JUEGO DE REPRESENTACIÓN. La reproducción o imitación de modelos conlleva conforme se practica, la adquisición de nuevas estructuras de conocimientos que se agregan a los esquemas anteriores.

Este hecho, evidente y bondadoso encuentra su mejor apoyo en el juguete de representación. Hay que tener en cuenta que el niño no solo imita el comportamiento humano, sino que también puede, en el mundo que reproduce, rugir, relinchar como

cualquier animal e incluso puede emitir el ruido de máquinas, puede ambientar su fantasía a través de la producción de emisiones sonoras. En este sentido el juego es representativo, es libre y espontáneo, pero no desorganizado. La elaboración de fantasías se expresa mediante el juego.

En los espacios del imaginario no importan los atributos del objeto sino lo que simboliza. Dicha representación puede estar referida a identidades o papeles de la vida real o bien a los denominados estereotipados o de ficción.

Los primeros se distinguen por estar vinculados a personalidades tomadas de la vida real. Ya que la identidad caracteriza por un comportamiento muy propio y habitualmente bien conocido, cabe esperar que la trama se apegue en detalle a dicho desempeño, lo que coarta de cierta manera la posibilidad de una secuencia y un desenlace inesperados.

En los juegos de representación fantástica o de ficción, lo insospechado surge con mayor dinamismo aunque hay que destacar que los límites pueden estar influidos y determinados por las series televisivas o los cuentos impresos, que es donde surgen normalmente los personajes. Las transformaciones en ambos casos pueden integrarse a los objetos, representado (juguete) o actuar independientemente de estos, pero siempre identificados con sus respectivos sexos. En el caso de que se altere esta regla, los niños son los primeros en rechazar al infractor, señalándolo o burlándose de él. En las niñas las tolerancias es mayor a transformaciones no identificadas con el sexo, siempre y cuando dicha representación contribuya al desarrollo del juego.

Sigfrido Samet opina; que si bien
" Todos somos en principio creativos,
vamos siendo inhibidos en un medio
hipercritico"

Por lo que concluye es que " el camino a la creatividad es el juego " .(48)

de representación constituye una experiencia importante y enriquecedora pues no
ajusta el modo que el niño conceptualiza a su mundo sino que mediante su interacción
se adquiere pautas de comportamiento para relacionarse con él.

transformaciones en el juego simbólico o de representación contribuyen a la libre
expresión de fantasía, circunstancia de la vida, temores y actitudes dicho sea entonces y
como dice Frank Dia:

" El juego es la forma en que el niño aprende lo que nadie le puede enseñar. Es la manera
en que se orienta y explora hacia el espacio y el tiempo, las cosas animales, estructuras y
personas del mundo actual... El juego es el trabajo del niño"

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN. Para Piaget, los juegos de construcción ocupan un lugar
intermedio o fronterizo entre el juego y las conductas no lúdicas. Son estos los que reflejan
la manera de apropiación de la realidad, así como la organización del pensamiento y de los
actos motores.

proceso de creación, el niño además de enfrentar problemas, es capaz de poner en sus potencialidades y características de gusto y personalidad.

que el juego de construcción aparezca como espontáneo ante los ojos del espectador, que esté respaldado por una imagen mental de modelo construido. Dicha presentación privada es confrontada en el momento de levantarla físicamente.

Los ajustes o adaptaciones efectuadas son el resultado de las posibilidades y características del material que se utiliza, por lo que en ocasiones el modelo concebido no sólo es una aproximación de la realidad, sino también de la imagen mental con la que se planea.

Sin embargo el producto frecuentemente resulta satisfactorio, ya que a fin de cuentas la capacidad simbólica del niño siempre está presente.

Las construcciones cada vez son más avanzadas como consecuencia de la evolución del pensamiento y del apego a lo real, se hacen necesarios materiales más detallados y precisos, así como que estén identificados los temas de acuerdo con la edad y sexo del niño.

Los juguetes para estimular la imaginación creadora idealmente son objetos inacabados, ya que el propósito con el que han sido concebidos es el de dar diversas posibilidades a las piezas, utilizando para ello la imaginación y el deseo de construir cuidando el detalle.

JUEGO REGLADO. Se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de reglas o de construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado.

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico abstractas. Lograrlo lo implicó un prolongado proceso en el que el infante pasa del juego paralelo al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a una posición socio céntrico.

La comprensión y el manejo de reglas se hace acompañar de un claro propósito, por la competencia y la cooperación, respuestas ambas que demuestran un alto grado de socialización y dominio de sí mismo (autocontrol).

Esto último se demuestra en la aceptación de la derrota y al reconocimiento del ganador, cuestión que en apariencia pareciera irrelevante, pero que tiene gran trascendencia en la vida, por cuanto evidencia el reconocimiento de los límites y alcances de las capacidades, en circunstancias determinadas por el grupo social.

En este nivel el niño tiene más conciencia, de las implicaciones del juego, el cual provee de constantes emociones que lo impulsaron; esta carga emotiva es una fuente de estímulos placenteros y displaceres que dinamizan y dan del concepto de competencia, se encuentra relacionado, en este nivel, con la función de la satisfacción que se logra en la confrontación de las capacidades y no en el mero desafío como se presenta en los niños menores del siete u ocho años que dan cauce o salida a sus impulsos destacándose la osadía y el riesgo como elementos psicológicos predominantes.

FREUD, LOS PSICOANALISTAS Y EL JUEGO.

La concepción del juego y su importancia en la personalidad del individuo aparece por primera vez como objeto de análisis terapéutico en las observaciones realizadas por el padre del psicoanálisis, Sigmund Freud (1856 - 1939), quien "sostuvo que un niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultan dolorosas y traumáticas.

Es este destacado doctor vienés quien reconoció la gran influencia que tienen las experiencias del primer año de vida y de su efecto en un saludable desarrollo o en perturbaciones del comportamiento. Ambas observaciones fueron estudiadas y confirmadas por los seguidores del método.

Las primeras ideas en torno al concepto se exponen en su obra *Más allá del principio del placer*, y se derivan del manejo realizado por un niño de 18 meses, de nombre Hans, en torno a la aparición y desaparición de un carrete, acontecimiento que fue interpretado como el manejo simbólico de la imagen materna, que aparece y desaparece de la misma manera del ámbito perceptual del niño. Ante esta situación de angustia y falta de control, el pequeño representó a la madre, por medio del carrete, tratando así de tener dominio sobre ella, ya que de esta manera él podía aparecerla, retenerla o eliminarla a su gusto, manejando fantasías agresivas o de amor.

Al encontrar Freud que la actividad lúdica manifestada por Hans se repetía de manera consistente, acompañándose de muestras de evidente placer, propuso dos interpretaciones acerca del juego:

1. Los niños repetían en su juego todo aquello que en la vida les ha causado gran impresión, ante lo cual pueden hacerse dueños de la situación.
2. Todo juego se encuentra influido por el deseo dominante que consiste en ser grande y poder hacer lo que los mayores hacen.

Las dos interpretaciones planteadas pueden ejemplificarse de la siguiente manera:

Cuando una madre reprende fuertemente a su hija por haber orinado su ropa, la niña experimentará el rechazo del castigo que infringe la madre. Dado el carácter dramático de la vivencia, ésta se convertirá en contenido de juego haciéndose así del dominio de la situación al adoptar la niña el papel de mamá y reprender a sus muñecos por mojarse los calzones, al mismo tiempo y a través de este suceso, ella toma el papel del adulto para conducirse como lo hacen éstos.

EL JUEGO COMO ELEMENTO REEQUILIBRADOR

El aporte psicoanalítico siempre significativo para la psicología, ha encontrado en el caso del juego buenas razones para continuar su labor. Se destaca la opinión acerca de los mecanismos establecidos a través de las fantasías como medio de regularización, es decir, el hecho de que el niño, de manera disfrazada, represente con insistencia vidas y las rehagan con desenlaces o finales desfavorables, nos habla de manejos de la experiencia y

de intentos para resolver los conflictos o tensiones que de otra manera no podría ni siquiera disminuir. En otras palabras:

... al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite el juego todas sus situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre objetos externos y a su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras.

Ya desde muy chico el niño puede desplazar en sus juguetes los celos guardados hacia la imagen paterna, o materna, así como a terceros.

No resulta sorprendente, desde este enfoque, entender por qué los niños rompen o descuartizan monos y muñecos que sustituyen de manera simbólica (e ideal) a los personajes objetos de su frustración o deseo insatisfecho.

El valor catártico u homeopático del juego consiste, pues, en permitirse una válvula de escape para las emociones reprimidas, al efectuar una función reguladora de tensiones. Resulta innegable este hecho cuando se observan ciertos juegos que reproducen inicialmente escenas desagradables o que concluyen en desenlaces satisfactorios o recompensantes para el niño. En otras palabras, a través del juego el niño pone orden en el caos.

Es pues, para los psicoanalistas, reconocido el juego como una necesidad cuyo propósito es el restablecimiento del equilibrio, por lo que esta pulsión es indispensable para el concepto de salud.

¿Pero qué pasa cuando los niveles de tensión rebasan la tolerancia y violentan el equilibrio? Según ciertos estudios reportados por Odile Dot, los niños que han experimentado periodos de frustración manifiestan mayor irritabilidad y agresión en los juegos de dramatización; asimismo, expresan bajos indicios de imaginación en la construcción y menor coherencia en sus realizaciones.

La cuestión es que superado dicho lapso de contrariedad, el niño suele retomar con todas sus capacidades al mundo de los juegos y su desarrollo.

Sólo en caso de que el infante no retorne a la condición de equilibrio por el bloqueo de la capacidad de jugar, es cuando entonces se puede hablar de índices de anormalidad o contrariedad, asunto que será abordado más adelante, cuando se exponga el aporte de Winnicott.

EL JUEGO COMO RECURSO TERAPEÚTICO.

El uso o manejo de la información como recurso terapéutico fue Melanie Klein, psicoanalista británico quien consideraría su utilidad para fines de diagnóstico y de tratamiento. Conocedora de los niños, la doctora Klein aplicó la técnica del Juego en la detección de los problemas que interfieren con el sano desarrollo, preocupándole los factores relativos a la inteligencia y a la creatividad.

El significativo valor de su contribución en el uso de las técnicas del juego es que por medio de ellas el niño expresa clara y profundamente sus vivencias, conflicto y percepciones, de la misma manera que el adulto lo hace con la palabra, recurso breve y poco manejable en la infancia.

Melanie Klein el trabajo en el inconsciente infantil, ya que los niños, de acuerdo con ello, están más gobernados por este, por lo que resulta importante la presentación de las fantasías y su interpretación.

Es el juego, en este sentido, un medio de expresión accesible para los niños en la exposición de sus sentimientos deseos y conflictos.

Es la terapia de juego una alternativa que parte de la actividad más relevante de niño, en la consideración que sólo en un clima satisfactorio (y por lo tanto no amenazante) el pequeño se puede desenvolver de una manera espontánea, libre y creativa, conceptos que en opinión el doctor Winnicott son inherentes y definatorios de la actividad lúdica, de ahí que todo terapeuta que trabaje con esta técnica deberá saber jugar u orientar las respuestas del infante hacia dicha zona de encuentro.

Aunque el juego había sido considerado en el enfoque psicoanalítico como objeto de estudio para la comprensión de los conflictos, no es sino con el doctor Donald Winnicott con quien se reconoce el valor de éste como expresión creativa y creadora del yo libre de conflicto, por lo que destaca en su obra el lugar que ocupa la imaginación como generadora de actos creativos e innovadores.

Sostiene que, para que el individuo sea verdaderamente creativo, deberá antes que nada estar libre de prejuicios, sólo así se puede ser espontáneo y alcanzar el logro original e innovador que da sentido a la vida.

Desde esta perspectiva el juego sufre un cambio radical; en vez de ser sólo considerado como argumento de estudio, es tomado como fin mismo de la experiencia terapéutica.

En otras palabras, jugar es en sí mismo la terapia que debe orientar de las trabas que interfieren su pleno desarrollo. Jugar es, pues, fundamental en el concepto de salud; saber hacerlo contribuye al bienestar del individuo, como el no saber o estar imposibilitado para hacerlo resulta un indicio de graves alteraciones de la personalidad.

Jugar es un acto transformador, en el que lo imaginario se concreta en un hacer, mientras que en la fantasía todo se desarrolla en el plano intrapsíquico, sin que ello tenga que ver con la acción.

Jugar es una actividad trascendente y modifica una realidad de manera constructiva. El niño en el juego se transforma, no se "mediotransforma"; hacerlo así implica no ingresar al plano lúdico, es decir, a no jugar. Un juego mal jugado equivale a una falsa representación y, por consecuencia, a una simulación del juego, pero no a éste, más aún, ni siquiera aspira a ello por cuanto es falso.

Sin embargo, se reconoce que el niño distingue muy bien entre sus participaciones en el mundo lúdico y el real; es precisamente dicha conciencia la que favorece el pendular entre la fantasía y la realidad lo que permite que el juego exista como tal.

Es este psicoanálisis infantil el que considera que una actitud libre sólo se consigue cuando el individuo juega o se deja llevar espontáneamente por su imaginación. Acontecimiento que es factible con el uso de juegos y juguetes, pues son estos últimos, actores benevolentes

y manejables, los que permiten sin temor alguno la exposición y reelaboración de las experiencias de la vida.

Jugar resulta siempre saludable; hacerlo requiere de espacio, tiempo y condiciones favorables. Debido a esto, Winnicott niega el carácter directivo de la terapia tradicional, por cuanto interfiere con el formalismo de la relación y elimina toda posibilidad de un clima natural y satisfactorio para la espontaneidad.

Al describir la relación entre él y Diana (niña de cinco años), afirma que cuando se sintió en libertad de mostrarse juguetón fue cuando la dinámica fue más productiva y enriquecedora, concluyendo que "los chicos juegan con mayor facilidad cuando la otra persona puede y sabe ser juguetona.

Winnicott sostiene que el juego es un acto humano por cuanto es imaginativo, libre y creativo. En este sentido, la actividad lúdica no sólo es un recurso de equilibrio, sino también de expresión creadora que permite apropiarse de la realidad de una manera más saludable y productiva. Sólo cuando el hombre crea refleja su verdadera personalidad, por lo que hay que enseñarle a hacerlo, ese es el fin de la terapia.

Con los argumentos antes expuestos se entiende el juego como recurso para hacer de la vida algo más alegre y digna de ser disfrutada, por lo que su ejercicio es vital en la experiencia, infantil y general, de todo hombre que se diga verdaderamente humano.

LOS JUEGOS INFANTILES Y LA EDUCACION

El juego infantil.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje organizador de toda la actividad educadora.

En razón de la importancia que tiene el juego para la niñez, este ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones, de los que han surgido diferentes teorías y en las que analizaremos aquellos aspectos que resulten significativos para el presente trabajo.

K.Groos, en 1896, realizó una de las primeras investigaciones profundas sobre el "juego de los animales" y posteriormente, estudió los juegos en los seres humanos, pero el hecho de partir del análisis del juego animal dificultó en gran parte, la comprensión y análisis del juego infantil.

Esta tendencia que adhirió y continuó Claparède, enfocó al juego dentro de lo que se definió como la teoría del preejercicio y se lo entendía como un ejercicio de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana. Se los dividía en juegos de experimentación o juegos de funciones generales y en juegos de funciones especiales.

Los primeros comprenden a los juegos sensoriales, como por ejemplo, auditivos, visuales, táctiles, silbidos, etc., los juegos motores, carreras saltos, canicas, etc.; los juegos intelectuales; de imaginación, de resolución de problemas, de curiosidad, etc. los juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad; contener la respiración el mayor tiempo posible, adoptar posiciones difíciles, etc. los juegos de funciones especiales comprenden a los juegos de persecución de lucha de ocultamiento de caza de imitación de actividades familiares y sociales.

La teoría del preejercicio tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria; en razón de que ciertos instintos se desarrollarán con el ejercicio y por lo tanto, se perfeccionarán para operar posteriormente en la vida adulta.

Claparède retoma de esta teoría, considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego resulta así un agente natural educativo.

“No se debería decir de un niño solamente que crece escribe Jean Chateau habría que decir que se desarrolla por el juego. Mediante el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

Por lo que, gracias al tiempo que dura la infancia, en los animales y en los seres humanos posibilita una etapa de plasticidad que permita que a través del juego, se experimente, se

pruebe y se imite. Por medio del entrenamiento que otorga el juego, se desarrollan las funciones fisiológicas y psíquicas del niño.

Una manifestación del juego, que aparece incluso, antes del primer año de vida, consiste en los diversos movimientos que el niño realiza y que para los adultos, parecerían inútiles. Sin embargo, esta actividad posibilita el desarrollo de funciones fundamentales, y a la vez, permite estructurar otras de mayor complejidad, tales como la marcha, la imitación, el lenguaje, etc. Estos juegos que son simples ejercicios de funciones Ch. Buhler, los denominó juegos funcionales:

La actividad que comportan los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para originar nuevos resultados.

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de su realidad para entenderla mejor, de la misma forma que un profesional, cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la tiranía de lo real y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que le permita posteriormente enfrentar la realidad y transformarla.

EL JUEGO Y LAS ETAPAS EVOLUTIVAS EN LA CONCEPCION DE H. WALLON.

Henri Wallon, un científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que "... el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas.

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas: juegos funcionales; juegos de ficción; juegos de adquisición y juegos de fabricación. Respecto a los juegos funcionales, los entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales muy simples; movimientos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto conocimiento corporal, producir sonidos.

Es decir, las diferentes formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior, y que nos sirven a la vez para experimentar con su ganar experiencia.

En una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción como por ejemplo, jugar ala familia y a la comida.

Los juegos de adquisición le permitirán percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que le rodean por medio de sus sentidos y a la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos. En los juegos de fabricación se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

Al preguntarse la razón por la que se ha dado a estas diversas actividades la denominación de juegos, considera que es producto de asimilarlas al juego del adulto, pero inmediatamente va a marcar las diferencias, entendiendoprimeramente que el juego infantil es "expansión", y desde este punto de vista se opone a una actividad seria como es el

trabajo; si bien, el juego es una actividad que no exige esfuerzo, muchas veces exige más energía que las requeridas para las actividades de la vida cotidiana.

Por medio de los diversos juegos que la tradición infantil ha ido legando de una generación otra y dentro de los marcos de las diferentes culturas y sociedades, se pueden rescatar ciertos juegos universales que han tomado una forma definida y específica y que los estudiosos podrían llegar a estructurar como baterías para evaluar el desarrollo evolutivo.

No puede darse el juego sino se produce una satisfacción que permita superar las limitaciones o imposiciones de las normas que responden a las actividades responsables de la vida laboral o cotidiana.

Por medio de un riguroso análisis Wallon llega a la siguiente premisa “. El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas”.

El placer del juego está en lo incierto e inesperado y en la superación de las dificultades que imponen las mismas reglas. La necesidad de evitar toda previsibilidad de los resultados en el juego hace que tenga que unirse estrechamente a lo inesperado, a lo imprevisto es decir, al orden del azar.

Por esta razón señala Wallon: “Las reglas del juego suelen consistir en la organización del azar, y compensan de este modo lo que simple ejercicio de las aptitudes podría tener de excesivamente regular y monótono. El azar es el antídoto del destino cotidiano: contribuye a sustraerse a él. El azar mezcla así a los placeres funcionales un cierto sabor de aventura.

En el juego viven estrechamente interrelacionadas la ficción y la realidad. El juego permite disparar la libre fantasía respecto a las cosas, pero el niño no se engaña; en él opera

constantemente el plano de la observación y la credulidad cómplice que acuerdan los jugadores. Estos dos planos no dejan de suponerse constantemente.

En todo este proceso la función de la imitación tiene un rol muy importante dentro del juego, de la misma forma que el niño se autoconforma como el "personaje" que admira y se imagina diferentes situaciones en las que actúa de acuerdo a su personaje. Wallon realiza un análisis sistemático y preciso de este complejo proceso psicológico de la infancia: "El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita. En el caso de lo más pequeños, la imitación es la regla del juego.

La imitación es lo único accesible para ellos, mientras no pueden superar el modelo concreto y viviente, y captar la consigna abstracta. Pues la comprensión infantil es tan sólo una asimilación de otro a sí mismo, y de sí mismo a otro en el cual la imitación desempeña justamente un gran papel."

Por medio del juego, el niño canaliza su deseo de extender la actividad a todo lo que lo rodea, de conquistar el medio y no ser manejado por éste así como captar y absorber la realidad y no ser dominado por ella.

H. Wallon nos enfrenta a la contradicción de tener que aceptar que si el juego del niño está condicionado por la disciplina y finalidad educativa deja de ser juego.

3.4 EL JUEGO INFANTIL Y SU VALOR PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION MATERNAL Y PREESCOLAR

Se considera que el movimiento de la educación preescolar sistemática fue iniciado por el pedagogo alemán Friedrich W. A. Fröbel, (1782 - 1852); si bien, es cierto que los centros preescolares surgen como una necesidad social y familiar.

La primera escuela de este tipo se debe a Robert Owen en Inglaterra (1816) que hizo centros para los hijos de los trabajadores de su fábrica, de New Lanark a la que, podían incorporarse cuando los niños sabían andar. El establecimiento resultó un modelo para fundar nuevas escuelas para párvulos en toda Europa.

Como producto de esta iniciativa, los pedagogos y psicólogos comprendieron rápidamente la importancia y la necesidad de este nuevo nivel educativo y comenzaron a realizar experiencias y a desarrollar nuevas teorías educativas que permitieran aprovechar las ventajas de iniciar la tarea pedagógica con los niños más pequeños.

De esta forma, surgieron los sistemas de educación preescolar que conocemos y que modificaron radicalmente la visión sobre la infancia; y las teorías, los métodos y las técnicas que existían en esos momentos.

Los centros de interés.

Los centros de interés están pensados para que los niños puedan, a partir de los conocimientos sincréticos iniciales, continuar profundizando analíticamente, con el fin de aumentar la comprensión del conocimiento inicial.

Por otro lado, como el objetivo es volver activo el saber del niño, para lograrlo es necesario que lo estudiado cuente con niveles de concretización en la vida infantil.

Por último, como razón psicológica del método enfoca la vida mental como una totalidad y no acepta la corriente de las funciones psicológicas que la ven como una suma de partes; los contenidos de la enseñanza que el niño debe conocer no deben estar divididos por

disciplinas sino que deben presentarse como un todo, finalidad didáctica que cumplen los centros de interés.

3.5 LA EDUCACIÓN POR EL TRABAJO EL MÉTODO DE FREINET.

Celestin Freinet, figura de extraordinario relieve como pedagogo, filósofo, poeta y esencialmente hombre íntegro y de gran valentía, su preocupación se orientó a construir una "educación para el pueblo y por el pueblo".

Freinet reacciona contra la escuela separada de la vida, aislada de los hechos sociales y políticos, que la condicionan y determinan, parte de una pedagogía unitaria y dinámica, que relaciona al niño con la vida; con su medio social y con los problemas que enfrenta, tanto personales como de su entorno.

Entiende asimismo, que la escuela debe ser la continuación de la vida familiar y de la comunidad en la que interactúan la escuela, por lo que la tarea del maestro debe controvertirla en una escuela viva y solidaria con la realidad del niño, de su familia y de su entorno.

La educación de Freinet y sus sesiones de clase con sus radicales innovaciones parte de la búsqueda práctica de la educación popular interesante, eficiente y humana sobre todo, en la cual el trabajo se constituye en eje y motor de su desarrollo

Freinet adopta treinta principios que deben operar en toda situación educativa, los denomina invariantes pedagógicos, algunos de ellos son:

- El comportamiento escolar de un niño depende de su estado fisiológico, orgánico y constitucional.
- A nadie le gusta que le manden autoritariamente; en esto el niño no es distinto al adulto.
- A cada uno le gusta escoger su trabajo, aunque la selección no sea la mejor.
- A nadie le gusta trabajar sin objetivos, actuar como un robot.
- A nadie, niño o adulto, le gusta el control ni la sensación que siempre se consideran una ofensa a la dignidad, sobre todo si se ejercen en público.
- Solamente puede educarse dentro de la dignidad. Respetar a los niños, debiendo éstos respetar a sus maestros, es una de las primeras condiciones de renovación de la escuela.

El método natural de tanteo experimental que desarrolla Freinet, parte de entender al niño como un ser que cuenta con una serie de conocimientos previos al ingreso escolar y que su tendencia natural es la acción, a la creación y a la expresión espontánea en un marco de libertad.

El principio que guía el método y las técnicas de Freinet de las enseñanzas y aprendizaje de los conocimientos escolares consiste en considerar que se aprende por la actividad específica, esto es, se aprende por la actividad específica, esto es, se aprende a leer y escribir leyendo y escribiendo; a dibujar se aprende dibujando, etc.; es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación, el niño aprende y conforma su inteligencia y conocimientos.

El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón, sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos: trabajo – juego. Este trabajo juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita:

“Hay un juego, por así decirlo, funcional que se ejecuta en este sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde sus raíces en lo más profundo de nuestro acontecer atávico.

Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad.

El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones: grita de buena gana, en vez de hablar, corre sin cesar en vez de caminar y luego cae profundamente dormido.

Los juegos trabajo, satisface todos los requerimientos primordiales de los individuos; libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que buscan naturalmente un empleo; tiene un fin subconsciente: asegurar una vida lo más completa posible y defenderla y perpetuarla.

El juego trabajo es el elemento constitutivo de la organización empírica del universo infantil, organización en la cual la invención no tiene más que un sitio reducido, ya que el niño encuentra mucho más cómodo, como por los demás lo hace el adulto, utilizar copiosamente algunos moldes imperfectos, es verdad, pero cuando menos experimentados, cuyo uso responde a las necesidades profundas del momento.

El uso de lianas y cuerdas para capturar, dominar y ganar la presa o a los enemigos, no puede practicarse sino accidentalmente tal como es, por la dificultad que tiene el niño de procurarse los lazos necesarios. El niño, cuya imaginación es tan poderosa, ha reemplazado esos lazos reales con la cadena humana, o bien con la figuración mágica de la cuerda o la cadena: la línea de separación trazada en el suelo, el círculo o, a veces, el simple gesto del niño que da vueltas por sí mismo en torno a su víctima .

Todos juegos de estas categorías son múltiples:

- a) La abundante serie de juegos de escondite o de atrapar, que son quizá los más esenciales en la actividad espontánea de los niños.
 - Juego de escondite sencillo: aquél que es atrapado queda fuera del juego
 - Juego de atrapar en el cual se mata al atrapado: gestor hundir un cuchillo, gritos del moribundo y a veces gesto de tender y enterrar.
 - Juego de atrapar, en el cual se encierra al atrapado: El perseguidor hace el gesto de cerrar con llave.
 - Juego de atrapar, en el cual los perseguidores forman cadena: los perseguidores se juntan a esta cadena a medida que se les atrapa. Puede ser, que si se toca al último de la cadena, los prisioneros quedan liberados e intentan escaparse.

- b) En la mayor parte de los juegos intervienen, en efecto, la noción de los prisioneros y la liberación, cuyas raíces se sumergen, atávicamente, en las tentativas de liberación de los vencidos. Las variantes son múltiples: cuando el perseguidor toca al perseguido, éste queda sencillamente fuera del juego o debe inmovilizarse, o unirse a los prisioneros, etc.

- Los perseguidos se dan a sí mismos una garantía mediante un refugio, la gruta o el lugar seguro. Basta que el perseguido toque un poste o una puerta, o un gesto convenido o grite: "Score", etc.
 - c) Juegos de atrapar por la noche. La noche se produce artificialmente con la venda que se pone en los ojos del perseguidor. Estos son los juegos de la gallina ciega.
 - d) Saltar la cuerda, y los similares, que pudieran agruparse en este tipo de juego. La cuerda es aquí una especie de símbolo, de obstáculo que hay que franquear; una prueba de fuerza y habilidad para lograr la liberación.
- 2) Vienen enseguida los juegos en los cuales no se trata de la lucha o persecución del hombre, sino de donde se persigue se ata y se libera a animales ficticios:
- a) Hay en este grupo juegos sencillos donde el jugador encarna realmente al animal, al grado de imitar su forma de caminar, sus gritos y sus costumbres:
 - Juegos tan sugestivos de los pequeños que se identifican con el gato o el perro para caminar en cuatro patas sobre la mesa, mordisquear o rasguñar, comer del plato e incluso en la perrera.
 - b) En la mayor parte de los juegos donde se trata de animales perseguidos, los actos y gestos de éstos se reemplazan con prácticas o fórmulas simbólicas convenidas. A veces no queda sino el nombre del juego para recordar su origen y sentido verdadero.

Los juegos que corresponden, para el individuo, a la necesidad de conservar la vida y hacerla lo más potente posible.

1. El refugio: para comer, para descansar, para pasar la noche y preservarse del frío, el hombre busca naturalmente un refugio, sea gruta, choza o mansión.

De allí nos viene la atracción misteriosa por las rocas y las grutas y así mismo, el instinto, tan pronunciado en cada uno del hombre, de la construcción, que es en cierto modo el igual instinto del pájaro para la construcción de su nido.

Construir una cabañita con piedras y tablas, edificar chozas de ramas, o mejor, una verdadera cabaña con gruesos muros de piedra y paja, etc.; constituye una de las ocupaciones más atractivas para los niños. El escultismo ha sabido explotar esta necesidad, que por lo demás resulta igualmente poderosa entre los adultos, ya que el hombre es esencialmente constructor. Por ejemplo:

- Los diversos juegos de construcción, que podrían ser más educativos si se comprendiera el sentido íntimo del interés que pueden y deben despertar en los niños.
- Ciertos juegos al escondite: el niño escondido detrás de un árbol, en la hierba o bajo ramas o tablas, experimenta un poco del deleite que se siente al abrigo de una gruta o una cabaña.
- Los juegos en los que la casa se figura con una línea en el suelo que representa una barrera, una especie de rudimentario.

Este instinto de la necesidad de seguridad en un refugio se encontrará por otra parte, y muy a menudo, bajo diversas formas, en todos los juegos inspirados por padre, madre y familia.

2. La lucha de ataque y defensa: No basta con procurarse el alimento y ponerse al abrigo, hay también que defenderse de los individuos que quieran arrebatarnos el alimento y el refugio; o bien, a la inversa, para aumentar el propio poder; se diría, dice Freinet, que los niños no tienen conciencia de lo ineluctable de esta lucha, como si guardaran un lejano y oscuro recuerdo de su pasividad en los choques de los que no fueron frecuentemente sino víctimas.

Ocurre que estos juegos se practican casi exclusivamente entre los ocho y diez años. Y que excepcionalmente son individuales. Originalmente, eran las familias, grupos, los clanes, los que se enfrentaban. En los juegos que son la figuración de esos encuentros bando en lucha, y el carácter socializado de esos juegos explica el que no se les practique sino a partir de cierta edad, para que luego apasionar, pasado la infancia, en la adolescencia y a veces en la edad madura. La guerra es la expresión natural de esa necesidad. La guerra a la que juegan espontáneamente, con una especie de rabia, todos los niños, es una verdadera parodia de las luchas reales. Hay desfile que precede al ejercicio preliminar, con alineamientos, marcha al paso y obediencia puntual al comandante en jefe. Luego viene la lucha verdadera con armas (palos, cachiporras, flechas, lazos, fusiles de madera, piedras) o sus símbolos (manzanas, tomates, terrones de tierra o bolas de nieve).

La defensa: en los fortines y las cosas viejas; la ocultación detrás de los montículos, el montón de heno, los bosquecillos e inclusive las verdaderas trincheras; el ataque, disimulo con máscaras, pintura sobre el rostro y a veces verdaderos lesionados; así como prisioneros avergonzados a los que el enemigo se lleva. Es la historia de la Guerra

de los botones de Luis Pergaud, uno asiste a verdaderas escenas épicas de este juego: los vencedores cortan todos los botones de la ropa de los vencidos, que se ven obligados a enfrentar las burlas de la gente y las reprimendas de los padres. Estos juegos se practican hoy más en las ciudades, que en las aldeas.

3. Los simulacros de lucha y defensa: el hecho de que ciertos individuos carecen de la disposición que marca a otros para afrontar así el riesgo y el sufrimiento, hace surgir ciertos juegos que satisfacen esta necesidad de lucha, y que tienen formas menos rudas, el juego de barras, que antaño jugaban los muchachos crecidos o los pequeños y al cual ha destronado ahora un poco el deporte;
 - Los soldaditos de plomo, que el jugador, tal un dios de la guerra demanda, hace maniobrar, triunfar, caer vencidos, o abandonar la lucha a su gusto y sin riesgo alguno,
 - Los juegos de damas, ajedrez, etcétera, todavía más pacíficos.
 - Los juegos de bolos.
 - Ciertos juegos de pelota, donde se considera muerto, al jugador tocado.
4. Un juego moderno: la mayor parte de los juegos de ataque y lucha de los que se hablo anteriormente saca su origen y forma de la noche de los tiempos. La tremenda transformación mecánica del mundo no parece habernos influido.

Hay, por el contrario, un juego contemporáneo de vida: el juego de policías y ladrones, a menudo sólo una variante del juego ordinario de persecución y de escondite con ataduras, simulacro de apoderamiento, evasión y fuga. Este juego se pliega maravillosamente a todas las tendencias, ya que puede no suponer más que un solo gendarme (con los pequeños),

para elevarse hasta la organización verdadera de un juego de la guerra, con campos, disciplina. Espíritu de equipo, etc.

5. El deporte moderno: muchos de los modernos juegos de equipo no son más variantes del juego de la guerra y se hallan destinados a satisfacer las mismas tendencias de la infancia y la juventud: fútbol, rugby, etcétera.

Por último, estudia los juegos de transmitir la vida para el asegurar la perpetuación de la especie, como por ejemplo.

1. La constitución del grupo papá mamá ha producido el juego de papá y mamá tan familiar a los niños. La madre se queda en casa y prepara la comida; el papá se va a trabajar al campo, a guardar los animales o a conducir los caballos o el camión. Este juego puede jugarse sin hijos, pero los supone la mayor parte del tiempo y participa entonces de la serie siguiente:
2. El nacimiento, los cuidados y la educación de los hijos, especial de las pequeñas, han dado origen a todos los juegos centrados alrededor de las muñecas.
 - a) Con la transposición del misterio del nacimiento, tal como intuitivamente lo concibe el niño;
 - b) Las preocupaciones de la primera infancia; el bebé en la cuna; el biberón, los paseos y luego la vida en familia; la "comidita", las labores domésticas y las recepciones ocupan un lugar preponderante en esta categoría de juego.

- c) Los matrimonios, que se celebran por lo general con gran pompa: corona, gran cauda y cortejo.
- d) Las enfermedades de las muñecas.
- e) Los entierros son sochantres, curas, flores, desesperación y lágrimas, cruz y ofrendas florales sobre las tumbas.
- f) Los juegos, en fin, imitados de la escuela, con maestro o maestra, lección que recitar, castigos y hasta golpes.

3. Crianza y domesticación de animales, con los cuidados a las bestias a las que hay que hacer nacer y luego amansar, domesticar, guiar y someter. El chico se apasiona tanto con esto como la niña con su muñeca y el paralelismo notable de ambas actividades lo explica.

El niño es capaz de pasarse largas horas en compañía de animales imaginarios que hace actuar, trabajar y gritar, como por ejemplo con el palo de escoba con relación al caballo, igual que hace el adulto.

Cuando el niño puede ocuparse de sus animales y sus insectos, lo hace tan seriamente como los adultos. Para concluir con juegos que imita la vida de los adultos y que tienen un gran valor para los niños, realizar todas las actividades cotidianas que ve hacer a sus mayores.

En la razón de todos estos ejemplos, Freinet entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; considera que si se le ofrece al niño actividades que les interesen profundamente, que los entusiasme y movilice enteramente, ese es el camino de la verdadera educación, esta es la razón de llamar a tales juegos:

JUEGOS – TRABAJOS, a fin de marcar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta denominada trabajo. Freinet va a definir que “El JUEGO – TRABAJO” no sería, pues, más que un paliativo una necesidad imperativa. A falta de un trabajo verdadero, del TRABAJO – JUEGO, el niño organiza un JUEGO – TRABAJO que tiene todas las características del segundo, con algo menos, sin embargo, de esa espiritualidad superior que se deriva del sentimiento de utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su eminente condición.

3.6 ENCUADRE DEL METODO DE TRABAJO

EL JUEGO EDUCATIVO Y EL JUEGO LIBRE.

El enfoque metodológico de los juegos.

Tanto los objetivos educativos como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad, por ello, es indispensable que los objetivos sean amplios y que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones. La enseñanza tiene que despertar el interés y la captación del deseo de perfeccionar la calidad del movimiento por parte del niño. El sentimiento de goce y la posibilidad de autoexpresión que los educandos encuentran en el juego educativo, en el movimiento y que luego transfieren a los juegos libres, con frecuencia tienen relación directa con el grado de destreza adquirido. Por medio de la ejercitación, se logra el dominio de los movimientos y esta seguridad permite al niño moverse con libertad y gozar en los

diferentes juegos, del dominio de su cuerpo en la acción. El logro obtenido es una integración entre la experiencia física y la experiencia y vivencia psicológica. Los diferentes juegos que proponemos tienden a colaborar con la integración de la personalidad y lograr una correcta autoafirmación, socialización, desarrollo intelectual, equilibrio emocional, desarrollo de valores éticos, acrecentamiento de la salud, ya a favorecer el desarrollo normal en las diferentes edades, satisfacer la necesidad de movimiento y juego.

El enfoque de nuestro método de trabajo juego y psicomotricidad, está compuesto por ambas actividades a la vez y responde a las múltiples de exigencias de una educación activa, que privilegia la experiencia vivida por el niño dentro de sus auténticos intereses y en un marco que toma en consideración su espontaneidad, su libertad, sus posibilidades de autoafirmación y que lo prepara para la actividad social.

Pensamos que esta metodología tiene la ventaja de satisfacer los principales requerimientos individuales del niño y que a su vez, cumple con los fines sociales que desean lograr las instituciones educativas.

Con relación al principio, de que las actividades y los contenidos educativos deben adecuarse a las etapas evolutivas, los juegos psicomotrices están adaptados a las siguientes edades: maternal de los motrices a los cuatro años; preescolar de cuatro a seis años.

En lo que respecta a la clasificación psicomotriz de los juegos es importante considerar que por ser estos últimos una actividad total y general, siempre se abordan con los juegos múltiples objetivos, es por ejemplo, por el tipo de organización; por la cualidad física que opera; por las formas jugadas que implica o como en este caso, por la cualidad psicomotriz.

Por lo que, hay que considerar que todo juego, por lo común, es la expresión de varios aspectos psicomotrices, y por lo tanto, puede compartir total o parcialmente diferentes cualidades generales o particulares psicomotrices, que, en ciertos casos son muy difíciles de clasificar. Ante este problema, los juegos que presentamos, se clasificaron por su actividad psicomotriz más acentuada o porque el enfoque didáctico puede privilegiar esos aspectos psicomotores.

La experiencia y el tiempo, que depende de los niños, y de las posibilidades de horario y de los materiales que se cuente.

Los juegos que se presentan tienen la finalidad de orientar y aportar algunas ideas a los educadores, de forma que puedan adaptarlos a sus propias necesidades didácticas y a la vez, generar e inventar otros juegos psicomotrices acordes con su grupo y las posibilidades escolares.

Nuestro programa parte de dos formas de juegos fundamentalmente: los juegos libres y los juegos educativos psicomotrices.

Entendemos por "juegos libre" aquel que los niños realizan espontánea y libremente, y en el que no existe intervención del adulto. La acción del educador en este caso, debe consistir en posibilitar las condiciones de tiempo, espacio y material (patio de juego con aparatos, materiales: arena, agua, barro, etc. Y elementos: cubos, pelotas, bastones, bolsas, papel, lápices de colores, etc.), para que los niños puedan realizarlos. Los juegos libres tienen un gran valor educativo, puesto que permiten al niño compartir con la necesidad de aprender a sus movimientos y probarse; actividades que le permiten desarrollar su inteligencia y

ampliar sus conocimientos del entorno. Estos juegos liberan y canalizan el potencial psíquico y la energía física, y permiten brindar y lograr una amplia gama de experiencias. En razón de ser libres no los programamos ni los incluimos en nuestro desarrollo, cada educador de acuerdo a su grupo debe ir encontrando e incorporando estos juegos, en el momento y el tiempo adecuados.

En todo plan de trabajo educativo los juegos libres deben estar coordinados con los juegos educativos psicomotrices que buscan alcanzar objetivos sistemáticos, a la vez que brindan y amplían el repertorio de juegos infantiles.

El encuadre del trabajo metodológico del juego que consideramos es:

- Todo juego es conducta.

Por lo tanto, actúan siempre tres áreas: el área del cuerpo, el área de la mente y el área del mundo externo, de acuerdo con los trabajos de Pichón Riviére, la conducta siempre implica manifestaciones coexistentes en las tres áreas, aunque de acuerdo al tipo de conducta existentes en las tres áreas, aunque de acuerdo al tipo de conducta predomina un área; por lo que, toda modificación en un área produce una modificación en las otras dos. De acuerdo con Lagache, la conducta es: "El conjunto de operaciones (fisiológicas, motrices, verbales y mentales) por las cuales un organismo en situación, reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades". Es así como todo juego es conducta y como tal, expresión de la personalidad del niño.

- Todo juego es aprendizaje.

Por medio de la acción del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que, al asimilar los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetiva a nuevas situaciones virtuales

El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objétales.

El niño, de acuerdo a su fantasía y a su propia realidad, al jugar se comunica con los diferentes objetos y personas, en esa interrelación, y con las respuestas que recibe, las va integrando a sus vínculos ya a su conducta de juego. "El vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y espacios de noción de rol, de estatus y de comunicación.

El juego del niño con objetos permite el tránsito de lo sensorio motriz a lo lógico concreto.

El niño por medio de los juegos sensomotores va incorporando y operando mentalmente, por lo tanto los progresos de los conocimientos están íntimamente asociados al progreso del sistema motor. El comportamiento sensomotriz de los primeros años de vida es el punto de partida para la formación del conocimiento, Piaget demostró que las relaciones entre los actos reales y los mentales son más íntimas de lo que se piensa; las operaciones mentales son formas interiorizadas de las operaciones concretas. Por lo que, por medio del juego

ejercicio y después el juego simbólico, el niño va camino hacia la formación de las categorías conceptuales y sus relaciones lógicas.

Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espacio - temporales.

Por medio del juego, el niño conoce su cuerpo y el de los otros, y va constituyendo su "imagen corporal". Como correctamente señala F. Dolto: "... el esquema corporal, que es abstracción de una vivencia del cuerpo en las tres dimensiones de la realidad, se estructura mediante el aprendizaje y la experiencia, mientras que la imagen del cuerpo se estructura mediante la comunicación entre sujetos y la huella, día tras día memorizada, del gozar frustrado, coartado o prohibido (castración, en el sentido psicoanalítico, del deseo en la realidad)... "Para decirlo con otras palabras: el esquema corporal refiere al cuerpo actual en el espacio a la experiencia inmediata. Puede ser independiente del lenguaje, entendido como historia relacional del sujeto con los otros. El esquema corporal es inconsciente, preconsciente y consciente. El esquema corporal es evolutivo en el tiempo y en el espacio. La imagen del cuerpo refiere al sujeto del deseo a su gozar, mediatizado por el lenguaje memorizado de la comunicación entre sujetos."

Por lo que el niño, al tomar conciencia de la estructura corporal y de sus partes, también lo hace de su uso y ubicación tiempo - espacial.

Por medio del juego, el niño elabora conflictos psicológicos básicos. Como ya demostraron muchas investigaciones psicoanalíticas y en particular las desarrolladas por Anna Freud y M. Kelin, el niño por medio del juego elabora sus conflictos básicos y ansiedades y logra

canalizar las pulsaciones sexuales por medio de los diferentes mecanismos de defensa. En la etapa maternal y preescolar, el niño tiene que elaborar la separación de su núcleo familiar, a la vez, que en estos momentos del desarrollo, se actualiza el conflicto edípico.

El niño pasa del ámbito reducido de su familia a las múltiples relaciones del mundo institucional escolar, por medio del juego, repite todas estas situaciones vinculares nuevas, elaborando separaciones, pérdidas de esa realidad familiar, a otra realidad nueva que deja de ser familiar.

En lo que respecta al conflicto edípico, el juego permite asimilar las características esenciales de la maternidad y paternidad, actualizándose el interjuego dinámico de las pulsaciones de amor, odio, agresión, culpa, etc. Por medio de la interiorización de las identificaciones progresivas de los roles masculinos y femeninos, el niño incorpora los patrones integrados de la sexualidad a través del juego. Por lo que, también:

El juego es la actividad esencial que posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social.

Socialización en cuanto proceso de incorporación de roles, estatus, normas, pautas, costumbres, creencias, etc., de su estructura social a la que pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación. Por medio del juego, el niño realiza sucesivas identificaciones con la realidad, que le permiten incorporar un núcleo de identidades que habrán de estructurar posteriormente, su propia identidad. Por lo que, los factores específicos de su personalidad en relación con su sociedad y su cultura, estructuran su propia identidad en cuanto a la imagen que cada uno tiene de sí y a la forma de usarla.

Por medio del juego, podemos apoyar y favorecer el proceso de socialización, generado en el grupo de niños el sentimiento de solidaridad, de ayuda mutua y de integración cooperativa.

Por medio de los juegos se pueden lograr los aprestamientos para la lectura y escritura y las matemáticas.

Los diferentes juegos psicomotrices educativos favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio temporales y el dominio del espacio gráfico, favorecer, enriquecer y si es necesario corregir, las formas lingüísticas; desarrollar la coordinación visomotora y la motricidad general, como orientar la lateralidad y afirmarla.

Por último, por medio del juego se logra un punto esencial para el logro de los procesos de aprendizaje escolar que consiste en alcanzar, por parte del niño, la adaptación social y emocional al ambiente escolar.

Esto es quizá la posibilidad de que el niño pueda lograr correctos aprendizajes integrales y vivenciar la escuela como un espacio para el desarrollo; o bien que sea marginado por el medio escolar y se conforme con esto una impronta para toda la vida.

3.7 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS

Didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizativos para la enseñanza de los juegos, a fin de aprovechar este importante medio para la formación de la infancia:

- a) Realizar una planificación anual general, evaluando los siguientes aspectos:

1. El grupo de niños con quien se trabajará.
 2. Las instalaciones y material disponibles
 3. Número de clases en ciclo lectivo – del área correspondiente
 4. Duración de las clases.
- b) Preparar las clases tomando en cuenta:
1. Epoca del año y condiciones climáticas.
 2. Necesidades e intereses de los niños que componen el grupo.
 3. Que la selección de los juegos activos se realice tomando en cuenta que deben permitir la participación del conjunto de alumnos; que no haya exclusiones y que posibilite la actividad constante.
 4. La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje del grupo; dando la posibilidad de que los niños disfruten de juegos. El maestro no debe mostrarse ansioso por brindar contenidos.
 5. Es importante tener un criterio amplio en la realización de lo programado, manteniendo como parámetro constantes, la adecuación al niño y a la realidad.
 6. Programar en qué momentos se desarrollará el “juego libre”.
- c) En el juego en sí, tener en cuenta los siguientes puntos:
1. Todo juego tiene un inicio y explicación, luego un desarrollo que va generando una gran euforia e interés por parte de los niños, con una duración muy elástica – de acuerdo a diversos factores -; y finalmente decadencia del entusiasmo y necesidad de cambio de actividad. El maestro tiene que estar muy atento a que no se caiga en la

última etapa y por el contrario, que los niños se queden con el deseo de repetir en otros momentos el juego. Una vieja ley de los juegos dice: "maten al juego antes que muera".

2. Aprovechar la organización, la distribución del grupo y el uso del material, para la realización de varios juegos o actividades. De esta forma se evitarán pérdidas de tiempo.
3. En el desarrollo secuencial de los juegos en una misma clase, es importante tener en cuenta la dosificación de los esfuerzos; sobre todo, no realizar juegos sofocantes continuados sin la debida recuperación.
4. El maestro debe ubicarse dentro del espacio de trabajo de modo que abarque a todos los niños con la vista, en el lugar más conveniente para controlar la situación, y permanentemente atento a sus movimientos.
5. Debe estimular a todos los alumnos, pero fundamentalmente a lo más tímidos, a los que se inhiben, a los menos diestros y a los perdedores.
6. Tratará de eliminar al máximo la espera de turnos o el momento de intervenir activamente en los juegos.
7. Preparar el material necesario con anticipación para que no haya interrupciones y la clase tenga agilidad.
8. Mostrar prácticamente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sintéticas. No valerse siempre de los mismos alumnos para las demostraciones prácticas.
9. Aclarar antes de comenzar el juego cuáles serán las normas o reglas a seguir, y no permitir que sean transgredidas.

10. Al final de la clase es conveniente introducir juegos calmantes que predispongan a los niños para las tareas que realizarán en el aula.

La adquisición de las nociones fundamentales y el aprendizaje por el juego.

Karl Gross, un estudioso del juego infantil comprendía este concepto como: "...La más pura experiencia motora". Las distintas corrientes psicomotoras entienden por motricidad, esencialmente, a la capacidad de generar movimientos y todas las formas de movimiento son producto de la contracción muscular que se manifiesta por los desplazamientos del cuerpo y sus segmentos, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio.

Todas las características y formas del movimiento humano, lo mismo, que cuando está ausente, como en los casos en que el cuerpo permanece estático o en los momentos de relajación, se elaboran sobre la base de la regulación tónica.

Podemos considerar que hay dos grandes tipos de movimientos, los que son reflejos, innatos o adquiridos, en los que interviene o interviene muy poco la voluntad y el control del sujeto; en estos hay un proyecto motor, exige una intencionalidad, que al desarrollarse un acto, produce la integración del psiquismo y el intelecto, "gnosias", con los esquemas motores con que cuenta

el sujeto o estructuras tónico matrices, "froxias", conformándose, expresar las emociones o apoyar las estructuras del lenguaje.

Por lo que, el movimiento y el "diálogo tónico" cumplen un papel esencial, tanto en la vida afectiva como en la vida social.

En toda acción motriz operan complejos factores neurofisiológicos y emocionales, que imposibilitan disociar lo psicomotriz. Es sabido que Piaget, por medio de sus

investigaciones llegó a la conclusión de que el desarrollo cognoscitivo procede del comportamiento sensoriomotor inicial del niño.

La motricidad general, la podemos subdividir en:

- a) Los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos pone en los que opera la totalidad del cuerpo, pone en acción las grandes masas musculares, es también el caso de los movimientos locomotores como: caminar o correr; gatear, trepar etc.

- b) La coordinación motriz dinámica: es la posibilidad y la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo, por separado en tiempo, espacio y esfuerzo.

Los índices de esta cualidad están dados por la rapidez, la exactitud y economía de los ejercicios.

Permite el aprendizaje y dominio de los movimientos y acciones más difíciles; a su vez, su desarrollo se produce con los cambios de las dificultades y situaciones diferentes. Para los niños de la etapa preescolar, puede consistir en saltar, salticar, galopar, vuelta adelante o rodar de costado, potrillo, etc.

- c) La coordinación motriz fina: esta coordinación se apoya en la coordinación sensor y motriz, que consiste en movimientos amplios que pueden ser distintos segmentos

corporales, como la pierna y el pie o el brazo y la mano, son controlados por la coordinación del la vista.

En ciertas situaciones la visión y el movimiento del cuerpo se tienen que ajustar constantemente a un objeto, como por ejemplo, al driblear o rebotar una pelota con las dos manos o con una, etc. La coordinación motriz fina que tiene como fondo la coordinación visomotriz, consiste en un movimiento de mayor precisión, como por ejemplo, asir y manipular un objeto con la mano o solamente con algunos dedos, utilizar en ciertas manipulaciones de objetos la pinza formada por el pulgar y el índice, enhebrar cuentas de collar, escribir con un lápiz. Etc.

- d) La disociación de movimientos: cuando las acciones son más complejas normalmente exigen una acción distinta entre los diferentes segmentos corporales, esto consiste en mover voluntariamente uno o más segmentos en tanto se inmovilizan otros o realizar movimientos diferentes, por ejemplo, aplaudir y a la vez golpear con el pie derecho el suelo, o golpear sentado ante una mesa con la mano derecha y a la vez, golpear el suelo con el pie izquierdo etc.
- c) Desarrollo del equilibrio: Esta capacidad motriz consiste en la integración de las informaciones coordinadas por le cerebelo de la sensibilidad profunda suministrada por los propioceptores; de la visión y del vestíbulo, que es un órgano del equilibrio que se halla a nivel del oído interno.

La destreza motriz se puede desarrollar sólo cuando existe un nivel de logro del equilibrio. La posibilidad de mantener posturas y adoptar posiciones y actitudes se logra gracias al sentido del equilibrio. Hay equilibrio dinámico, como por ejemplo, la marcha sobre una línea que se le pide a los niños de preescolar o equilibrio estático, como por ejemplo, quedarse parado sobre un solo pie. Los progresos del equilibrio en la etapa maternal y preescolar son sorprendentes, al poco tiempo de aprender a caminar, los niños comienzan a modificar la manera de moverse verticalmente, alrededor de los dos años, ya saltan impulsándose con los dos pies; hacia los tres años y medio, los niños ya pueden dar de uno a tres saltos sobre un pie, y a los cinco años, ya cuentan con el equilibrio y la fuerza como para saltar con un solo pie una cierta distancia.

La percepción motriz.

El sistema nervioso y en especial la corteza cerebral, reciben simultáneamente un inmenso número de mensajes procedentes de las terminaciones nerviosas periféricas por medio de los órganos de los sentidos, que reciben los estímulos del medio, permitiendo distinguir los objetos, así como responder a ellos impartiendo órdenes o respuestas motrices. El cerebro constituye el órgano de adaptación al medio que se organiza a través de la actividad nerviosa inferior, y en la acción de los analizadores sensoriales y los efectos motores.

La actividad sensomotora cumple un papel capital en los aprendizajes y en la adaptación sensitiva – motora, con la vista, el tacto, el oído y los demás sentidos que vienen a completar las asociaciones intersensoriales y que integran el movimiento.

Los juegos motrices que operan con el sentido del tacto, contribuyen para dar agilidad al mismo y especialmente, para la ejercitación de los dedos pequeños, que son torpes, entre los 3 y 4 años de edad.

La etapa maternal y preescolar resulta fundamental para la formación del niño, y por medio de juegos que permiten educar los sentidos los maestros pueden colaborar al desarrollo del psiquismo infantil.

Por medio de juegos que utilizan diferentes clases de manipulación individual o en grupos, y que les permitan realizar clasificaciones por materias, formar parejas, reconocer los objetos al tacto y manipularlos con los ojos cerrados.

- Juegos auditivos: resultan muy necesarios porque van mejorando y afinando el oído en los niños, que por lo común son muy ruidosos y hablan muy alto, gritan para hablar; educativamente resulta importante los consejos de M. Montessori de que "el maestro debe hablar en voz baja y suave, lo que se expresó en la lección del silencio; también resulta una gran ayuda la conducción de la sesión de juegos con las consignas sonoras y desde luego los juegos rítmicos.
- Juegos de percepción sensoriomotriz, que educan el gusto y el olfato, se pueden realizar jugando a las comiditas, en donde el niño participa con verdadero agrado, y puede apreciar los sabores y clasificar los alimentos en ácidos, picantes, dulces, amargos, etc.

- También se pueden apreciar los olores como el café, el té, los perfumes y las flores, los juegos en que opera el sentido de la vista podemos decir que son casi la mayoría, pero es importante incorporar colores, formas, tamaños, etc.

Evolución del esquema corporal.

En cada individuo hay un sentimiento de "YO" que permanece invariable a través de su historia, aunque los elementos de su persona cambien o se modifiquen por la incorporación de nuevos contenidos.

El sentimiento del "yo", que se apoya en el esquema corporal, es lo que le permite al individuo recortarse del medio como singularidad.

En general se entiende por esquema corporal aquella representación mental que tenemos de nuestro propio cuerpo. Esta imagen se integra con impresiones: interoceptivas, propioceptivas y exteroceptivas. Es decir con informaciones de las vísceras, de la posición corporal (músculos, tendones, ligamentos y articulaciones), kinestésicas y percepciones de la sensibilidad de nuestra piel (táctil, dolor, presión, térmica, etc.).

Por lo que, para movernos necesitamos conocer nuestro propio cuerpo, y esto produce un juego dialéctico: al movernos adquirimos la imagen de nuestro cuerpo (acompañado el movimiento por los sentidos, en especial por la visión), y en la medida que integramos la imagen corporal nos movemos mejor.

Wallon sostiene: "Un elemento de base indispensable para la construcción por el niño de su personalidad, lo constituye la representación más o menos específica y diferenciada que tiene de su propio cuerpo."

El niño, al nacer, no tiene noción de la diferencia entre él y su medio, vive en su sincretismo total. Los avances de la psicología infantil han permitido llegar a estas conclusiones y poder así investigar la estructuración de la imagen corporal en la "formación de la personalidad", y sus consecuencias en el campo educacional como una apertura al trabajo operativo.

El niño comienza por ser parte de su medio y sus necesidades biológicas están en manos de la madre, ésta forma un todo con el niño. Las primeras situaciones afectivas de agrado o desagrado, comenzarán a producir la diferenciación. El niño expulsará todo lo que le produce desagrado o dolor, tratará de incorporar lo agradable. Estas dos funciones de asimilación y expulsión, formarán dos realidades psicológicas, el mundo interno y el mundo externo.

A medida que el primitivo estado simbólico madre - niño comienza a romperse, se establecen nuevas relaciones, y el niño empieza a reencontrarse. En un principio no es más que un simple desdoblamiento. El niño comienza por reflejar en el otro ser como un espejo. Solamente cuando llega a tener con respecto al "otro" una actitud igual a la que tiene hacia sí mismo, es que comienza a tomar conciencia de sí, como persona.

Es por eso que los factores ópticos kinestésicos tendrán una importancia esencial, no sólo para la construcción del propio esquema corporal, sino también para la construcción de la imagen corporal de los demás.

Este modelo postular del cuerpo se halla en perpetua autoconstrucción interna y varía constantemente.

Head dice: "Construimos constantemente un modelo postular de nosotros mismos mediante perpetuas alteraciones de la posición del cuerpo".

El esquema no es estático, es dinámico y se construye toda la vida. Todo aquello que participa del movimiento consciente de nuestro cuerpo", se "suma al modelo de nosotros mismos y pasa a formar parte de nuestro esquema".

Dos factores fundamentales para otros autores son el dolor y el contra dolor de nuestros miembros.

Preyer destacó sobre todo el papel del dolor; éste nos pertenece de una manera especial. El dolor nos ayuda a decidir qué es lo que queremos tener más cerca de nuestra personalidad, de nuestro yo, y qué queremos alejar; por otro lado, cada sensación contribuye a la construcción del esquema corporal y toda sensación tiene en sí misma una respuesta motriz.

Es por esto, que no conocemos nuestro cuerpo a menos que nos movamos. El movimiento es un gran factor unificador entre las distintas partes del cuerpo. Por él adquirimos una relación definida con el mundo exterior. El conocimiento de nuestro cuerpo y del mundo exterior depende de nuestra acción, y ésta acción está dirigida por la percepción. La percepción y la respuesta motriz o movimiento, son la síntesis de una unidad que es la conducta del niño.

Lateralidad.

En las investigaciones realizadas en los últimos años, se ha valorizado la concepción de la dominancia cerebral por la ciencia neurológica.

Por ejemplo, el Dr. Currier en un texto sobre la Semiología médica (1968), informa que en toda persona...” es usualmente conveniente presumir que el hemisferio cerebral izquierdo es el dominante (alrededor del 98% de personas incluyendo por lo menos la mitad de los que son zurdos, tienen dominancia del hemisferio izquierdo). “. Por lo que, se comienza a diferenciar la “dominancia lingüística” y la “dominancia motora”, en razón, de que no siempre el hemisferio dominante para el lenguaje es el hemisferio dominante para la lateralidad motora corporal.

En los niños pequeños no hay dominancia cerebral y recién posteriormente uno de sus hemisferios comienza a contar con un valor simbólico. Esto permite el desarrollo del lenguaje y la progresiva maduración cerebral estructura una notoria lateralidad corporal y un acelerado progreso de las habilidades motrices del otro lado corporal. Importa destacar que la lateralidad corporal está dada por diferentes estructuras además d un hemisferio cerebral y los reflejos monosinápticos de Sherrinton y el de Laporte y Lloyd, todo bajo la influencia dl medio ambiente puede influir de tal forma sobre un lado que no es el prevaleciente y puede generar lo que se denomina lateralidad cruzada, hay prevalecencia de un lado y preferencia del otro.

Por lo que de acuerdo al desarrollo sensomotor y los diferentes factores que intervienen, en los sujetos hay una serie de predominancias sobre un lado, fundamentalmente, respecto a las manos, a los pies y a los ojos.

Los juegos de lateralidad operan sobre el eje corporal, en las nociones derecha e izquierda y todo lo que implica orientación del propio cuerpo, así como, la orientación proyectada de la lateralidad en otra persona u objeto. Para la mayoría de los autores es difícil hablar de una lateralización manifiesta antes de los cuatro años de edad, y carece de sentido de todo intento de definir la lateralidad de un niño antes de los cinco años. Zarco considera que a partir de los cinco o seis años pueden ponerse de manifiesto algún predominio. Esta es la razón que los juegos de lateralidad recién los comenzamos a incluir y a operar a los cuatro años, juegos como por ejemplo, ponerse adelante, atrás, imitar como se lavan, se visten y se peinan, o jugar a tocar la mano derecha del compañerito, etc.

Estructuración del espacio.

Para una gran mayoría de los científicos dedicados a la investigación psicológica, la adaptación del niño al medio ambiente de la realidad social y cultural depende ante todo la de estructuración del tiempo y del espacio.

La percepción de los seres humanos de la realidad es una percepción especial, cuyo punto de referencia es su propio cuerpo. El desarrollo de la concepción del espacio pasa por varias etapas, Piaget, con sus investigaciones demostró que lo esencial de las relaciones especiales en el niño, se elabora en el estadio sensomotor, desde el nacimiento hasta los 18 meses. Hasta recién cumplidos los cuatro años, los niños sólo cuentan con una percepción

del tiempo dividida en espacios visuales, espacios táctiles y espacios auditivos, que no se integran, Piaget denomina a esta característica espacio topológico vivido y referentes son los del propio cuerpo; apenas entre los tres y siete años se va a conformar el espacio representativo euclidiano, que va a permitir al niño el reconocimiento de las formas geométricas.

Los juegos que permiten captar las nociones espaciales, aquellas como saltar adelante o atrás de un objeto o de organización del espacio, como por ejemplo, la distancia entre dos objetos con cuantos pasos se cruza; los de orientación espacial, pueden ser juegos como, recorrer el mismo trayecto que realiza el compañero, o ir a un lugar en el interior de la escuela, etc.; los juegos de adaptación espacial, como pasar por debajo de un compañero, o entre dos sogas a diferentes alturas. Los juegos de espacio gráfico, son aquellos como dibujar dentro de un rectángulo o entre dos líneas, etc.

Estructuración del tiempo y el ritmo.

Por medio del movimiento, el niño desarrolla la estructuración temporal, que es a la vez, duración, orden y sucesión. Kephart, en lo que se refiere a la estructura temporal, considera como procesos esenciales para el aprendizaje a la sincronía, el ritmo y la secuencia.

La comprensión de la sucesión está dada por aquello que sucede antes y después de un movimiento locomotor, etc.

La adaptación correcta de los sujetos al medio ambiente está condicionada por la estructuración espacio – temporal, en cuanto le permite orientarse, moverse y cerciorarse en el espacio, a la vez, que dan secuencia a los movimientos, localizar las partes de su propio cuerpo y la de los “otros” y rituales en el espacio.

Por medio de los juegos rítmicos como los sonidos o la conducción rítmica de los movimientos, los niños adquieren la capacidad de adaptar el movimiento a un ritmo y pueden repetirlo. En los juegos en donde operan las consignas como correr rápido como un caballito o lento como una tortuga, se incorporan las nociones temporales; la capacidad de actuar antes y después de un movimiento como por ejemplo lanzar rodando la pelota; correr más rápido; saltarla y tomarla, proporcionan la orientación temporal.

Socialización.

El niño de tres años vive situado en sí mismo, egocéntrico, con la crisis del nacimiento de un hermanito, y al separarse de la familia e ir a una institución educativa, descubre que hay una realidad exterior e independiente de él y a la que tendrá que aceptar y entender para lograr sus fines.

Podemos decir que él, en razón de su necesidad de conocerse, conocer lo que lo rodea y comprender las relaciones que se producen entre él y el medio, su actividad personal lo absorbe y lo aísla totalmente de los demás; éstos no entran en su realidad y ocasionalmente, cuando se oponen a un deseo personal es cuando descubre su preferencia; en una segunda etapa, aprenderá que es necesario contar con los otros para cumplir con sus fines y poder desarrollarse; y en una tercera etapa, descubrirá que la cooperación con los otros, presupone una condición esencial y que tiene grandes consecuencias para su propio desarrollo.

En todo esto el juego infantil resulta fundamental en el proceso de la socialización y un regulador compensador de la afectividad.

A través del juego el niño interioriza y hace consciente los "roles" existentes, que le permiten comprender, para qué, con quién y cómo actuar socialmente.

El juego libre.

Este tipo de juego es fundamental para la personalidad de los niños por cuanto permite que se puedan manifestar de acuerdo con su propia naturaleza y como bien dice Wallon, se convierte en "una exploración y jubilosa y apasionada, tendiente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades". En estos juegos los niños pueden jugar en relativa libertad y el adulto debe preparar las condiciones de tiempo y espacio para que se puedan cumplir literalmente, a lo sumo orientar y apoyar, y su tarea principal debe ser la de observador. Es en estos juegos donde el niño muestra su personalidad tal como es y participa en todo su ser.

M. Klein expresa claramente todo lo que podemos conocer de la personalidad del niño: "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasmas, sus deseos, las experiencias que vive".

Una de las tareas fundamentales que deben realizar los educadores consiste en diseñar y construir el "patio de juegos", que debe adecuarse a las características de los niños que lo han de utilizar.

Dentro de esa adaptación y de acuerdo con los recursos con que se tienen, podemos decir que existe una enorme cantidad y variedad de elementos y aparatos que se pueden diseñar. Todo depende de la creatividad de los educadores su imaginación, su experiencia y de la

recuperación de los juegos que realizan los propios niños. El patio de juegos es, básicamente un ámbito para las actividades espontáneas; el niño necesita libertad para jugar y expresarse.

Los materiales que consideramos se le deben brindar pueden ser para construcciones: latas y cajas lo mismo que diferentes cubos de madera; revistas, periódicos, cartón, desgarrar, destruir, y perforar. Le permite ejercitar su coordinación de ojos, manos, a la vez, que le ayuda a canalizar sus pulsaciones agresivas.

Asimismo, se deben proporcionar todo tipo de elementos que le permitan pintar, dibujar y colorear lo que apasiona a los niños de esta edad. Lo mismo que proporcionar elementos que puedan utilizar para pintar con los dedos y que no se les recrimine por el batidero de la misma forma que les encanta, jugar con agua y diferentes tipos de mezclas: colorantes con agua, engrudos, y modelado con barro. Es importante también facilitarles materiales para disfrazarse: ropa vieja sábanas; papel para realizar máscaras etc. Es decir, cualquier tipo de material puede servir para la diversión de los niños.

En el jardín también se pueden utilizar aparatos para columpiarse, trepar y hacer equilibrio, para ello se pueda utilizar, caños, troncos, tablones, cubiertas de automóviles, sogas, etc. Con los cuales se pueden fabricar estos juegos. Es importante tener siempre en cuenta las condiciones de seguridad.

Por medio de todos estos elementos se puede estimular el desarrollo de la fantasía y la imaginación al niño preescolar. Los objetos que rodean al niño son un punto de referencia

importante en la diferenciación entre él "yo" y el mundo que lo rodea; dominando y accionando con esos objetos, el niño comienza, al mismo tiempo, a controlar y dominar dicho mundo, lo cual se constituye en un factor de autoafirmación y seguridad personal. Entre los tres y los seis años, el juego libre resulta un medio esencial de educación de la personalidad y debe estar contemplado en las actividades diarias.

CAPITULO IV

LOS JUGUETES

**"EL NIÑO APRENDE JUGANDO".
PIAGET.**

4.1 DEFINICION DE LOS JUGUETES

Las investigaciones en torno a los juguetes indican que este es un campo hasta hace poco estudiado, a diferencia del concepto de juego, cuyos primeros estudios datan del siglo XVII con las ideas de Friedrich von Schiller. No obstante, nadie puede negar el destacado papel que han ocupado a través del tiempo en la actividad lúdica, a tal grado que hay autores que consideran que no existe juego sin juguete.

El juguete, físicamente descrito, se caracteriza por estar representado en dimensiones accesibles para el encuentro y la manipulación infantil, de lo que se derivan intercambios imaginarios, psicomotores y efectivos en el niño; estos últimos contribuyen a una condición de seguridad y control emocional que sólo la madre puede proporcionar por medio de la atención a las necesidades experimentadas fundamentalmente en las primeras etapas del desarrollo.

Es el juguete el compañero (objetos) ideal, si consideramos la percepción del adulto con respecto al niño, su condición de dependencia y la consecuente falta de correspondencia a inquietudes y formas de comunicación.

Es posible que el lugar que ocupan los juguetes en la vida de los niños se deba en buena parte a que este estímulo está asociado a momentos placenteros y gratificantes.

Existen juegos que se apoyan en materiales que en apariencia nada tienen que ver con los objetos que los estimulan, en este caso se encuentran los niños que transforman imaginariamente los estímulos físicos, modificándolos con base en sus necesidades. Elementos como el agua y la arena se convierten en juguetes cuando se utilizan con fines lúdicos; lo mismo pasa con muchos otros estímulos como la escoba que ocupa el lugar de una serpiente o de un caballo que se cabalga.

Existen juegos que se apoyan en materiales que en apariencia nada tienen que ver con los objetos que los estimulan, en este caso se encuentran los niños que transforman imaginariamente los estímulos físicos, modificándolos con base en sus necesidades. Elementos como el agua y la arena se convierten en juguetes cuando se utilizan con fines lúdicos; lo mismo pasa con muchos otros estímulos como la escoba que ocupa el lugar de una serpiente o de un caballo que se cabalga.

Si consideramos que el juguete es todo aquel objeto o acontecimiento externo o interno o intangible, con el que juega la mente y el cuerpo del niño, tendremos que toda actividad lúdica se apoya en juguetes. El canto de las tonadas y las letras, el alboroto de los gritos las carreras de los estímulos precipitadores, las competencias de las reglas.

Los juguetes comerciales no son más que una parte de los estímulos para la recreación, pues los hay de otros tipos, sin que éstos hayan sido deliberadamente realizados para el acto lúdico; tal es el caso de las charolas que utilizan los niños para hacer ruido o de los animales que ocupan el lugar de las fieras o monstruos que se pretende dominar.

Aunque pareciera, hasta el momento que el concepto de juguetes está referido a los objetos, animales o acontecimientos que toman vida en la interacción simbólica o motora, no deben quedar fuera de esta categoría los individuos que participan con fines de recreación; tal es el caso de la relación padre e hijo en los primeros meses de vida, a la que Piaget denomina juego de ejercicio.

4.2 EL JUGUETE COMO GENERADOR DE INQUIETUDES Y SATISFACCIONES.

El juguete como producto cultural, surgió de una imaginación para inquietar a otra, de ahí que ocupe el papel promotor ya sea para reforzar concepciones de la vida real o de lo

fantástico. Es el niño el que le asigna el significado y la dirección final al envolverlo de sus propios intereses, por lo que el juguete como producto no cobra vida hasta que no despierta inquietudes que se manifiestan objetivamente en el acto lúdico.

La preferencia mostrada hacia los juguetes depende del grado de significación que tienen para el infante, lo cual se observa en la satisfacción experimentada en el contacto con éstos y el tiempo asignado.

La experiencia gratificante y la percepción que se tiene de los estímulos son los factores que determinan su aceptación, rechazo o indiferencia.

Afirmar que las reducciones (operadas por mecanismos o sin ellos) constituyen un juguete, cuando no despiertan inquietudes y actos de recreación, es una aseveración carente de sentido. Es el caso de algunos objetos o reducciones que no coinciden con el propósito para el que fueron creados, es decir, que no provoca ningún efecto, son abandonados o sustituidos por otras alternativas. En otras palabras, un juguete, para ser clasificado como tal, debe estimular la imaginación, por lo que aquellos que sólo refuerzan la admiración pasiva y el ostracismo únicamente pueden ser considerados como objetos o reducciones sin influencia lúdica.

En conclusión, los juguetes son los objetos o productos con los que se crea la imaginación.

4.3 EL NIÑO EXPLORA LOS JUGUETES.

El conocimiento de los objetos o estímulo para la recreación, hace necesario que el niño los explore en búsqueda de sus propiedades y usos potencialmente factible.

Todo juguete lleva implícito una manera de ser y opera (desde su tamaño, forma, textura, mecanismo, etc.) por lo que, al explorar sus propiedades, el niño se introduce en el manejo de operaciones de búsqueda que desembocan en aprendizaje propios o derivados del

proceso de investigación. Uno de los promotores que motivan la averiguación de dicha propiedades es el interés, recurso fundamental y desencadenante de la conducta exploratoria.

Es el interés la condición necesaria e indispensable, por medio de la cual el niño se introduce en el conocimiento de los objetos y de su mundo, para que con los elementos e informaciones que le proporciona la experiencia pueda enfrentar con mayores recursos a las circunstancias y problemas que plantea la vida. De ahí que se diga que “los juguetes son los mejores medios para el aprendizaje”; en efecto, se obtiene valiosa información aun antes de jugar con ellos, pues es el proceso motivado por la búsqueda de sus usos el que a fin de cuentas constituye la manera más valiosa de construir el conocimiento como resultado del descubrimiento.

4.4 ¿PARA QUE SIRVEN LOS JUGUETES?

Un juguete se constituye como un medio a través del cual el niño puede:

- *Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su mundo real o persona.
- *Interactuar como las fantasías propias o las de otros niños.
- *Competir física y socialmente.
- *Explorar las propiedades de los objetos para conocer mejor su mundo.
- *Reforzar su autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno lúdico.
- *Manifestar efectos y sentimientos, así como temores o preocupaciones.
- +Construir su vivencia con apoyo de los juguetes como estímulos gratificantes.

*Elaborar formas originales de enfrentar al mundo y estimular la imaginación para así crear nuevos conceptos, personajes o tramas.

*Adquirir conocimientos o formas de resolver problemas

*Ejercitarse física y mentalmente.

*Adquirir valores y principios propios del juguete, cuando éste se encuentra envuelto de una carga ideológica muy evidente.

4.5 CRITERIOS PARA LA CORRECTA ELECCION DE LOS JUGUETES.

1. En la medida en que un juguete es polivalente o facilita la emisión de fantasías diversas y desenlaces creativos, podemos afirmar que se trata de un buen juguete. La riqueza de sus posibilidades es la que le designa su valor. Algunos ejemplos son mecanos, cubos o bloques, tentes, transformers, etc.

2. Otro criterio que cumple el buen juguete es aquel que se refiere al tiempo que se le dedica y a la recreación que se obtiene con su uso: sin lugar a duda, ambas resultantes están estrechamente relacionadas es decir, el juguete que es abandonado suele ser un estímulo poco atractivo o reforzante. Razón por la cual debe ser escuchado el niño en función a sus gustos e intereses.

3. Hay que tener presentes las áreas que estimula, pues no necesariamente tiene que favorecer respuestas intelectuales para ser un buen juguete: los hay para brincar, correr o abrazar.

4. El juguete no debe fomentar el individualismo y el aislamiento, a menos que la actividad que genera no pueda ser compartida, como es el caso de ciertas escalas que se arman.

5. Los juguetes que favorecen la sociabilización con otros niños siempre será una referencia para la interacción y el enriquecimiento

6. Un buen juguete debe llevar implícitos valores para el pequeño; el mensaje que hay atrás de ellos es el importante, más aún que el hecho de ser foráneo o nacionales.

7. Las edades cronológica y mental son criterios indispensables para tomar en cuenta en la elección de juguetes por lo que deben provocar inquietudes y satisfacciones, no frustraciones. Siempre es deseable que el pequeño experimente desafíos en la manipulación y en el manejo de los juguetes, pudiendo probarse en sus capacidades, de lo que resultan sensaciones de logro y, por tanto, motivaciones que favorecen el descubrimiento y el aprendizaje.

Sarazanas y Bandet consideran que " un juguete entregado prematura y tardíamente, no interesará al niño ni le hará feliz , como lei

Interesaría y haría feliz si respondiera a las necesidades naturales y normales de una edad dada, por lo que se hace indispensable orientar la elección de los padres para que el juguete corresponda a la edad del niño y a las funciones que se requiere desarrollar en él".

8. Su consistencia estructural deberá ser lo más obvia, es decir, su posible duración tenderá a ser satisfactoria si tomamos en cuenta el severo trato al que suele ser sometidos, por lo que su resistencia estará a prueba constante.

9. Materiales con que estará hecho y pintado (no deben adquirirse juguetes realizados con materiales astillables o tóxicos, pues éstos constituyen un serio riesgo para el pequeño).

10 Tamaño y forma. Se refiere a las dimensiones apropiadas para su manejo, así como la eliminación de puntas, filos o estructurales que puedan implicar algún riesgo en su manejo.

11. A qué sexo está o si es para ambos; aunque la mayoría de los juguetes están clasificados respetando esta variable, hay que reflexionar en cuanto a determinados prejuicios que operan al respecto, lo que ha alejado a las niñas de los coches, las herramientas de trabajo relativas de cierto oficios y profesiones, los juguetes de construcción y los terrenos de las aventuras, como si estas interacciones y desempeños les estuvieran vedadas o prohibidas. En el caso opuesto a los hombres se les suele dar este tipo de estímulos como si fuesen parte de sí mismo haciéndolos privativos para las mujeres quienes no tienen acceso a tales a tales objetos y formas de participar en la vida.

Es cierto que existen juguetes muy particulares de sexo masculino, como los caballos de madera encubiertos como piel de cebra que son obsequiados a los niños en Madagascar con motivo de su circuncisión, pero no por ello se puede afirmar que a las niñas les guste los equinos: .

No se puede negar que las diferencias sexuales plantean una manera distinta de percibir y enfrentar la vida. En el sentido psicomotor las discrepancias parecieran claras: los varones se distinguen en el combate abierto y la competencia, el encuentro, los saltos, las carreras, etc: mientras que las mujeres, dada su estructura física y psicológica, tienden a la interacción más directa ocupando espacios más reducidos. También es ciertos que el sexo desempeña una destacada función en la identidad, las actitudes las costumbres y las preferencias, lo que no significa que a los niños hay que comprarles guantes y pistolas cuando su interés puede centrarse en un mono pachón de suave tacto

Con valor ideológico nos referimos a la carga de principios y/o valores con los que se identifica el juguete como producto derivado de una forma de percibir la vida. En algunos casos la invasión del ámbito infantil con valores prejuicios y problemas se hace muy patente.

En este sentido se detectan discrepancias obvias de carácter ideológico, y que el modelo o prototipo del juguete muchas de las veces se muestra ajeno a las características físicas y/o culturales del país receptor. Y dado que la carga ideológica que llevan consigo se desprende de la cultura de origen, es de esperar que con frecuencias no coincida en otros contextos.

4.6 VALOR DE LOS JUGUETES EN LOS NIÑOS.

Para que un juguete sea considerado como significativo, deberá reportar una alta frecuencia de interacción. Esta se expresa en un período razonable y sostenido, es decir, si un niño cede al poder hipnótico de un juguete por un lapso relativamente corto, podemos decir que dicho objeto lúdico no es significativo para el pequeño y que sólo ha sido su impacto inicial lo que determinó su influencia en su elección. Tal es el caso de los juguetes mecánicos, cuya característica es que el niño los ocupa por breves periodos y los abandona con facilidad.

La renuncia de las preferencias hechas por los adultos obedece a la falta de correspondencia entre los juguetes seleccionados y los intereses que se derivan de la parte receptora, de ahí que no deba sorprender que los niños se aferren a ciertos juguetes, aun cuando éstos no parezcan la mejor opción; último sólo ellos lo saben.

EL EDUCADOR ENTRE EL JUGUETE

La utilización de cualquier objeto plantea problemas al niño y por consiguiente al educador. Así ocurre con el juguete, aún cuando se hayan respetado las normas de seguridad y de comodidad en cuanto a su utilización. No hay que olvidar que el placer debe nacer del "perfecto uso" del juguete. Y este uso integra necesariamente el respeto por las normas de empleo, que no son otras que las convenciones del juego. Todo está relacionado: elección libre y deliberada, ejercicio voluntario y controlado, gasto de energías. Lo cual cierra durante algún tiempo y al mismo tiempo de energías. Lo cual cierra durante algún y al mismo tiempo renueva la cadena reflexión-gestos, incluso si, para una mente incapaz de análisis la reflexión va al juego y el gesto al juguete.

Aparentemente, la espontaneidad, la afectividad del niño son suficiente en semejante asunto, sin que sea preciso acudir a la escuela de la misma forma en que el soldado acude a la faena de pelar patatas. El pedagogo, que trae a la memoria tristes recuerdos, buscando algo racional donde sólo hay emoción, buscando un resultado en donde reina la gratuidad.

Se piensa que, en este ámbito, las cosas son evidente pero vemos cómo numerosos adultos (y algunos adolescentes) ven su distracción en la inactividad total o en algunos placeres inútiles y a veces peligrosos.

Pensando en esta necesaria educación para el juego, preconizamos la educación de los niños ante el juguete por un lado, los comportamientos deseables se adquieren a la edad de la placidez y de la plasticidad: por otro, el carácter concreto del juguete facilita el desencadenamiento de actitudes, la formación de hábitos, el despertar de las aptitudes. Es el momento en que el niño debe ser preparado para pasar del "juguete sufrido" incluso del "juguete - evasión" al juguete liberación " al juguete - expresión ".

El niño debe poder elegir; lo cual supone no sólo el conocimiento que permite el vocabulario adquirido, sino principalmente la presentación de un gran número de juguetes, siempre más de los que normalmente haya podido "conocer".

Esta elección debe ser acompañada del pleno ejercicio lo cual implica un contacto con gran número de juguetes, siempre más de los que el niño pueda razonablemente poseer.

Esta práctica, incluso prolongada, no debe convertirse en una obsesión lo cual lleva a unos procedimientos de incitación al cambio. Hay que tener en cuenta además el problema del cansancio, cuando juega el niño llega con frecuencia al agotamiento.

Además si el juguete no debe ser peligroso para el niño, lo contrario también es cierto; hay que enseñar al niño a respetar los juguetes, no sólo los prestados, sino también los que se le dan.

Más sencillamente, ocurre que un niño destruye un juguete por curiosidad para ver "por qué forma funciona".

La creación de juguetes para niños puede curarlos, en parte, de ciertos vandalismos: después de todo la necesidad de destruir sólo es el reflejo de la necesidad de afirmarse, la cual genera la necesidad de construir de esta forma, el amor que con la indiferencia.

4.7 EL JUGUETE EN LA FAMILIA

La familia sigue siendo la célula primordial, en los dos sentidos del término, de toda la actividad infantil: incluso en los primeros años de la infancia, tan decisivos. Además, en la medida en que jugar es propio del ser humano y sobre todo del niño, "espacio físico" del hogar permite naturalmente, exige necesariamente, el recurso al juguete incluso si éste representa para la madre casi una primera renuncia." Al dar el juguete la madre acepta que el niño se le vaya"(J.Leif y L.Brunnelle, op, cit., p67).

Este recurso al juguete es acompañado, si llega el caso, por una función educativa es acompañado fácilmente por una influencia educativa, conforme con las finalidades de la familia: la ocasión y el lugar parecen favorables. "Si nos hubiesen inspirado, escribe Diderot, una intensa afición a la virtud, la historia de nuestra vida que más nos honraría". Es de buen tono invocar los derechos del niño en el ejercicio autónomo de su actividad. También sería preciso "encontrar dice Guy Beerger, unas zonas en donde pueda ejercerse un poder del niño, ya se trate de la gestión de su tiempo o de su orientación". Sin lugar a dudas el juguete representa, dentro de la familia esta zona privilegiada y eficaz. Esto es lo que afirma P.Ferran.

Por necesaria que sea, la influencia lúdica de las familias es contrarrestada por numerosas dificultades, no todas debidas a la atenuación del papel general que la familia juega en la sociedad contemporánea. Es posible incluso que, de forma abusiva, actúe el dirigismo paterno, aún cuando sean exagerados los conocidos clichés del "tren-eléctrico-de-papá", o "la-muñeca-que-le-hubiera-gustado-tener-a-mamá". Jacques Zwick habla del interés inoportuno que los padres ejercen en las elecciones de los niños.

Otras carencias nacen de la falta de tiempo que los padres pueden dedicar o más bien conceder a los juegos de los niños. La falta de espacio no es menos perniciosa. Es evidente que la libertad en la opción del niño, condición del juego requiere a la vez que la elección del objeto y del momento, un lugar adecuado: es "el rincón de los juguetes", que el niño debe poder organizar por sí mismo, a su manera. Queda decir que los padres han de reservar un lugar para que el niño guarde sus juguetes.

Antes que una educación de los niños ante el juguete, sería necesaria una educación de los padres para que éstos tomen conciencia de la importancia de los juguetes en el familia, de la necesidad de un interés profundo y discreto por este problema.

4.8 EL JUEGO Y LOS JUGUETES COMO ELEMENTOS DE REGULACION DE LAS TENSIONES.

Es posible que el arraigo oculto a los juguetes de la infancia no sea más que la prolongación de buenos tiempos que hay que eternizar a través de los objetos. Ese sentimiento de que los tiempos pasados fueron mejores, requiere de la evidencia en la cual pueda sentirse el orgullo. Sin embargo, no debe ser descartado el hecho de que algunos vínculos entre los adultos y sus juguetes obedezcan a pasajes dolorosos y traumáticos, pues no resulta raro que el apego mostrado a ciertos juguetes surja como consecuencia del convivio establecido en periodos o circunstancias críticas; así pues, cuando un niño enferma o enfrenta la oscuridad de la noche, su oso de peluche o mono preferido siempre está a su lado. Referente a ello, cuántas muñecas fueron inesperables compañeras de un sinnúmero de pequeñas en momentos que la guerra se ensañó con su tremenda violencia, o cuántos hogares desintegrados o de obvia inestabilidad no han favorecido esa clara relación de dependencia de las niñas hacia sus muñecas.

Según Sarazanas y Bandet "los niños moralmente abandonados, los que carecen de afecto o padecen un clima familiar perturbado, tienen tendencia a reafirmarse por medio de la posesión de ciertos juguetes".

Este hecho adquiere un significado distinto cuando la frecuencia e intensidad en la relación niño-juguete manifiesta una dramática dependencia.

En estos casos, la carencia de estímulos afectivos o emocionales tiende a sustituirse a través del estrechamiento físicos con los muñecos con quienes llegan los niños a sintetizar su propia condición de abandono. Cuando una niña abraza tiernamente a su muñeca y le

dice "pobre de mi muñeca, nadie la quiere", posiblemente algo está tratando de decir en torno a sí misma.

El vínculo establecido en estas relaciones llega a tal grado que la pérdida del juguete o catalizador es prácticamente insustituible, ya que en él se han depositado los más íntimos secretos y las más profundas angustias, por lo que dicho juguete llega a ser algo más que un mono atractivo o simpático, y ocupa la categoría de un inseparable amigo. De manera que la compañía se hace indispensable para el equilibrio de las tensiones propias de la inseguridad, el maltrato o la incertidumbre.

Aunque la línea de muñecas es muy amplia y se renueva constantemente, es importante hacer notar que faltaría una en el catálogo más versátil, que pueda expresar diferentes estados de ánimo dependiendo de los deseos de su dueña; a través de la selección de ojos y boca, tal muñeca facilitaría no sólo la representación sino también la identificación de trances emocionales.

En relación con los valores éstos destruyen sus juguetes con el objeto de reafirmarse ante un mundo de individuo mayores que él cuya autoridad es incuestionable. ¿Qué acaso los adultos no destruyen moralmente a sus semejantes, ya sea por sus problemas con la autoridad o debido a sus prejuicios raciales e ideológicos?. El niño también requiere demostrar dominio aunque sea sobre sus juguetes; a fin de cuentas son de su propiedad, de igual manera que para el empresario lo son los obreros, para el esposo, la mujer y para la mujer los hijos. La situación es que, al parecer, en el hombre (independiente de su condición física, económica, social, religiosa o ideológicas) existe un espíritu de dominación sobre otros, lo que le proporciona estatus y orgullo (más aún si se sabe débil).

Queda claro que una de las destacadas funciones que cumple el juego es la de desempeñarse como un elemento de estabilidad funcional, por cuanto permite disminuir o regular las tensiones experimentadas en la vida real.

4.9 LA RACIONALIZACION DE LOS JUGUETES

En lo que respecta al trabajo de diseño, deberán participar equipos interdisciplinarios de que se subordinen inicialmente al trabajo experimental de los especialistas del comportamiento, los cuales hasta el momento han tenido una pobre aportación en este campo.

En efecto, poco se sabe acerca de los juguetes actuales la investigación relativa a las consecuencias de estos estímulos es prácticamente muy poca; es posible que ello se deba, entre otras cosas, a su gran variedad y a la corta vida que tienen como objetos de comercio. Sin embargo, debe considerarse la evaluación de los caracteres intrínsecos y generales de los juguetes por cuanto son precisamente éstos los que determinan los principios que orientarán su diseño e influencia.

De esta manera, el juguete actual está llamado a ingresar (previo a su producción) al ámbito experimental, abandonado al azar su diseño e interés consumistas.

La evaluación real de los objetos lúdicos se orientan hacia lo que Gilles Brougere denomina el juguete racionalizado. el cual implica un desarrollo de la concepción del producto a partir de las adquisiciones de las ciencias de la infancia.

En este sentido, hay una edad para cada juguete, lo que permite la multiplicación de estos según las edades (en lugar de la multiplicación de su empleo) y posibilita también la

especificación de cada uno de ellos. Un juguete racional es aquél adaptado a una franja de edad lo más precisa posible. El psicólogo determina el perfil del juguete en función de la edad. La racionalización tiene como fin limitar la elección del juguete fundándola en criterios científicos. El juguete es así, terapéutico y educativo: tiene su finalidad en el desarrollo psíquico del niño concebido de manera abstracta, a partir de normas universales. Cuando sea reconocido el juguete como apoyo y promotor de las capacidades del niño, se sabrán entonces los efectos que guardan estos objetos en sus manos y mente, y se abandonarán ciertos supuestos o afirmaciones infundadas en torno a su influencia. Debe quedar claro que la racionalización del juguete no se refiere a una nueva corriente o movimiento innovador, sino a la difusión de las propiedades de los objetos lúdicos y de sus efectos.

A su carácter recreativo se agrega el emocional y educativo, coincidiendo este último con un currículum más lógico y sano ante la vida. La preocupación e interés que han despertado los estímulos lúdicos en el viejo continente ha generado una gran diversidad de respuestas que van desde la realización de congresos internacionales, hasta el otorgamiento de premios a los mejor juguetes concebidos cada año.

CAPITULO V

APLICACIÓN DE LA LUDOTECA.

"NO IMPORTA EL COLOR O LA RAZA...
TODOS VIVEN, TODOS SIENTEN, TODOS JUEGAN
Y CON ADMIRACION TODOS SON NIÑOS".
R.C.

5.1 CRONOGRAMA DE LAS ESTRATEGIAS CON RESPECTO DE LA LUDOTECA.

Para poder poner una Ludoteca tome un curso Técnico Práctico, denominado "Formación de Ludotecas", en donde aprendí los objetivos de esta, así como las características del juego y juguete que deben estar en una Ludoteca. Acondicioné el garaje para poner la Ludoteca.

Pedí los permisos en la Delegación Venustiano Carranza, como por ejemplo: el visto bueno estructural, de seguridad, colocando el extinguidor y los logotipos de Emergencia, y el permiso del suelo. Clasifique los juguetes con el sistema "Mexicayotl".

Diseñe propaganda de inauguración, la hoja de inscripción, la credencial, el reglamento, así como un tríptico, donde se da más información de la Ludoteca.

La inauguré el 12 de Septiembre del presente año, donde se dio una plática sobre lo que es la Ludoteca y sus objetivos, invitando a las personas a participar en un juego organizado que fue dirigido por el ludotecario Demetrio Viveros Vázquez.

Después de la inauguración se repartió otra propaganda invitando a conocer la Ludoteca, teniendo como respuesta tres niños inscritos a la fecha.

El Sábado 19 del presente mes y año, se presentó un niño de las 10:00 hrs. a las 14:00 hrs., Donde se mostró muy interesado. Hubo comentarios por la persona a cargo de ese horario sobre un gran interés por parte de este.

El Jueves 24 de Septiembre se presentó la Ludotecaria Sonia Ríos con el fin de invitarme cordialmente a las reuniones de Ludotecas privadas. Cabe destacar que tiene una experiencia de 2 años.

Se tiene planeado realizar pláticas de diferentes temas con los padres de Familia para darle la importancia del juego y el juguete.

Mi proyecto se trata de la importancia de una Ludoteca en la Educación Inicial donde se hace hincapié del juego y juguete, mencionando los objetivos de una Ludoteca.

Hago mención de algunos autores con respecto a la definición del juego y las características de este.

5.2 APLICACIÓN DE LA LUDOTECA

Tomando en cuenta que el juguete favorece el desarrollo del niño, en todos los aspectos, la Ludoteca educa y desarrolla el espíritu y la variedad lúdica. También se impregnan de lo que ve, escucha, toca, manipula y hace, descubriendo por sí solo, y de vivir todas sus emociones.

En la Ludoteca “El mundo de la Imaginación”, se ofrece la posibilidad de selección del juego y juguete como: Material de construcción, ensartado, ensamble, boliche, Juegos de arrastre, Investigación por medio de una lupa, balero, castillo, títeres, material donde puede pintar con diferentes materiales, acuarela, gis, crayola, pintura Vinci, sellos, goteros, plastilina, también hay juegos de mesa como memorama, domino, rompecabezas, lotería, serpientes y escalera, la oca.

Juegos donde pueden hacerlo en equipo como la cocinita, el doctor, la pesca, el lavado de muñeco.

Recordando que el 12 de Septiembre se inauguró relataré como ha ido funcionando.

A partir del 19 de Septiembre se inscribió Angel que tiene 2.5 años de edad y empezó a asistir los sábados, con lo poco que he trabajado con él me he dado cuenta que es un niño muy sociable y a pesar de su corta edad tiene su lenguaje muy amplio, le gusta mucho jugar con el Castillo, tente, plastilina y pescar, como también dibujar.

El 22 de Septiembre se inscribió Daniel que tiene 5 años y él asiste Martes y Jueves. A él le gusta jugar con el Castillo, Serpientes y escaleras, aventar costalitos, la pesca, le gusta jugar con otro niño al Doctor, también le gusta realizar un dibujo para llevárselo a su casa.

El 29 de Septiembre se inscribió Luis, es un niño de 5 años, muy inquieto e inteligente a él le gusta mucho jugar con el Castillo, tente y la pesca aunque se le muestran otros juegos se inclina por los mismos.

El 30 de Septiembre se inscribe Vanya de 5 años, Omar de 2.5 años, ellos son hermanos y Damián de 6 años, que es su primo, a él le gusta jugar con Luis al Castillo y el siempre juega con los sellos, material de construir, y jugar domino.

Vanya, le gusta jugar con los celulares, la cocinita, plastilina, y jalar un perro de juguete por todo el garaje.

Omar es un niño muy consentido todo lo quiere solucionar llorando y cuando tiene esa actitud platico con él y ha cambiado, él juega mucho sellos, changitos, concejito que arrastra monedas hacia adentro y con los celulares.

El 6 de Octubre asiste Erick un niño muy tranquilo de 2.5 años con lenguaje amplio, introvertido a él le gusta mucho jugar domino, el castillo, plastilina, pesca.

El 28 de noviembre se dio una plática con el tema "El juego y su importancia en el desarrollo del niño". Impartido por un especialista C.Demetrio Viveros Vasquez. En el cual hubo poca asistencia siendo de interés para todos.

El 30 de noviembre empezó asistir Carlos es un niño tímido, callado le gusta jugar con el castillo y sobre todo el dibujar digitalmente.

El 19 de diciembre de 1998 se realizará la posada donde asistirán los niños que están inscritos junto con los padres de familia donde se habrá una bonita convivencia familiar.

CONCLUSIONES.

La Ludoteca cuyo objetivo es el juego funciona como un servicio útil a niños y adultos y puede ser parte de la extensión académica de las instituciones. Es un centro propicio para el desarrollo físico, mental, social del niño donde puedo enumerar las siguientes ventajas:

1. Fomentan la creatividad del niño ofreciéndole materiales variados, espacios más amplios y orientaciones más pertinentes que las recibe o puede recibir en muchas familias.
2. Permiten disfrutar de aquellos juguetes que el niño desea, iniciándolo hacia un comportamiento de respeto con todo lo que pertenece a la comunidad.
3. Colaboran en la superación del egocentrismo infantil. Cuando el niño lo ha superado siente el deseo de compartir los juguetes, desco vinculado a la sociología de la comunicación.
4. Permiten al niño conocer y experimentar más juguetes, eligiendo así aquellos que quiere realmente poseer.
5. Amplían y enriquecen la noción de juguete en las familias.
6. Orientan a los padres en la compra de juguetes en función del gusto de sus hijos y de las cualidades materiales y educativas de los juegos y juguetes.
7. Enseñan al niño a jugar iniciándolo así en la civilización del ocio y en la provechosa ocupación del tiempo libre.

Es importante considerar al juego como el motor para las tareas pedagógicas de integración social al grupo y como un medio de aprender a ser adulto.

Por otro lado hay que recordar que el juego se da en un tiempo espacio específico y que se forma de elementos como la acción, lo imaginario, la función o papel de cada niño y las reglas.

También es importante saber que el juego es distinto del acto de jugar y que el niño es el actor principal, el juguete solo es un medio para realizar el acto. Entonces el juguete puede ser cualquier cosa que el "niño" haga juguete.

Con el juego como actividad y necesidad fundamental en el desarrollo infantil el inter relacionarse con contenidos programáticos se obtiene resultados efectivos en el aprendizaje escolar.

Las actividades lúdicas deben aplicarse de acuerdo a las características, intereses y necesidades del niño respetando su desarrollo psicológico y neuromotriz.

BIBLIOGRAFIA

1. EDUCACION INICIAL SEP

Programa de Educación Inicial

México

1992

página 116

2. EDUCACION INICIAL SEP

La Educación Inicial en México.

México

1982

página 77

3. SUBSECRETARIA DE EDUCACION ELEMENTAL SEP

¿Qué es un Centro de Desarrollo Infantil?

México

1987

página 65

4. VALDEZ DEMETRIO

Ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre.

México

1983

página 66

5. PUBLICACIONES DIAGONAL SANTILLANA PARA PROFESORES

Diccionario de las Ciencias de la Educación.

Nuevas técnicas Educativas.

6. DIAZ VEGA JOSE LUIS

El juego y el juguete en el desarrollo del niño

Editorial trillas

México

1997

Página 232.

7. Piaget Jean

La formación del símbolo en el niño

Fondo Cultural Económico

México
1961

8. Eugenio Imaz
Homo Ludens
El libro de bolsillo
1972

9. Antología Básica UPN
El juego.

10. María de Borja Sole.
El juego infantil de las ludotecas
Oikos – tau S.A. ediciones.
Vilassar de Mar – Barcelona, España
Página 43.

11. Oscar A. Zapata.
Juego y Aprendizaje Escolar
Editorial Pax México.
México
pp. 15,17,23,31,45

12. Ma. De Lourdes Garza Caligaris.
Ma. De Lourdes Romero Sanchez.
Juegos, juguetes y estímulo creativos
Editorial pax México.

13. Universidad Pedagógica Nacional
Hacia la Innovación
Antología Básica.

14. Jean Vial
Juego y Educación
Las Ludotecas
Editorial ACAL

15. Asociación Española de Trabajo sobre las instalaciones Deportivas y el
Esparcimiento.
Boletín de AETIDE #29
Editorial AETIDE

16. Jesús Palacios
La cuestión Escolar
Críticas y Alternativas.
Editorial Lora /Barcelona
17. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Básica Contexto y Valoración de la práctica docente 4to. Semestre de la Licenciatura en Educación.
18. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Básica Hacia la Innovación del Quinto. Semestre de la Licenciatura en Educación.
19. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Básica. Seminario de Formalización de la Innovación del Octavo. Semestre de la Licenciatura en Educación.
20. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Técnicas y Recursos de Investigación #5
21. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Básica Corrientes Pedagógicas Contemporáneas del Tercer Semestre de la Licenciatura en Educación.
22. Universidad Pedagógica Nacional.
Antología Básica Investigación de la Práctica Docente Propia Tercer Semestre de la Licenciatura en Educación.
23. Robert Jaulin
Juegos y Juguetes
Siglo XXI editores.
24. Jean Vial
Juego y Educación
Las Ludotecas.
Akal.

ANEXOS

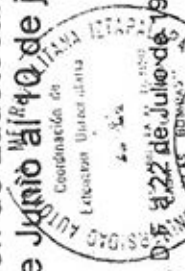
Otorga la presente

CONSTANCIA

A **MARÍA GUADALUPE RUBIO ENCISO**

Por su destacada participación en el curso -taller de
"Formación de Ludotecarios"
impartido del 22 de Junio al 10 de julio de 1998.

México, D.F. 22 de Julio de 1998



Patricia de Leonardo Ramirez
PATRICIA DE LEONARDO RAMIREZ
Coordinadora de Extensión Universitaria

Demetrio Viveros Vazquez
DEMETRIO VIVEROS VAZQUEZ
Cosmoludotecario

Carlos Robarte Martinez
CARLOS ROBARTE MARTINEZ
Encargado de las actividades del Centro Cultural
"Casa de las Bombas"



Visto bueno de seguridad y operación

FOLIO 00000

México D.F. a _____ de _____ de 19 _____

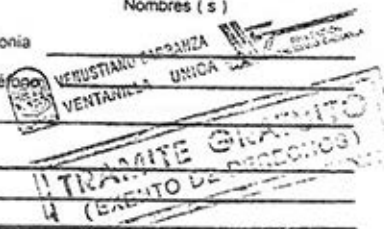
Bajo protesta de decir verdad, si los informes o declaraciones proporcionados por el particular resultan falsos, se aplicarán las sanciones administrativas correspondientes, sin perjuicio de las penas en que incurran aquellos que se conduzcan con falsedad de acuerdo con los ordenamientos legales aplicables. La actuación administrativa de la autoridad y la de los interesados se sujetara al principio de buena fe (Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.- Art. 32)

DATOS DEL PROPIETARIO O POSEEDOR

<u>RUBIO</u>		<u>ENCISO</u>		<u>MA. GUADALUPE</u>	
Apellido paterno		Apellido materno		Nombres (s)	
Calle	<u>RET. 22 DE AV. DEL TALLER</u>	No.	<u>17</u>	Colonia	<u>JARDIN BALBUENA</u>
Delegación	<u>VENUSTIANO CARRANZA</u>	C.P.	<u>15900</u>	Teléfono	<u>7-68-33-39</u>

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL (EN SU CASO)

Apellido paterno		Apellido materno		Nombres (s)	
Calle	_____	No.	_____	Colonia	_____
Delegación	_____	C.P.	_____	Teléfono	_____
Documento con el que acredita la personalidad _____					
Domicilio para oír y recibir notificaciones _____					
Persona autorizada para oír y recibir notificaciones _____					



DATOS DEL PREDIO

Calle	<u>RET. 22 DE AV. DEL TALLER</u>	No.	<u>17</u>	Colonia	<u>JARDIN BALBUENA</u>
Delegación	<u>VENUSTIANO CARRANZA</u>	C.P.	<u>15900</u>	Con superficie de	<u>144.00</u> m ²
Zona en que se ubica según el Programa Delegacional de Desarrollo Urbano _____					
Uso actual <u>GUARDERIA</u>					

DATOS GENERALES DEL INMUEBLE

Superficie total construida	<u>191.00</u> m ²	Superficie ocupada por el uso	<u>54.23</u> m ²
Area libre	<u>40.33</u> m ² %	Número de elevadores	<u>NO HAY</u>
Número de niveles	<u>2</u>	Altura máxima de construcción sobre el nivel de banquetas	<u>6.00</u> m
No. de licencias de construcción (en su caso)	<u>NO CUENTA</u>	No. de caciones	<u>1</u> Superficie de estacionamiento <u>12.00</u> m ²
No. de licencia de autorización de ocupación (en su caso)	_____	fecha	_____
		fecha	_____

Presentar original y tres copias
Llenar a máquina o letra de molde, con tinta negra.

PARA USO OFICIAL
Este formato es gratuito



DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL
Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda
Delegación VENUSTIANO CARRANZA



Registro de la constancia de seguridad est...

México D.F. a 17 de Agosto de 1998

FOLIO 00977

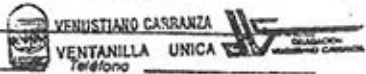
Bajo protesta de decir verdad, si los informes o declaraciones proporcionados por el particular resultan falsos, se aplicarán las sanciones administrativas correspondientes, sin perjuicio de las penas en que incurran aquellos que se conduzcan con falsedad de acuerdo con los ordenamientos legales aplicables. La actuación administrativa de la autoridad y la de los interesados se ajustará al principio de buena fe (Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.- Art. 32)

DATOS DEL PROPIETARIO O POSEEDOR

RUBIO **ENCISO** **MA. GUADALUPE**
Apellido paterno Apellido materno Nombre (s)
Calle **RET. 22 DE AV. DEL TALLER** No. **17** Colonia **JARDIN BALBUENA**
Delegación **VENUSTIANO CARRANZA** C.P. **15900** Teléfono **7-68-33-39**
I.F.C. _____

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL (EN SU CASO)

Apellido paterno Apellido materno Nombre (s)
Calle _____ No. _____ Colonia _____
Delegación _____ C.P. _____ Teléfono _____
Documento con el que se acredita la personalidad _____
Circuito para oír y recibir notificaciones _____
Personas autorizadas para oír y recibir notificaciones _____



TRAMITE GRATUITO
(EXENTO DE DERECHOS)

DATOS DEL PREDIO

Calle **RET. 22 DE AV. DEL TALLER** No. **17** Colonia **JARDIN BALBUENA**
Delegación **VENUSTIANO CARRANZA** C.P. **15900** Teléfono **7-68-33-39**
GUARDERIA 54.23 m2

DATOS GENERALES DEL INMUEBLE

Perímetro del terreno **144.00** m² Superficie ocupada en la planta baja **103.67** m²
Perímetro total construido **191.00** m² Número de viviendas (en su caso) **UNA**
Se libre **40.33** m² **28** % Altura máxima de construcción sobre nivel de banquetas **6.00** m
Número de niveles **2** No. de elevadores **-0-** Superficie de estacionamiento **12.00** m²
Número de cajones **1** No. de licencias de construcción _____
De _____

Entregar original y copia simple
en máquina o letra de molde, con tinta negra

PARA USO OFICIAL
Este formato es controlado



GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
Secretaría de Gobierno
Delegación Venustiano Carranza



Aviso de declaración de apertura para establecimiento mercantil

México, D.F. a _____ de _____ de 19____

FOLIO 00739

Bajo protesta de decir verdad, si los informes o declaraciones proporcionados por el particular resultan falsos, se aplicarán las sanciones administrativas correspondientes, sin perjuicio de las penas en que incurran aquellos que se conduzcan con falsedad de acuerdo con los ordenamientos legales aplicables. La actuación administrativa de la autoridad y la de los interesados se sujetará al principio de buena fe (Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.- Art. 32)

DATOS DEL INTERESADO

Nombre o razón social MARIA GUADALUPE RUBIO ENCISO.
Domicilio para oír y recibir notificaciones Calle RET. 22 DE AV. DEL TALLER No. 17
Colonia JARDIN BALBUENA Delegación VENUSTIANO CARRANZA C.P. 15900
R.F.C. RUEG 590129 Teléfono 7-68-33-39 - Nacionalidad MEXICANA

Personas autorizadas para oír y recibir notificaciones en términos de la Ley de Procedimientos Administrativo del Distrito Federal.- Artículo 40

Autorización de la Secretaría de Gobernación No. (solo en caso e extranjeros) _____

Solicitud de inscripción al Padrón del Impuesto sobre Nómina No. y fecha (en su caso) _____



UNICAMENTE PERSONAS MORALES

Escritura constitutiva No. _____ Notario No. _____ Entidad federativa _____

Datos de su inscripción ante el Registro Público de la Propiedad y de Comercio

Fecha _____ Folio _____

Datos del representante legal

Nombre _____ Poder notarial No. _____

Notario No. _____ Entidad federativa _____ R.F.C. _____

Presentar en original y copia
Llenar a máquina o letra de molde, con tinta negra

Certificación de Zonificación para Usos del Suelo Específico

964

DATOS SOBRE EL PREDIO O INMUEBLE
ORNO 22 DE AV. DEL TALLER
17 Predial: 023-184.21
ORDIN BALBUENA
Catastral: 15900 Delegación: Venustiano Carranza
del predio: 144.00m² Superficie construida: 191.00m²
ocupada por uso: 54.23m²
E.CASA HABITACION
tado: GUARDERIA
EG. VFC.



DECLARACION:

De acuerdo al Programa Delegacional de Desarrollo Urbano del Distrito Federal, vigente para la delegación Venustiano Carranza, versión 1997, aprobado por la H. Asamblea de Representantes del Distrito Federal el 17 de Febrero de 1997 y publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el 10 de Abril de 1997, para los efectos de su obligatoriedad y cumplimiento de particulares y autoridades, se determina que el inmueble de referencia se localiza en zonificación: H3/25/90 (Habitación para 3 niveles máximos de construcción, 25% mínimo de área libre, 90m² mínimos por vivienda), en donde el uso de GUARDERIA en una superficie de 54.23 m² aparece como Permitido según la norma de uso de suelo.

Quedarán sujetos a las restricciones establecidas por el Programa Delegacional o Programa Parcial en Vigor, que incluyen, pero no se limitan a:

1. Las alturas especificadas en el Programa Delegacional, en la zona definida para el cono de aproximación del aeropuerto requerirá para el dictamen de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes.

2. La construcción se otorga con fundamento en los Artículos 27 Párrafo Tercero, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 1°, 3°, 9°, 12° de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 1° Fracción II, 6°, 7° Fracción XVI, 11 Fracción I, 71 y Segundo Transitorio de la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal; 8° y 10 Fracción III, 33, 34, 35 Párrafo Primero, 36, 37 y 38 del Reglamento de la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal. Disposiciones que son de orden público e interés social y que por tanto son obligatorias para los particulares y autoridades.

3. El presente Certificado es de dos años, contados a partir del día siguiente de su expedición conforme al Artículo 31 del Reglamento de Desarrollo Urbano del Distrito Federal.

4. Este Certificado no constituye autorización o licencia, únicamente certifica el aprovechamiento del uso del suelo, sin perjuicio del cumplimiento de cualquier otra disposición que señalen otras disposiciones en la materia.

5. La expedición de este Certificado, constituye la comisión de delito de falsificación de documentos, sancionado según el Artículo 243 y demás relativos del Código Penal del Distrito Federal.

6. Cechos Recibo NW 070649 Importe: NS\$369.00 (Trescientos sesenta y nueve pesos 00/100 M.N.).

7. México, Distrito Federal, el día martes 4 de agosto de 1998.

Firma del Registrador o Certificador
C. VICTOR FLORES COLON
CERTIFICADOR



LUDOTECA INFANTIL
"EL MUNDO DE LA

IMAGINACION "

PAPACITOS:

Si quieres que tus hijos mayores de 3 años de edad, tengan otra actividad por la tarde, conoce la nueva forma de jugar en la Ludoteca Infantil "El mundo de la imaginación", donde podrán hacer uso del juego y juguete didáctico con atención especializada en el trato de niños.

**Contamos con servicio de Guardería.
; Pagando la inscripción de
un niño, pueden entrar dos!**

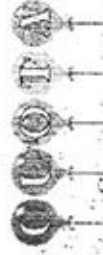
**Nos encontramos en:
Ret. 22 de av. taller#17.
Col. Jardín Balbuena
Tel. 768-33-39 ó 784-87-52.**

Ludoteca "EL MUNDO DE LA IMAGINACION"

- Permite a los padres dejar a sus hijos en un lugar seguro en el cual podrán hacer uso de juegos y juguetes didácticos con atención especializada en el trato de los niños.

- Recibe niños de 3 a 8 años de edad.

"En el mes de Septiembre por inauguración no habrá costo en la inscripción"



1 HRS. \$ 15.00
2 HRS. \$ 30.00
3 HRS. \$ 45.00
4 HRS. \$ 60.00

ADULTO ACOMPAÑANTE
\$ 5.00

HORARIO

Lunes a Viernes
16:00 a 20:00 hrs.

Sabados y
Domingos

10:00 a 14:00 hrs.
16:00 a 20:00 hrs.

Animate a conocer
nuestro concepto de jugar
en el Retorno 22 de av.
taller #17.

Col. Jardín Balbuena
puedes acudir para que
tus dudas se despejen

J.F.F. 768-33-39.
784-87-52.

¡ J.F.F. ESPERAMOS CON
TU PRESENCIA...!

LUDOTECA INFANTIL

EL MUNDO DE LA IMAGINACION.

"EL NIÑO DEBE DISFRUTAR
PLENAMENTE DE JUEGOS Y
RECREACIONES, LOS CUALES
DEBERÁN ESTAR ORIENTADOS
HACIA LOS FINES
PERSEGUIDOS POR LA
EDUCACIÓN; LA SOCIEDAD Y
LAS AUTORIDADES PÚBLICAS
SE ESFORZARÁN POR
PROMOVER EL GOCE DE ESTE
DERECHO".

ORGANIZACIÓN DE
LAS NACIONES UNIDAS, 1959.

LUDOTECA INFANTIL
"EL MUNDO DE LA IMAGINACION"

NOMBRE DEL NIÑO(A): _____

EDAD: _____ AÑOS GRADO DE ESCOLARIDAD: _____

DIRECCION: _____

DEPARTAMENTO: _____

NOMBRE DEL PADRE: _____

DIRECCION: _____

TELEFONO PARTICULAR _____ TELEFONO OFICINA _____

GRADO MAXIMO DE ESTUDIOS: _____ OCUPACION: _____

NOMBRE DEL MADRE: _____

DIRECCION: _____

TELEFONO PARTICULAR _____ TELEFONO OFICINA _____

GRADO MAXIMO DE ESTUDIOS: _____ OCUPACION: _____

NOMBRE DE LAS PERSONAS QUE SE LE ENTREGARA AL NIÑO(A) _____

EN CASO DE URGENCIA AVISAR A _____

TELEFONO _____

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE.

LUDOTECA INFANTIL
"EL MUNDO DE LA IMAGINACION"



NOMBRE DEL NIÑO(A): _____

DIRECCION: _____

TELEFONO: _____

NOMBRE DEL PADRE: _____

NOMBRE DE LA MADRE: _____

PERSONAS AUTORIZADAS A RECOGER: _____

PADECIMIENTO _____

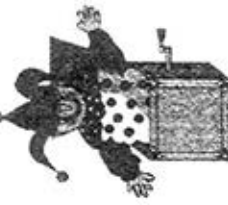
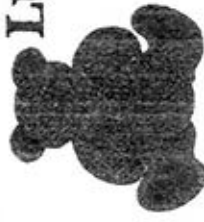
FIRMA DEL PADRE.

RECLAMENTO.

- Tener las manos limpias. -
- Llenar una papelería de Inscripción. -
- Cuidar los juguetes. -
- Limpiar, contar y acomodar las piezas de los juguetes. -)
- antes de entregarlo.
- Regresar el juguete a su lugar. -
- No comer mientras se juega. -
- En caso de dañar algún juguete repararlo. -
- En caso de daño total reponer el juguete. -
- Cubrir la cuota requerida. -

FIRMA DE CONFORMIDAD.

LUDOTECA "EL MUNDO DE LA IMAGINACION"

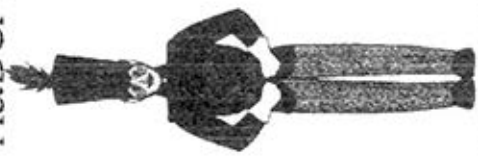


OTORGA EL

RECONOCIMIENTO

AL C. DEMETRIO VIVEROS VAZQUEZ

por haber impartido la conferencia "El Juego y su importancia en el desarrollo del niño"



México, D.F., a 28 de Noviembre de 1998.

DIRECTORA

A stylized, cursive handwritten signature in black ink.



M.A. GUADALUPE RUBIO ENCISO.

DESCUENTOS

JARDÍN BALBUENA

OPORTUNIDADES

Nº 10 * ENERO 1999

DIRECTOR: MARCO ANTONIO PADILLA

7 75 25 83

¿QUE ES UNA LUDOTECA INFANTIL?

Etimológicamente la palabra ludoteca proviene del latín ludus lúdico que significa juego, jugar y theke que significa caja, lo cual se traduce como la caja de juegos.

Es una institución recreativa cultural que tiene como primera misión estimular la capacidad de jugar del niño, desarrollando su personalidad a través del juego y el juguete.

Para los niños el juego es una actividad muy seria, no lo hacen para entretenerse, sino porque es su manera de disfrutar, investigar y comprender el mundo.

A través del juego el niño fomenta su imaginación y su creatividad, desarrolla habilidades se comunica y sociabiliza con los demás, obtiene orden disciplina y concentración.

El juego es sociabilización, aprendizaje, descubrimiento, entretenimiento, experimentación, creación, risa, investigación y ejercitación.

El juego nos conduce al desarrollo físico, mental y el manejo de las emociones, es decir, el desarrollo integral del individuo.



LUDOTECA INFANTIL "EL MUNDO DE LA IMAGINACION"

Papacitos: Si quieres que tus hijos mayores de 3 años de edad tengan otra actividad por la tarde; Conoce la nueva forma de jugar, en un mundo pequeñito, donde encontrarás un lugar seguro en el cual podrán hacer uso de juego y juguete didáctico con atención especializada en el trato de los niños.

Ven y Conocenos ¡Te esperamos con tu niño (a)!

"En la presentación de este anuncio una hora Gratis"

Nos encontramos en:
Ret. 22 de Av. Taller No. 17
Col. Jardín Balbuena
Tel. 768 33 39 ó 784 87 52

HORARIO:
Lunes a Viernes 16:00 a 20:00 hrs.
Sábados 10:00 a 14:00 hrs.
16:00 a 20:00 hrs.

FOTOS



