



Secretaría de Educación Pública
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 181, TEPIC

*" IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL
DESARROLLO DEL NIÑO "*

INVESTIGACION DOCUMENTAL

PRESENTADA POR :

KARLA RAMONA HERNANDEZ RODRIGUEZ
PATRICIA ELIZABETH MEJIA CONTRERAS
ANA FABIOLA RAMOS CERVANTES
GLADYS DEL RAYO PERALTA RODRIGUEZ
OSCAR EDUARDO GUERRERO GONZALEZ

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION PREESCOLAR Y PRIMARIA

Tepec, Nayarit, Septiembre de 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

MZTH 30-J-01

Tepec, Nayarit; a 20 de septiembre de 1997.

C. PROFRA. KARLA RAMONA HERNANDEZ RODRIGUEZ
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO", Opción: Investigación Documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. MARIA NORZAGARAY CAMARGO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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



SEP
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN - 181

M. en C. ARTURO RAMOS



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 20 de septiembre de 1997.

C. PROFRA. PATRICIA ELIZABETH MEJIA CONTRERAS
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO", Opción: Investigación Documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. MARIA NORZAGARAY CAMARGO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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



ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN - 181

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Arturo Ramos".

M. en C. ARTURO RAMOS

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 20 de septiembre de 1997.

C. PROFRA. ANA FABIOLA RAMOS CERVANTES
P R E S E N T E.

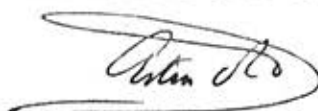
En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO", Opción: Investigación Documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. MARIA NORZAGARAY CAMARGO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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



ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN - 181



M. en C. ARTURO RAMOS

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 20 de septiembre de 1997.

C. PROFRA. GLADYS DEL RAYO PERALTA RODRIGUEZ
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO", Opción: Investigación Documental.


A propuesta del Asesor C. Profra. MARIA NORZAGARAY CAMARGO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN - 181



M. en C. ARTURO RAMOS



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 20 de septiembre de 1997.

C. PROFRA. OSCAR EDUARDO GUERRERO GONZALEZ
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO", Opción: Investigación Documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. MARIA NORZAGARAY CAMARGO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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



SEP
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN - 181



M. en C. ARTURO RAMOS

Dedicatoria

A nuestros hijos

*Por representar el motivo fundamental de
nuestra preparación profesional y a Dios por
habernos dado el privilegio de contar con
ellos:*

Ashanti Georgina

Karla Guadalupe

Oscar Eduardo

Angel Antonio

Jesis Emmanuel

Ada Fabiola

Lymethe Carolina

Gladys Yalexis

Marcos Fabian

Christian Alejandro

Indice

	Pág.
Introducción	1
Capítulo I	
Ludoteca: una alternativa didáctica en el espacio escolar	3
1.1 Trayectoria histórica del juego	3
1.2 Importancia de la ludoteca en el contexto escolar	12
1.3 El juego y la ludoteca en el salón de clases	17
1.4 Objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de la investigación	21
1.5 Marco referencial	21
Capítulo II	
Marco teórico y jurídico del juego	27
Capítulo III	
Metodología	57
Capítulo IV	
Resultados de la investigación documental	64
Capítulo V	
Conclusiones y sugerencias	66
Bibliografía	68

Introducción

Dentro de los espacios recreativos surge la figura de la ludoteca como alternativa al acceso de clases sobre todo desprotegidas de la sociedad, al juego acompañado de juguetes que en su contexto familiar no han tenido la oportunidad de manipularlos, pues dichos juguetes, especialmente los industriales de mayor penetración comercial, se le presentan a los niños continuamente por la televisión, convirtiéndose en una aspiración para satisfacer las fantasías que le provocan las características vanguardistas de la tecnología de los juguetes en mención. Pues no podemos negar que las solicitudes infantiles que hacen a sus padres están enfocadas a la adquisición de juguetes anunciados en la televisión.

Lo anterior no quiere decir que la ludoteca le facilitará al niño todos los juguetes sofisticados que se presentan en los medios, pero sí algunos que logren disipar el sentimiento de frustración que han presentado generaciones pasadas por no haber interactuado con juguetes industrializados. Desde luego que la ludoteca le ofrece al niño todo tipo de juguetes (tradicionales, de construcción, educativos, etc.)

Además, las ludotecas ofrecen a las comunidades una nueva forma de desarrollar el aspecto lúdico de sus niños.

Si nos ponemos a reflexionar sobre uno de los resolutiveos de la convención internacional de los derechos del niño, de la ONU (Organización de las Naciones Unidas), como el que dice: *"El niño tiene derecho al juego"* nos vamos a dar cuenta que este derecho dista mucho de ser efectivo, de respetarse y aplicarse.

Justamente, esta preocupación nos llevó al grupo de sustentantes a realizar una investigación sobre el juego y el juguete y las ludotecas. En este trabajo nos propusimos: hacer acopio de información y analizar todo lo relacionado con el juego y las ludotecas como alternativa de esparcimiento y recreación en el desarrollo de los infantes. De tal manera que en el primer capítulo abordamos de manera compacta lo relacionado a los antecedentes históricos, filosóficos, legales y políticos sobre el juego.

En el segundo capítulo presentamos los elementos teóricos sobre el juego en donde tienen un papel importante lo psicológico y lo pedagógico.

En el tercer capítulo nos referimos a la forma como logramos realizar este trabajo de investigación en cada una de las etapas que nos marcamos como metodología.

En el cuarto capítulo nos referimos a los hallazgos de nuestro trabajo.

Finalmente presentamos las conclusiones y las sugerencias que al calor de las investigaciones realizadas nacieron de nuestras preocupaciones.

Capítulo I

Ludoteca: una alternativa didáctica en el espacio escolar

1.1 Trayectoria histórica del juego

El juego es una actividad realizada por el hombre que ha suscitado polémica y diversas conceptualizaciones a lo largo de la historia de la humanidad; tanto filósofos, pedagogos, epistemólogos, psicólogos y educadores le dan un papel de suma importancia dentro de las actividades sociales, políticas y educativas, afirmando en su mayoría que, el ser humano cuando juega desarrolla habilidades, conocimientos, aptitudes, actitudes, destrezas, etc., de una manera integral e individual que le ayudan a conformar su personalidad, la estructuración de sus conocimientos y su integración a la sociedad donde se encuentra inmerso.

Remitiéndonos a la historia de la pedagogía, la educación griega retoma al juego como la energía peculiar del espíritu juntamente con el arte, que contribuye a la perfección del ser humano en todos los aspectos.

En este sentido, se destacan Platón y Aristóteles, quienes consideran que la acción del juego satisface la intuición (mundo de los sentidos) y llena de regocijo el cuerpo, influyendo en su vida espiritual y ética. Esta excitabilidad y sensibilidad que resulta de la actividad del juego fue lo que determinó el surgimiento de la Escuela Gimnástica, donde fundamentan estos dos grandes filósofos su plan de estudios.

Tanto en la academia de Platón y la escuela peripatética de Aristóteles, la educación gimnástica pasa por dos estadios: *el juego y los ejercicios*. En el primer estadio, *los juegos* deberán ser realizados hasta los 18 años, éstos no servían sólo para el cultivo del cuerpo, sino que también eran amigos de sus dioses, ya que los adoraban y trataban de

imitarlos; en el segundo estadio se encontraban *los ejercicios*, que eran regulados por los educadores y maestros con el fin de perfeccionar al educando bajo un riguroso régimen escolar a través de la instrucción gimnástica y musical, en sí, es un proceso gradual.

La significación del juego entre los griegos tiene una función cultural, ética, filosófica, estética y política sumamente extensa, llena de valor y seriedad dentro de la educación del pueblo.

Esta conceptualización filosófica que parte de la educación griega resultó ser un fenómeno histórico que vino a formular a la postre diversos y variados enfoques teóricos que fueron implementados en el plano educativo.

Con la creación de la *Escuela activa*, surge una nueva forma de aprendizaje en el ser humano, descartando a la escuela tradicional, donde ésta última concibe al alumno como un ser pasivo y el maestro el poseedor del conocimiento.

Esta nueva educación considera que el ser humano aprende habilidades, conductas, aptitudes, etc., de una manera integral o global, sin que se favorezca una área determinada del cuerpo, ya que el individuo no se encuentra fragmentado. Partiendo de esta definición, la conceptualización del juego se perfila bajo dos líneas: *una teórica y otra pedagógica*.

Dentro de la línea teórica, se encuentra Juan Jacobo Rousseau, quien plantea la libertad y la creatividad humana dentro de su filosofía ubicando al juego "*dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad*"¹

¹ SEP. *Apuntes sobre el desarrollo infantil*. DGEP, México, D. F., 1985, p. 4.

La concepción del juego que expone Rousseau, es biológica y funcional, tomando al niño como medida de los métodos y de los planes de estudio y punto central del sistema escolar, denominándola *educación funcional*, sosteniendo que una educación basada sobre la significación y el respeto de la vida del niño, logrará la felicidad del mismo, ya que el alumno siente placer al realizar sus deseos y satisfacciones desde un plano natural y biológico (juego), un goce que el hombre limita y coarta, por efecto de una educación mal comprendida.

Rousseau lo sintió vivamente y manifiesta una simpatía tan profunda por la infancia como nadie hasta él lo había hecho, resumiendo toda su concepción filosófica en tres frases: "*Amad la infancia, favoreced sus juegos... ¿por qué queréis quitar a esos seres inocentes el goce de un tiempo tan corto que se les escapa? en cuanto puedan sentir el placer de existir, hacedles gozar de él.*"²

Emmanuel Kant, también a nivel filosófico "*relaciona el concepto del juego con la actividad estética y explica que ésta produce y favorece la salud.*"³ Esta significación del juego ha sido expuesta de un modo más profundo por Schiller: "*El hombre es sólo todo el hombre cuando juega.*"⁴ Este autor considera que en el juego la existencia del momento no tiene fin alguno fuera de sí misma, la vida de los sentimientos se satisface en imágenes y situaciones que se producen solamente por esta misma satisfacción (juego). Así es el juego, el *hermano de la sociabilidad*, y ambos crean el arte.

Jean Paul Richter dice: "*el juego es la primera poesía del hombre*"⁵, ya que por medio del cual, el niño descubre sus alcances y establece un orden propio, logrando una armonía espiritual.

² Luzuriaga L. *Ideas pedagógicas del siglo XX*. 1961, p. 99.

³ Op. Cit. p. 5.

⁴ Dilthey, W. *Historia de la pedagogía*. 1960, p. 28.

⁵ *Ibidem*, p. 28.

Claparede hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene, demostrando que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo, destacando cinco teorías en relación al juego: *teoría del atavismo, del excedente de energías, psicoanalítica, del descanso, de ejercicios preoperatorios.*

Siguiendo esta trayectoria, se encuentra Decroly, quien opina que el juego constituye una función vital en la educación, ya que es una actividad que sirve en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño, el cual se prepara para la vida jugando.

Dentro de este enfoque se destaca Charlotte Bühler como una de las más eminentes cultivadoras de la psicología infantil contemporánea, considerando que existe un largo desarrollo desde el juego del niño pequeño al trabajo adulto, sosteniendo que este desarrollo es continuo, y mediante muchas experiencias, juegos, ejercicios y ensayos se llega a un estadio de consolidación que redundará en una obra y cumplimiento de un objetivo social.

Su pensamiento lo expresa de la siguiente manera: *“el juego se debe a la formación de los conceptos y por lo tanto a la organización de la vida mental, y predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo general.”*⁶

Stanley Hall en su teoría de la “recapitulación”, referente al juego, se basa en la noción de que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal al hombre y que en su vida embrionaria pasa por todas las etapas desde el protozoo hasta el ser humano.

⁶ *Ibidem.* p. 8.

Freud atribuye al juego un potencial sumamente valioso para conocer la personalidad del sujeto; la fantasía que expresa el niño al jugar proyecta sus deseos, actos y conflictos que le son desagradables y que revelan su vida. Utilizó el juego y la fantasía del sujeto para realizar sus diagnósticos clínicos e investigaciones para la determinación de causas de la conducta humana, planteando técnicas de evolución de la personalidad.

Por el contrario, Piaget vincula la acción del juego dentro de su enfoque psicogenético, afirmando que éste mismo es una simple asimilación que consiste en cambiar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo, lo que le permite la construcción de su conocimiento, es decir, considera al juego como un aspecto esencial de la asimilación.

La teoría del juego que plantea este autor está íntimamente relacionada con el desarrollo de la inteligencia, proponiendo una clasificación que tiene en cuenta a la vez la estructura lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño: *juegos de ejercicio, juegos simbólicos o del "como si" y juegos de reglas.*

Es de especial interés hacer notar el valor educativo que ha tenido el juego a través de la historia y sus diversas conceptualizaciones tanto filosóficas como teóricas, transfiriéndolo a la vida humana con el fin de que el ser humano se desarrolle plenamente en todas sus facetas. De ello, podemos dilucidar que el juego permite la realización de sueños, realidades y la solución de problemas afectivos y sociales, que están inmersos en el inconsciente del hombre, así como el desarrollo de su inteligencia.

Por otro lado, desde la línea pedagógica, el espíritu del juego fue un motivo importante que retomaron los pedagogos para implementar métodos educativos que unieran el juego y el desarrollo de la inteligencia mediante la acción del juguete.

Esta incorporación dentro del plano educativo, permitió a un pequeño grupo de diseñadores de juguetes didácticos crearan un instrumento que le permitiera al educando acceder a una estructura representacional o mental nueva, con el fin de que cumplieran con la función de estimular el desarrollo intelectual, destacándose entre ellos: Montessori, Decroly, Froebel.

Decroly afirma que la aplicación de juegos o juguetes didácticos en el inicio de la educación le permite al alumno concentrar la atención y favorecer su creatividad. Para ello propone una selección de juegos didácticos que han enriquecido el acervo de útiles para la infancia.

El interés de Froebel por la infancia, el método Montessori, los juegos colectivos de Kamii y DeVries, entre otros, son juegos que tienden a crear un ambiente de estimulación a las actividades cognitivas tanto en la dinámica de la integración familiar como su implementación en el aula.

A. V. Zaporozhets, valora el papel del juego didáctico, expresándolo de la siguiente manera: *"A nosotros nos es necesario lograr que el juego didáctico no sea solamente una forma de asimilación de las habilidades y de los conocimientos aislados sino que contribuya al desarrollo general del niño, que sirva a la formación de sus capacidades."*⁷ Este autor aprecia que el juego debe contribuir al desarrollo integral del niño en todas sus facetas.

Dado que el juego es el eje del desarrollo cognoscitivo como lo manifiesta Piaget, y que mediante su acción el niño se prepara para la vida como lo indica Decroly, el hecho de trasladar el juego al campo pedagógico, permite la utilización de un espacio lúdico-creativo denominado Ludoteca.

⁷ UPN. *El juego. Antología básica*. p. 165.

Las *ludotecas* son instituciones cultu-recreativas que utilizan el juego y el juguete como medio educativo. Este espacio lúdico tiene como finalidad favorecer el desarrollo de la personalidad del niño y del adolescente, en donde cualquiera de ellos puede obtener juguetes prestados y utilizarlos para jugar colectivamente, así como la posibilidad de contar con un orientador lúdico o maestros de juegos que asesoren y/o organicen el desarrollo de los mismos.

Ludoteca viene de la palabra latina "ludus" y del griego "theke" que significa juego, caja o lugar, por lo que se denomina *lugar de juegos* y en algunas ocasiones *jugueteca*: "en la ludoteca, los juguetes deben estar a la vista y al alcance de la mano, listos para ser utilizados; los juguetes son cuidadosamente seleccionados y variados, debiendo existir el espacio adecuado para jugar."⁸ (Ver anexo 1)

Aquí no hay maestro, pero si la presencia de muchos padres de familia, así como la de los ludotecarios, los cuales tienen como función el ayudar, orientar o proponer discretamente algún juguete, sin olvidar que la última palabra será la del niño, aquí es muy importante poder hablar, reír con libertad, pero con ciertos límites claramente establecidos.

Las ludotecas tienen su origen en los países europeos, donde actualmente cuentan con una expansión a nivel mundial; en España "el Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) año con año proporciona una guía de apoyo a los padres, la cual se realiza gracias al producto del trabajo de pedagogos, psicólogos, analistas de laboratorio y expertos en ludotecnia, participando 47 industrias que aportaron 207 juguetes de los cuales rechazaron 51."⁹ Lo anterior se realiza con el fin de observar la calidad del juguete y las posibilidades educativas que proporciona al niño.

⁸ Koupan, D. *Una ludoteca para ti*. 1996. audiocassette.

⁹ Internet. [Http://www.dip-aplicante.es/ccnj/guia/pag.htm](http://www.dip-aplicante.es/ccnj/guia/pag.htm).

Los juguetes deben superar dos exhaustivos estudios: estudio de seguridad en el que se ha comprobado si el juguete cumplía con las normas de seguridad vigentes en la Unión europea.

Estudio pedagógico y de calidad en que se estudian los siguientes factores: valor de juego, duración, versatilidad, reacciones de niños y padres, diseño y envase, edad recomendada, potencial de aprendizaje, calidad y presentación de las instrucciones.

Estos estudios se basan en un método elaborado por la Dra. en psicología Denisse Garon en Quebec, Canadá en 1982, el cual *"consiste en la división de seis categorías que sintetizan las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas y las grandes dimensiones del comportamiento, tanto desde el punto cognoscitivo, instrumental, lingüístico, funcional y afectivo."*¹⁰ (Ver anexo 2)

Tanto en España, Italia y Portugal, las ludotecas son un espacio de expresión lúdico creativo de los niños, jóvenes y adultos. Tan solo en España, *"participan 12 ludotecas y seis escuelas infantiles en todo el país; en estos centros se han realizado las observaciones directas del manejo de cada juguete por los niños durante 100 horas, siempre bajo el entorno de un juego libre."*¹¹

En Italia se encuentra la Asociación de ludotecas italianas con un número aproximado de 26 ludotecas, todas ellas asociadas, creándose la misma el 13 de marzo de 1992. En Portugal, las ludotecas tienen como finalidad favorecer de una forma global el desenvolvimiento de las personas dinámicas interactuando lúdicamente, *"específicamente estimulan el proceso de estructuración afectivo-cognoscitivo del*

¹⁰ Internet. [Http://www.dip-alicante.es/cenj/guia/pág.htm](http://www.dip-alicante.es/cenj/guia/pág.htm).

¹¹ Internet. [Http://www.dip-alicante.es/cenj/guia/pág.1.htm](http://www.dip-alicante.es/cenj/guia/pág.1.htm).

niño, en centros de barrios, se aglutinan las familias y los vecinos se reencuentran y suman su alegría de vivir y de expresar su sentir en un ambiente solidario."¹²

En el año de 1934, en Los Angeles, California (U.S.A.), se crea una ludoteca para utilizar el juguete en la reeducación de personas discapacitadas. De esta manera, alrededor del año 1960, la UNESCO sistematiza las experiencias de los países europeos y establece que una ludoteca educativa es la canalización del juego y del juguete en forma selectiva, por lo que se convierte en una alternativa de difusión de las mismas.

En Latinoamérica, Canadá ocupa un lugar primordial en la implantación de ludotecas. Este país a través del Consorcio Intercolegial para el Desarrollo de la Educación (CIDE), apoya con su experiencia en la gestión de un proyecto, donde un grupo de expertos técnicos y profesionales lo dirige y son los responsables de los aspectos administrativos y financieros.

En 1993, surge el proyecto de ludotecas para ponerse al servicio en los barrios marginados de cinco países de América Latina, creándose una *Ludoteca* llamada *Eva Blalhe* que se ubica en un barrio pobre de Bogotá, Colombia.

El proyecto integra los conocimientos y la experiencia canadiense sobre el juego, la clasificación de juegos y juguetes, así como la utilización de materiales de recuperación como objetos de juego. Dentro de este proyecto se tomaron en cuenta cuatro países: Honduras, México, Brasil y Panamá.

Las ludotecas surgen en México alrededor de los años 70's, propiciadas por la UNESCO, "*estableciéndose la primera ludoteca en la plaza de Santo Domingo al servicio de los niños de la calle.*"¹³

¹² Internet. http://www.gooemes.cp/*316/ludoteche/html.

Posteriormente, el Comité de Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP), con sede en Canadá, a través de su presidente Hermelinda Bermúdez-Seyseel, propone a sus delegados en México la implementación de una ludoteca, identificando tres municipios periféricos al Valle de México: Ecatepec, Naucalpan y Tlalnepantla: *"el Comité Nacional de OMEP México, a través de sus delegados en el Estado de México interesó al municipio de Naucalpan, quien cedió un terreno en la población "Las Huertas" y apoyó la construcción que se logró gracias a la participación de los habitantes de la comunidad."*¹⁴

En la actualidad esta ludoteca está funcionando con grandes resultados, los niños cuentan con un espacio para jugar e interactuar con un sinnúmero de juguetes, los padres están organizados de tal manera que además de jugar, realizan jornadas de limpieza y reparación de los juguetes, etc. (ver anexo 3).

En nuestro país, la ludoteca no es común, es por esto que muy pocos tienen conocimiento de ellas. Las ludotecas responden a las nuevas necesidades de un mundo cambiante, pudiendo existir en el barrio, hospitales, empresas, escuelas, etc., con la alternativa de ser fijas o ambulantes. Cabe hacer mención de que la ludoteca no es una juguetería, ni una escuela, ni una biblioteca de juegos y juguetes, pero algunos elementos de todos éstos pueden integrar una ludoteca.

1.2 Importancia de la ludoteca en el contexto escolar

Desde el plano educativo, la ludoteca nos ofrece un lugar donde el jugar sin peligro con los juguetes necesarios, permite a nuestros educandos la posibilidad de jugar con otros niños.

¹³ CONALTE. México.

¹⁴ Pliego, M. *El juego como promotor de la interacción de valores y generados de una educación para la paz*. 1996. audiocassette.

Aquí podemos encontrar juegos educativos, de mesa, de construcción, juguetes tradicionales y comerciales, siendo todo un universo de imaginación, fantasía y creatividad para el niño, ya que son juguetes agradables, divertidos, interesantes y seguros.

Una característica importante es que pueden entrar cierto número de alumnos, porque no se puede traspasar el límite que marca el área. (ver anexo 4)

Uno de los objetivos de la ludoteca es que sea un espacio de juego libre, donde el usuario decide con qué, con quién y por cuánto tiempo jugar sin obligación ni presión exterior, donde cada uno decide sus actos y su tiempo sin importar la edad.

Cuando se forma una ludoteca y sus reglas de funcionamiento son simples de explicar facilitan la organización de las actividades y favorecen en gran medida el desarrollo del niño, por ejemplo: cuando se sugiere a los niños a identificar mediante una ficha u otro medio, el juego que ha tomado prestado o que utiliza en la misma ludoteca, se pueden controlar las idas y venidas de los juegos y juguetes y el control del estado cuando los devuelven. Esta manera de funcionar hace responsable también al niño, le enseña a respetar sus propias decisiones y asumir las consecuencias de las mismas.

Por otro lado, la organización de una ludoteca, aparte de otorgarnos una alternativa didáctica que puede ser utilizada en el espacio escolar, nos ayuda a mejorar nuestra práctica docente, ya que el niño al interactuar con los objetos, materiales y juguetes didácticos está desarrollando su inteligencia, adquiriendo un aprendizaje nuevo a través de la estimulación de los sentidos y la percepción que hace de los mismos.

En nuestro programa de educación preescolar 1992 nos dice que *“el juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que*

establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lugar y en general en la estructuración de su pensamiento."¹⁵

El libro de *Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños* dice: "el juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea situaciones que ha vivido."¹⁶

En el desempeño de nuestra labor docente el método por proyectos ha logrado un avance en nuestra práctica, ya que le proporciona al alumno el juego como el eje de las actividades educativas facilitando la adquisición del conocimiento, ya que el niño tiene mayor libertad y participación. Comparado con los programas anteriores en donde todo estaba preestablecido, el niño se comportaba de una forma mecanizada, donde se limitaba su desarrollo al coartarle su creatividad, sus ideas, etc.

En la actualidad los jardines de niños ofrecen un sin número de actividades y juegos educativos para estimular sus destrezas, entre ellos podemos encontrar las áreas de trabajo, el libro de material para actividades y juegos educativos, como nos dice la *Guía para padres* de este libro en lo que se refiere a las actividades que ahí se presentan: "algunas actividades están relacionadas con las habilidades del pensamiento, entre ellas, las capacidades de atención y concentración, organización y previsión, así como las de razonamiento matemático. Asimismo, los materiales crean oportunidades para que los niños ejerciten la expresión oral y se familiaricen informalmente con la palabra escrita."¹⁷

¹⁵ SEP. *Desarrollo del niño en el nivel preescolar*. 1992. pp. 16 y 17.

¹⁶ SEP. *Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños*. 1992. P. 22

¹⁷ SEP. *Guía para padres. Orientaciones para el uso en el ambiente familiar del material para actividades y juegos educativos*. 1996.

Los juegos educativos como bien sabemos son reforzadores del conocimiento que los niños adquieren del medio que les rodea, coadyuvan a adentrar al educando a la investigación, reflexión, experimentación y la comprensión de la realidad, valiéndose de juguetes u objetos como medio para reafirmar conocimientos, por ejemplo: juegos de dramatización, donde el niño reproducirá espontáneamente objetos, hechos de la vida escolar, familiar, etc., valiéndose de cualquier juguete u objeto para representar otro; juegos táctiles a través del sentido del tacto el niño reconocerá diversos objetos manteniéndose los ojos cerrados, pudiendo ser figuras geométricas, de animales, de frutas, etc. En los juegos relacionados con la naturaleza podemos mencionar el rehilete para explicar la función de la energía, en tanto que los trompos son excelentes para mostrar los principios de inercia y movimiento, así podemos mencionar papalotes, lupas, canicas, pinturas, dados, etc.

Conforme a lo expuesto por Piaget, en la ludoteca se deben encontrar los tres niveles de juego que marca este teórico: *“el juego de ejercicios, el juego simbólico y el juego de reglas; esto no sólo porque habrá niños de todas las edades, sino porque en mayor o menor medida cada cual puede presentar alguno de estos comportamientos.”*¹⁸

A partir de esta perspectiva, los *juegos de ejercicios* son los primeros que realiza el niño, favoreciendo experiencias auditivas, visuales, táctiles, gustativas, olfativas, de movimiento o de manipulación. Aquí la actividad sensoriomotriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida. Ejemplo de juguetes: sonajas, cajas de música, móviles, muñecos de felpa, boliche, tragabolas, etc.

El *juego simbólico* implica la representación de un objeto por otro. El niño atribuye toda clase de significantes más o menos evidentes a los objetos; simula acontecimientos

¹⁸ Westphalen. *La ludoteca activa una forma de jugar en serio*. Conferencia dictada por la V Jornada del Docente Interdisciplinario de Estudios del Movimiento y el Aprendizaje en el periodo preoperatorio. Mecanograma. P. 367.

imaginarios; interpreta escenas verosímiles por medio de roles y personajes ficticios o reales. es el juego de hacer "como si" de la imitación de los adultos. Ejemplos de juguetes: mesas, vestimentas, accesorios, etc. A través de este tipo de juegos el niño aflora su imaginación, su creatividad, se relaciona con más personas, ayuda en el desarrollo del lenguaje, manifiesta los acontecimientos de su entorno.

Juegos de reglas son donde existen una serie de reglas o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Aunque son considerados familiarmente como juegos de mesa, no se reducen a esto, ya que son juegos de reglas los deportivos u otros que conlleven un cierto nivel de dificultad, de estrategia, de reflexión, etc. Ejemplos de juguetes: dominó, memorama, loterías, ajedrez, damas chinas, tableros, serpientes y escaleras, etc.

Mediante estos juegos, el niño aprende a respetar como su nombre lo indica reglas, el proceso del juego, la participación de los compañeros, al mismo tiempo, desarrollar su imaginación, pensamiento, el aspecto lógico-matemático, discriminación de colores, formas, etc.

La ludoteca se complementa con los *juegos de construcción o ensamble* que marca Wallon, en este sentido, los juegos y juguetes de esta familia son las piezas específicas para encajar, ensamblar, sobreponer, aplicar, coser, juntar, etc., se dan cuando el niño se fija una meta: la de construir, y con un conjunto de movimientos de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, la consigue. No se puede definir una edad específica ya que este tipo de juegos aparecerá durante todo el desarrollo infantil. Ejemplo de juguetes: trozos de madera, material de plástico, cuentas, rompecabezas, etc.

Es importante destacar que no únicamente estos juegos pueden conformar la ludoteca, ya que existen múltiples y variados materiales tanto comerciales como de la naturaleza

y de rechazo que tienen las características necesarias para estar incluidos dentro de la ludoteca.

1.3 el juego y la ludoteca en el salón de clases

Existen muchas referencias sobre la importancia que tiene el juego para el desempeño de la labor docente que los educadores debemos tomar en cuenta y al mismo tiempo ponerla en práctica, no dejarlo como una actividad de entretenimiento, ya que nuestro objetivo es la formación de niños autónomos, creativos, reflexivos, etc.

En el trabajo por proyectos en el nivel preescolar, el juego es el eje de las actividades.

“El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacientes construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora. El juego es también representación y comunicación: representación del mundo exterior que el niño se da a sí mismo, representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque no hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea éste otro adulto u otro niño.”¹⁹

Las áreas de trabajo vienen cumpliendo una función similar a la ludoteca, ya que en el jardín de niños los espacios que propone la metodología del programa de educación preescolar 1992 (PEP'92), son los siguientes:

- dramatización,
- construcción,
- juegos de mesa,

¹⁹ SEP. *Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar*. 1992. P. 93.

- juegos al aire libre, etc.

En nuestra labor docente el trabajo por áreas es muy provechoso puesto que están dotados de numerosos materiales y juguetes donde los niños podrán experimentar, explorar y poner en práctica sus ideas, habilidades, creando un ambiente de socialización.

Estas están acomodadas de acuerdo al espacio que cuenta el aula y a la participación de docentes, niños y padres los cuales apoyarán en la recabación de material, ya sea recolectándolo o construyendo algunos juegos y juguetes.

Relacionando las ludotecas por el funcionamiento que tienen al proporcionar juegos, juguetes y espacios adecuados encontramos que las áreas de trabajo en el jardín de niños forman una función similar aunque en un espacio más reducido, por ejemplo: el área de dramatización podemos compararla con el espacio de juego simbólico que propone la ludoteca donde los niños expresan sus vivencias acerca del mundo que le rodea, los docentes a través de ésta nos daremos cuenta de aspectos tales como las relaciones familiares, sus inquietudes, un modo de resolver sus problemas, traumas, conflictos y de su forma de sentir, así como aprende a experimentar diferentes papeles.

"En el centro del juego simbólico, está el símbolo, la razón por la que ciertos juegos simbólicos se gozan tanto y se juegan tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contienen. Los símbolos son objeto o imágenes que tienen varias capas de significado. Cuando un objeto inanimado como una muñeca, o una botella, o una calabaza, se torna, por la imaginación del niño, es un símbolo."²⁰

²⁰ Psicología infantil. P. 322.

Otro ejemplo por mencionar podemos realizar la comparación del área de construcción con el espacio de juego de ensamble.

“Con las actividades que se realizan en esta área también se favorecen las nociones espaciales, estructuras de equilibrio, coordinación visomotriz, diferencias y semejanzas, procesos de clasificación, seriación, comparación, etc. a través de acciones como elaborar estructuras horizontales, verticales, sobreponer, agrupar, ensamblar, acoplar, entre otros.”²¹

En este espacio el niño puede construir puentes, casas, corrales, torres, etc. lo cual le permite hechar a andar su creatividad, imaginación, etc.; así como favorece el aspecto lógico matemático.

Y así sucesivamente podemos darnos cuenta que en el aula las áreas de trabajo tendrían la función de una ludoteca pequeña adaptada a nuestro espacio y trabajo por proyectos.

Aquí cabría mencionar sobre la importancia que tiene que las áreas de trabajo y ludoteca tengan los materiales y juguetes adecuados así como suficientes al alcance de los niños.

Como se ha podido apreciar, a través de las diversas concepciones en relación al juego que retoman los estudiosos del tema, se puede decir que el juego es la primera escuela, es una iniciación a la vida, jugar permite a los niños:

- Conocer, aprender, investigar, crecer, descubrir, relacionar, crear, transformar.
- Liberar tensiones, frustraciones.

²¹ SEP. *Áreas de trabajo*. P. 45 y 46.

- Favorece la socialización, el sentido de la responsabilidad y el sentimiento de pertenencia en la comunidad, enseña a los niños el respeto a sí mismos, hacia los demás y a su entorno.

Con este tipo de aseveraciones, podemos expresar que el juego en el niño es una necesidad, una forma de existencia que le permite ir evolucionando a planos más elevados, una actividad formativa dentro de lo psicológico, social y biológico tanto en la vida cotidiana del infante como en su educación formal.

El derecho a jugar es un derecho que se encuentra establecido en el séptimo principio de la Declaración de los Derechos del Niño, específicamente en el artículo 31, adoptado en la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), el día 20 de noviembre de 1959, donde se expresa que la recreación de los pequeños es sumamente importante y fundamental tanto como el derecho a la salud y a la educación.

La implantación de la ludoteca en el espacio educativo, se conforma como una necesidad inmediata que permite generar juegos espontáneos y dirigidos que apoyan en gran medida la labor educativa.

Entonces, la ludoteca se concibe como una alternativa didáctica en el espacio escolar, que ayuda a los docentes a impulsar el juego, como la manera más práctica de formar una niñez sana, alegre, dinámica y entusiasta. Permittiéndonos de esta manera delimitar nuestro objeto de estudio.

Importancia de la ludoteca en el desarrollo del niño

Conocer la importancia de la ludoteca en el desarrollo del niño significa un reto o desafío a investigar, lo que proporcionará en gran medida esclarecer las dudas e

inquietudes sobre los beneficios que aporta su establecimiento tanto en los planteles educativos de preescolar y de primaria, así como también de qué manera favorece el desarrollo infantil en sus dimensiones afectiva, social, intelectual y física. (ver anexo 5)

1.4 Objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de la investigación

- Explicar la importancia de la ludoteca.
- presentar al docente recursos didácticos que le sirvan de apoyo en su labor educativa.
- Analizar los enfoques teóricos del juego, con el fin de conocer la importancia del mismo y su incidencia dentro del proceso educativo.
- Difundir los beneficios que brinda una ludoteca.
- Analizar las características de un buen juguete didáctico.
- Reflexionar sobre la importancia del juego en la labor educativa.

1.5 Marco referencial

La presente investigación documental toma como punto de referencia la ludoteca, como una opción completa para que el niño a través del juego logre su desarrollo integral, además de proporcionar un espacio organizado donde los infantes junto con sus padres y otras personas adultas puedan aflorar su creatividad, imaginación, sus ideas, su pensamiento, adquiera madurez motora y, al mismo tiempo favorezca la socialización, lazos afectivos, etc.

Ya que el juego es la actividad más auténtica de la infancia, contribuye a la construcción del pensamiento, es una manifestación de creatividad por excelencia y un atenuante de los efectos relevantes de la vida del sujeto.

Al tomar como punto de referencia la importancia de la implantación de una ludoteca, nos remitimos a su formación y funcionamiento, donde se rescatan los elementos más importantes que participan en la misma.

Para iniciar la formación de una ludoteca se deben considerar los siguientes aspectos:

1. Hacer que los miembros de la comunidad (adolescentes, padres de familia, abuelos, etc.) sean capaces de crear un material lúdico a partir de objetos disponibles en el medio físico y social.
2. Inducir a estos miembros a hacerse cargo de la actividad lúdica de los niños de dos a diez años de edad.
3. Contribuir a la formación de futuros educadores integrándolos en la realización y la animación de una ludoteca.
4. Inducir a los niños a jugar en un lugar preparado con los miembros de su comunidad.
5. Utilizar este lugar educativo que es la ludoteca, para la educación de las madres y los padres de familia de los niños, respecto a temas precisos: higiene, alimentación, papel del juego en el desarrollo afectivo-social y cognitivo de sus hijos, educación por la igualdad de sexos, por la paz, etc. (ver anexo 6)

A continuación se describen las tres fases del proyecto para integrar una ludoteca.

I. Inducir al medio a realizar un centro de juegos que responda a sus necesidades particulares y que comprenda:

- Material de juego realizado a partir de objetos del medio ambiente.
- Material para juegos de ejercicios.
- Material que favorezca el juego simbólico: roles familiares, roles profesionales, roles de fantasía.
- Espacio para las actividades de expresión: pintura, dibujo, juego de sombras, etc.
- Material para juegos de reglas.
- Material para juegos de ensamblaje y de construcción.
- Material para el juego de lenguajes, de lectura y escritura.

II. Inducir al medio a un compromiso activo en la organización y acondicionamiento de la ludoteca.

- Peticiones a las instituciones que pueden ofrecer locales.
- Implicación de personas voluntarias: padres de familia y niños de mayor edad, para la fabricación y recolección de juguetes.

- Implicación de educadores en formación para utilizar el sistema de clasificación de los juguetes y animar las actividades de la ludoteca.

III. Sacar provecho de la experiencia y de la formación adquirida durante el proyecto, para realizar otros proyectos semejantes en otros barrios, municipios, estados y en otros países.

Después de estas fases es necesario el seguimiento pedagógico y técnico que a continuación se describe.

1. Selección del local.
2. Progreso en la construcción del local (si se aplica)
3. Organización física de los espacios
 - Espacios interiores
 - Espacios exteriores
4. Mobiliario de la ludoteca.
5. Desarrollo de la colección de juegos y juguetes.
 - Categorías presentadas
 - Valores transmitidos a través de la colección
 - Pertinencia psicológica de la colección
 - Calidad, seguridad, validez del material
 - Gestión material de la colección
 - Presentación de la colección (cajas, sistema de clasificación, fichas, etc.)
 - Proporción de material comercial
 - Proporción de material fabricado

6. Tipos de colaboraciones establecidas (municipalidad, instituto de capacitación de educadores, asociaciones estatales, nacionales e internacionales, clubes sociales, otros)
Papel de los distintos colaboradores
7. Grupos comunitarios que participan en el proyecto (madres, padres de familia, abuelos, abuelas, adolescentes, maestros jubilados, etc.)
8. Papel real desempeñado por los miembros de la comunidad.
9. Responsabilidades en cuanto al funcionamiento diario de la ludoteca (padres de familias, voluntarios, estudiantes realizando una práctica, animadores y otros)
10. Fuera de las actividades corrientes de la ludoteca.

En la escuela primaria la didáctica le disminuye importantemente el aspecto lúdico al sujeto en relación con la vida preescolar que ya desarrolló. La imperiosa necesidad de la institución educativa por aplicar conocimientos concretos emanados de los planes y programas de la política educativa reduce el juego como motivación de los contenidos que el docente quiere lograr, tomando o practicando éste, técnicas que las considera más prácticas y económicas en el logro de los objetivos.

Pero este fenómeno implica que se realicen las actividades que requiere la institución de una manera unilateral, es decir, el propósito fundamental de la escuela es la de formar generaciones que obedezcan a los intereses de la sociedad y que estas generaciones adquieran el conocimiento que les permite penetrar en la evolución natural de las sociedades, y el personaje que está obligado a permear estos intereses es el docente, y al marginar el juego como técnica didáctica sólo lo lleva a la simulación

educativa sin resultados reales del aprendizaje, y esto se puede constatar con los grandes problemas que tienen las escuelas superiores al rechazar tanto aspirante en esos niveles. Decíamos que simulación porque el maestro se ha desarrollado fundamentalmente en la técnica del verbalismo, una acción simplemente de emisor y receptor, donde el receptor pasivamente inhibe sus reflexiones y razonamientos sin llegar a la verdadera comprensión de los contenidos.

El aspecto lúdico es una acción de motivación y razonamiento que le permite al sujeto darle el significado a todos los significantes con los que interactúa.

Se reflexiona sobre esto porque encontramos que los planes y programas de educación primaria carece de sugerencias concretas sobre contenidos a desarrollar fundamentados en juegos específicos, las motivaciones más recurrentes en las acciones de los libros del alumno están basados en que el alumno imagine aventuras fantásticas para llegar al conocimiento concreto.

Otras motivaciones que se presentan son las investigaciones y experimentos en el área de naturales, así como dramatizaciones en la materia de historia.

Todos estos elementos si entran al aspecto lúdico, pero, se considera que no existe un amplio sentido del juego en los planes y programas de educación, sobre todo en los primeros ciclos escolares. Y es que, la continuidad de preescolar a primaria se rompe en este aspecto, que relación existe de una aula de preescolar a una aula de primer grado de primaria, el niño, como siempre se encuentra con un nuevo mundo que nada tiene que ver con su jardín de niños.

Resumiendo pues que los primeros grados de primaria deben tener características análogas con las del jardín de niños y aquí surgiría la estructura de la ludoteca en su sentido educativo.

Capítulo II

Marco teórico y jurídico del juego

El juego es la actividad propia y característica del niño, propia porque el chico juega todo el tiempo, todo lo que hace como juego, lo hace y lo caracteriza porque la necesidad de jugar lo distinguen del adulto, marcado este adulto de otras actividades y distintos modos de ponerse delante de la realidad. El niño vive en estado de juego, él es una persona constitutivamente jugadora, el homo-ludes tiene su mejor expresión y las más plena vigencia en la edad infantil.

El niño se forma en un proceso de juego, de interacción lúdica con las otras personas no solamente con los juguetes, con los objetos, con los animales, con los acontecimientos. Hasta estos acontecimientos antes de ser la dura realidad de la vida son la maleable materia de su juego, aunque también el adulto sienta ganas de jugar y el juego cumple con una función importante en el recobro de su realidad, extravación de sus energías, en el equilibrio de sus funciones, en la catarsis de sus frustraciones. Como define Elda Cañequi en su libro de juego y vida, "hay una diferencia de contenidos de intensidad y de formas en el juego del niño y del adulto, éste tiene conciencia de él y el juego son cosas distintas, y que el juego es una actividad bajo su dominio que él puede modificar, interrumpir o intensificar según su interés en el momento, el adulto se puede sumergir en el juego sabiendo que es capaz de subir a la superficie y saltar fuera cuando quiere."

Hay una distancia psicológica entre su yo y la actividad lúdica que se realiza, ésta por tanto es externa, al contrario en el niño la separación entre el yo y la actividad lúdica es menos distinta, es menos nítida, no se percibe a sí mismo como distinto del juego que hace, por eso para el niño es difícil parar de jugar, deja los juguetes, cuando le dicen

que es ya hora de bañarse, de atender al llamado de la madre para comer, la hora de acostarse, frecuentemente hay separaciones sufridas del niño de su muñeca, de su carrito, de los animalitos con los que estaba jugando, y que un hasta mañana puede ablandar. Hay sentimientos de que los juguetes se van a quedar solos cuando el niño se acuesta y que una última mirada amiga les hará buena compañía durante la noche.

No es en el comer, en el moverse, en el cantar, en sonreír, en el llorar, o en el aprender, o en el soñar, que se diferencian del niño y el adulto, puesto que en toda la ciudad uno como se mueve, canta, juega, aprende, sueña diferentemente. El jugar no es común, mejor dicho no es típico de todas las edades, por eso, podemos decir que el jugar es para el niño como el trabajar para el adulto. De la misma forma que el niño precisa jugar, un adulto precisa trabajar en ambas actividades, nace de la misma materia prima, o sea los objetos, la naturaleza, las relaciones sociales, con la vida, la manipulan, la transforman, ambas construyen el sueño, la diferencia está en la finalidad entre el juego y el trabajo. El niño juega porque le gusta, insiste en jugar como si eso fuera una exigencia intrínseca y el hombre trabaja porque necesita, porque es condición de sustento material. Es verdad que hay trabajo agradable, tareas placenteras, las personas pueden trabajar con alegría y sentimiento profundo de realización personal, sin embargo, ellas saben que no están jugando pues las reglas de uno y otros son distintas no hay como no reconocer la diferencia entre el movimiento lúdico del niño y la ocupación laborar del trabajados.

"El juego desempeña pues en el niño un papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos. Un hombre hecho procura probarse a sí mismo, y probar a los demás, su propio valor por un resultado real: la obra artística, la ganancia del comerciante, la construcción de una casa, un hijo bien educado; el jubilado que ha perdido el trabajo por el cual afirmaba su lugar en la sociedad humana, su valor social, busca un sustituto de este trabajo en el cultivo de su jardín. El niño, puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra este sustituto en el juego. De ahí la importancia primordial del juego en nuestros niños. Un niño que no quiere jugar, es un

*niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir.*²²

El lenguaje común y corriente traduce al adulto del juego como un negocio de niños y la diferencia que él hace entre las dos actividades, si el adulto quiere que lo tomen en serio dice “esto no es un juego”, cuando exige respeto y atención “no estoy jugando”, “hablo en serio”, mandando hacer una tarea. “deja de jugar”, “a tomar el baño”, “a comer”, “venga a hacer esto”, reprendiendo “piensas que estoy jugando”, “verás”.

Jean Chateau, también nos habla de la ilusión del juego, en el sentido de que desvincula la realidad del mundo creando éste su propio mundo, esta actitud Chateau le llama o la caracteriza mala fe, pues considera que el sujeto se niega a ver lo real, pues si un niño traza un muro que permanecerá en su imaginación hasta el término del juego incluso hasta después del juego, si dicha línea se encuentra intacta al volver a encontrarse en el mismo espacio del juego. Esta mala fe no se encuentra en el adulto aunque si el sentido imaginativo, porque si un ingeniero traza una línea, imaginará un muro pero él seguirá viendo en realidad una raya en su plano y su imaginación lo transportará a un espacio real donde se construirá dicho muro, o sea, no tiene mala fe, esta mala fe que utiliza el niño en el juego tiene la intención de evadir la responsabilidad que implica el mundo real y poder manejar sus deseos a su antojo.

Imaginemos a unos niños que juegan a cocinar, ellos no van a tener la responsabilidad de darle el sazón adecuado a los alimentos que se requiere en la vida real, pero, pueden decir que la comida les salió mala aunque en realidad las galletas que están comiendo están sabrosas. Ellos están actuando en la ilusión del juego, o sea, de mala fe. Otro ejemplo sería el de aquellos niños que aseguran que se quemaron al estar jugando a los bomberos y que en verdad creen sentir un dolor real.

²² Chateau, J. *Por qué juega el niño*. En *Psicología de los juegos*. 1987. Pp. 11-27

Pero estas emociones de la realidad dice Chateau, implican solamente el goce que requiere la actividad lúdica, pero en esencia es un ensayo y una práctica para la vida adulta. para la vida seria, esto no quiere decir que el niño en su juego no adquiera actitudes de seriedad, como cuando el sujeto juega a ser el médico por ejemplo, la actitud que adopta es de mucha seriedad al realizar este trabajo profesional en la vida real. A estas actividades realizadas por el niño en el juego, Chateau las clasifica como pseudo seriedad y pseudo trabajos en relación con la vida real.

Otra característica que este autor señala en el juego es la vanidad infantil que se presenta en el sujeto con el afán de demostrar su ser y hacerse valer ante la atención de los adultos y compañeros, y esto primordialmente lo demuestra con acciones de flagelaciones y autosufrimientos en acciones competitivas o proezas. Por ejemplo, niños que se arrancan costras, que presumen comer mucho chile, que se aguantan ante golpes fuertes, que aguantan más tiempo sin respirar, etc., todo esto para llegar a un goce moral, muy diferente al goce moral del artista o artesano, pues en el niño el goce moral dura lo que dura el juego, mientras que el artista y el artesano podrán alabarse a sí mismos por sus obras en una forma más duradera.

Y es que el niño se siente apocado por el grandor del adulto y tiene una necesidad de perpetuo estímulo por compararse con el adulto y como éste no le ha confiado aún ningún trabajo, utiliza la arbitraria actividad del juego.

Así pues, el juego es una prueba de su personalidad y una afirmación de sí.

Uno de los grandes estudiosos clásicos del juego fue el alemán Karl Gross, este autor maneja la teoría del preejercicio, está interpretada en el sentido de que el juego infantil es una actividad que desarrolla como ejercicios preparatorios para la vida adulta, dichos ejercicios los realiza en la libertad de no completar la actividad simbolizada que ha

tomado del adulto y es precisamente esta libertad lo que le produce el placer y el divertimento características obvias del juego.

Teoría psicoanalítica

Sigmund Freud y Erickson plantean que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo emocional del niño. De acuerdo con ellos, lo lúdico puede tener un efecto catártico, lo que permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. Así posibilita *suspender* la realidad y hacer un intercambio de roles, es decir, pasar de una posición de receptor pasivo de una desagradable experiencia, al manejo simbólico de la misma a través de la actividad lúdica. Afirman también que los juegos compulsivos es otro mecanismo por medio del cual el niño desecha eventos no gratos de su vida social y emocional. Así pues, al realizar el juego el niño poco a poco asimila sus experiencias negativas. Por ejemplo, si en su vida social y emocional se le forma el deseo de volar, transportará esos deseos a juegos que impliquen esta acción, como jugar a los aviones, volar papalotes, etc.

En el ámbito familiar y escolar está embargado de normas disciplinarias y de orden, y los juegos físicos se presentan como una catarsis de dicho orden, o sea que, en el juego el niño busca el placer de una manera inconsciente ante lo que no puede realizar en su vida cotidiana.

*"El juego está relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular de la pulsión del placer, y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad."*²³

²³ Freud, S. *Introducción al psicoanálisis*. 1971.

Psicoanalista como Erickson y Garvey le asignan al juego varios componentes básicos como acto que expresa deseos y fantasías conscientes e inconscientes, como una forma de abstraerse de la realidad y que al mismo tiempo recrean la realidad en base a su imaginación y fantasía. Afirman dichos estudiosos que en bien el juego responde al principio del placer, también representa un modo experimental de acercarse al principio de realidad en los niños.

También advierten a los padres que es muy importante muestren hallar diversión y placer en la interacción con los niños, sobre todo disposición para aceptar los juegos de fantasías, ya que, su actitud es fundamental para facilitar la armonía entre las nacientes estructuras psíquicas, antes de que se establezca la barrera de la represión (la vida disciplinada y ordenada)

Teoría cognoscitiva

Esta teoría la trataremos de una manera más amplia ya que sus fundamentos cognoscitivos han impactado de manera importante en nuestra política educativa actual, concretamente en la educación preescolar.

En su texto *La formación del símbolo en el niño*, Jean Piaget trata esencialmente del nacimiento de esta función (simbólica) a través de la imitación y del juego. La función simbólica -explica- emerge al término del periodo sensoriomotor, aproximadamente entre el año y medio y los dos años, y aunque ello varía de un grupo social a otro, en todo ser humano hace su aparición. Nosotros podemos observarlo en los niños a través del conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto y que supone la construcción y la utilización de significantes diferenciados. De esta forma podemos distinguir -según Piaget- cinco conductas en el menor:

1. La imitación diferida.
2. El juego simbólico.
3. El dibujo.
4. La imagen mental.
5. El lenguaje.

La imitación diferida se refiere a la imitación de un objeto cuando éste se encuentra ausente, el gusto se convierte entonces, dentro de este nuevo contexto, en un significante simbólico. Y como a su vez la imagen es una imitación interiorizada, va a constituir, efectivamente, un nuevo símbolo de la realidad. Es decir, el niño es capaz, entre los 18 y 24 meses de edad, de producir conductas imitativas una vez que el modelo ha desaparecido.

El juego simbólico. El gesto del pequeño se vuelve simbólico justamente con la imitación diferida, y puede verse que el juego se apodera de todas las imitaciones posibles para convertirse en juego simbólico. Este será uno de los testimonios sobre los avances realizados en la formación semiótica (signos lingüísticos) junto con el lenguaje, el cual se mezclará íntimamente con los juegos simbólicos espontáneos del niño. Para que éstos se den, el niño requiere de un medio propio (función semiótica) para poder expresar lo que siente, lo que anhela, etc. sistemas significantes construidos por él y adaptable a sus deseos. Utiliza este tipo de juego como desahogo, culminación de todos sus conflictos, angustias, fobias o necesidades no satisfechas. El juego simbólico hace referencia frecuentemente a conflictos inconscientes, intereses sexuales. En este caso el simbolismo del juego se une necesariamente al sueño, pues sueño y realidad no logran separarse, ambos son realidad para el niño. Esta consciencia a *hacer*

parecer, atribuyendo toda clase de significantes más o menos evidentes a los objetos y haciendo sufrir su acción (hace como que come, inventa situaciones, etc.)

El dibujo. En un principio el dibujo no se da en el niño como forma instintiva sino como juego de ejercicio puesto que él dibuja desordenadamente. A estos dibujos se les considera realista, no es sino hasta los ocho o nueve años cuando el dibujo es esencialmente realista de intención. Esto es, cuando el niño juega a dibujar en la etapa del juego de ejercicio siente placer al producir formas emanadas de su actividad física y en el juego simbólico, el sujeto intenta reproducir imágenes que ha abstraído su mente.

La imagen mental. Son representaciones de lo real, construidas a partir de las percepciones, y constituyen un soporte sobre las que pueden ejercerse las operaciones del pensamiento.

Las imágenes mentales -dice Piaget- son esquemas más estáticos y no poseen la reversibilidad operatoria (no puede cambiar la identidad real de la imagen). A la imagen mental se le considera una prolongación de la percepción y un elemento del pensamiento, en tanto que permite asociar sensaciones e imágenes.

El lenguaje. Se puede pensar que el lenguaje socializa al niño, pero para Piaget el niño de dos a seis años es esencialmente egocéntrico, no puede conservar para sí los pensamientos que se le vienen a la mente, no los reflexiona, todo lo que piensa lo dice como si pensara en voz alta, cuando los niños hablan entre sí se crean *monólogos colectivos* creen que se escuchan y comprenden, pero más que intercambiar pensamientos consiste en excitarse mutuamente con la acción de hablar, es decir, su palabra antes de tener función de socialización del pensamiento, tiene la de acompañar y reforzar la propia acción.

Así, para Piaget, el egocentrismo impide la socialización porque el niño imita en lugar de intercambiar ideas, reproduciendo o prolongando el egocentrismo con respecto al mundo exterior.

Por otra parte, la interiorización (representación del mundo exterior por medio de la memoria) de la palabra y de las acciones en el plano de la representación (símbolo que representa una realidad externa) permite que el niño elabore sus propias creencias acerca de su relación con las cosas, pero evidentemente se forma un mundo finalista, artificialista y animista. Finalmente porque él cree de una manera práctica que todo en la naturaleza está hecho para los hombres y los niños. Artificialista porque cree que todas las cosas han sido construidas por el hombre. Animista porque cree que las cosas tienen vida.

El apogeo del egocentrismo se da en la realización del juego simbólico. Este juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro (asimilación de lo real al yo), debido al egocentrismo, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio; no posee aún un pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas, es por eso que recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad.

Todo esto cambia según Piaget cuando emerge el juego de reglas (de los 4 a los 6 años), los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas). En ese momento el niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje y emerge desde el mundo egocéntrico al mundo de la realidad, es decir, ahora va a tomar en cuenta el punto de vista de los demás.

Vygostky por su parte pondera el significado como objetivo final del sujeto en relación con las acciones que realiza y los objetos que manipula, y dicho significado es

emanado de la realidad y llevado a la actividad lúdica, es decir, la realidad se convierte en una necesidad básica en el sujeto por abstraerlo y configurarlo a sus deseos y dicha realidad está impregnada de reglas que él se ha propuesto escenificarlas. O sea que el niño al jugar, le implica acciones reguladas que lo conllevan a obtener satisfacciones provocadas por las mismas reglas. Por ejemplo, cuando el niño imita al soldado, su acción está motivada por el significado que tiene la regla de marchar disciplinadamente en la realidad bélica.

El autor también establece que el placer no es un fin prioritario en la actividad lúdica, sino que, el objetivo o fin último es determinado en la actitud afectiva del niño respecto al juego. Esto es, la motivación que tiene por interiorizarse en la actividad lúdica es más fuerte que desarrollarse en actividad que siente le corresponden a los adultos y esta actitud está demarcada según Vygotsky, como una necesidad primordial y natural del niño, y es pues, en base a esta necesidad que se propone encontrar los significados de la realidad en relación con sus acciones realizadas en su actividad lúdica, el placer psicobiológico puede encontrarse o no puede encontrarse, lo importante es satisfacer la necesidad por encontrar los significados que le presenta su contexto. Por ejemplo, la escalera que se encuentra en el hogar del niño le implica una necesidad de encontrarle un significado en relación con la utilización que cotidianamente le da el adulto, espontáneamente intenta subir las escaleras e inicialmente la acción es más importante que el significado acción/significado, pues su concentración está más dirigida a coordinar su psicomotricidad, pero, en la medida que el niño vincule sus acciones con lo que ha conocido y aprendido, llegará el momento que pondere más el significado que la acción/significado, en el caso de la escalera, la noción de la altura significará más en el niño que el simple hecho de subirla. Esto se demuestra cuando una de sus primeras palabras que gesticula son la de *abiba, aia, riba*, etc. indicando que quiere ir arriba. Así pues, el subir una escalera se convierte en un conocimiento emanado de una actividad lúdica, es por eso que Vygostky manifiesta que "*el juego no*

*es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.*²¹ O sea, que la actividad lúdica le genera al sujeto en su interacción con el contexto, una adaptación y conocimiento de la vida real.

Hasta aquí podemos resumir que los autores destacan al juego como un fenómeno que está encaminado a aterrizar psicológicamente a la realidad, una realidad que es evadida por parte del sujeto en el afán de imitarlo y manipularlo sin responsabilidades formales que requirita la vida diaria. Esto se justifica por la naturaleza psicogenética que ubica al sujeto en la necesidad de desarrollarse de tal manera, se puede decir que inconscientemente y en base a sus posibilidades físicas, psíquicas y biológicas se desenvuelve en el ámbito que le tocó enfrentar, y la actividad lúdica le ofrece un marco catártico ante la percepción de estar en desventaja con el adulto y ese *complejo psicológico* lo demuestra cuando se inhibe, se apena o se molesta porque ha sido sorprendido por la presencia adulta en momentos de imitación, pues éste siente que su actividad va a hacer calificada y fanfarroneada por el adulto. La presencia y contemplación del adulto está requerida a su propia elección, es decir, cuando el niño considera que sus acciones pueden sorprender al adulto, va y lo busca. Por ejemplo, si un niño logra cachar una pelota, entusiasmado quiere demostrar su proeza.

Coincidimos pues con Vygotsky cuando establece que en el juego el niño intenta situarse por encima del nivel de su comportamiento habitual, porque es una permanente demostración de sus potencialidades, esto nos indica canales hacia el conocimiento y el aprendizaje.

²¹ Vygotsky, L. *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. 1988. Pp. 141-158.

Desde luego que nos estamos refiriendo a las etapas simbólica y de reglas que maneja Piaget, que es en estos estadios cuando el aspecto cognoscitivo evoluciona de una manera más marcada, ya que la mayoría de estudiosos confluyen en la idea de que las primeras actividades lúdicas que realiza el recién nacido son simples movimientos psicomotores y sensoriales que no tienen otro sentido que sentir placer funcional, aunque este tipo de actividad lúdica no desaparece en los estadios posteriores, ya que en la mayor parte de su vida el sujeto no deja de realizar simples ejercicios físicos. Finalmente se considera que el juego le ofrece al sujeto un espacio psicológico donde puede desarrollar sus potencialidades ante las limitantes de la realidad, es decir, hace lo que quiere mientras no lo someta la vida real.

El juguete

El juguete es el objeto o el elemento físico que modela y representa el sentido significativo del que se refiere Vygotsky, pueden ser simples objetos como palos, piedras, telas, cartones, etc. y que la imaginación y fantasía del niño se encargará de darles las formas y significados que él desee, pero es evidente que en la medida que al niño se le presenten juguetes elaborados representando objetos cotidianos de la vida real, éste desarrollará una percepción, una adaptación y un conocimiento más ágil del mundo que lo rodea.

Esta opinión particular del equipo que realiza este trabajo la hacemos en contraposición a Reboredo, pues esta autora sataniza el juguete industrial, lo considera como un elemento mediatizador, que corresponde a las ideología neocoloniales del imperialismo capitalista.

"El juego con juguetes industriales (y es la forma actual más común de jugar) reproduce, lo que requieren las clases dominantes para la movilización de las masas en función de los intereses de la hegemonía. El juguete industrial es un aparato de dominación psicosocial que

desencadena efectos económicos y políticos útiles para las minorías dominantes.

En la comunicación polivalente de sentidos, sentimientos, sensaciones y afectos que establecen los juguetes industriales, el individuo internaliza el mundo y se integra a las redes simbólicas: es aquí donde reúne lo ideológico y lo inconsciente -colectivo e individual- en un discurso que el sujeto pasa a reconocer como propio.

Las aplicaciones sociopolíticas del juego siempre han sido vistas en forma parcial, fragmentaria. Es necesario integrar esta actividad organizada y dirigida -organizadora y directora de estructura mentales- al discurso ideológico. El juego es un recurso de la dominación.²⁵

Estamos de acuerdo que hoy en día los fabricantes de juguetes están al margen de una política de estado interesada a que se elaboren juguetes que impliquen el desarrollo 'ideal' de las sociedades, pero, también creemos que ningún gobierno condiciona a los fabricantes a elaborar juguetes con ciertas características que representen la ideología de estado, la único que ordena el estado es el que los juguetes tengan ciertos requisitos en su integridad física más que en lo psicológico y emocional, se desprende pues que la industria del juguete está regida por la actividad del libre mercado y preocupados por ofrecer productos que demanda la modernidad social, es decir, las sociedades de hoy no se comportan de la misma manera que hace 50 años, y como en todo, también esto se refleja en la demanda del juguete, por ejemplo, en el juego con la muñeca, la imitación más frecuente de los niños era el sentido maternal porque era el rol más evidente que percibía en la mujer, pero ahora el rol de la mujer ha cambiado drásticamente y se presenta como más dinámica, activa y trabajadora en el ámbito extrahogar, y así pues se destacan las muñecas más solicitadas por las niñas de casi todo el mundo, la famosa Barby. Ya no es común ver a los niños jugar a los indios y vaqueros, ahora demandan juguetes con características galácticas para luchar contra extraterrestres, y esto se debe a que las imágenes mentales referidas por Piaget se

²⁵ Reboredo, A. *El juego, el jugar es un acto político. El juguete industrial. Recurso de dominación*, 1983, P. 263

presentan de una manera abundante gracias al elemento tecnológico más influyente de nuestra época que es la televisión, ésta presenta de manera expedita la evolución social, por ejemplo, la ilustración que dio origen a la revolución francesa tardó casi un siglo para que impactara en América, después la revolución comunista tardó menos en influir en gran parte del mundo gracias a comunicaciones más ágiles como el telégrafo y el teléfono, pero ahora con la televisión ha provocado que rápidamente los países adopten formas de vida similares de otros países por lejanos que estén, el ejemplo más evidente es el del neoliberalismo ideológico económico adoptado inicialmente por Margaret Tacher y seguido por gran parte del mundo, México incluido, y al parecer esta política no está dando resultado y en el momento que algún país encuentre la fórmula para reestructurar dicha política, ahí estará la televisión como operador y difusor de otra forma de vivir.

Se reflexiona sobre esto porque estas vertiginosos cambios de estructuras sociales implican nuevos modelos a imitar en el juego del niño. Hace poco a un niño le preguntamos que ¿a qué estaba jugando? y nos contestó que al PRD mientras tachaba pedazos de papel. Evidentemente estaba influido por la efervescencia política electoral que veía en la televisión.

Así pues, consideramos que el juego industrial está ofertado en base a los modos que presenta la sociedad y en la medida que surgen otros modos, dichos juguetes se convierten en tradicionales, por ejemplo, los soldaditos, el juego de té, etc. ahora quieren microondas y teléfonos celulares.

No negamos que los juegos tradicionales y artesanales sigan en la preferencia de los niños, pero también los juegos industriales modernos están en las prioridades de los niños y consideramos que éstos no inhiben la creatividad del niño, pues ésta es una necesidad funcional que Vygotsky destaca en el niño al realizar su actividad lúdica.

esto es, por muy perfecta que sea la semejanza del juguete con el objeto real, el niño le encontrará nuevos significados al objeto, o sea que, su conocimiento será más rico. Por ejemplo, un niño que juega con un carrito de madera que le permite implementar rodarlo, percibirá la función de movimiento característico del carro, pero si se pone a jugar con un carrito que se le abren las puertas y el cofre, asimilará nuevos funcionamientos y características del objeto y desde luego que creará más formas imaginarias en su juego.

Intentamos explicar que los juguetes industriales insertan más ágilmente al niño al mundo real que quiere conocer y participar en él.

Refiriéndonos a Reboredo, no es posible que las clases dominantes a la que ella se refiere, tengan el propósito de mediatizar también a sus poblaciones infantiles, pues éstas son las primeras que interactúan con dichos juguetes. Simplemente el mercado de esta industria es mundial, y si los países subdesarrollados no los hacen es porque no tienen la posibilidad y si la tuvieran, la tendencia sería la misma.

Además, hacemos la reflexión sobre ¿cuáles niños tienen mejor conocimiento de su contexto, el que interactúa con juguetes industriales o el que tiene que inventar su juguete?

Un niño que clava dos palos cruzados imaginará el vuelo y aterrizaje del avión, pero otro niño que tenga un avión a escala imaginará lo mismo pero además interactuará con más significantes.

Las características del primero es más común en sociedades de bajos recursos, y el segundo en sociedades de mejor nivel.

De aquí se desprende el valor de la ludoteca, facilitar al niño el acceso a juguetes que representen todo tipo de modelo contextual.

En síntesis, jugando los niños recrean el mundo, rehacen los hechos, no para cambiarlos simplemente para contestarlos y para adecuarlos a la capacidad de asimilación, a los filtros de comprensión y hay dos filtros, el cognoscitivo y el afectivo. El juguete y el juego facilitan el tránsito del cognitivo al afectivo.

Implicaciones políticas y sociales del derecho del niño a jugar

el juego nace como parte del proceso de construcción, de la ciudadanía, no es una mera diversión, una actividad de pasatiempo, una simple distracción, ni una ocupación para que los niños no perturben a los adultos, no es una actividad individual dependiente, el jugar es la esencia del proceso de construcción social de la personalidad del niño. Porque el hombre es un ser político desde el nacimiento, comienza a elaborar los instrumentos que necesite para vivir en la sociedad, o sea en la polis, de ahí político, porque vive en sociedad, porque vive en la ciudad y lo de las características de la persona que ejerce la ciudadanía, es la autonomía, autónomo de pensamiento y autónomo moral, y como piensan los niños de la heteronomía a la autonomía en el juego con la regularidad y la modificabilidad de los acontecimientos, pasan a comprender la importancia y la necesidad de las reglas, ellos mismos definen reglas para el juego, las modifican, exigen sean cumplidas para que el juego sea posible, elaboran interiormente la comprensión de que las reglas a la ley que nosotros los adultos tenemos es una construcción colectiva y no de una autoridad discrecional para el buen funcionamiento de una ley social para lograr un propósito común. Los niños llevan la aceptación de la regla como una cosa necesaria y mantienen la conciencia de que las reglas son hechas o aceptadas por las personas integradas en una determinada actividad y que pueden ellos modificar cuando hubiera necesidad.

“En el mundo del niño, que aún no ha alcanzado el nivel de conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños, por tanto, el juego es una forma de vida «normal», una forma inconsciente de preparación para la vida. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo: el contenido del juego y la función que cumple en su vida varían sensiblemente según el grado en que pueden realmente ser libres y según la medida y modo en que consiguen realizar sus propias capacidades en la vida son relativamente amplias, cuando el trabajo y las relaciones sociales están relativamente poco alienadas, el juego conserva en su totalidad la libertad subjetiva de la satisfacción de la fantasía. En este caso no es una preparación para la vida, sino el ejercicio sin responsabilidad de las capacidades adquiridas y de las habilidades desarrolladas en la vida.”²⁶

Sacados de la etapa del proceso de formación de ciudadanos conscientes, de críticos capaces de influir en los ruidos de la ciudad, los niños privados de jugar tienen menos oportunidades de llegar a esa comprensión, desde temprano son guiados por normas, por reglas hechas por los adultos a los cuales deben acomodarse, someterse, so pena de castigo o represión, pueden llegar a ser más autoritario si lo único que han aprendido es encarar a la ley, con un dictamen incuestionable y notable. Y este status es consecuencia de no haber vivido una experiencia de poder sobre reglas y leyes, una experiencia que les podría haber enseñado formas de influir y participar de cambios, de actos, de dar nuevas fisonomías a los acontecimientos y a las reglas.

La disminución de los espacios de juego en las casas, en los departamentos, en las ciudades, la disminución del tiempo de jugar, por la anticipación de los deberes escolares, tendrán probablemente repercusión sobre la construcción de la autonomía, sobre el aprendizaje de las relaciones sociales normalmente construidas en situación de juego. El juego seguramente ejerce un rol decisivo del sentido de las normas y de las reglas y por eso es políticamente importante.

²⁶ Heller, A. *Juego*. En *Sociología de la vida cotidiana*, 1977.

El juego debe ser afirmado como derecho y hay dos campos en donde el juego y el juguete entran como derecho, en las leyes y las normas, en los derechos de las personas y los derechos del consumidor.

En relación al primero, tenemos la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los niños que afirma en el artículo 31 *“Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación cultural y artística.”*

Por lo menos los países que han ratificado la convención de los derechos del niño, tienen la obligación de cumplir este principio.

En el ámbito de los países hay muchas leyes relativa al derecho del niño a jugar y a la obligación con prioridad absoluta del estado, de la sociedad y la familia, de garantizar la realización de este derecho junto con nosotros.

Tenemos otra además de la constitución, el status del niño, que es muy claro el derecho del niño a jugar y la obligación del Estado, y el segundo ámbito en donde el derecho al juego y el juguete puede aparecer en el ámbito jurídico, es en la ley que habla del derecho al consumidor que es regla por ley en algunos países a estas leyes que establecen exigencias aplicables al juguete.

- a) Prohibición de propaganda engañosa que induzca a comprar un juguete que no corresponda a lo anunciado.
- b) Exigencia de informar la edad apropiada del uso del juguete.

- c) Correspondencia entre el dibujo y la caja que lo contiene y el objeto contenido.
- d) Advertencia en el empaque y el juguete mismo.
- e) Informar sobre su uso y posibles peligros que le implique al usuario.

Así pues, la justicia entra en cuestión al presentarse accidentes en la manipulación de juguetes.

El derecho a jugar, equivale al derecho de la infancia, es una edad de juego, el *homo-ludus* es más evidente en la infancia es la ludacidad, no se puede concebir la infancia sin el juego, impedir jugar equivale a robarle la infancia al niño, anticipar la vida adulta, el trabajo precoz a millones de niños, sean forzados por necesidad económica de la familia o por la actitud explotadora de los patrones, está arrancada la infancia al niño, y les plantan en su lugar la cara de adulto antes de tiempo, el trabajo en situación de casi esclavitud que viste de negro el rostro de niños carboneros, que cortan dedos o manos de niños en la cosecha de ágave, niños pastores que se les quita a todos ellos el tiempo de jugar, las condiciones de ir a la escuela, de estudiar, la economía que ellos producen a su familia y a su país.

Es contra sí mismo, ello es artífice de la perpetuación de las condiciones de sometimiento y de bajos ingresos durante toda la vida.

El derecho del niño a jugar implica el deber del estado, prohibir el trabajo infantil y cuidar que no se someta al trabajo inadecuado para su edad.

Las políticas que más se manifiestan en las actuales sociedades sobre todo en los países occidentales, con excepción de algunas normas locales sobre espacios de recreo en

conjuntos habitacionales o edificios residenciales, el resto está integrado al libre comercio, al interés de la iniciativa privada, empresas privadas, Disney World o Disneylandia, en México Reino Aventura, el Museo del Papalote, etc., no son una política de recreación, sino un negocio comercial al cual tienen acceso un número bien limitado de niños, aquellos cuyos padres pueden pagar su costo, una cuestión que debe ser puesta antes de la formulación de una política democrática de promoción, entretenimiento y acceso para todos los niños al juego y al juguete.

Algunos requisitos de una política para el entretenimiento infantil podría ser:

1. Una política pública para el entretenimiento, debe ser democráticamente demarcada en su formulación deben participar los niños, también los padres, las comunidades, las organizaciones no gubernamentales interesadas en el asunto, los partidos, las instituciones del gobierno.
2. Esta política no puede ser conjunto de acciones independientes desarticuladas de otras del área social, sino debe incluirse los objetivos del nivel de elevación de vida cultural de la población. Es en ese contexto que el niño podrá beneficiarse más ampliamente.
3. La política para el entretenimiento y en él está incluido el derecho del juego, debe ser un instrumento de igualación de las oportunidades de acceso al juguete y al juego, para oponerse a la discriminación, tiene que priorizar las áreas en donde las carencias de la población son mayores.
4. El entretenimiento debe ser parte de una política para la infancia, ubicándose por lo tanto en los objetivos de desarrollo integrado del niño.

5. El planteamiento público del niño debe buscar la complementación armoniosa en las distintas actividades de juego y diversiones al aire libre, actividades culturales y artísticas.

Para la estructura de estos espacios lúdicos deben tomar participación protagónica profesores y universitarios y organizaciones que luchan en pro de la causa de los niños, pero que hagan un estudio sobre la situación nacional del derecho a jugar.

Concientizar a los políticos para que se comprometan con el derecho del niño a jugar.

Interesar a los medios de comunicación social como la televisión, la radio, los periódicos en el asunto. Por ejemplo, promoviendo premios para el mejor reportaje sobre el derecho de jugar.

Asociar organizaciones nacionales e internacionales que tienen objetivos dirigidos hacia el derecho del niño a jugar. Por ejemplo, existe la federación latinoamericana de ludáticas.

Así pues, uno de los derechos fundamentales del niño es su derecho a jugar.

La actividad lúdica infantil es esencial y decisiva para su desarrollo. Es a través del juego que el niño se integra y entiende el mundo que le rodea, lo ayuda en su socialización y lo impulsa a ser copartícipe de las acciones que le convierten en miembro activo de la sociedad en que vive.

Sin embargo, las condiciones políticas, sociales y económicas en el mundo de hoy, han desencadenado la pobreza en la mayoría de los países y en muchos casos la guerra, lo que ha propiciado que una actividad fundamental para los niños como es el juego, no tenga los escenarios adecuados para desarrollarse, ni el apoyo de los juguetes

necesarios para hacerlo. Es por eso que nosotros nos hemos interesado por este problema.

Como educadores que somos nos damos cuenta de la importancia que tiene el juego en el niño y así darnos cuenta como mediante éste, el niño hecha a volar su imaginación, creatividad, el poder integrarse socialmente así como también poder expresar sus ideas, experiencias a través de un lenguaje que poco a poco se irá desarrollando, sin olvidar la madurez motora, autonomía, etc., los cuales serán la base fundamental para su formación integral.

Pero qué pasa cuando el alumno regresa a su casa tal vez no tendrá ningún juguete que puede manipular, o quizás de tantos que tiene no sabe que hacer con ellos, y qué pasa cuando los niños que viven en la calle, por qué privarlos de su infancia, para ellos el juego ha pasado de noche su situación es diferente, quizás jueguen a *ser adultos*, a ganarse el sustento de cada día poniendo en riesgo su vida, su integridad física y moral y más sin embargo, apenas son unos niños. La situación está palpable en nuestros días, por eso hemos planteado esta problemática y así dar a conocer esta opción que creemos será un granito de arena que contribuirá para que el infante pueda realizar ese derecho tan primordial como lo es el derecho a jugar y así encuentre un lugar específico donde se le den posibilidades para hacerlo.

En México en los años 70's se establece la primera ludoteca, en la plaza de Santo Domingo al servicio de los niños de la calle.

UNESCO por su parte, sistematiza estas experiencias y en 1960 establece que una ludoteca educativa es la canalización del juego y el juguete en forma selectiva por lo que se convierte en una alternativa de difusión de los mismos. Desde su origen las ludotecas están dirigidas a la población infantil, a los educadores y padres de familia,

ya que se considera que en el juego infantil existen una multitud de vivencias de carácter cognitivo, psicomotriz y afectivo.

Los responsables de las ludotecas infantiles, deben poner mucha atención a este tipo de educación por y para el progreso colectivo, precisamos todos urgentemente debido a nuestro individualismo y supervaloración de la propiedad privada, y que nuestros niños no reciben ni en todas las familias, ni en todas las escuelas.

Nuestra sociedad adulta, poco acostumbrada a respetar lo que es de todos, lo que es público (por ejemplo, el estado en que se encuentran las calles llenas de basura, como rayamos las paredes, etc.) difícilmente podrá enseñar a respetarlo a los niños si no se le propone de una manera especial. A partir del juego y del juguete los niños pueden apreciar el respeto y habituarse a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia.

También puede reanimar el juego en el interior de las familias. A través de los juguetes prestados que invitan a un juego en familia pueden aumentar y mejorarse las relaciones entre generaciones, principalmente padres e hijos, iniciándose así un canal de comunicación rico y participación del que se benefician niños y adultos, además puede convertirse en un centro de barrio en el cual grandes y pequeños se encuentren a gusto, donde los niños hagan sus nuevos amigos y los padres puedan relacionarse con otros padres, educadores y profesionales del juguete, en un ambiente no profesional, relajado y tranquilo.

Los objetivos principales de una ludoteca es propiciar el desarrollo de estructuras mentales. La práctica de educación psicomotriz, incrementar y perfeccionar la expresión oral, corporal, icónica y musical, así como actitudes de búsqueda, creatividad, respeto, convivencia y organización, entre otros.

Tanto el juego como el juguete, han sido para cada uno de nosotros, medios por los cuales hemos explotado una serie de experiencias en diferentes casos y con distintos fines, no sólo en la etapa infantil sino aún en nuestra vida cotidiana, ya que el juego y el juguete son grandes mecanismos naturales de transmisión cultura a nivel familiar y comunitaria.

"En situaciones educativas el jugar no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que además permite adquirir conocimientos respecto a los educandos, sus intereses y necesidades, ya que a través del juego se rescatan elementos para identificar el grado de desarrollo de los niños, el punto de partida para propiciar la iniciación de un nuevo aprendizaje o bien la consolidación de éste."²⁷

A pesar que las ludotecas tienen muchas décadas funcionando todavía en nuestro medio no se tiene conocimiento de ellas como pudimos darnos cuenta, el simple hecho de pronunciar la palabra crea interrogantes y es que hay tan pocas a nivel latinoamericano no digamos en nuestro país, siendo un espacio tan importante en beneficio de los niños, sería justo que promovieran más y así poder interactuar con juguetes que a lo mejor no sean accesibles al bolsillo de algunos padres, o tal vez seamos tan creativos que podamos inventar nuestros propios juegos sin dejar a un lado la importancia de que los padres de familia asistan con sus hijos a esta convivencia y así poder estrechar aún más los lazos afectivos con sus hijos.

La ludoteca tiene un importante papel formativo, hasta para aquellos niños que tienen los juguetes que deseen, ya que les permite encontrar compañeros. Jugando en grupo aprenden a respetar, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y aprender a comprender a otros.

²⁷ CONALTE. *Ludoteca*. Publicación, 1995.

Pero además, la ludoteca les ofrece también la posibilidad de elegir el juguete que pueden respetar para que después los otros niños puedan encontrarlo y utilizarlo en buen estado.

A través de los juguetes de la ludoteca pueden tomar interés en cuidar sus propios juguetes, les ofrece la oportunidad de aprender a separarse de ellos en la fecha prevista, de adquirir noción de tiempo y puntualidad, sobre todo si sufren el retraso en el momento en que el juguete que ellos esperan tarda en llegar.

Los padres deben colaborar haciéndolos responsables, recordándoles sus obligaciones, pero no cumpliéndolas en su lugar.

En este sentido vemos la tarea de la ludoteca al iniciar a los niños pequeños a través precisamente de los juguetes en el sistema en uso, disfrute y respeto a los objetos y en el cumplimiento de normas para la conservación de bienes comunitarios. Es un aprendizaje de responsabilidad para compartir el bien común y del respeto hacia los demás a partir del bien compartido.

En la ludoteca se juega por el placer de jugar para algunos niños confrontando desde el nacimiento a las puras necesidades de la vida, la ludoteca es uno de los únicos lugares donde puede dedicarse a una actividad gratuita, hay que resistir por lo tanto a la tentación de atribuir a la ludoteca un rol que no es el suyo o sea de una escuela o de un jardín de niños, cada infante que viene a este lugar debe poder jugar libremente al juego que le conviene bajo la vigilancia de los adultos responsables pues al jugar libremente el niño desarrolla su inteligencia y sensibilidad, aprende, memoriza, se cultiva todo esto naturalmente sin obligación ni represión exterior.

Para lograr su misión una ludoteca debe ser acogedora y funcional, por eso con frecuencia se opta por dividirla en espacios lúdicos diferentes adaptados al tipo de

juego que ahí se encuentra. de esta manera los juegos de reglas estarán separados de los juegos de ejercicios por ejemplo. Algunas ludotecas han previsto también un espacio aislado donde los niños que lo desean pueden retirarse temporalmente, para presentar este marco cálido y cómplice es importante limitar el acceso a la ludoteca tratando de responder a las necesidades de muchos niños ya que se corre el peligro de crear confusión a todos al recibir más de 20 niños a la vez.

En comunidades más pequeñas no siempre se puede implantar una ludoteca en forma permanente, crearlas de una forma rodante o en minibus son entonces soluciones alternativas que pueden brindarle servicios equivalentes a los niños de estas regiones.

Cuando las reglas y funcionamiento son simples de aplicar facilitan la organización de actividades y favorecen el desarrollo del niño, así al obligar a los niños a identificarse mediante una ficha u otro medio el juego tomado prestado que utilizan en la misma ludoteca o que se llevan a su casa se pueden controlar las idas y venidas de los juegos así como el estado en que se encuentran, de esta manera de funcionar se hace responsable también al niño le enseña a respetar las decisiones y a asumir consecuencias de las mismas.

Se pueden encontrar juegos simbólicos, para armar, de reglas, de esta manera el niño tiene la seguridad de encontrar ahí juegos que favorecen los aspectos esenciales de su desarrollo.

Los juegos y juguetes deben ser seguros y bastante sólidos para que no se rompan al menor golpe, también es conveniente cuando se pueda fabricar una parte de ellos, y reparar los que se rompen. Así permitirán dar nueva vida a los juguetes con los que los niños están encariñados. Estas actividades de reparación y fabricación tienen el mérito de aprovechar a los adultos de la comunidad a este respecto uno de los beneficios más elocuentes de la ludoteca es justamente el acercamiento que favorece dentro de la

comunidad que está instalada, una ludoteca implantada en un sector carenciado debe ser un proyecto comunitario, su implantación es exitosa en la medida que el medio la desea y participa en su instalación. Otra de las cosas hermosas es restituir el espíritu de fiesta, quien visita una ludoteca constituye casi siempre para el niño un momento privilegiado en algunos medios con muchas carencias a pesar de la pobreza o la miseria los padres guardan con cuidado una bonita ropa que el niño usará para visitar la ludoteca que consideran con razón algo fuera de lo común a todos los que participan en la vida de la ludoteca les maravilla este espíritu de fiesta a la vez espontáneo y contagioso. La ludoteca no tiene la función de resolver todos los problemas de la infancia en ámbitos desfavorables: pobreza, desnutrición, malos tratos y aunque lo hiciera sería incapaz de lograrlo simplemente al dar la ocasión de jugar al niño que de otra manera se quedaría en la calle, ésta le brindará un lugar apropiado para un desarrollo pleno, les da de esta manera uno de los regalos más hermosos que se les pueda ofrecer una ocasión inesperada de vivir su infancia.

Es evidente que en nuestros pueblos y ciudades necesitan centros de animación cultural y que en las ciudades la unidad funcional sociológicamente más válida es el barrio. La falta de centros recreativos es más reclamada en los barrios periféricos de las grandes urbes, convertidas en ciudades dormitorio, sin una vida propia y desgajados de las realidades culturales que les rodean. En este aspecto la ludoteca puede convertirse en centros de animación, recreación, etc., tanto infantil, juvenil y familiar con un amplio campo de posibilidades formativas, donde el sentido de responsabilidad y respeto hacia nuestras cosas y semejantes debe de resurgir para crear una nación más sólida ante situaciones que se presenten.

El juego y el juguete en la escuela

Es evidente que la escuela representa lo ideológico que la sociedad quiere transmitir a sus generaciones infantiles, el estado político presenta a dicha sociedad las formas de aplicar sus intereses educativos para plasmarlos en planes y programas que serán interpretados por la docencia y desarrollar sus métodos y técnicas que permitan al alumno asimilar los contenidos que la institución educativa se ha propuesto desarrollar en ellos.

Hoy por hoy los planes y programas de la política educativa mexicana le sugieren al docente que pondere el aspecto lúdico como técnica de aprendizaje, pues el juego motiva. Por eso proporciona un clima especial para el aprendizaje. Smith (1982) sostiene que el aspecto motivacional del juego tiene y seguirá teniendo un valor educativo.

El juego dentro de la escuela motiva, por fuerza, un aprendizaje distinto y está caracterizado por una fragmentación mayor. Es decir, el tiempo escolar no le permite al docente dejar que el alumno libremente elija cuando terminar el juego pues se considerará una anarquía escolar, esto no sucede en el ámbito doméstico y familiar, pues ahí los tiempos están más a disposición del sujeto, pero este fenómeno cuando mucho implicará una frustración sin consecuencias permanentes (el juego en la escuela).

En el nivel preescolar, la actitud lúdica está programada de una manera más acentuada, ya que las áreas de trabajo le presentan al niño un abanico de posibilidades para que espontáneamente genere en él la motivación de recrear su cotidianidad en base a las imágenes mentales que refiere Piaget.

En la primaria el juego se desarrolla de una manera más ordenada y dirigida tomando como base el juego de deducción que son manejados por Decroly y el juego-trabajo de Freinet, o sea que, lógicamente el desarrollo de las actividades generales del niño de primaria presentan un nivel de maduración más alto por lo que sus funciones mentales presentan un grado elevado en relación con las asimilaciones y significados que redescubre en su entorno y las características espaciales del aula escolar se presta más para desarrollar las actividades lúdicas manejadas por Decroly y que señalamos arriba. En cuanto a Freinet, podemos decir que todo docente realiza juegos dirigidos a que se produzca un conocimiento curricular, sino siempre casi siempre.

Los juegos más comunes sugeridos por el programa de educación primaria son de dramatización, construcción y competición. Y los juguetes que ofrece son ficheros que básicamente contienen juegos tradicionales de mesa como la oca, serpientes y escaleras, memoramas, crucigramas, etc. adaptados éstos a los significantes que el contenido curricular requiere, incluso, en infinidad de ejercicios que vienen en los libros de texto del alumno se encuentran este tipo de juegos.

El juego de ejercicios corpóreos se ve limitado por la naturaleza perimetral del aula escolar, pero esto no es indicativo para que se inhiba la actividad lúdica como técnica didáctica, pues es palpable que la asimilación y adaptación de significantes y significados se dé mejor en el ámbito lúdico.

Como decíamos antes, en la educación preescolar se presentan características de la ludoteca, y dichas características pueden adaptarse en el aula escolar del nivel primario escogiendo un rincón del salón, poner anaqueles para acomodar juguetes, estos juguetes pueden ser de los mismos alumnos donde los podría compartir con sus demás compañeros, dichos juguetes se manipularán a la hora de recreo, al término del día. El dueño del juguete podrá llevárselo, además, con organización del docente se

construirán algunos y se conseguirán otros para que estén permanentemente en la ludoteca del salón. Todo esto fundamentado a que en nuestra experiencia, la mayoría de nuestros alumnos les gusta traer sus juguetes a la escuela para utilizarlos y compartirlos principalmente en la hora de recreo. Y así pues, de una manera organizada podrán realizar ese interés que muestran y tendrán la oportunidad de enriquecer la actividad lúdica que les ofrece el recreo, incrementándose los juegos con juguetes a los juegos físicos que realizan en las canchas escolares, o sea, tendrán una ludoteca limitada únicamente por los tiempo escolares.

Capítulo III Metodología

La metodología de este trabajo la organizamos por etapas, en las cuales se describe ampliamente la manera en que nos motivamos para realizar esta investigación documental y los tropiezos por lo que fuimos pasando; clasificándolo en las siguientes etapas:

- 1ª etapa. Revisión de material bibliográfico.
- 2ª etapa: Viaje a México. Investigación de fuentes vivas.
- 3ª etapa: Entrevistas.
- 4ª etapa: Comunicación vía internet.
- 5ª etapa: Análisis de la información.

La elección de este tema surgió al comentar dentro del equipo que el niño tiene *derecho a jugar* y empezamos a enumerar los centros recreativos gratuitos con los que contamos en nuestro municipio y que a cualquiera de ellos podemos asistir en el momento que nos lo permitan nuestras ocupaciones.

Continuando con la charla nos preguntamos que hacen en el estado de México cuando hay altos índices de contaminación, ya que en ocasiones ni siquiera les es permitido salir a la calle, incluso, ni jugar en parques públicos, ni patios de casas, y no únicamente por este motivo, sino también por el alto grado de robos de infantes, así

como la inseguridad pública ya que cada vez existen menos áreas verdes, porque día con día es mayor la población existente.

En la capital de la República Mexicana se cuentan con diferentes parques recreativos como son: Bosque de Chapultepec, Museo el Papalote, Reino Aventura, Divertido, etc. que sin duda ofrecen diferentes tipos de diversión, siendo la diferencia fundamental de estos espacios con una ludoteca es que, se caracteriza específicamente por ofrecer al usuario una variedad de juguetes donde él podrá utilizarlos y jugar de una manera espontánea y de acuerdo a sus deseos sin la intención o el propósito de conducirlo a un aprendizaje formal.

Reflexionando sobre este tema se percata que en Nayarit, especialmente en Tepic no existe ninguna ludoteca, que incluso dentro del nivel educativo se desconoce qué es y cómo funciona, por lo que creemos importante enfocarnos a este tema.

1ª etapa: Revisión de material bibliográfico

Por las razones ya descritas anteriormente se decidió que el tema de nuestra investigación documental fuera el de **ludotecas**. Para iniciar nuestro trabajo nos remitimos a revisar la antología *El juego* del plan 94 de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), en la lectura: *La ludoteca activa: una forma de juego en serio*, nos maneja todo lo que puede brindar este tipo de lugares a los niños y a los padres, porque se maneja el vínculo entre padre e hijo en el momento de participar, así como la oportunidad que se les brinda a los infantes de escasos recursos económicos donde pueden manipular materiales y objetos que tal vez en su casa no lo pueda hacer. también maneja algunas ventajas y características que ofrecen las ludotecas, las cuales, los docentes pudieron relacionar en el aspecto educativo como por ejemplo en preescolar con las áreas de trabajo.

Esto nos sirvió para motivarnos aún más en el tema. En dicha lectura maneja el domicilio de una ludoteca en la Ciudad de México, por lo que parte del equipo se dirigió a dicha ciudad para visitarla y reunir el material suficiente para iniciar nuestro trabajo.

2ª etapa: Viaje a la Ciudad de México; investigación de fuentes vivas

Al llegar a la Ciudad de México y ubicar el domicilio de la ludoteca *La casa del escuincle*, grande fue nuestra sorpresa que ya no existía y algunos vecinos nos comentaban que parecía ser que la habían trasladado a la ciudad de Cuernavaca, Morelos, por lo que ir a dicha ciudad nos parecía un poco aventurado ya que nadie aseguraba que aún existiera.

Nos propusimos visitar la Organización Mundial de Educación Preescolar México (OMEP) en dicha ciudad, a donde nos trasladamos ese mismo día por la tarde. Una vez encontrándonos ahí, nos dirigimos al departamento de información y explicamos el motivo de nuestra visita, la señorita que nos atendió nos comentó que la persona indicada no se encontraba en ese momento ya que no trabajaba ahí por las tardes porque precisamente en ese horario se encontraba en la ludoteca. Al escuchar esta palabra inmediatamente nuestras expresiones fueron de ánimo y preguntamos si se podía quedar establecida una cita para el día siguiente, la cual quedó confirmada.

Un día después y a la hora indicada fuimos recibidos por parte de la Profra. Verónica del Real, vicepresidente de la OMEP México.

Después de presentarnos y agradecerle el darnos su tiempo, le expusimos el motivo de nuestra visita a esa ciudad. Y lo que había sucedido un día antes, después de escucharnos muy atentamente nos platicó su experiencia referente al tema y como fue

que ella y su equipo de colaboradores consiguieron se implantar la ludoteca en Naucalpan, Estado de México.

Se eligió una colonia de Naucalpan por ser de bajos recursos económicos, el terreno y la edificación corrió a cargo del municipio y el mobiliario por diferentes instituciones municipales y particulares. Para la compra de los juguetes el consorcio Canadá, les otorgó \$10,000 dólares los cuales tenían que justificarse únicamente con notas de juguetes y que hacía tiempo estaba funcionando la mencionada ludoteca.

Ella nos ofreció una visita por la tarde para conocer el ambiente y funcionamiento, lo cual agradecemos y nos pusimos de acuerdo en el horario, también nos brindó un material escrito en el cual maneja los antecedentes de las ludotecas, de cómo se formaron, por qué, etc., así como también audiocassettes de algunas conferencias sobre este tema y un videocassette donde se relata el funcionamiento de dicho lugar, costeamos este material con mucho gusto, ya que lo consideramos muy valioso para nuestro trabajo.

Por la tarde nos dirigimos a la colonia Las Huertas y tuvimos la oportunidad de observar el funcionamiento de esta ludoteca, desde le momento en que llegaban los niños con sus madres, cómo escogían los juguetes y el lugar para jugar, la relación entre padres e hijo, como la función que hace el ludotecario en el lugar, estuvimos toda la tarde tomando notas de cada uno de los detalles, haciendo cuestionamientos a las dudas que surgían.

Al agradecerle las atenciones a la Profra. Verónica, nos comentó que parecía que en la Normal de Especializaciones se encontraba otra ludoteca.

Nos propusimos visitar dicha escuela en la cual nos atendió la Profra. María Hernández.

Una vez hechas las presentaciones se le comentó el motivo de nuestra visita, ella dijo que efectivamente contaban con una ludoteca, la cual tenía como finalidad que los alumnos observaran cómo se desenvuelven los niños ahí, ya que se encuentra ubicada en cámara de Gessell, al entrar se estuvo observando como se ubican los alumnos para tomar sus anotaciones, así como el lugar donde los niños juegan y toman los juguetes que ahí tienen. Se nos permitió tomar fotografías y anotaciones sobre cómo funcionaba dicho lugar.

Aprovechamos nuestra estancia en esa ciudad para recorrer diferentes librerías, pero en ninguna encontramos algún tomo referente al tema. Se regresó a la ciudad de Tepic y al reunirse todo el equipo se analizó el material obtenido, se estuvo seleccionando, interpretando dando puntos de vista sobre la información desde las fuentes vivas, documentos, observaciones y anotaciones hechas, videocassettes, audiocassettes de las conferencias de ponentes muy preparados y sabedores del tema, ya que cada quien expuso las experiencias que han tenido en el país que representaban como: Brasil, España, Colombia, Canadá, Francia y México, pudiendo rescatar datos e información importante para nuestro trabajo.

Aún así, las dudas que surgían las resolvimos con el gran apoyo y ayuda de OMEP México, en donde por teléfono nos seguíamos comunicando.

3ª Etapa: Entrevistas

Nos enteramos que aquí en Tepic el Profr. Blas Zamudio Vidal quien es el secretario general de Consejo Estatal Técnico de la Educación en Nayarit, estaba interesado en poner una ludoteca en las instalaciones de los SEPEN.

Al dialogar con él, nos dimos cuenta que no tiene una base teórica sobre las ludotecas, que sólo lo hace para tratar de que los hijos de los trabajadores al salir de las escuelas

no interrumpan el funcionamiento de los distintos departamentos en los SEPEN -ya que se concentran en las áreas de trabajo de sus mamás-, y a la vez tengan un entretenimiento educativo. El al ver nuestro interés nos relacionó con la Profa. Ramona Arcelia Ramírez Rivera quien es la encargada de un programa de atención preventiva y compensatoria en las zonas de Compostela, Tecuala y Peñita de Jaltemba, pero obtuvimos los mismos resultados, siendo ella quien nos pidió le mostráramos el material con que contábamos; a continuación la entrevista realizada a dicha maestra.

P: Nos enteramos de que quiere instalar una ludotecas ¿nos podría dar alguna información?

R: Sí, es nuestro propósito, ya tenemos unos lugares que en base a los estudios son idóneos, teniéndolos distribuidos en los municipios de Compostela, La Peñita de Jaltemba y Tecuala.

P: ¿En qué se basaron para elegir dichos lugares?

R: En las riquezas naturales que proporciona el medio, así como el clima variable que tienen. Nuestra intención es instalarlas en escuelas primarias, en donde ya algunos directores mostraron su interés.

P: ¿Tienen ya lugares?

R: Tenemos programados traer a personal de México, para que den la orientación y fundamentos teóricos así como la capacitación de personal y el funcionamiento que debe tener una ludoteca.

P: ¿Para qué fecha lo tiene programado?

R: Nuestras intenciones son que sea para noviembre de 1997, pero estamos también en conflicto, debido a lo económico y pensamos ver la oportunidad de mandar a alguien a México a recibir toda la información.

Al despedirnos de ella nos pidió nuestra colaboración y apoyo en esta ardua tarea que está por iniciar.

4ª Etapa: Internet

Para obtener mayor información y más datos nos dirigimos al centro de cómputo COMPLEX de la Universidad Autónoma de Nayarit (UNA), para rastrear por medio de

internet en otros países algo que nos pudiera servir, logrando conectarnos con España, Italia y Portugal, en este país nos comunicamos con la C. Luciana Faleiros Cauhi Salomao quien nos proporcionó más datos y nos sirvió de enlace para comunicarnos a los países ya mencionados.

5ª Etapa: Análisis de la información obtenida

Después de recopilar todos los datos, información y bibliografía por los diferentes medios de consulta, nos dimos a la tarea de integrarlos y estructurar el trabajo analizando y dándole forma a nuestra investigación quedando en el capítulo I los antecedentes del juego y los diferentes tipos, los objetivos y justificación que se pretenden, así como el marco referencial, el funcionamiento de una ludoteca, cómo instalar una en la comunidad y cómo se relaciona y puede llegar a servirles de apoyo a los docentes en el ámbito educativo.

En el segundo capítulo se maneja todo el marco teórico y jurídico del juego quedando aquí sustentado el derecho que tienen los niños a jugar, la importancia del juguete y del juego estando así implicada la ludoteca.

La metodología se considera las técnicas y procesos que se utilizaron para la recopilación de toda la información y el cómo se estructura el trabajo.

Los resultados de la investigación se considera son muy valiosos y sirva como consulta específica para todas aquellas personas que se interesen en el desarrollo intelectual del educando y en la creación de ludotecas sobre todo en el estado de Nayarit.

Capítulo IV

Resultados de la investigación documental

- Durante nuestro trabajo de investigación documental, se pretendió dar a conocer a quienes se interesen, tengan las bases fundamentales para la organización de una ludoteca, analizar el cómo se puede integrar una en el ámbito educativo apoyándonos en los instrumentos y métodos con los que está trabajando, tanto en el nivel de primaria como en el de preescolar.

Los objetivos que se propusieron al inicio del trabajo dieron como resultado lo siguiente:

- Aparte de conocer la manera de integrar una ludoteca, se analizó como puede servirle al docente el tenerla como apoyo didáctico en la labor que desempeñan desde cualquier nivel, teniendo los recursos al alcance y saberlos aprovechar.
- Se consideran diferentes teorías sobre el juego, el cual es la base principal para el desarrollo del niño. Cómo es que los autores dan desde su punto de vista diferentes enfoques, los cuales van encauzados al destacar las características emotivas y de placer que le producen al niño al jugar e interactuar con objetos (juguetes) que le generen desarrollo cognoscitivo.
- Se da una información sobre todos los beneficios que tiene la ludoteca y el por qué y dónde se fundaron, creándose como principal objetivo el brindarle al niño un nuevo espacio recreativo que lo conlleve a enriquecer su actividad

lúdica, ofreciéndole diversidad de juguetes que en su cotidianidad le son poco comunes.

Al concluir el presente trabajo se percata de que a las instalaciones de ludotecas les hace falta más difusión ya que son poco conocidas, incluso en el ámbito magisterial, considerando de esta manera como dicha investigación pueda servir para quienes se interesen en el tema.

Capítulo V

Conclusiones y sugerencias

Los organismos internacionales como la UNESCO y la Convención Internacional de los Derechos del niño han sentado las bases jurídicas universales para que el juego sea considerado en las opciones educativas de formación, información y esparcimiento de los niños.

A lo cual en el ámbito escolar se debe de aprovechar lo más posible el darle conocimientos al niño mediante el juego ya que se pudieran tener mejores resultados, así, se debe dejar a los pequeños el que desarrollen su imaginación y creatividad en espacios donde tengan a su alcance diferentes objetos y materiales para que los pueda manipular.

Pudiéndose integrar o adaptar alguna ludoteca en escuelas primarias o jardines de niños ya que a los docentes les pudiera servir como un apoyo en el desarrollo de su trabajo educativo dentro del aula, representando una opción complementaria en la formación y desarrollo de los pequeños educandos.

Se analizaron a diferentes teóricos sobre el juego y el juguete antagonizando con Reboredo sobre la crítica que realiza del juguete industrial, en el sentido de que el juego industrial se le presenta al niño de una forma más detallada la realidad de las cosas, adquiriendo de una manera más fácil las imágenes mentales de las que habla Piaget.

Conociendo todas las ventajas que nos presentan las ludotecas sería conveniente que se difundieran más entre la población ya que uno de los propósitos que nos presenta es el

vinculo de relación que debe de existir entre padres e hijos, el cual pudiera servir para rescatar los valores entre la familia y la sociedad creando así entre la juventud más responsabilidad y menos vicios.

Bibliografía

- Albarran, Agustín. *Diccionario pedagógico*. México, 1979. 203 pp.
- Barajas, Josefina. *Los juguetes como coadyuvantes de la actividad lúdica*. OMEP Colombia, 1996
- Bruner, Jerome. *Juego, pensamiento y lenguaje*. En *Acción, pensamiento y lenguaje*. J. L. Linaza (Compilador), México, Alianza, 1986. 219 pp.
- CONALTE. *Ludoteca*. Publicación, 1995.
- Coupan, Dorian Karen. *Una ludoteca para ti*. Canadá, 1996. Audiocassette.
- CNDH. *Convención sobre los derechos del niño*. ONU, 1986. 16 pp.
- Chateau, Jean. *Por qué juega el niño*. En *Psicología de los juegos*. Buenos Aires, Kapelusz, 1987. 270 pp.
- Erickson, H. E. *Juego y actualidad*. En *Juego y desarrollo*. México, Ed. Grijalbo, H. E., 1988. 280 pp.
- Freud, S. *Introducción al psicoanálisis*. Madrid, Alianza, 1971. 254 pp.
- Garvey, C. *¿Qué es el juego infantil?* En *El juego infantil*. Madrid, Morata, 1983. 144 pp.
- Heller, A. *Juego*. En *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona, España, Península, 1977. 376 pp.
- Internet. [Http://www.d.p-alicante.es/cenj/guía/pág. 1.htm](http://www.d.p-alicante.es/cenj/guía/pág.1.htm).
- Internet. [Http://www.geocities.com/b316/ludoteche.htm1](http://www.geocities.com/b316/ludoteche.htm1).
- Pliego, B. Maria. *El juego como promotor de la interacción de valores y generador de una educación para la paz*. OMEP, 1996. Audiocassette.

Piaget, Jean. *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*. En *La formación del símbolo en el niño*. México, FCC, 199 pp.

Reboredo, A. *El juego, el jugar es un acto político. El juguete industrial, recurso de dominación*. México, CEESTEM, Nueva imagen, 1983, 263 pp.

SEF. *Apuntes sobre el desarrollo infantil*. México, 1985, 33 pp.

SEF. *Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños*. Talleres de Grafomagna, México, D. F., 1993, 125 pp.

Vygotsky, L. S. *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Crítica, 1988, 158 pp.

Weisz, G. *El juego viviente*. México, Siglo XXI, 1986, 120 pp.

Westphalen. *La ludoteca activa una forma de jugar en serio*. Conferencia V jornada del docente del Centro Interdisciplinario de Estudios sobre el Movimiento y el Aprendizaje en el periodo preoperatorio. México, Mekanograma, 396 pp.

LUDOTECA

A B E K O E

Palabra Latina LUDUS = JUEGO

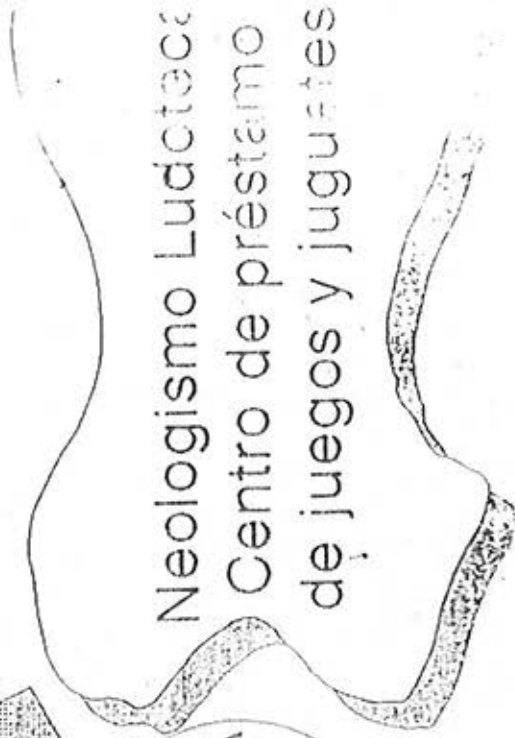
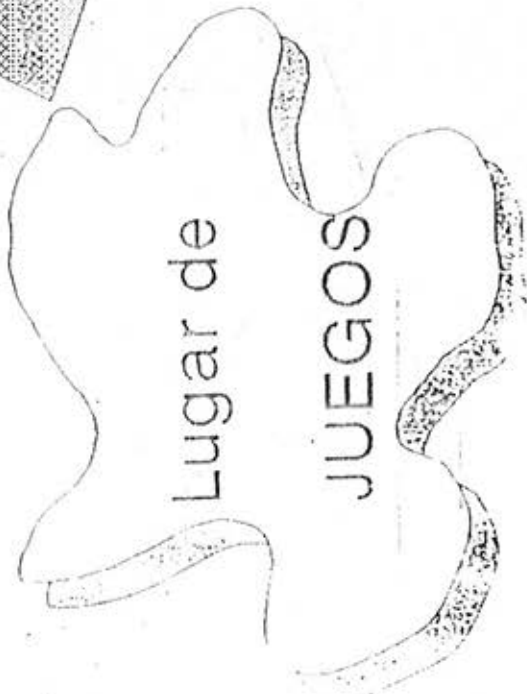
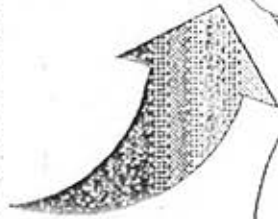
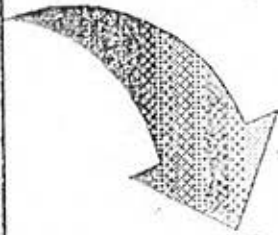
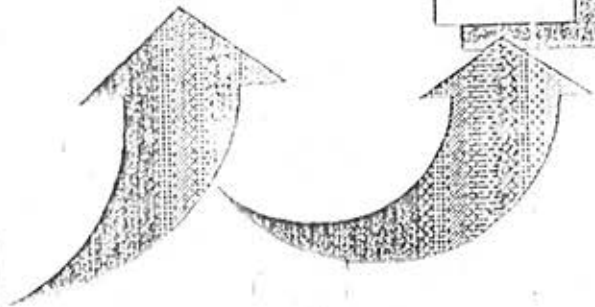


Palabra Griega THEKE = CAJA O LUGAR

Español
JUGUETECA
(Sinónimo)

Neologismo Ludoteca
Centro de préstamo
de juegos y juguetes

Lugar de
JUEGOS



Juguete

AVENCO 22

Juego

Fin en si mismo

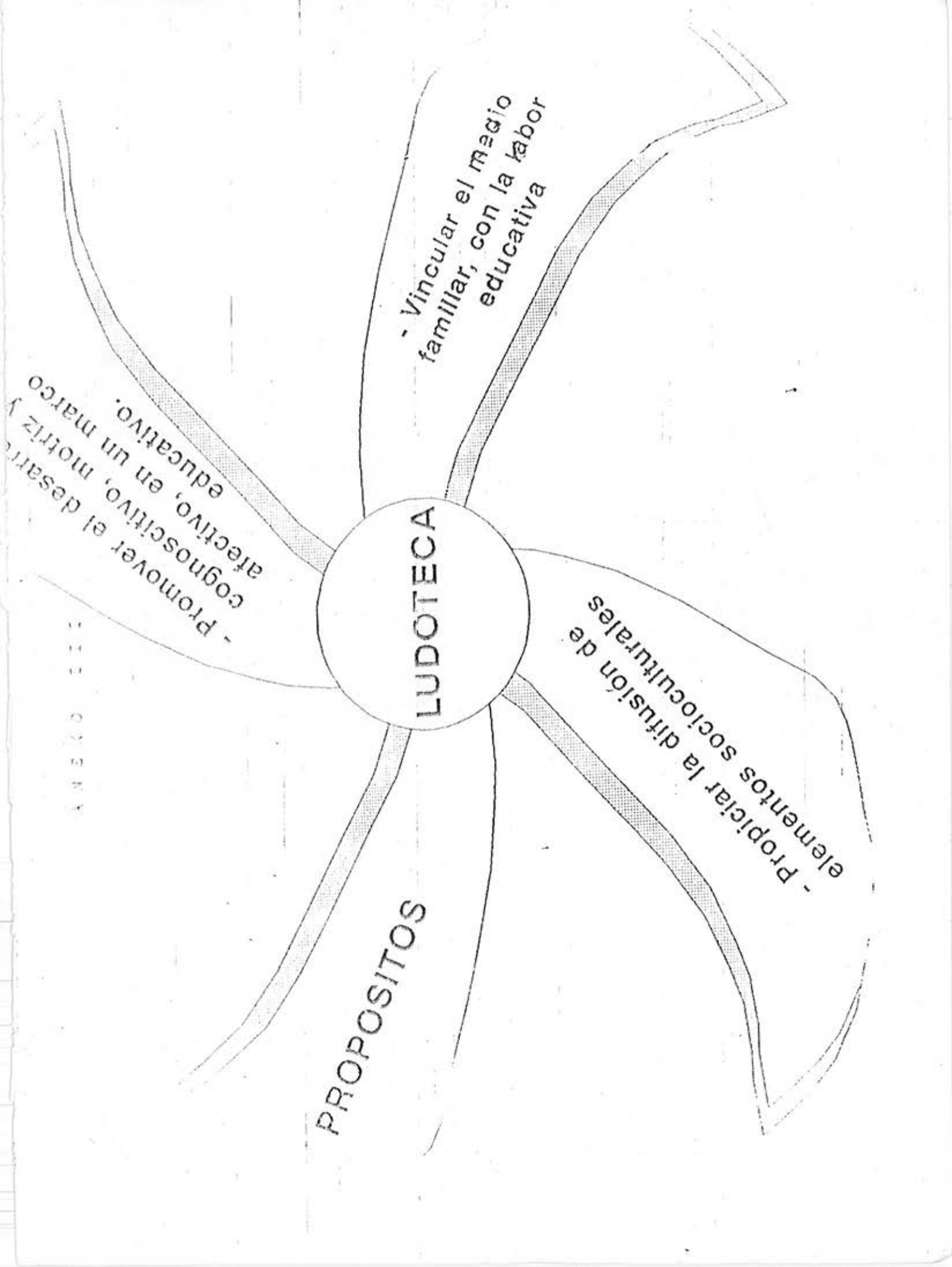
- Elementos
- Educativos
- Socio-culturales
- Afectivos

Instrumento

- Integración
- Reflejo de la realidad

Objeto

- Actividad
- Imaginación
- Libertad
- Espacio



LUDOTECA

PROPOSITOS

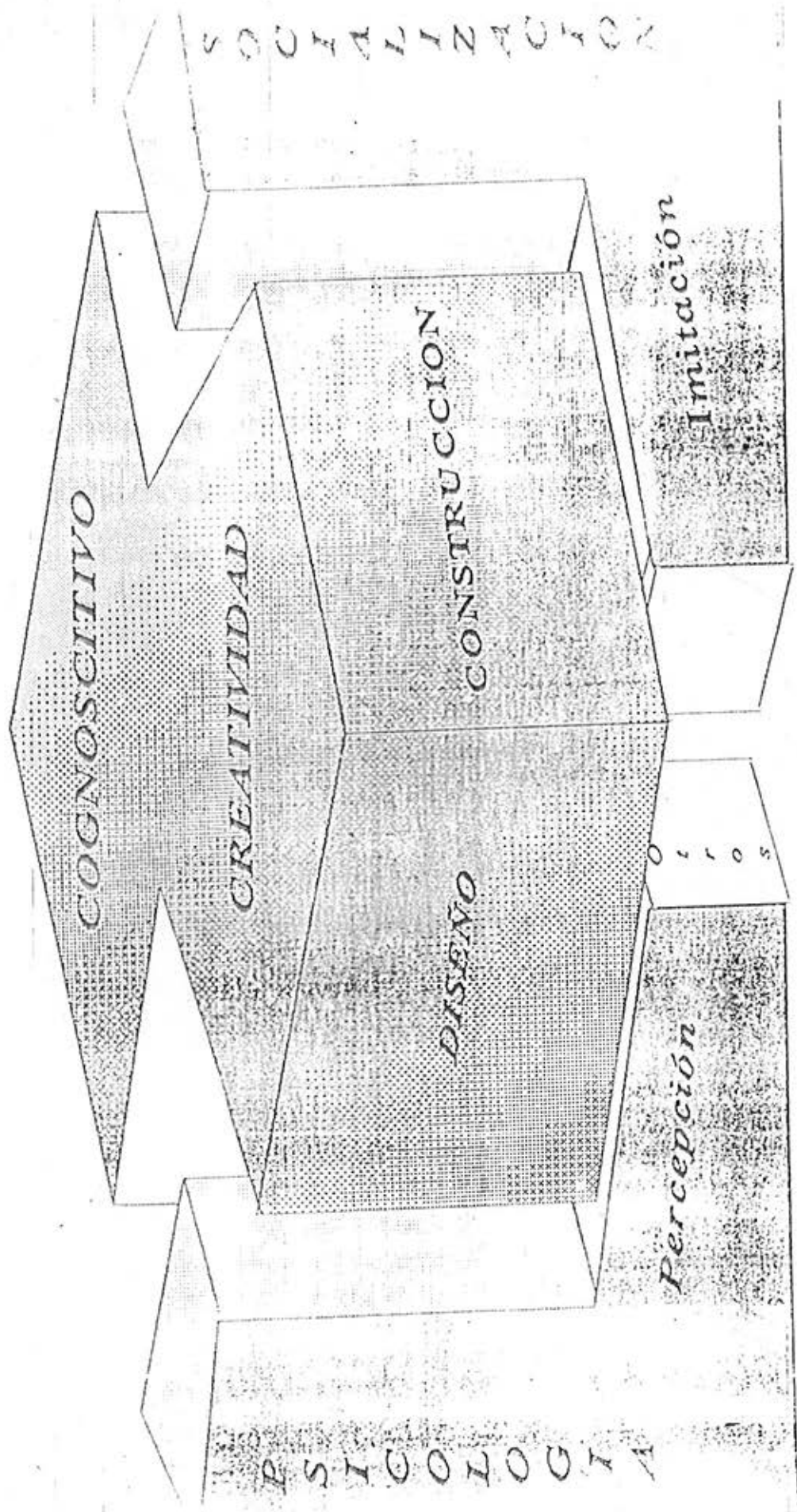
- Vincular el medio familiar, con la labor educativa

- Propiciar la difusión de elementos socioculturales

- Promover el desarrollo cognoscitivo, motor y afectivo, en un marco educativo.

JUEGOS

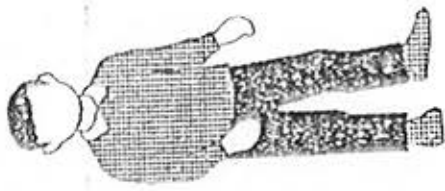
EDUCATIVOS



CLASIFICACION

LUDOTECA

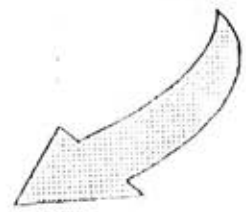
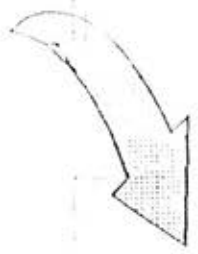
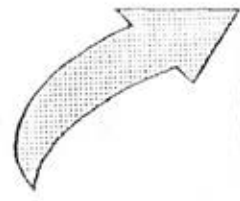
HABILIDADES MOTRICES Y SENSORIALES



HABITOS DE ORDEN CONVIVENCIA E HIGIENE

CAPACIDADES ATENCION, COMPRENSION EXPRESION CORPORAL, VERBAL Y MUSICAL

ACTITUDES DE BUSQUEDA, CREATIVIDAD VALOR CIVICO Y RESPETO



ELEMENTOS

ANEXO VI

