

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS Y
LÚDICAS QUE SE EMPLEAN EN LA LUDOTECA DE BARRIO.

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A :

ESTELA OLIVARES GUZMÁN

DIRECTOR DE TESINA: DAVID MAGAÑA FIGUEROA

Agradecimientos.

A mi maestro y asesor David Magaña Figueroa
por su paciencia, tiempo y conocimientos que me brindó
además de ser un motivador para realizar mi tesina
por la admiración
a su gran capacidad, conocimientos y
sensibilidad como persona.

A todos mis profesores
por haberme dado conocimientos
que ayudaron y ayudarán a ser mejor

A Francisco, gracias por tu apoyo incondicional
tus consejos
y todo lo que me has dado.

A Lucía, Ayocuan y Meztli
por ser un motivo esencial para la
realización de esta tesina, por su
apoyo comprensión y sus
enseñanzas ¡Gracias hijos!

A todas aquellas personas que motivaron y ayudaron para la realización de ésta
tesina.

Índice	PAG
Introducción	1
Capítulo I: Comunicación y educación: cambio y movimiento sin fin	
1.1. Comunicación humana	4
1.1.1. Elementos de la comunicación	6
1.1.2. Comunicación interpersonal	7
1.1.3. Comunicación intergrupala	9
1.2. Los retos de la educación	12
1.2.1. Educación formal.	15
1.2.2. Educación no formal	16
1.2.3. Educación informal.	17
1.3. El EMIREC un modelo comunicativo	19
1.4. El juego y el desarrollo	20
1.4.1. El juego	20
1.4.2. El Juguete	21
1.4.3. Clasificación del juego	22
1.4.4. Características del juego	23
1.4.5. Teorías del juego	24
1.4.6. La pedagogía y el juego	26
1.5. Teoría cognitiva de Jean Piaget y Vigotsky	27
1.6. Elementos paradigmáticos para el análisis de la ludoteca	30
Capítulo II: Las políticas de desarrollo social en el Distrito Federal	
2.1. El desarrollo social y humano, política paliativa para contener la inestabilidad social	32
2.1.1. Contexto social, en la zona urbana del Distrito Federal	33
2. 2. Propósito del Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI)	34
2.2.1. Estructura del Programa SECOI	36
2.2.2. Líneas de acción del programa SECOI	38

2.3. Definición de la ludoteca	39
2.3.1. Historia y evolución de la ludoteca	40
2.3.2. Ludotecas en México	41
2.3.3. Fundamentos conceptuales	41

Capítulo III: Las ludotecas de barrio, una alternativa como espacios lúdicos en el Distrito Federal.

3.1. Alcances y límites de la ludoteca	43
3.1.1. La ludoteca de barrio en los Centros de Desarrollo Comunitario	45
3.1.2. Características de la ludoteca	46
3.2. La ludoteca de barrio y la educación	48
3.3. La ludoteca de barrio y el juego	49

Capítulo IV: Observación en la ludoteca de barrio “Al final del arco iris”

4.1. Metodología de la observación	50
4.2. Diseño de la investigación etnográfica	51
4.2.1. Planteamiento del problema	51
4.2.2. Objetivos	52
4.2.3. Elección del lugar	52
4.2.4. La toma de muestras	52
4.2.5. Reflexión	53
4.3. Bitácora y estructura de las observaciones	53
4.4. Elementos para la observación de los casos	57
4.4.1. Los elementos rituales	58
4.4.2. Los elementos educativos	59
4.4.3. Los elementos lúdicos	59
4.4.4. Distribución y organización de la ludoteca de barrio al final del arco iris	59
4.5. Caso 1: Observación de un grupo de niños que juegan ajedrez	61
4.5.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio.	61

4.5.2. Lunes 4 de agosto 2003, a las 4 de la tarde	62
4.5.3. Comentario del caso	63
4.6. Caso 2: Observación de la integración de visitantes de la ludoteca	65
4.6.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio	65
4.6.2. Viernes 8 de agosto 2003, a las 6 de la tarde	66
4.6.3. Comentario del caso	70
4.7. Caso 3: Observación de una familia que visita fortuitamente la ludoteca	73
4.7.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio.	73
4.7.2. Miércoles 1° de octubre 2003, 5 de la tarde	73
4.7.3. Comentario del caso	76
4.8. Caso 4: Observación de un ludotaller	78
4.8.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio	78
4.8.2. Martes 25 de noviembre 2003, 11 de la mañana	79
4.8.3. Comentario del caso	81
Conclusiones.	84
Bibliografía	87

Introducción

Las ludotecas tienen sus antecedentes en 1929 en Estados Unidos de Norte América, al detectar establecimientos que prestaban juguetes a niños sin posibilidades de obtenerlos. Después de esta fecha se registran lugares con el nombre de “Ludoteca”, con similar funcionamiento a la de una biblioteca. En 1960 la UNESCO retoma e impulsa esta figura desarrollándola principalmente en Europa, divulgando el concepto de ludoteca y juguete público.

Los especialistas basándose en las experiencias vividas dentro de las ludotecas, las catalogan como promotoras del desarrollo comunitario al facilitar la socialización e impulsar el desarrollo de competencias académicas, motrices, comunicativas, creativas entre otras. Asimismo se consideran como dispositivos en la educación no formal al contar con una estructura organizada. Aunado a esto tenemos la posibilidad de promoción y divulgación de ludotecas, con el artículo 7° de la Declaración de los Derechos del Niño: el derecho a jugar.

La implementación de las ludotecas en México es reciente, según datos revisados, se registran en la década de los ochentas, como ejemplo tenemos las de la Universidad Nacional Autónoma de México, Ferrocarriles Nacionales de México, Universidad Autónoma Metropolitana y el Club Alemán.

Al reconocer las cualidades y bondades que ofrecen las ludotecas al desarrollo de la sociedad, por otro lado tenemos paradójicamente el modelo económico actual que deteriora a las personas, en sus ámbitos socioeconómicos, reflejándose en las clases más desprotegidas de la sociedad que las concibe sólo como objetos de producción y no como sujetos de un proceso histórico.

En este contexto tenemos que 1997 el Gobierno del Distrito Federal gesta un programa llamado Sistema de Servicios Integrados (SECOI), opera a partir de 2000, impulsando el desarrollo social, e implantando las ludotecas. Ambicioso programa que inició con Cuauhtémoc Cárdenas y continuó con Rosario Robles, específicamente en la Delegación Coyoacan, se mantuvo vigente hasta el año de 2003. La actual administración le da fin al programa y por ende a las ludotecas de barrio, las cuales lamentablemente ya no operan o son muy precarias sin ningún tipo de apoyo, con el pronóstico de su extinción como es el caso de la presente.

Con base en lo anterior, esta tesina tiene como objetivo principal el de observar y analizar las actividades educativas y lúdicas,, que se generan dentro de la ludoteca de barrio “Al final del arco iris” con la finalidad de evaluar el desarrollo de la socialización, comunicación y educación, que conlleven a una participación individual grupal y comunal. También describir algunas actividades que propone el Manual de Operación de Actividades de la Ludoteca de Barrio, estableciéndola en un rango de la educación no formal. Esto surge con la inquietud de advertir el potencial de desarrollo y trabajo social que tienen estos espacios, motivada por la experiencia que he tenido como encargada de la ludoteca que comento.

En el primer capítulo basada en autores como: Mc. Bride, David Berlo, Carlos Fernández Collado, Francisco de la Torre, Alonso Ramírez Silva, y Paulo Freire. se muestra el proceso de la comunicación humana como un hecho inminentemente social, al identificar elementos que descubren la gama de actividades comunicativas como son: información, socialización, educación, motivación, discusión, avance cultural, entendimiento e integración; así como los tipos de comunicación interpersonal e intergrupal. También apoyada en Paulo Freire, Raymond Willians, Fernando Savater, Monserrat Moreno, Noemí García Duarte y Thomas La Belle, se advierte a la educación en sus diferentes ámbitos: el formal, informal y no formal. Asimismo como un proceso que conlleva a retos para transformar, al reconocer la versatilidad de los alcances de la educación. Del mismo modo identificaremos al Emirec como un modelo de comunicación y de participación social, consultando a Mario Kaplún, Paulo Freire. Paralelamente se caracterizará al juego dentro de las teorías que lo explican, como una actividad espontánea y libre que coadyuven al desarrollo y aprendizaje del hombre.

En el segundo capítulo, basada en los programas del Gobierno del Distrito Federal, y en forma específica en el programa denominado (SECOI), se comprenderá y describirá su estructura y líneas de acción para ello se consultaron: El manual de operación, Documento rector, Guía para la administración. También se definirá el concepto de ludoteca a partir de su evolución e historia así como algunos fundamentos conceptuales.

En el tercer capítulo, se caracteriza a la ludoteca como un espacio lúdico que cumple con una misión y filosofía específicos, al ofrecer actividades y espacios interactivos. De la misma manera ubicaremos a las ludotecas dentro de los Centros de Desarrollo Comunitario, se describirá la operación y metodología de las ludotecas de barrio así como su relación con la educación. Para ello se consultó, El libro de la ludoteca una guía para aprender jugando y El Manual de operación para el desarrollo de actividades de la ludoteca de barrio.

En el cuarto capítulo, apoyada en la metodología de investigación etnográfica que propone Martyn Hammesley describiré la ruta de investigación que seguí. Partiendo en primer lugar por el planteamiento del problema, al ubicar las limitaciones del desarrollo del juego en la sociedad actual. A continuación se plantean los objetivos que serán de observación y análisis de las actividades lúdicas y educativas dentro de la ludoteca de barrio, "Al final del arco iris". Posteriormente se precisará espacio, tiempo y lugar; así como la elaboración de una bitácora de registros que duró cuatro meses, que por su representatividad se tomarán cuatro casos que permitirán aproximarme a los objetivos planteados. En la observación de estos se describirá la actividad del manual, después la narración de los hechos. Finalmente con un comentario de las observaciones, se afirmarán o negarán las intenciones de los manuales de la ludoteca. Del mismo modo pondré en relieve las actividades educativas, lúdicas y rituales, fundamentada en el modelo de análisis que propone Lauro Zavala y la teoría cognitiva principalmente de Vigotsky.

Capítulo I: Comunicación y educación: cambio y movimiento sin fin

1.1. Comunicación humana

El origen de la palabra comunicación viene del latín *comunis*, que se refiere a común es decir a un entendimiento universal, para Scham y Ricci Bitti este concepto significa tratar de compartir algún valor o información de manera ordinaria. La comunicación es una herramienta que permite al hombre la transmisión de información a través de códigos presentados en formas tangibles e intangibles, con valor y significado. Iván Zavala en su libro *Levi-Strauss* interpreta el concepto de código como “un conjunto de funciones asignadas por cada mito”¹,

Para dar significado a los mitos y a las relaciones sociales, el hombre ha puesto en práctica su creatividad, al desarrollar sus habilidades comunicativas apostando a su ingenio e imaginación, ha logrado transmitir sus experiencias y conocimientos de una generación a otra. Así consiguió codificar una lengua común en la que se podrían comunicar los integrantes de una comunidad. Al respecto Mac Bride, en su libro *Un sólo mundo voces múltiples, comunicación e información en nuestro tiempo*, afirma: “lo que le dio a la humanidad una posición preeminente en el mundo animal fue el desarrollo del lenguaje, el que habría de dar alcance y precisión a la comunicación humana(...) era indispensable para la supervivencia de los individuos en el proceso de su organización en sociedades”²

Tanto Mac Bride como Levi-Strauss manifiestan la importancia de códigos para el entendimiento en común, lo que contribuye a la necesidad de una comunicación acertada que se debe manifestar en la interacción entre el individuo, la sociedad y naturaleza que rodea. Al interactuar estos componentes se definen distintos estilos y formas de vivir del hombre, como son: los diversos lenguajes, relaciones sociales, culturas, ideologías, religiones etcétera. Estas manifestaciones se han ido perfeccionado a través del tiempo por medio de un largo proceso, en donde se deben afrontar retos para dar lugar a un cambio de

¹ZAVALA, Iván. *Lévi Strauss*. México, Edicol, 1977. p.73

²MC BRIDE, Sean et al. *Un sólo mundo, voces múltiples comunicación e información en nuestro tiempo*. México, Fondo de Cultura Económica. 1980. p. 25

vida cada vez más complejo que se transmite y retransmite definiendo etapas y lugares en la historia del hombre. Lo anterior significa que dentro de la comunicación humana existe un proceso dinámico que no tiene principio ni fin, requiere de más de un componente interactuando antes, después y dentro del proceso. Al respecto David Berlo afirma:

La teoría de la comunicación, refleja un concepto de proceso, un teórico de la comunicación rechaza la posibilidad de que la naturaleza este constituida por acontecimientos o componentes que pueden ser separados de todo hecho o componente, no es posible hablar ni del principio ni del fin de la comunicación, o decir que una idea determinada proviene de una fuente específica; la comunicación se produce de una sola manera (...) la base que constituye el concepto de proceso es la idea de que la estructura de la realidad física no puede ser descubierta por el hombre, debe ser creada por este.³

Apoyada en Berlo puedo señalar que la comunicación es un proceso que se da con la existencia de dos o más elementos que interactúan entre sí, con el fin de construir entendimientos comunes que sirvan para lograr una codificación y decodificación de las unidades que integran el proceso de la comunicación y así alcanzar un entendimiento universal. Esta dinámica comunicativa no se establece como un desarrollo intrínseco, como sucede en el proceso biológico del ser humano sino requiere de interacción creativa y construida por los mismos protagonistas de un devenir histórico. Como resultado del proceso comunicativo se van definiendo las distintas etapas de evolución del hombre, sin embargo esto no ha sido fácil ya que ello ha precisado de tiempo y compromiso para el consenso, a la aprobación y a la generalización.

Paulo Freire nos muestra el movimiento en el tiempo dentro de un proceso dialéctico de la siguiente manera: "el hombre existe (...) en el tiempo, está dentro, está fuera, hereda, incorpora, modifica, porque no está preso en un tiempo reducido, es un hoy permanente que lo abrumba, emerge, se moja en él, se hace temporal"⁴

³ BERLO, David K. El proceso de la comunicación, introducción a la teoría y práctica. México, El Ateneo. 1990. p. 20

⁴ FREIRE, Paulo. La educación como práctica de la libertad. Cuadragésima octava edición. México, Siglo XXI. 1999. p. 30

1.1.1. Elementos de la comunicación

El proceso de comunicación es una actividad de la vida cotidiana del hombre, esta acción se ha desarrollado y vuelto cada vez más compleja a través del tiempo, desde la época Aristotélica ya “se definían tres elementos comunicativos nombrados como el orador, el discurso y el auditorio”⁵. Actualmente se conocen varios modelos de comunicación basados en los fundamentos aristotélicos, pero indudablemente más desarrollados como el que nos presenta David Berlo, quien nos muestra los componentes de su modelo de comunicación:

La fuente de comunicación.

El codificador.

El mensaje.

El canal.

El decodificador.

El receptor de la comunicación.

Por lo anterior notamos que el proceso de comunicación es uno de los fenómenos más relevantes que ha desarrollado el ser humano, siendo uno de los ejes principales para su desarrollo e integración como entidad social, que lo distinguen de los demás animales por el simple hecho de la creación de la lengua y la interpretación de la realidad. La comunicación para Mac Bride, también como para David Berlo se manifiesta desde lo simple a lo complejo, puede definirse a través de varias funciones, como son:

-Información: es recopilar, almacenar, procesar y difundir noticias, hechos y opiniones que se requieren para llegar a un entendimiento de las situaciones individuales, comunitarias, nacionales, a fin de tomar en consecuencia decisiones apropiadas.

-Socialización: es construir un fondo común de conocimientos e ideas que favorezcan la cohesión y la conciencia social, de modo que los individuos puedan mezclarse activamente en la vida pública.

-Motivación: es promover las metas de la sociedad a corto y largo plazo, así como las aspiraciones individuales y colectivas para las metas comunes

-Discusión: es presentar la información disponible a fin de aclarar los problemas públicos y facilitar el consenso, así como el alentar el interés del público por los problemas locales, nacionales e internacionales.

⁵ BERLO, David K. op cit. p. 23

-Educación: transmitir conocimientos a fin de promover el desarrollo intelectual, la formación del carácter y la adquisición de habilidades durante toda la vida.

-Avance cultural: diseminar las obras culturales y artísticas, preservar la herencia cultural y ampliar los horizontes del individuo despertando la imaginación y estimulando la creatividad y las necesidades estéticas.

-Entretenimiento: difundir el drama, la danza, la literatura, los deportes y actividades semejantes para la recreación personal y colectiva.

-Integración: dar acceso a individuos, grupos y naciones, a una diversidad de mensajes que les ayuden a conocer y entender los puntos de vista y las aspiraciones de los demás.⁶

Por lo tanto vemos que la comunicación no sólo son articulaciones vocales sin sentido, sino que es una herramienta cognitiva, estructurada y perfeccionada por el hombre y para el hombre a través del tiempo. No sólo comunica sentimientos sino que además permite transmitir situaciones objetivas, conocimientos e interpreta la realidad, asimismo establece diversos tipos de relaciones como son: interpersonales, intergrupales, comunales y sociales. La comunicación se efectúa en una gran gama de acciones que conllevan al hombre a integrarse en diferentes contextos en un movimiento sin fin.

1.1.2. Comunicación interpersonal

La comunicación impersonal se manifiesta cuando los actores del proceso de la comunicación, son dos observadores distintos con una historia de vida diferente, tanto emisor como receptor se convierten en emisores y receptores del entorno, cada uno percibe y ve lo que quiere, no hay intención recíproca, en ellos, sus lazos de afinidad son precarios donde puede llegar a ser solamente una presentación de la persona, Freire manifiesta esta situación de la siguiente manera “no son genuinamente seres para sí”⁷

Cuando la comunicación impersonal sufre un cambio cualitativo, ésta se transforma en el tipo de comunicación interpersonal en donde los mensajes cumplen su objetivo de transmitir ideas claras y precisas, dentro del contexto adecuado, pero cuando cambia el contexto, o no es el adecuado también cambia la intención del texto o mensaje.

⁶ MC BRIDE, Sean et al. op. cit. p.36

⁷ FREIRE, Paulo. op. cit. p.15

En la comunicación interpersonal el emisor se convierte en receptor y viceversa, estableciendo una interacción del uno con el otro en forma dialéctica, se generan cambios cualitativos a través de una relación continua, y los intercambios se vuelven cada vez más interpersonales en “un proceso que va de lo impersonal a lo muy interpersonal”,⁸ se apuesta a un conocimiento más profundo a través de la retroalimentación, esta interacción puede hacer que los actores de la comunicación tengan la capacidad de describir y predecir a la otra persona.

Al respecto David Berlo nos dice: “cuando dos personas interactúan se colocan en el lugar del otro, tratan de percibir el mundo en la misma forma que lo hace el otro, (...) el objeto de la interacción es obtener una perfecta combinación de sí mismo y del otro, una capacidad total de saber anticipar, predecir y conducirse de acuerdo con las mutuas necesidades de sí mismo y del otro”⁹.

Con este tipo de comunicación se puede alcanzar una mayor socialización a través de la transmisión de conocimientos, de cultura, de valores, de estrechar las relaciones interpersonales, intergrupales y sociales, con la interacción recíproca es posible crecer y nutrirse como personas.

Para Francisco de la Torre, los elementos que motivan el inicio de una relación interpersonal son:

-El de proximidad, al encontrarse en un contexto de cercanía personal u otro medio comunicativo que acerque a las personas, a través de un contacto de persona a persona, u de otro medio comunicativo, como el teléfono, cartas, etcétera.

-La empatía entre las personas, esto sucede cuando se encuentran en una posición en donde ambas partes experimenten los mismos sentimientos.

-La similitud de actitudes, se refiere al tomar en cuenta los sentimientos o situaciones en que se encuentran los interlocutores, expresar sentimientos o emociones donde una parte pueda entender y la otra se sienta comprendido, lo cual provocará que haya interés entre ambos interlocutores.

⁸ FERNÁNDEZ Collado, Carlos. Organización, información y comunicación, la comunicación en las organizaciones. México. Trillas. 1991. p 25

⁹ BERLO, David K. op. cit. p.100

-La necesidad de buscar un complemento en la otra persona, al encontrar las carencias propias en el otro, como la química que generan, al rechazarse o al aceptarse.

Para lograr una mejor comunicación interpersonal es necesario que los emisores y receptores tengan conocimiento del objeto del que se habla, es determinante para estimular una mayor probabilidad de alcanzar el propósito comunicativo, predecir los mensajes y no sólo quedarse con una descripción de las cosas o fenómenos sino de interactuar, analizar, deducir de transformar.

Al respecto Alonso Ramírez Silva afirma “la comunicación es un proceso que nos permite compartir experiencias e intercambiar conocimientos, manifestar y captar actitudes, valores y sentimientos”.¹⁰ Es necesario que se intervenga dentro de un rol de interactividad para establecer un diálogo por medio de preceptores que son emisores y receptores.

Dicho lo anterior podemos decir que este tipo de comunicación interpersonal es recíproca, desarrollada en forma cíclica a través de tener una serie de actitudes y aptitudes por los actores del proceso comunicativo. Es preciso mostrar y dar a conocer nuestras necesidades, deseos, opiniones e ideas de manera clara, franca y oportuna, sin ningún tipo de interferencia hablada, escrita, visual o kinética, logrando una comunicación efectiva, precisa y asertiva, la cual puede ser auténtica que genere argumentos para la comunicación integral. Freire expresa este tipo de comunicación como el “comprender el ayer, reconocer el hoy y descubrir el mañana”¹¹.

1.1.3. Comunicación intergrupala

A través de la historia y la vida del hombre, se ha observado que éste va perteneciendo a diversos grupos, como son: el familiar, el escolar, el deportivo, el comunitario, etcétera. Es a través de esta pertenencia a grupos que el individuo va agregando, asimilando y acomodando componentes que van a determinar su conducta de vida.

¹⁰ RAMÍREZ Silva, Alonso. La comunicación educativa y la educación estética en la escuela primaria, guía para el maestro. México, UPN. 1999, p. 17

¹¹ FREIRE, Paulo. op cit p. 30

Esta influencia se da en mayor parte por medio del tipo de comunicación intergrupala cual se desarrolla en dos sentidos: del grupo al individuo y del individuo al grupo. En este juego recíproco se crea y recrea una dialéctica entre dominio y sumisión, socialización y la intimidad, amor y odio, etcétera. Con estos tenores también es importante señalar que el contexto es un elemento comunicativo mas.

Por ello el individuo se integra al grupo por la necesidad nata de pertenencia, de buscar objetivos en común, al encontrar en otros similitud de actitudes, empatía. Es normal que el individuo forme un grupo donde cada quien juegue un rol diferente como es el líder, el emergente, el conformista entre otros, y así todos los actores del grupo tienen un papel importante en la interdependencia y cohesión del mismo, David Berlo lo explica así: “junto con el desarrollo de los sistemas sociales surge un segundo tipo que no es pertinente al individuo sino a los grupos. El grupo tiene necesidad de mantenerse, de seguir existiendo como sistema”¹²

Cuando se mantiene unido un grupo la interdependencia puede ser positiva o nociva, ya que si un miembro del grupo alcanzara una meta, los demás sentirán la confianza para hacerlo también. Pero del mismo modo pasa cuando no se alcanza una meta por algún integrante del grupo, los otros tampoco tendrán la confianza de lograr el objetivo, “la interdependencia del objetivo es limitadora hasta el punto de que, cuando uno sólo de los miembros no puede alcanzar su objetivo, se debe a que los demás tampoco lo alcanzan.”¹³

En la conformación del grupo, es necesario que los miembros del mismo tengan intereses particulares y al mismo tiempo objetivos comunes, ya que con la unión de todos se generan fuerzas que podrán lograr metas que un individuo no podría obtener solo. David Berlo, afirma al respecto: “con la existencia de un sistema social atestigua la insuficiencia del hombre para autodeterminar sus propias metas, no podemos realizar todos nuestros objetivos por nosotros mismos, necesitamos la interdependencia con los demás”¹⁴.

¹² BERLO, David K. op cit. p 109

¹³ Ibidem. p 109

¹⁴ Ibidem. p 108

Para Francisco de la Torre¹⁵ los grupos sociales se clasifican en 2 tipos: los formales e informales; y los primarios y secundarios.

- Formales e informales: se establecen de una manera organizada y obedecen a diversas causas. Por ejemplo los escolares, deportivos y asociaciones.

- Primarios y secundarios: sus miembros se unen por lazos sentimentales son solidarios, exclusivos e inclusivos, son elitistas.

Para Berlo, “los grupos se constituyen y se mantienen para aumentar la productividad de cada uno de sus miembros con el fin de producir cosas que no hubieran podido ser obtenidas solas, con el objeto de producirlas en una forma más eficiente, o para realizarlas de una manera más efectiva”¹⁶.

Con base en los estipulados de Francisco de la Torre y David Berlo puedo afirmar que el hombre es creativo por naturaleza, sin embargo en grupo puede manifestar creaciones y construcciones aún mayores dando lugar una diversidad cultural en formas y modos de existir y coexistir, esto gracias a la comunicación intergrupar, quien “va temporalizando los espacios geográficos, hace cultura”¹⁷

Podemos ver entonces que la comunicación intergrupar es otra modalidad de la comunicación humana, se destaca por ser la interacción de más de dos personas para tener acuerdos mutuos, cohesión, intereses comunes, ya que para el individuo es necesario organizarse en grupos para obtener algo más. Se agrupa por la necesidad de mantener relaciones entre sí, esto lo podemos ver en los consensos, los acuerdos, las manifestaciones culturales, sociales, etcétera. Sin embargo existe un adversario que es la sociedad quien ejerce presión y coerción sobre el grupo, pero gracias a su fuerza de cohesión éste se mantiene unido.

Por ello vemos que el grupo es importante tanto para el individuo como para la sociedad, porque es agente genuino del cambio social ante la masificación y la despersonalización, dentro del grupo actúan fuerzas psicológicas como la lucha y el complemento de los contrarios. El grupo a través de esta dialéctica

¹⁵ DE LA TORRE, Francisco. Relaciones humanas en el ámbito laboral. México, Trillas, 2000. 157 p

¹⁶ BERLO, David, op.cit.p 108

¹⁷ FREIRE, Paulo. op. cit_ p 32

genera la fuerza que lo mueve y al ver el poder de su influencia puede cambiar a la sociedad al multiplicarse hacia otros grupos mas.

1.2. Los retos de la educación

Para dar lugar al proceso de comunicación es necesario el verbo transmitir, como lo advertimos anteriormente, la comunicación adquiere varios matices, uno de ellos es la educación. Si el proceso de la comunicación es constante, interactivo y transforma, entonces la educación se manifiesta de manera similar a la comunicación.

La comunicación así como la educación son procesos, pero ésta última se transmite por medio de una comunicación seleccionada bajo una ideología determinada que incluye, valores, creencias, cultura, etcétera. Se recrea en formas diversas y se construye por la sociedad, es decir esta regida bajo un currículo ya sea escrito u oculto. Para Raymond Williams la “educación es una selección similar del conocimiento deseado y de los modos deseados de aprendizaje y autoridad”¹⁸

Es a partir de los inventos y descubrimientos del hombre, que se manifiestan etapas de la existencia del hombre, “en la medida que crea y recrea y decide, se van conformando las épocas históricas”¹⁹ y por consiguiente los fines de la educación se modifican por medio de un proceso de cambio incesante.

Para Savater “la educación transmite porque quiere conservar, y quiere conservar porque valora positivamente ciertos conocimientos, ciertos comportamientos, ciertas habilidades y ciertos ideales. Nunca es neutral, elige, verifica, presupone, convence, elogia y descarta. Intenta favorecer un tipo de hombre frente a otros, un modelo de ciudadanía, de disposición laboral, de maduración psicológica y hasta de salud, que no es el único posible pero que se considera preferible a los demás”.²⁰

Por ello la sociedad construye, conforma, legitima preceptos que dan lugar a las creencias, tradiciones, educación, etcétera, hacen cultura que permite al

¹⁸ WILLIAMS, Raymond. Cultura, sociología de la comunicación y del arte. Barcelona. Piadós. 1981. p 174.

¹⁹ FREIRE, Paulo. op. cit. p 32

²⁰ SAVATER, Fernando. El valor de educar. México, Ariel. 2001. p 151

hombre reproduzca valores por medio de una transmisión de una generación a otra afirmando usos y costumbres para Savater “la cultura no es algo para consumir sino para asumir”²¹

Esta acción de transmitir de generación en generación, esta seleccionada, obedece a lo no neutral a las características convencionales, se transmite por medio de la experiencia, la técnica o la ciencia. Al respecto Savater en su libro *El valor de educar* explica que hay capacidades abiertas y cerradas, las últimas se manifiestan cuando alguien pone en práctica un conocimiento, llegando a conocer cuanto hay que saber al respecto y no cabe más progreso. En cambio las capacidades abiertas son de dominio gradual y en cierto modo infinito.

Por ello se considera esencial la educación de las capacidades abiertas en el ser humano, ya que su condición racional lo hace necesario para lograr su desarrollo y perfección como persona y como parte de la naturaleza. De acuerdo con Savater “La educación es siempre un intento de rescatar al semejante de la fatalidad zoológica, o de la limitación agobiante de la mera experiencia personal. Proporciona a la fuerza algunas herramientas simbólicas que luego permitirán combinaciones inéditas y derivaciones aun inexploradas, es poco, es algo, es todo, es el embarque irremediable en la condición humana.”²²

Podemos decir entonces que la educación es una manera de transmitir productos convencionales considerados pertinentes para el desarrollo y perfección del hombre. En los niños existe principalmente un factor llamado creatividad que incide en el aceleramiento o desaceleramiento del desarrollo y del aprendizaje, esto depende de la disposición del niño y su libre albedrío por querer aprender algo, ya que esto determinará su nivel alcanzado en la educación. Al respecto Savater afirma que “la creatividad infantil se revela ante todo en su capacidad para asimilar la educación y esa sí que es innata, no olvidemos que el mejor maestro sólo puede enseñar, pero el niño es quien realiza siempre el acto genial de aprender”²³

²¹ SAVATER, Fernando. op. cit., p. 106

²² Ibidem. p 92

²³ Ibidem. p 99

Por lo que podemos observar dentro de la educación existe un proceso de construcción de cultura, de moral, de socialización, lo que nos describe como seres sujetos a una estructura social. La transmisión se realiza por las personas a través de los conocimientos en la teoría y/o en las experiencias de la práctica, no es de todo lo habido, sino de cosas seleccionadas porque son dignas de saber para poder integrarnos a la sociedad. "La educación tiene como objetivo completar la humanidad del neófito, pero esa humanidad no puede realizarse en abstracto ni totalmente genérico"²⁴

Así vemos también que la educación es una forma de tradición la cual es "una selección y reelección de aquellos elementos significativos del pasado recibidos y recuperados que representan no una continuidad necesaria sino una continuidad deseada"²⁵ este deseo es la transmisión de la educación y tradición está definido por las relaciones sociales en las que se desarrolla cada precepto.

Uno de los retos de la educación es tener la certidumbre para saber con seguridad cuáles serán aquellos conocimientos deseados dignos de saber y transmitir y que esta transmisión no sólo sea vertical, como Durkheim define a la educación sólo a través de generaciones adultas hacia las jóvenes, sino que pueda reconocerse también la educación de forma horizontal para que exista mayor retroalimentación del hombre con el hombre y no sólo sea de elementos deseados, sino necesarios para fortalecer el desarrollo sustentable, que sea armonioso en el progreso del hombre y el cuidado de la naturaleza, al borrar una visión globalizadora y crear una visión histórica, reflexiva y concientizadora, como propone Carlos Fuentes, a través de una educación incluyente.

1.2.1. Educación formal.

En la Clasificación Estándar de Educación, el término educación se define como "comunicación organizada y sostenida diseñada para producir aprendizaje",²⁶ sin embargo, a lo largo de nuestra vida se ha visto que no es sólo a través de cursar ciclos en una institución educativa en forma sistemática donde se

²⁴ Ibidem. p 146

²⁵ WILLIAMS, Raymond. op. cit. p 174

²⁶ CASTILLO, Dídimo et al. Construcción y homologación de las variables de educación en los censos de población de México 1960-2000. Revista mexicana de investigación educativa. México. Vol. 8. 2003. p 823

adquieren conocimientos, sino es bajo otros contextos también se aprende, es por ello que se han clasificado tres maneras de educación que son: la educación formal, no formal e informal.

Por el momento nos ocuparemos del tipo de educación formal, donde una de sus principales características es el de estar normada institucionalmente.

La educación formal actual tiene una estructura organizada, institucionalizada y sistemática, se modifica, selecciona y transmite de acuerdo a las convicciones del aparato ideológico hegemónico, es controlada en formas de aprendizaje y autoridad por medio del currículo escrito, tiene por encargo la transmisión de conocimientos que propicien una forma de vida que garantice el buen funcionamiento de una estructura social. Esta se inicia desde la educación básica la cual establece lo que se debe saber, según el curriculum elaborado por los especialistas. Al respecto Moreno Montserrat, afirma lo siguiente: "la escuela tiene como una de sus finalidades la transmisión social de los conocimientos adquiridos por la humanidad a lo largo de la historia, (...) los sistemas actuales de enseñanza no parecen estar encaminados a desarrollar la facultad de elaborar conocimientos, inteligencia y la personalidad, sino más bien parecen encauzar todos los esfuerzos a desarrollar en el niño, la capacidad de reproducir los conocimientos elaborados por otros"²⁷.

Otro rasgo de la educación formal es que en la institución en la que se imparten las clases, tienen criterios propios como son los requisitos de admisión, como: edad, sexo, clase social, aprovechamiento, expectativas. Esto se ve claramente en la educación básica cuando se rebasa la edad permitida por la institución, el alumno la abandona para integrarse a la educación abierta, como es el sistema abierto. Para Noemí García Duarte el sistema educativo formal "es el conocimiento perfectamente organizado, sistematizado e impartido en la escuela, los grupos sociales le dan a sí mismos una alternativa mucho más eficiente y

²⁷ MORENO, Montserrat. La pedagogía operatoria, un enfoque constructivista de la educación. México, Colección Fontamara. 1997. p22

operativa para cubrir sus necesidades de adiestramiento ocupacional y profesional”²⁸

Cesar Cool²⁹ sintetiza claramente a la educación formal en el currículo escrito que establece preceptos que dirán: qué se deberán enseñar, cuándo enseñar, cómo enseñar y cuándo evaluar. Así vemos que la educación formal es un proceso organizado de estimulación y cultivo que da conocimientos objetivos preparando al hombre del mañana para asegurar un buen funcionamiento de la sociedad hegemónica.

1.2.2. Educación no formal

El concepto de educación no formal apareció en la década de los sesentas, al pedir que se reconociera la alternativa extraescolar, se admitió que la socialización y la adquisición de conocimientos se podían adquirir también en un contexto no organizado, ni estructurado por lo que desde ese momento, se puso mayor atención a la educación no formal, esto como reacción hacia la educación formal quien monopolizara la transmisión de conocimientos válidos públicamente.

La diferencia principal entre la educación formal y la no formal, es que la primera se desarrolla dentro del aula, y la segunda desarrollada fuera del aula, a esto se debe el nombre de extraescolar. La Belle Thomas dice al respecto. “las implicaciones no formales de la educación formal pueden ser las actividades extracurriculares, puesto que las implicaciones pueden ser procesos por grupos de iguales, dentro del modo de educación no formal, las características formales pueden llevar al otorgamiento de premios o certificados”³⁰

La diferencia que existe entre lo formal que conlleva una institución, organización, sistematización y lo no formal donde hay flexibilidad, es la forma de recepción del aprendizaje. Las actividades fuera de la escuela son una alternativa para reforzar y motivar los contenidos del plantel educativo. Esto lo podemos ver por ejemplo en los museos del Papalote y de Universum con su gama de

²⁸ GARCIA Duarte, Nohemí. Educación mediática, el potencial pedagógico de las nuevas tecnologías de la educación. México, SEP-UPN. 2000. p 11

²⁹ COOL, Cesar. Psicología y curriculum, una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículo escolar. México, Paidós. 1997 p 49-130

³⁰ LA BELLE, Thomas J. La educación no formal y cambio social en América Latina. México, Nueva Imagen. 1988. p 45

aprendizaje significativo de varias materias. Por tanto en la educación no formal “se incluyen todas las formas de instrucción promovidas conscientemente por el profesor y el alumno, siendo la situación de aprendizaje buscada por ambas partes emisor y receptor”³¹

Dentro de esta modalidad no formal es posible lograr mejores conocimientos que en la misma escuela, ya que dentro de esta se da más teoría que práctica y el aprendizaje se vuelve lánguido, al no tener un contacto real o interactuar con los contenidos. Fuera del aula se tiene la posibilidad de obtener aprendizajes significativos y en ocasiones se logra conjugar la teoría y la práctica en consecuencia, el conocimiento se recibe con mayor facilidad al vivir la situación. Esto se manifiesta también cuando existe participación del grupo, quien es agente importante para lograr una mayor socialización y cohesión, así como un aprendizaje significativo.

1.2.3. Educación informal.

Dentro de la educación informal encontramos varios actores como son: la comunidad, la familia, los medios de comunicación masiva, quienes están presentes a lo largo de toda nuestra vida, por ese motivo es importante ponerle atención.

La educación informal, se caracteriza por no estar legitimada ni institucionalizada, se adquiere, con mayor probabilidad de recepción, al encontrarse bajo un contexto cotidiano, subjetivo y puede ponerse en práctica al momento. García Duarte afirma al respecto “la educación informal es la más antagónica a la formal, el aprendizaje se produce de forma aparentemente desorganizada y asistemática, pero paradójicamente, esta modalidad comprende el proceso por el cual el individuo logra actitudes, valores, habilidades y conocimientos, merced a la experiencia diaria, aquí representa un papel muy importante en el entorno social: amigos, medios de comunicación masivos, juegos y familia.”³²

³¹ HAMADACHE, Ali. Relaciones entre la educación formal y la no formal. implicaciones para el trabajo docente. 1995. p 62-84. www.reduc.cl/raes.

³² GARCÍA, Duarte Nohemí. op. cit. p 15

La educación informal proporciona conocimientos prácticos, empíricos logra tener una mayor disposición por parte del receptor para aprender en cualquier situación, donde el sujeto decide qué aprende, bajo qué circunstancia, como y qué reproduce. Montserrat Moreno afirma al respecto, “el conocimiento que no es construido o reelaborado por el individuo no es generalizable, sino permanece ligado a la situación en que se aprendió sin poder ser aplicado a contenidos diferentes,”³³ es decir en la adquisición del conocimiento si no se tiene una base cognoscitiva o técnica para su aplicación, entonces se perderá pronto sin saber cómo aplicarlo.

La educación informal se adquiere en mas de un contexto, puede ser adoptada de una forma consciente o inconsciente, se recibe sin voluntad propia, ya que se aprende cosas sin darnos cuenta por ejemplo la lengua materna, los usos y costumbres, entre otros. Proporciona conocimientos prácticos, es por eso que es antagónica a la formal que da en su mayoría conocimientos teóricos.

Fuera de un rigor normativo parece que la adquisición de conocimientos es placentera. Al conjugar lo cognitivo con lo práctico se tiene la garantía de ser aprendido y aplicable. Sin embargo mientras el individuo no ponga en práctica su conocimiento de lo que aprendió en otros contextos, el aprendizaje sería inútil al no tener aplicabilidad.

Moreno Montserrat establece que, “el individuo tiene muchos mecanismos de defensa que le llevan a construir por su cuenta (...) un sistema de razonamiento operatorio, paralelo al escolar y gracias a él puede resolver los problemas inmediatos que le plantea la práctica, y es el que en definitiva le resulta más útil”³⁴

1.3. El EMIREC, un modelo comunicativo

Mario Kaplún realiza un análisis del término comunicación, en el que describe dos formas de entender, una como el acto de informar, de transmitir, de emitir, verbo comunicar, concebida como forma de poder. Y la otra forma es el

³³ MORENO, Montserrat. op. cit. p24.

³⁴ Ibidem. p 67

diálogo, intercambio, relación de compartir, verbo comunicarse, concebida como sociedad democrática, considerada como la más antigua de las acepciones.

La comunicación en forma de poder es la que ésta vigente en nuestro sistema social, ya que en la actualidad los medios de comunicación masiva sólo informan y no dan oportunidad de hacer un diálogo recíproco o crítico al respecto Kaplún afirma: “los hombres y los pueblos de hoy se niegan a seguir siendo receptores pasivos y ejecutores de ordenes, sienten la necesidad y exigen el derecho de participar, de ser actores, protagonistas en la construcción de la nueva sociedad democrática. Así como reclaman justicia, igualdad, el derecho a la salud, el derecho a la educación, reclaman también su derecho a la participación y por lo tanto a la comunicación”³⁵.

Para Mario Kaplún la comunicación debe de ir más allá de lo interpersonal e intergrupala, sino el proceso de interacción se manifiesta entre comunidades humanas en donde hay intercambio de sentimientos, comparten experiencias no importando el medio comunicativo ya sea natural o artificial, lo que importa es el proceso del momento aislado al momento social comunitario, principalmente para establecer una mayor conocimiento del hombre, y definir el tipo de sociedad que se quiera tener, participativa o aislada.

Del mismo modo Jean Cloutier dio a conocer un termino nuevo EMIREC, amalgama entre emisor y receptor, donde todo hombre debe de ser visto y reconocido como un EMIREC. Para Cloutier “todo ser humano esta dotado y facultado para ambas funciones y tiene derecho a participar en el proceso de la comunicación actuando alternadamente como emisor y receptor”³⁶.

En la comunicación de las comunidades es necesario la participación de emisores como receptores, a tal grado que sin ello no podría realizarse ningún tipo de intercambio. La concepción de comunicación en educación para Paulo Freire es: “no mas educadores y educandos sino educadores/educandos, y educandos/educadores”.³⁷ Diríamos hoy no mas receptores ni emisores aislados sino EMIREC's. Este modelo comunicativo, es una modalidad que conlleva

³⁵ KAPLÚN, Mario. Una pedagogía de la comunicación. Madrid. De la Torre. 1998. p 63

³⁶ KAPLUN, Mario. op. cit. p 64

³⁷ Ibidem p 65

interrelación de igual a igual donde los sujetos juegan un mismo papel en una comunicación interpersonal. “Sin la comunicación la organización social es imposible, la influencia de un grupo no puede ir mas allá de sus vías de comunicación efectivas, el individuo que no habla con ningún miembro de un grupo esta necesariamente aislado de este, por fuerza el individuo sólo habla con sus miembros de un grupo depende de este para obtener toda su información.”³⁸

El EMIREC es un trabajo arduo en nuestra sociedad actual ya que existen represiones y autoritarismo por parte de la misma, sin embargo cuando el hombre logre ser coherente entre sus pensamientos, actos y lo que dice, se puede establecer una verdadera comunicación que conlleve al intercambio personal grupal y comunal para su crecimiento y perfección.

1.4. El juego y el desarrollo

1.4.1. El juego

El juego es fundamental en el desarrollo del niño, por ser una actividad que ocupa la mayor parte de su tiempo, es reprimido o desarrollado dependiendo de las experiencias adquiridas del infante, “el juego es vital condiciona un desarrollo armonioso de la inteligencia de la afectividad”.³⁹

Huizinga considera al juego como parte de la cultura y evolución de los juegos, paralelamente la UNESCO reconoce la importancia del juego en la educación “el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos”⁴⁰

El juego además, es una actividad considerada de lujo, lo que implica el ocio desarrollado en un área lúdica, “esta constituida por un conjunto, formado por un individuo y un espacio específico a la vez estable y dinámico que expresa la dialéctica de la vida”⁴¹. Esta área lúdica es considerada como un fragmento del espacio sociocultural donde se pueden encontrar fuerzas diversas, acerca de ello comenta Vigotsky, “El niño, al reproducir el comportamiento de los modelos de la

³⁸ MILLER, George, Lenguaje y comunicación. Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1979.

³⁹ UNESCO. El niño y el juego. planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Francia, UNESCO.1980 p 5

⁴⁰ UNESCO. op. cit. p 5

⁴¹ Ibidem p 11

vida real, abrevia el espacio que existe entre los adultos dicha actividad le permite ser y vivir”⁴².

Caillois 43 basado en Huizinga define al juego como una actividad:

-Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa

-Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano

-Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar

-Improductiva: que no crea bienes ni riquezas ni elemento nuevo alguno, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

-Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva única que cuenta.

-Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

1.4.2 El juguete

El juego y el juguete están impregnados de subjetividad, ya que no existe con certeza una clasificación de comportamientos y objetos que digan que es un juego y que es un juguete, a través del tiempo el juego en su historia no ha cambiado mucho.

El juego y los objetos lúdicos, son considerados por los especialistas en la materia como una parcela de la representación de la cultura ya que intrínsecamente están impregnados de características propias de una sociedad, en sus tradiciones y reglas que se van forjando como capital cultural, “a través de los juegos se lee no sólo el presente de las sociedades sino el pasado mismo de los pueblos”⁴⁴.

⁴² DIAZ, Vega José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México, Trillas 1997. P 90

⁴³ DIAZ; Vega José Luis. op. cit. p 148

⁴⁴ UNESCO. op. cit. p5

El juguete elemental es considerado de mayor creatividad e imaginación en contraposición al juguete industrial. La UNESCO considera a estos como “algo más que muñecos automáticos sujetos de una serie televisiva dada, son ante todo producto de una cultura y configura un centro de relaciones de poder y de intercambio simbólico (...) Llegan a todos los rincones del mundo, expresando las formas de vida y los valores que sustentan sus creadores”⁴⁵.

El juguete esta representado para el encuentro y la manipulación infantil de lo que se derivan intercambios imaginarios, sicomotores y afectivos en el niño, el cual es la mejor muestra de dominio y de imposición de los adultos ante los pequeños.

1.4.3. Clasificación del juego

Roger Caillois⁴⁶ afirma que el juego tiene una estructura propia y que su fin es el juego mismo. En su libro *Los juegos y los hombres*, describe la estructura de la actividad lúdica como: el combate o la competencia que hace intervenir la voluntad individual (agon, competición), la decisión dejada al azar en que renuncia esa misma voluntad (alea, suerte), el mimetismo (mimicry, simulacro) y el vértigo o el trance (ilax, vértigo).

-AGON: son los juegos de competencia, donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)

-ALEA: juegos basados en una decisión que no depende del jugador, no se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (juegos de azar)

-MIMICRY: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

⁴⁵ Ibidem. p 54

⁴⁶ DÍAZ, Vega José Luis. op cit. p 162

-ILINX: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

1.4.4. Características del juego.

Hizinga en su libro *Homoludens* define las características del juego que se resumen en lo siguiente:

- Actividad espontánea y libre.
- No tiene interés material
- Se desarrolla con orden
Se manifiesta con regularidad y consistencia
- Tiene límites que la propia trama establece
- Se autopromueve
- Es un espacio liberador
- El juego no aburre
- Es una fantasía hecha realidad
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción
- Se expresa en un tiempo y espacio
- El juego no es una ficción absoluta
- Puede ser individual o social
- Juego paralelo
- Asociativo
- Cooperativo
- Evolutivo
- Una forma de comunicación
- Original

“El juego trasciende más allá de lo individual e inmediato por lo que juega un papel importante en la cultura, existe coherencia entre lo que el infante ve y los

objetos lúdicos con los que se enfrenta, en cada cultura la actividad lúdica adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueve el grupo, por lo que los juegos reflejan en mucho la sociedad en que viven sus protagonistas.⁴⁷

1.4.5. Teorías del juego

Se han registrado a través de la historia teorías que intentan explicar el origen del juego de lo cual se desprende una gama de explicaciones e hipótesis, por ejemplo :

Hebert Spencer llamó al juego como la expresión de la energía exuberante y como origen de todo arte, basado en Friedrich Von Schiller.

Karl Groos desarrolla la teoría de la preparación instintiva, que tiene como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras de la edad adulta, el juego prepara para la vida posterior.

Stanley Hall en la teoría de la recapitulación sostiene que el desarrollo de la actividad humana parte de las leyes biogenéticas, de ahí que el individuo este determinado por las etapas evolutivas de la especie humana, las actividades lúdicas serán por las remembranzas del esquema genético.

La teoría del condicionamiento operante considera al juego y al juguete como eventos altamente reforzantes, donde el niño es capaz de expresar o emitir conductas previamente determinadas o designar cambios relativamente permanentes en la conducta que pueden ser de cooperación y socialización.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura sostiene que los individuos aprenden por observación e imitación, lo que sirve de estímulo o modelo para imitar símbolos, de la vida real y representarlo

Jean Piaget en el enfoque psicogenético afirma que el juego es un proceso en el cual las ideas son mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente, en donde se construye permanentemente la asimilación y la acomodación. También sostiene que acto de la inteligencia desemboca en un

⁴⁷ Ibidem. p 161.

equilibrio entre la asimilación y la acomodación, por lo que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño. Define tres clases de juego que se interrelacionan con en el proceso evolutivo del niño.

- Los juegos de ejercicio .

- Los juegos simbólicos.

- Los juegos reglados.

El juego de ejercicios se manifiesta de los cero a los dos años, tiene que ver con el período sensomotor, en ésta etapa el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades, el juego sirve como cimiento para el ingreso al juego simbólico.

-Juego simbólico, sigue después del juego de ejercicios, es el acto motor acompañado de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia. La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza este juego, en él se transforma en las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, en el juego simbólico se va socializando, pasa del juego simbólico individual a juego simbólico colectivo. En los espacios del imaginario no importan los atributos del objeto, si no lo que simbolizan. El juego simbólico pasa al juego de representación, que constituye una experiencia importante y enriquecedora pues no solo refleja el modelo en que el niño conceptualiza su mundo si no que mediante la interacción social se adquieren pautas de comportamiento para relacionarse que conllevan a la adquisición de nuevas estructuras.

-Juego reglado. Se sitúa entre los once y doce años de edad, se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de reglas, para llegar a este nivel el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico-abstractas. La comprensión y el manejo de reglas se hace acompañar de un claro propósito por la competencia y la cooperación, son transmitidos de generación en generación a través de códigos informales pero cuya consistencia y resultados son innegables.

Freud y los psicoanalistas, sostienen que el niño juega no solo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que resultaron dolorosas y traumáticas, el juego reequilibra el psiquismo del niño cuando este se ha visto perjudicado.

Erikson y la teoría psicosocial del desarrollo, enfatiza el valor de la cultura y la circunstancia histórica como factores que influyen en el comportamiento del individuo, para evaluar el juego el observador debe tener una idea de aquello a que suelen jugar los niños en una edad y en una cultura determinada, sólo en esa forma pueden decidir si el significado único trasciende o no al significado común.

1.4.6. La pedagogía y el juego

El juego tiene un papel importante en la educación, se considera como una verdadera institución educativa, por ejemplo: Decroly lo supone como una herramienta pedagógica, Freinet propone una escuela con espíritu de juego a través de la creatividad y del descubrimiento, Quintiliano formulaba el deseo de que el juego sea para el niño un juego.

A través del juego vemos que existe una transmisión de conocimientos en general, jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto, lo que constituye una microsociedad donde el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social, valores culturales y mitos de su pueblo. También puede ser un instrumento de transculturación o perversión de valores.

El juego en una sociedad comunitaria revela más que una sociedad individual en donde se reflejan las sociedades entre hombres. Para el niño las actividades y materiales lúdicos son los mejores medios para que se exprese, pero también pueden servir de fundamento de las técnicas, métodos pedagógicos, en la escuela tradicional el juego esta lejos de reconocerse, ya que es más importante en éste ámbito alcanzar metas.

Para el pedagogo el juego tiene una función educativa pero no se puede recuperar en forma deseable por que la función del juego es autoeducativa.

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, se instaura la comunicación como necesidad vital y dispositivo de desarrollo.

Las finalidades pedagógicas en el juego las clasifica Dogbeh y definen las finalidades pedagógicas tomando la taxonomía de Blomm.⁴⁸

- Conocimiento
- Comprensión
- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Evaluación
- Invención y creación.

Dogbeh dice que en más de un punto el juego responde a estos objetivos ya que hace participar: Las actividades perceptivas, sensoriomotrices, verbales, afectivas, intelectuales, constructivas , expresión corporal y estética.

1.5. Teoría cognitiva de Piaget y Vigotsky

Piaget es el principal exponente de la epistemología genética al combinar la filosofía y la biología en su trabajo de investigación, para él la interacción es uno de los elementos principales para la adquisición del conocimiento, considerado como una asimilación activa de la realidad en estructuras que van de las más simples a las más complejas.

Piaget⁴⁹ formula los estadios del desarrollo de la inteligencia o cognoscitivos, como un proceso que va desde el nacimiento hasta alcanzar el nivel adulto, definidos como:

- 1.- Periodo de la inteligencia sensorio–motriz
- 2.- Periodo de la preparación y organización de las operaciones concretas de clases, relaciones y números. Este periodo a su vez se divide en dos:
 - a) Representaciones preoperatorias
 - b) Operaciones concretas.

⁴⁸ Ibidem. p 22

⁴⁹ PIAGET, Jean y Inhelder Barbel. Psicología del niño. Madrid, duodécima edición Ediciones Morata, 1984. p 171

3.- Periodo de las operaciones formales

Sostiene que la inteligencia se desarrolla de modo constructivista, y las raíces del conocimiento se encuentran en la acción. El lenguaje es un ejemplo del desarrollo de la inteligencia, al ser una manifestación del pensamiento conceptual que se va construyendo a medida que el niño evoluciona. Asimismo diferencia dos tipos de conocimiento que el currículo escolar debe de tener en cuenta:

-El tipo de materias cuyo contenido ha sido desarrollado o inventado por los adultos cuya transmisión no tiene más problemas, que los problemas técnicos. Por ejemplo la transmisión de la historia nacional.

-El tipo de ramas del conocimiento cuyo aprendizaje depende de un proceso de investigación y descubrimiento, durante el cual la inteligencia afirma su existencia, por ejemplo la aplicación y comprensión de las matemáticas.

Por otro lado Lev Semienovich Vigotski es el principal exponente de la teoría sociocultural del aprendizaje de cada individuo, afirma que sólo los seres humanos poseen la capacidad de transformar el medio para sus propios fines, distinguiéndolo de otras formas inferiores de vida. Trazó la tarea de construir una psicología científica, inspirado en el materialismo dialéctico e histórico de Marx y Engels.

El modelo de aprendizaje de la teoría de Vigotsky es exógeno al considerar a la persona como sujeto activo, capaz de construir su aprendizaje a partir del estímulo del medio social, lo que representa un desarrollo cognitivo producto de la socialización del sujeto en el medio “el desarrollo cultural del niño sólo puede ser comprendido como un proceso vivo de desarrollo, de formación, de lucha y en ese sentido, debe ser un objeto de un verdadero estudio científico.”⁵⁰ No esta de acuerdo con los enfoques psicológicos que reducen el aprendizaje en una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas.

Vigotsky al igual que Piaget le da una gran importancia al pensamiento conceptual donde observa una actividad cognitiva, sostiene que la persona que domina el pensamiento abstracto reproduce el mundo circundante de una forma profunda y total, es capaz de realizar deducciones y sacar conclusiones en base a

⁵⁰ GARCIA González, Enrique. Vigotsky, la construcción histórica de la psique. México, Trillas p 112

los fenómenos percibidos “el cerebro posee además de una actividad reproductora, la capacidad de combinar y crear algo nuevo, de reelaborar situaciones valiéndose de elementos adquiridos con anterioridad, en experiencias pasadas y aplicándolos a nuevas problemáticas”⁵¹.

Para el autor el objetivo fundamental de la educación es el introducir al ser humano a una cultura preexistente del pensamiento y lenguaje, donde la mente humana se materializa en sus utensilios tanto físicos como simbólicos, con ello quiere decir, que casi todo el aprendizaje humano se gesta con la mediación de otras personas más versadas, asociado con el contexto que comprende usos, costumbres y conocimientos.

Vigotsky no está de acuerdo con las concepciones psicológicas tradicionales que ven el desarrollo en sentido retrospectivo o actual, él toma en cuenta los procesos que están comenzando a madurar y desarrollarse, proporciona la posibilidad de un análisis prospectivo con la ayuda de la Zona de Desarrollo Próximo, así como su estado evolutivo y dinámico, identificando no únicamente lo que ya ha sido completado en el desarrollo, sino también aquello que está en curso de evolución,

Para que el aprendizaje se propicie, es necesario un contexto específico, el niño y un ambiente natural, social e histórico, con ello logra potenciar sus capacidades. “Los procesos evolutivos van a remolque del proceso de aprendizaje, esta secuencia es lo que se convierte en la Zona de Desarrollo Próximo.”⁵²

Para Vigotsky, es indispensable el lenguaje para elaborar la reflexión, es un instrumento simbólico que permite la interiorización, “el aprendizaje siempre consiste en una experiencia externa, que es transformada en una experiencia interna por mediación del lenguaje.”⁵³ El individuo utiliza el lenguaje para apropiarse de los símbolos y signos, relativos a normas, creencias, hábitos, costumbres, valores, actitudes, en ello se realiza el proceso de socialización,

⁵¹GARCIA González, Enrique. op. cit 60

⁵² Ibidem p. 124

⁵³ Ibidem p. 22

integración social, y se gesta la conciencia del individuo, que la manifiesta al tener contacto con uno mismo.

El conocimiento para el autor, no es un objeto que se pase de individuo a individuo, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se elaboran en la interacción social. Señala que el desarrollo intelectual del individuo, no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

1.6. Elementos paradigmáticos para el análisis de la Ludoteca

Lauro Zavala desarrolla un modelo de análisis para la observación museográfica, modelo que adaptaré a la observación de la ludoteca por tener características afines. El autor reconoce tres momentos paradigmáticos para el registro de la observación, los cuales hacen que se logren o dificulten las expectativas del visitante.

Los elementos rituales

Los elementos educativos

Los elementos lúdicos.

“Los elementos rituales, imponen al visitante la sensación de participar en un proceso cultural que lo excede y pone en contacto con el tiempo espacial que le ofrece”.⁵⁴ Los elementos rituales “son necesarios”⁵⁵ por que integran, objetos, espacios y acciones, que son verosímiles a la institución, considerados al margen de lo cotidiano fuera del sentido común ,por ejemplo tenemos:

-El hecho de trasladarse de un lugar determinado al espacio

-Contar con la presencia de las personas

-Cruzar el umbral

-Los objetos inertes

-Las ambientaciones que tienen contacto con otros espacios, y con ello el visitante se coloca en un tiempo diferente.

⁵⁴ ZAVALA; Lauro. Et. al. Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM. 1993. p.37

⁵⁵ Zavala, Lauro op. cit. p. 41

“Los elementos educativos dan origen y justifican socialmente la existencia de las instituciones”⁵⁶. Los espacios educativos tienen “una intencionalidad”⁵⁷ por que cambian la visión del mundo que tiene el visitante a través de dos estrategias educativas básicas, que son:

-Estática, es ritualizada y vertical, privilegia la información sin relacionarla con su contexto, ofrece textos, no interpretaciones, ofrece respuestas a preguntas formuladas, sin dar lugar a la participación, reproducen criterios de valor jerarquía canonización.

-Dinámica, privilegia el proceso de adquisición de conocimientos por parte del visitante, relaciona la información con el contexto inserto y con la del propio visitante, ofrece contextos, y elementos para la formulación de respuestas a las preguntas del visitante y nuevas preguntas. El objetivo es divertir y a la vez instruir. Así como transmitir conocimientos valiosos para el receptor.

“Los elementos lúdicos, son los módulos interactivos y las ambientaciones de simulación”.⁵⁸ Tienen “su posibilidad”⁵⁹ dentro del discurso poético que define el ámbito de la imaginación, la fantasía y el placer, el juego y la recomposición de la propia visión del mundo.

⁵⁶ Ibidem. p. 37

⁵⁷ Ibidem. p. 42

⁵⁸ Ibidem. p. 38

⁵⁹ Ibidem. p. 44

Capítulo II: Las políticas de desarrollo social en el Distrito Federal

2.1. El desarrollo social y humano, política paliativa para contener la inestabilidad social

Los hechos que acontecen en el mundo tienen repercusión de una manera u otra en nuestro país, influyen en la sociedad en su estilo de vida, en los aspectos económicos y culturales que dan lugar a diferentes manifestaciones.

En lo económico, la influencia hacia nuestro país se aprecia como un acontecimiento que se mezcla fuertemente en nuestra forma de vida, como son los tratados de libre comercio, donde los países participantes de estos tratados abren sus fronteras para dar acceso, al libre mercado y a su economía, generando inevitablemente un intercambio de elementos materiales como son: mercancías, herramientas, alimentos entre otros muchos.

En el aspecto cultural, la influencia se trata principalmente a través de los medios de comunicación masiva, cine y televisión, los cuales no sólo venden productos de consumo, sino también elementos inmateriales como son: ideologías, maneras de pensar, de vestir, de actuar, dando lugar a un proceso de aculturación, que se refleja en las modas, comportamiento, expresión y de pensar, “es la confluencia de un habitus socialmente constituida y una determinada posición ya instituida o posible en la división del trabajo de producción cultural”⁶⁰

En estos dos tipos de influencia, tanto cultural como económica, encontramos un deterioro paulatino de la sociedad, de la familia y del individuo, expresándose principalmente en la desintegración del núcleo familiar.

Como una forma de atenuar estos efectos externos, el gobierno federal anteriores y actual, ha establecido políticas de desarrollo social y humano, orientadas a contener el ahondamiento del deterioro social, y con ello generar un paliativo destinado a atender las necesidades básicas de la población como son: vivienda, trabajo, salud y recreación.

Dentro de los estipulados que maneja la política social del Gobierno del Distrito Federal, definen al desarrollo social y humano como una construcción que

⁶⁰ BORDIEU, Pierre. Sociología y cultura. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990. p 228

se da a partir de la vinculación de políticas económicas y sociales, con la finalidad de satisfacer necesidades básicas en todas las etapas de la vida de las personas, y ser capaces de encontrar opciones productivas de su desarrollo. Así podemos percibir mediante sus postulados que “El desarrollo de una sociedad por tanto debe ser entendido como un proceso integral, en el que todos sus aspectos económicos políticos y culturales van desplegando sus potencialidades y capacidades, de manera controlada y consiguiendo que todos los recursos sean aprovechados al máximo en beneficio de todos”⁶¹.

En el proceso de desarrollo de las sociedades, intervienen diversos actores, como son: el gobierno, las instituciones, partidos políticos, organizaciones civiles, sindicatos, empresarios, ciudadanos, entre otros.

2.1.1. Contexto social en la zona urbana del Distrito Federal

El crecimiento económico de México a través de la historia no ha sido del todo favorable, en las últimas dos décadas hemos tenido una salvaje globalización de libre mercado. Como consecuencia se extiende aún más la pobreza, se profundiza la desigualdad y la falta de oportunidades para satisfacer necesidades básicas. Esto puede llegar a ser tan grave al tener consecuencias extremas como es el estallido social que se vivió últimamente en Argentina, y Perú, donde la crisis social se ha desbordado y manifestado con violencia social.

En el Distrito Federal en particular, “tenemos que cuenta con una población aproximada de 8.6 millones de habitantes, y una población flotante de aproximadamente 5 millones”⁶², esto refleja, una ciudad dinámica donde se generan cambios continuos en su estructura de crecimiento, como son: la baja fecundidad, la disminución de la tasa de mortalidad, la extensión de años de vida de la población como consecuencia de los avances tecnológicos en la medicina, movilidad de sus habitantes, modificación del uso del suelo, así como el intercambio de sus patrones culturales y económicos entre otros.

⁶¹ SEP, INEA. México nuestro hogar. México, SEP. 2002. p 221

⁶² GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social. Sistemas de Servicios Comunitarios Integrados. México, GDF-SECOI, 2000 p 9

A continuación se describen algunas características de estos efectos que se viven en la actualidad el Distrito Federal.⁶³

-La pirámide de edades se está invirtiendo, con una presencia cada vez más numerosa ancianos, y una menor de niños que van de los 0 a los 4 años, lo que indica que en un futuro la población mexicana será una población longeva.

-El despoblamiento de las zonas centrales de la Ciudad de México y poblamiento de las periferias

-Las limitadas oportunidades para la población joven, que seguirá siendo el grupo mayoritario durante los próximos veinte años.

-El creciente número de núcleos familiares monoparentales, la mayoría a cargo de mujeres.

-El incremento de la ocupación de la población en actividades informales y en la economía ilegal.

-La agudización de las tensiones, conflictos e incomunicación intergeneracionales.

-El incremento del sentimiento de frustración, neurosis e intolerancias acumuladas.

-La pérdida en forma grave de una identidad, de la solidaridad y de la comunicación entre sectores sociales.

Para efectos del trabajo de tesina, nos centraremos en las políticas que desarrolla el Gobierno del Distrito Federal (G.D.F.) a partir de 1997, donde podemos apreciar a través de sus proyectos sociales, un impulso de atención hacia la sociedad, donde se plantean programas de atención a la comunidad.

Una de sus políticas sociales se dirige hacia “desarrollar las fortalezas y capacidades individuales, familiares y comunitarias brindando oportunidades que permitan avanzar en la reconstrucción del tejido social”⁶⁴

2.2. Propósito del Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI)

Como una respuesta del GDF encaminada hacia atender las necesidades básicas de la población, Clara Jusidman, Secretaría de Desarrollo Social del

⁶³ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de desarrollo Social op. cit. p 10

⁶⁴ Ibidem. p 9

Distrito Federal en 1997, a través del GDF presenta una propuesta, por un lado a resarcir los valores familiares. Y por otro lado a mitigar los estragos económicos que afectan a la población. Por lo anterior se gesta el programa llamado Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI), cuya función principal consiste en la vinculación de diversas instancias en el DF, tales como Centros de Salud (CS), Centros de Desarrollo Integral de la Familia (DIF). Con el fin de atender principalmente la problemática psicosocial, como son: prevención de la violencia familiar, apoyo a familiares con discapacidad, recuperación de la autoestima, etcétera.

Estas problemáticas se consideran como las causas principales de la descomposición familiar, se identificaron a través de diversas instancias como es el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI), la Secretaría de Salud del DF.

El SECOI es considerado por la Secretaría de Desarrollo Social del G.D.F. un instrumento, diseñado para establecerse en el ámbito territorial y distribuirlo conforme a las necesidades de cada barrio o colonia, para asegurar un contacto real con la comunidad a través de la administración de los centros de atención.

El propósito principal de SECOI es lograr “la equidad la justicia y la integración social”⁶⁵, mediante talleres cursos, técnicas y actividades que estimulen la interacción social, con el fin de encontrar otras formas de relacionarse, de reencontrarse en una comunicación que permita una mejor convivencia a través de:

- Reactivar la convivencia y el contacto intra e intergeneracional.
- Generar oportunidades para aprender a relacionarse, comunicarse, convivir y participar.
- Promover actividades que fortalezcan la autoestima y la corresponsabilidad para el bienestar de todos y luchar por la protección de los más desprotegidos.
- Difundir los derechos y obligaciones de los ciudadanos.⁶⁶

⁶⁵ Ibidem. p 9

⁶⁶ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social. Guía para la Administración de los Centros de Desarrollo Comunitario, México, GDF-SECOI. 2000, p16

2.2.1. Estructura del programa SECOI

Para dar cumplimiento a los objetivos del programa de SECOI, éste se estructura en tres fases que son:

- 1) Identificación de grupos o personas vulnerables.
- 2) Atención y ofrecimiento de servicios.
- 3) 3) Atención especializada.

1.- La primera fase se ejecuta mediante el contacto con la población a través de visitas domiciliarias, para identificar familias que se cataloguen como prioritarias, bajo los criterios de marginación socioeconómica, atendiendo riesgos y daños de salud por medio de acciones educativas de promoción y preventivas de salud. Es la Secretaría de Salud del GDF quien realiza esta labor.

2. -La segunda fase ofrece servicios dentro de los espacios de recreación, esparcimiento, culturales, sociales, unidades móviles de atención a la comunidad. Las instituciones del G.D.F. encargadas de proporcionar las instalaciones son el DIF, la Secretarías de Desarrollo Social, y la Secretaría de Salud. En ésta etapa, se diseñan, seleccionan y clasifican modelos de atención orientados a combatir la desintegración social. Las estrategias para incorporar estos servicios se despliegan en tres bloques temáticos que son: Salud mental comunitaria, deporte y recreación, así como educación y cultura.

a) Salud mental comunitaria, ofrece técnicas y orientación para la solución y prevención de conflictos sociales así como mejorar la convivencia entre los individuos promoviendo la comunicación y la solidaridad. El enfoque está diseñado para atender más a la colectividad más que al individuo en:

- Habilidades para la vida*
- Escuela de padres*
- Escuela para hijos*
- Actividades de convivencia intergeneracional*
- Prevención de la violencia familiar*
- Prevención y atención de adicciones en jóvenes*
- Prevención y atención de la prevención femenina*
- Apoyo a personas con adicciones, discapacidad y ancianos*

-Recuperación de la autoestima en jóvenes y mujeres.⁶⁷

b) Deporte y recreación, recupera valores donde hay que respetar reglas participar en equipo, reconocer al adversario, compartir espacios con distintos grupos de sexo edad y condición a la vez que permiten un uso productivo y creativo del tiempo libre. Los bloques temáticos son:

Escuelas técnico deportivas

Estimulación motora (niños y Jóvenes)

Activación física

Juegos de socialización y convivencia

Torneos deportivos y recreativos

Gimnasia para adultos mayores

Deporte adaptado a la discapacidad

Manejo de terapia física⁶⁸

c) Cultura y educación, recupera valores individuales y colectivos, fortaleciendo las identidades alrededor de las cuales se establecen los parámetros de convivencia, de saberse parte de unos y diferentes de otros; con modelos de carácter formativo que propicien el acercamiento grato y creativo de las artes, la realidad, ciencias, creación y expresión cultural de distintos grupos sociales.

Escuelas de iniciación artística

Desarrollo musical de los niños

Laboratorio de teatro de barrio

Taller de tareas

Escuela de verano

Clubes de ciencias

Educación de adultos

Capacitación para adultos y jóvenes

Ludoteca y biblioteca

Servicios de orientación e información⁶⁹

⁶⁷ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social. op. cit. p 20

⁶⁸ Ibidem. p 20

⁶⁹ Ibidem p 20

3. -La tercera fase de la estructura atienden a personas vulnerables, en crisis y abandono, en centros de asistencia social como son: albergues para niños, ancianos, enfermos, centros de desintoxicación y centros de asistencia social.

2.2.2. Líneas de acción del programa SECOI

Niveles	Instrumentos	Líneas de Acción	Participación Social
I.- Nivel de contacto	-Programa de educación para la salud familiar -Unidades de información	1. Montaje del programa de educación para la salud familiar 2. Diagnostico situacional de hogares 3. Establecimiento de las unidades de información Sistema de oferta de servicios sociales Bases de datos de familias prioritarias 4. Promoción de redes comunitarias	Comunicación periódica de las familias con las educadoras de la salud Visitas de trabajadoras sociales para dar a conocer la oferta de servicios Red territorial de apoyo y contención
II.- Nivel de Atención Básica	Secretaría de Desarrollo Social, DIF-DF y Delegaciones Centros de Desarrollo Comunitario y Social Casas de Cultura Bibliotecas Unidades de Atención a la Violencia Familiar (UAVIF) Centros y Espacios Deportivos Centros DIF-DF Atención telefónica LOCALTEL Servicios Móviles Otras Áreas de Gobierno Centro de Salud Centros Integrales de Apoyo a la Mujer (CIAM) Unidades Delegacionales de Empleo Comunas Gobierno Federal Educación para adultos (INEA) Procuraduría Federal del Consumidor (PROFECO) Instituto Nacional de la Senectud (INSEN) Organizaciones Civiles Organizaciones Sociales	5. Ampliación de Servicios Básicos Enriquecimiento de los Servicios Espacios donde se Brindan Otros Servicios de Desarrollo Social Personal 6. Concertación con otras Áreas de Gobierno 7. Convenios con Organizaciones Civiles, Sociales e Instituciones Académicas	La Población acude a las instalaciones o Servicios Móviles, Públicos y Sociales Organizaciones Civiles se incorporan a la Oferta de Servicios Sociales, proporcionan Modelos y Capacitan a Facilitadores del Sistema Organizaciones Civiles y Sociales incorporan Servicios Sociales para sus Territorios y Asociados

III- Nivel de Atención Especializada	Centros de Asistencia Social Albergues para Menores, Adultos Mayores, Enfermos Crónicos y Víctimas de Violencia Centros de Desintoxicación Hospitales.	8. Fortalecimiento de los Servicios Especializados 9. Convenios con Organizaciones Civiles, Sociales y Privadas	Organizaciones Civiles se incorporan a la oferta de servicios especializados
---	--	--	--

Fuente: Guía para la administración de los centros de desarrollo comunitario, (SECOI), G.D.F. 1999

Las líneas de acción se instituyen bajo la premisa de adecuar los servicios hacia la problemática social real de cada barrio o colonia, poniéndose en práctica mediante la elaboración de programas que formulen de un diagnóstico de la población, para después establecer redes comunitarias que motiven la ampliación de los servicios básicos así como la atención personalizada. Esto involucra áreas de gobierno, organizaciones civiles, sociales e instituciones académicas, que coadyuven al fortalecimiento de los servicios especializados.

2.3. Definición de la ludoteca

La palabra ludoteca proviene del latín *Ludis* que es juego o juguete y del griego *théke* que es caja o cofre, definiéndose como un espacio en donde hay juegos y juguetes. Para Borja Solé, pionera y propulsora de las ludotecas en España, una ludoteca es “un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo, donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil”⁷⁰

Las ludotecas actualmente están consideradas como instituciones recreativo-culturales, en su mayoría están dirigidas para los niños y su misión principal es desarrollar la personalidad de los visitantes a través del juego, ofrece materiales necesarios como son: juguetes, juegos y material lúdico; también dentro de una ludoteca se puede obtener orientación, ayuda y/o compañía que requieren para facilitar el juego.

Las ludotecas operan desde ámbitos privados y públicos. Borja Solé, afirma que el éxito de las ludotecas ha sido relativo debido a varias razones, entre ellas la económica, espacio, falta de personal. Asegura que es fundamental que la ludoteca debe facilitar el préstamo de juguetes por un educador.

⁷⁰ LÓPEZ Matallana, María et al. Organización y animación de ludotecas. 3ª ed. Madrid. CCS. 1999, Madrid, p 16

La Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP) define las ludotecas como: "Espacio preparado y dotado con juegos y materiales didácticos, para estimular a los niños a desarrollar actividades que les posibilite el despertar y explorar por medio del juego, nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo entre niños, sino entre niños y adultos"⁷¹. Por lo tanto vemos que el juego animado y estimulado en la ludoteca canaliza libremente el comportamiento en la infancia.

2.3.1. Historia y evolución de la ludoteca

La primera ludoteca registrada data en 1934 en la ciudad de Los Ángeles, California, con un funcionamiento similar al de una biblioteca, con préstamo a domicilio. La primer ludoteca de Europa surgió en 1959, en Dinamarca.

La publicación de la Carta de los Derechos del niño, nombra el punto 7º el derecho del niño al juego. Esto impulsó que las ludotecas, junto con la UNESCO, iniciaran un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego. El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, "Margarita Bedos"; a partir de estos acontecimientos la evolución de las ludotecas se ha difundido en varios países, dando énfasis a los servicios educativos a través del juego y el juguete, donde la ludoteca se considera como un espacio de educación en el tiempo libre, se han incluido dentro de los programas educativos y sociales. En 1992 se creó la Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña

Al principio las ludotecas estaban vinculadas a los municipios o delegaciones con estructuras ya existentes porque se establecían implícitas dentro de las bibliotecas sin reconocerse un espacio propio. Otras funcionaban en forma independiente de estructuras públicas y/o asociativas, constituidas por una identidad propia.

Hoy en día, la mayoría de las ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo propios. Los especialistas y responsables de ellas, estiman que el juguete no es sólo un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de educación, que puede rivalizar con el disco y el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre.

⁷¹ FUNLIBRE. Ludotecas naves lineamientos técnicos y operativos. 2003. www.redcracion.org/documentos/ludotecas

Recomiendan que una ludoteca tenga un amplio surtido de juguetes, con la finalidad de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías, para que esta cumpla con calidad y surtido manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado.

2.3.2. Ludotecas en México

La creación de ludotecas en México ha sido reciente en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas un fenómeno recreativo, social y educativo desde los años setentas. En nuestro país las primeras ludotecas se instalaron y pusieron en marcha aproximadamente a mediados de los ochentas.

2.3.3. Fundamentos conceptuales

Actualmente la ludoteca se considera como: un centro y motor de la integración de la comunidad por ser un espacio recreativo, también es considerada como promotora activa de la socialización, impulsora del desarrollo de competencias académicas a través del juego, los deportes, las artes y la relación con la naturaleza y el entorno cultural.

La ludoteca como centro recreativo y cultural, favorece la participación social del grupo a través de programas, facilita la apertura de espacios para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, y la construcción de metas grupales y colectivas que promuevan el desarrollo humano.

Las ludotecas garantizan la socialización, aprendizaje y construcción de identidad principalmente de niños y jóvenes. Ahí se desarrollan habilidades y competencias se impulsa desarrollo comunitario a través de una pedagogía social.

Las ludotecas tienen la función de proporcionar ambientes de socialización, facilitan procesos de construcción de identidad personal y cultural, donde las diferencias sociales e individuales sean el eje de referencia para el fortalecimiento de la convivencia pacífica, el respeto, la solidaridad, y el ejercicio de los derechos que tienen los niños.

A través del juego, los niños ponen en marcha los mecanismos de relación con el medio que les rodea para conocerlo, expresarse y relacionarse con él, reinventan el mundo social en el que viven para dominarlo, en su afán por integrarse en el mundo del adulto, que continuamente es tomado como referencia, con ello se enfrentan con una realidad cuya compleja estructura escapa a su comprensión.

Funciones de la ludoteca.

1.-Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.

2. -Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.

3.-Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto, en general, y de los hijos con los padres en particular.

4.-Orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes

5.-Proporcionar material lúdico adecuado para los niños con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.

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

7.-Probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos.

8.-Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten.

9.-Reparar aquellos juguetes que se hayan estropeados.

Capítulo III: Las ludotecas de barrio, una alternativa como espacios lúdicos en el Distrito Federal.

3.1. Alcances y límites de la ludoteca

El acelerado crecimiento demográfico en las últimas décadas refleja una concentración poblacional dentro de las grandes ciudades, lo cual ha modificado el paisaje del entorno inmediato y mediano, como son las áreas verdes, ríos y espacios que invitaban a la convivencia. Hoy en día los espacios de recreación son nulos o casi nulos, los ríos han sido contaminados y entubados o en su defecto desecados, las construcciones han invadido los jardines, las pocas áreas verdes son cercadas o violentadas por los vendedores ambulantes, otro de los elementos que han colaborado para la pérdida de estos espacios y la convivencia han sido las vías rápidas, que es un espacio inseguro, contaminado, altamente transitado y la comunicación se vuelve impersonal.

Otros factores que contribuyen a la no convivencia, es el control de la natalidad, que refleja la disminución de los miembros en la familia, las extensas jornadas laborales, el tiempo muerto entre los traslados, las horas que dedican a mirar el televisor y a los juegos de video, éstos no permiten la posibilidad de imaginar o de imponer propias reglas hacen precaria la comunicación

A partir de esta problemática el GDF lanzó la tarea de buscar espacios de tiempo libre para rescatar y reforzar la convivencia, socialización y la comunicación, se hizo necesario que “el gobierno y diversas organizaciones, empresas y grandes consorcios reconozcan que generar nuevos y diversos espacios de ocio en ciudades representan una gran oportunidad, con beneficios económicos y sociales”⁷².

Para Elena Paz Morales, un espacio lúdico es un espacio de ocio que debe cumplir una filosofía y misión específica: se define como el lugar que facilita y reconoce tener actos lúdicos, que junto con recursos programático, humano y financiero, logren transmitir en la población objetivo, la importancia de jugar, de disfrutar el juego y de ser un jugador creativo de sus actos lúdicos. Los espacios

⁷² PAZ Morales, Elena. Espacios lúdicos en la ciudad de México. 2000 - p 1. www.recreación.org

lúdicos deben tener dos factores importantes, uno son los espacios y otros son las actividades.

El espacio lúdico debe:

- Proporcionar a sus visitantes seguridad
- Ser accesible para personas con discapacidad
- Otorgar objetos lúdicos sin importar si éstos son o no un juguete
- Proporcionar en la medida de las posibilidades una diversidad de opciones que permitan satisfacer el gusto de las personas

Clasificación de tipo de usuarios

- Niños
- Jóvenes
- Adultos
- Personas Mayores

Clasificación por función específica

- Museos
- Casas de Cultura
- Parques Botánicos
- Parques Recreativos
- Ludotecas

Clasificación por tiempo de permanencia

- Temporal
- Permanente

La actividad lúdica debe:

- Ser libre y voluntaria
- Divertida y placentera para el individuo
- Ser improductiva en el sentido intrínseco
- Generar cierto grado de comunicación entre los participantes
- Propiciar actividades ficticias
- Globalizar al jugador en mente y cuerpo.
- Es limitada en el tiempo y en el espacio.

Estas características demuestran cómo se desarrolla el juego en el ser humano, el cual se convierte en una actitud y no sólo en juego con reglas, materiales y roles; en el que se participa sin importar el cómo y el cuándo. Unos ejemplos de la creación de espacios lúdicos son: el Museo del Papalote y las ludotecas de barrio, ofrecen opciones del uso del tiempo libre, creados bajo esquemas diferentes de atención pero con una misma filosofía generar espacios lúdicos que permitan:

- 1.- El aprendizaje
- 2.- La convivencia
- 3.- La comunicación
- 4.- Procesos de socialización
- 5.- Análisis
- 6.- Reflexión
- 7.- Uso positivo de tiempo libre
- 8.- Creatividad
- 9.- Imaginación ⁷³

3.1.1. La ludoteca de barrio en los Centros de Desarrollo Comunitario

La Secretaría de Desarrollo Social a través del GDF pone en marcha a partir del 2000 la administración del programa, Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI), considerado un instrumento que permite acercarse y atender a la comunidad proporcionando servicios básicos o especializados.

Dentro de los servicios básicos encontramos a las ludotecas de barrio que ofrecen un espacio de recreación, ubicadas dentro de los Centros de Desarrollo Comunitario (CDC) lugares estratégicos por ser puntos de encuentro, DIF-DF. En 1997 se detectó que en el D.F. había aproximadamente 17 ludotecas con un tipo de administración heterogénea y de diversa índole. Para principios del año 2000 el G.D.F había impulsado 110 ludotecas de barrio caracterizadas principalmente por contar con un tipo de administración homogénea, brindando atención principalmente a la población menos desprotegida

⁷³ PAZ Morales, Elena. Espacios lúdicos en la ciudad de México. 2000 - p 4. www.recreación.org

El propósito de la creación de las ludotecas de barrio es de “dar espacios para el fomento de la creatividad, el desarrollo de las habilidades intelectuales y físicas por medio del juego, así como la expresión de las emociones propiciando la convivencia interfamiliar, intergeneracional e intergenérica, ofreciendo una opción para el uso adecuado del tiempo libre que incida en la elevación de calidad de vida”⁷⁴.

3.1.2. Características de la ludoteca de barrio

La ludoteca de barrio es un espacio de recreación en el que los asistentes tienen la oportunidad de desarrollar capacidades, habilidades, actitudes, conocimientos y destrezas. La ludoteca es formativa en lo social, es un medio para atenuar diferencias socioculturales, “las ludotecas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de la vida social, desarrollan una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte”⁷⁵. Surge a partir de las necesidades de rescatar la convivencia intergeneracional e intergenérica, tomando en cuenta que es un espacio brindado para y en la comunidad.

Para el funcionamiento de éstas se necesitan recursos materiales, humanos, financieros y administrativos. En los recursos materiales están considerados los muebles, juguetes, material didáctico, material consumible y papelería para la administración de la misma. Los recursos humanos son los responsables de la ludoteca, pueden ser pasantes y ayudantes, ellos tienen el compromiso de propiciar un ambiente lúdico. Los recursos financieros son proporcionados por la delegación. Finalmente el responsable de la administración es el programa SECOI basados en los manuales de operación y documentos rectores y fichas técnicas.

Las actividades fundamentales de la ludoteca son las de préstamo de juguetes a los usuarios que lo soliciten, sólo se proporcionan juguetes dentro de la ludoteca se excluye el préstamo a domicilio. También se aprovecha para la

⁷⁴ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social. Ludoteca de barrio documento rector. México. GDF-SDS. 2000 p 17

⁷⁵ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social. El libro de la ludoteca una guía para aprender jugando. México. GDF-SDS. 2000. p 7

operación de talleres recreativos, educativos, de actividades culturales, sociales y de servicio a la comunidad. Entre los talleres destaca la elaboración y reparación de juguetes, de esta manera la comunidad contribuye al mantenimiento y conservación del acervo de la ludoteca.

La ludoteca opera bajo los siguientes estatutos.

- Población: Podrán asistir todas aquellas personas que soliciten el servicio
- Horario: Sus puertas deben estar abiertas la mayor parte del tiempo
- Espacio: Será de sesenta metros cuadrados en los CDC
- Mobiliario: Gavetas, sillas, mesas, colchonetas y tapetes
- Operarios: deberán contar con la capacitación que imparte SECOI, pasantes de carreras de tiempo libre, trabajo social y psicología, apoyados con promotores voluntarios de la propia comunidad y de servicio social.
- Juguetes: serán de mesa de construcción y de ejercicios.
- Actividades: préstamo de juguetes para el uso exclusivo en las instalaciones, talleres actividades culturales, sociales y de servicio a la comunidad.
- Requisitos: deben de ser socios de la misma. La inscripción será familiar y gratuita, donar algún recurso o servicio en especie o en horas.
- Gestión: la ludoteca operará de manera cogestiva entre la comunidad y SECOI, la comunidad designara a un representante para asumir este cargo, el cual se irá rotando con otras personas de la comunidad.

La labor de un Ludotecario es:

- Adecuar el lugar donde se instalará la ludoteca.
- Informar y orientar a los usuarios sobre el funcionamiento y el servicio de la Ludoteca de barrio en sus distintas modalidades.
- Coordinar acciones de corresponsabilidad entre los usuarios.
- Llevar un orden y registro de los juguetes disponibles en la ludoteca.
- Establecer un sistema de informativo que permita la renovación y actualización del acervo.

-Promover la donación, producción y renovación de juguetes por parte de la comunidad, así como orientar a las autoridades competentes sobre los requerimientos que permitan la actualización del acervo.

-Coadyuvar en la identificación de empresas y organizaciones que pudieran colaborar en el enriquecimiento del acervo.

-Participar activamente en la aplicación y desarrollo de actividades individuales y de grupo que optimicen la prestación del servicio.

-Vigilar que se cumplan los preceptos establecidos en el reglamento para el funcionamiento de la Ludoteca de Barrio.

-Presentar informe de resultados a su autoridad inmediata superior.

3.2. La ludoteca de barrio y la educación

Dentro de la ludoteca de barrio se pueden efectuar actividades extraescolares en donde el currículum es flexible y dinámico prevalecen los contenidos prácticos, más que los teóricos. Los contenidos temáticos del manual de la Ludoteca se aplican mediante talleres que se clasifican en ejes temáticos que son los siguientes:

- Para seguir creciendo
- Descubriendo y aprendiendo
- Juego, arte y recreación
- Jornada social
- Laboratorio de habilidades.

Para la ejecución de las actividades, la ludoteca de barrio se fundamenta en el modelo de aprendizaje social, en el cual las semejanzas entre los individuos se explican mediante normas, valores e historias de aprendizaje compartido en torno a un ambiente lúdico, flexible y organizado, estableciendo sus propios códigos de comunicación, convivencia y sobrevivencia.

El objetivo general de la ludoteca

- Fortalecer una identidad propia de los habitantes de un barrio.

Los objetivos específicos

- Desarrollar actitudes de búsqueda, creatividad y desarrollo de la imaginación a través de juegos, juguetes, actividades educativas y el material.

- Propiciar formas positivas de comunicación al interior de la comunidad a través del fomento de la capacidad de expresión por medio del juego.

- Convocar a la participación de todos los grupos prioritarios, para propiciar su integración plena a la comunidad

- Motivar la creatividad de los usuarios para la confección y reparación de materiales lúdicos.

- Potenciar las actitudes cívicas de responsabilidad y honradez, de respeto a la diversidad y los derechos en un marco de tolerancia y equidad.

3.3. La ludoteca de barrio y el juego

En el manual de Ludoteca de barrio se menciona que en ésta se deben propiciar tres tipos de juego los cuales son:

- El juego libre donde a la libre demanda la población tiene la oportunidad de practicar el juego por el sólo placer que les proporciona.

- Ludotalleres, son actividades modulares, para descubrir posibilidades de desarrollar creativities, construir y adquirir nuevos conocimientos.

- Juego asesorado, los individuos participan en él siguiendo las indicaciones del ludotecario quien se apoya en fichas técnicas.

Capítulo IV: Observación en la ludoteca de barrio “Al final del arco iris”

4.1. Metodología de observación

Para realizar esta tesina me apoyé en el modelo propuesto por la investigación etnográfica, también conocida como observación participante donde el investigador, “debe ponerse en una situación y en una disposición que le permitan observar las conductas dentro del contexto de sus escenarios y tratar por todos los medios posibles de obtener las estructuras de significado que informan y testifican los comportamientos de los sujetos observados”⁷⁶

La investigación etnográfica se destaca principalmente por su reflexibilidad, para Hammersley la investigación social tiene un carácter reflexivo, al reconocer que somos parte del mundo social que estudiamos, “cualquier investigación social toma la forma de observación participante, implica participar en el mundo social, cualquiera que sea su papel, y reflexionar sobre los efectos de esa participación”⁷⁷ El campo de acción del pedagogo se desarrolla en y para la sociedad, ya que es parte de la misma y no puede observarla como si fuera un extraño y ajeno a ella por tanto puede intervenir como un investigador etnográfico con el fin de arrojar datos cualitativos para la educación.

La condición del investigador etnográfico es que debe tener la capacidad de elaborar anticipaciones o retrospectivas para realizar la investigación; estas dos características le dan muestra de tener implicaciones metodológicas ya que los datos arrojados, son tratados como campo de inferencias para dar modelos hipotéticos y probar su validez.

Otra característica de la investigación etnográfica es su flexibilidad, causa que obedece a tomar en consideración las necesidades cambiantes requeridas dentro del proceso de elaboración teórica.

Apoyada en el autor Paul Martyn Hammersley a continuación desglosaré paso a paso la metodología que marcará la ruta de investigación que se inserta en el proyecto en cuestión.

⁷⁶ GOETZ, J. P. et al. *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. España, Ediciones Morata. 1998. p 15

⁷⁷ HAMMERSLEY, Paul Martyn et al. *Etnografía, métodos de investigación*. México, Paidós, 1994. p 31

4.2. Diseño de la investigación etnográfica

4.2.1. -Planteamiento del problema: En la actualidad, cuando se juega dentro del espacio del tiempo libre en nuestra sociedad, frecuentemente se observa que ésta actividad se reduce a una forma unipersonal en la que se pierde la convivencia, integración y comunicación.

Algunos factores responsables de esta manifestación son: la transformación del ritmo de vida, consecuencia del acelerado avance tecnológico que ha simplificado por un lado los quehaceres cotidianos de la vida y por otro lado aísla al ser humano dentro de su nivel de socialización.

Aunados a los factores anteriores podemos mencionar: la creciente inseguridad que se vive en las calles, el paisaje que se ha visto reducido en mínimos espacios de esparcimiento y/o recreación, la disminución de la tasa de natalidad, el poco tiempo que los padres les dedican a sus hijos, la carencia de compañeros que establezcan una empatía, el no satisfacer la necesidad recreativa.

Todos ellos son algunos motivos para impulsar el establecimiento de ludotecas. Por ello es necesario recuperar los espacios perdidos en donde se pueda encontrar compañía, la posibilidad de estimular la imaginación creativamente, para así favorecer la participación de los niños, la familia y la comunidad, con la posibilidad de implementar actividades interactivas y educativas donde la comunicación juegue un papel básico y esta sea capaz de establecer metas colectivas forjadas desde la ludoteca con la posibilidad de multiplicarse hacia la sociedad.

En el impulso de las ludotecas, aún cuando se sabe de los óptimos resultados que ofrecen, es empresa ardua, ya que no hay una difusión masiva del significado y quehacer de ella. Generalmente el personal que las atiende carece de capacitación, vocación y compromiso para su atención.

De lo anterior surge la necesidad de la participación de pedagogos en establecimientos de ésta índole, ya que por su formación son capaces de elaborar programas así como evaluar actividades que desarrollen, por medio de un aprendizaje interactivo, lúdico y por ende significativo.

4.2.2. Objetivos: El objetivo principal de esta tesina es el de observar las actividades educativas y lúdicas que se generan dentro de la ludoteca de barrio “Al final del Arco iris” con la propósito de evaluar el desarrollo de la socialización, comunicación y educación.

La observación realizada también estará orientada a cumplir con los siguientes objetivos específicos:

-Identificar cómo es llevado a cabo el proceso educativo, bajo las normas de convivencia, respeto, disciplina, basada en el cumplimiento del reglamento interno de la ludoteca y fomento de valores.

-Describir los métodos didácticos que se utilizan en la aplicación de los talleres, con la metodología que propone el Manual de Operación de Actividades de la Ludoteca a través de la explicación de ludotalleres y las fichas técnicas.

-Contrastar la educación en el ámbito formal y no formal, bajo el precepto de que la formación extraescolar es adquirida en forma más flexible que la escolar.

-Observar el efecto que ha tenido la implantación de las ludotecas en la comunidad, a través de una respuesta de participación, o de abandono.

-Analizar la relación entre educación y comunicación, en los talleres de la ludoteca de barrio y ver como se modifican las actitudes de los usuarios cuando existen valores, formación y comunicación.

-Analizar los resultados del proceso de las actividades lúdicas, verificando si la ludoteca cumple con su misión y filosofía propuestas.

4.2.3. Elección del lugar: se trabajó en la ludoteca de barrio denominada “Al final de arco iris” ubicada dentro del Centro de Desarrollo Comunitario “Carmen Serdán”, antes Plutarco Elias Calles, con dirección en la Calzada de la Virgen sin número esquina Antonia Nava, colonia Carmen Serdán, delegación, Coyoacan.

4.2.4. La toma de muestras: de las observaciones realizadas se elaboraron anotaciones diarias durante los meses de agosto, septiembre, octubre y noviembre. Estas notas describen momentos significativos que por su relevancia educativa y lúdica, me permitieron explicar los objetivos propuestos en el trabajo.

4.2.5. Reflexión: de las narraciones elaboradas en ese período conseguí afirmar o negar los objetivos planteados de la tesina, y verificando si la ludoteca cumple su misión y filosofía planteadas. Y así formular conclusiones finales de las funciones reales que se practican en la ludoteca.

4.3. Bitácora y estructura de las observaciones

Para tomar muestras dentro de un caso, Martyn Hammersley afirma que la información observable es una actividad central de la investigación y deberá ejecutarse con máxima fidelidad considerando el tiempo, la gente y el contexto. “Las notas de campo consistirán en la descripción más o menos concretas de procesos sociales y sus contextos (...) resaltando diversas características y propiedades, siempre en función de cierto sentido común sobre lo que es relevante para los problemas planteados en la investigación”⁷⁸ Por tanto es responsabilidad del investigador decidir qué, cómo y cuándo escribir.

Durante el proceso de elaboración de la bitácora de la ludoteca se observó, una cotidianeidad en el desarrollo de las actividades y los tipos de juego que se aplicaron con base en el Manual de Operación de Ludoteca de Barrio que son: juego libre, juego asesorado y ludotaller.

El juego libre abarcó la mayoría del tiempo de las actividades realizadas por los usuarios. El juego asesorado se observó en momentos emergentes al ayudar o explicar algún juego por los ludotecarios o por otras personas.

El ludotaller se aplicó una vez a la semana, en ocasiones se suspendió por falta de asistencia debido a la lluvia.

Es claro que no hay una igualdad entre una y otra de las actividades diarias, sin embargo algunas actividades fueron desarrolladas en forma cotidiana, asimismo los usuarios en ocasiones no fueron los mismos.

Para lograr los fines de la tesina me centré en el desarrollo de cuatro casos específicos que se dieron en el lapso de la delimitación de la observación, éstos me parecieron representativos ya que en ellos se destacaron elementos

⁷⁸ HAMMERSLEY, Paúl Martyn et al. op. cit. p 162

educativos y lúdicos mismos que me permitieron aproximarme a los objetivos de la tesina los cuales ya fueron anteriormente desarrollados

Presento a continuación una breve descripción de los registros agrupados por semana de las actividades normales.

-Del 4 al 8 de agosto 2003.

En esta semana se observó que hay un interés de los niños mayores por jugar ajedrez, ellos se reúnen en grupos para entrar a la ludoteca, casi todos los días son puntuales llegan antes de que abran la ludoteca. Preguntan, toleran, se comunican, conocen más las reglas y las respetan, irónicamente discuten a la hora de la entrada y la salida, el tema de su disputa es reconocer al adversario más fuerte en el juego de ajedrez.

-Del 11 al 15 de agosto de 2003.

La asistencia de los socios de la ludoteca ha bajado por el período vacacional y lluvias. Sin embargo es visitada por 16 niños que pertenecen a un grupo de atención a niños de la calle, su tutora se sentó fuera de la ludoteca a esperarlos mientras ellos entran a la ludoteca. Ellos entran corriendo y toman los juguetes, no hacen caso a las indicaciones de la ludotecaria, no hay control del grupo, los niños se comunican con gritos o con golpes, la mayoría de ellos manipula los juguetes y en ocasiones los sacan fuera de la ludoteca, para utilizarlos como balón de fútbol. Algunas niñas juegan los juegos de mesa por un periodo corto. Después de media hora su tutora da la orden de retirada y los niños salen corriendo sin despedirse ni poner las cosas en su lugar. La mayoría de los juguetes están en desorden, otros rotos, desaparecidos, la ludotecaria comenta a la tutora acerca del reglamento. Ella dice que sólo fue de visita y no cree necesario inscribirlos ni firmar una responsiva.

-Del 25 al 29 de agosto de 2003.

Los niños que juegan ajedrez regresan, ahora ya establecen un rival definido, juegan aún con más seriedad hay tensión, expectativa y discuten menos.

-18 al 22 de agosto de 2003.

Los niños que juegan ajedrez son menos, establecen una partida rápida, después se salen a jugar fútbol, para esta actividad esta a cargo otra persona.

-1° al 5 de septiembre de 2003.

Comienza a recuperarse en la asistencia a la ludoteca, El líder del grupo de niños que juega ajedrez ya no asiste, ahora los demás quieren jugar con los ludotecarios.

-8 al 12 de septiembre de 2003.

Aumenta la asistencia a la ludoteca por lo que se programan ludotalleres cada día martes de la semana.

-15 al 19 de septiembre de 2003.

Las labores han sido cotidianas, los niños juegan ajedrez con los ludotecarios muestran alegría y entusiasmo cuando ganan, quieren jugar más partidas, pero a veces no es posible por que los ludotecarios también dan informes, enseñan a otros usuarios cómo se juegan los juegos o inscriben a las familias.

-22 al 26 de septiembre de 2003.

En la ludoteca hay seis socios jugando memorama y ajedrez, en ese momento llega por segunda vez la vista de los niños de la calle, saludan y entran, unos imitan a los socios pero juegan con sus propias reglas, no duran más quince minutos en un juego, sacan las pelotas para jugar fútbol. Las niñas observan los juegos después los manipulan, la ludotecaria las integra con otros usuarios. Ahora no gritan y escuchan las indicaciones. Esto no excluyó que al final haya juguetes rotos o fuera de su lugar, por segunda vez se le insistió a la tutora acerca de cumplir las normas, ella ayudó a recoger las cosas y dijo que no era necesario inscribirlos ya que ellos solo van de visita.

-29 de septiembre al 03 de octubre de 2003.

Tres niños pequeños juegan con el teatro guiñol, solicitan a los demás sean su público. El dialogo de la obra fue –hola me llamo cochinito-, hola me llamo burrito- etcétera. El público se ríen y simula estar dormido, ahora son los actores que se ríen del público.

-06 al 10 de octubre de 2003.

Por tercera ocasión se tiene la visita de los niños de la calle, pidieron permiso para entrar, pero se les negó ya que su tutora debería inscribirlos y firmar

una responsiva. Al ver que no se permitía la entrada la tutora se acercó y pidió por favor se les dejara entrar ya que estaba en ese momento su jefe y la iba a supervisar. Por tercera vez se le recordó acerca de la normatividad, se le dijo que se habían perdido juguetes con sus visitas se requería una responsiva del acervo de la ludoteca.

-Pasen niños, no creo necesario por que yo también trabajo en la delegación y puedo entrar cuando necesite.- dijo la tutora. Ella y los ludotecarios jugaron con los niños, cuatro jugaron memorama, cuatro ajedrez, ellos pusieron sus reglas del juego después se logró integrar con los socios que están en la ludoteca, la tutora les sacó fotografías y les insistió que se portaran bien ya que su jefe la supervisaría.

-13 al 17 de octubre de 2003.

A la ludoteca asistieron 3 niños pequeños por el lapso de una hora y media período en el que jugaron lotería, armaron rompecabezas, juegos de construcción y matatena. Todo ello con la participación de dos encargados de la ludoteca. Los niños mostraron interés, entusiasmo y participación durante los juegos sin embargo cuando se les deja solos, éstos se distraen y comienzan a pelearse entre ellos por tener la misma pieza o ser el líder. Se amenizó el ambiente con música infantil, pero ellos pidieron que se cambiara la música a algo más alegre como un merengue o algo parecido.

-20 al 24 de octubre de 2003.

Se inscribieron ocho niños de entre seis y doce años. Antes de comenzar a jugar se quedan un ratito contemplando los juguetes luego sacan uno. Otros deciden tomar los más grandes. Los niños inscritos recientemente se burlan de un niño que esta jugando dominó y se come todas las piezas de una vez. Los niños pequeños los imitan, los ludotecarios intervienen en la explicación de los juegos en varias ocasiones.

-27 al 31 de octubre de 2003.

Los ocho niños asisten dos veces a la semana, siguen aprendiendo a jugar varios juegos en algunas ocasiones se aburren pero al descubrir la razón del juego se vuelve interesante para ellos, le ponen más atención y muestran expectativa.

-3 al 7 de noviembre de 2003.

Los ocho niños que se inscribieron hace dos semanas con tristeza avisan que no van a presentarse, por que sus papás ya no tienen tiempo de llevarlos por su trabajo. Éstos niños ahora se integran solos con los demás usuarios porque saben jugar la mayoría de los juegos. Sacan el juego del UNO piden a la ludotecaria que juegue con ellos, los niños chicos son tan hábiles como los grandes. Al sugerirles un juego nuevo lo rechazan pero en el transcurso lo ven con más emoción, al demostrar y descubrir sus habilidades.

-10 al 14 de noviembre de 2003.

Un niño y niña comienzan a jugar a los esposos con la cocinita y el, la escuela, los hijos, unos son obedientes y otros rebeldes. Los padres ven dificultades con los hijos, pero quien tiene la solución exacta para resolver todos los problemas es el padre quien arregla las cosas con golpes y gritos. Otros construyen un gran camino con las vías del tren y otros los imitan con las piezas del timber. Los pequeños siguen imitando a los jugadores de ajedrez estableciendo sus propias reglas.

-17 al 21 de noviembre de 2004.

Ahora el juego que más llama la atención es el maratón los ludotecarios adaptan preguntas de a cuerdo a la edad de los niños por lo que se puede jugar en forma intergeneracional. Niños de cuarto, quinto y sexto grado leen delectando. Los infantes que no sabe leer imitan a leer y dicen cualquier cosa que se les ocurre, siempre delectando.

-24 al 28 de noviembre de 2004.

Los socios que tienen tiempo inscritos ya son más autónomos en algunos juegos y en la socialización, en la comunicación, el cumplimiento de las reglas.

4.4. Elementos para la observación de los casos

Para realizar el análisis de los elementos educativos y lúdicos de los registros también me apoyé en el modelo de observación museográfica que propone Lauro Zavala. Adaptándolo hacia la ludoteca, es evidente que ésta no es un museo, sin embargo tiene similitudes en cuanto a los tres momentos que

clasifica el autor que son: rituales, educativos y lúdicos esto con el fin de advertir si se logran o dificultan las expectativas del visitante al interactuar en la ludoteca.

Los elementos paradigmáticos que propone Lauro Zavala son:

Elementos rituales		
Objetos Objetos en exhibición Modelos Replicas	Espacios Salas de proyección Umbrales Salida Ambientaciones	Acciones Reunirse con otros a la ludoteca
Elementos educativos		
Objetos Impresos (catálogos, carteles, folletos)	Espacios Espacios de proyección	Acciones Guías Demostraciones (formato conferencia)
Elementos lúdicos		
Objetos En interacción Módulos interactivos,	Espacios Salas de proyección	Acciones Actividades recreativas paralelas Video Demostraciones (formato interactivo)

Fuente: ZAVALA; Lauro. Posibilidades y límites de la comunicación museográfica

4.4.1. Los elementos rituales

Los elementos rituales los identificamos implícitamente en el espacio definido como ludoteca porque está estática no cambia de giro ni de lugar. En palabras de Zavala “recuerda a la muerte”⁷⁹, las ambientaciones tienen connotaciones rituales ya que sus coloridas imágenes pintadas en la pared y sus objetos de exhibición (adornos hechos por los ludotecarios o por usuarios que sólo sirven de muestra) cumplen este fin. Ahora como acciones ritualistas tenemos la reunión de grupos para asistir a la ludoteca.

⁷⁹ ZAVALA; Lauro. Et. al. op. cit. p 69

4.4.2. Los elementos educativos

Estos elementos están presentes dentro de las actividades de la ludoteca al observar objetos educativos como son: los carteles, el reglamento interno, el calendario de actividades, los manuales de operación de la ludoteca. En cuanto a los espacios educativos distinguimos el interior de la ludoteca, el pizarrón, las gavetas, la zona de registro, el espacio para jugar. Como acciones y demostraciones educativas se tienen las pláticas informativas del quehacer de la ludoteca, diálogos en los ludotalleres, explicaciones acerca del uso de los juguetes, y el cumplimiento del reglamento por medio de la comunicación. la mayoría de estas acciones se desarrollan implícitamente dentro de las actividades lúdicas.

4.4.3. Los elementos lúdicos

Como objetos lúdicos se tienen los juguetes y juegos con los que el visitante interactúa. Dentro de los espacios lúdicos se consideran las gavetas que contienen los juegos, el teatro guiñol, el juego de maratón pintado en el techo, el pizarrón, las mesas y las sillas. En cuanto a las actividades lúdicas están las funciones recreativas, juegos individuales y grupales, así como las demostraciones interactivas que se hacen en la ludoteca.

4.4.4. Distribución y organización de la ludoteca de barrio “Al final del arco iris”.

La Ludoteca de Barrio “Al final del arco iris ”, es un salón de sesenta y cuatro metros cuadrados, cuenta con mesas y sillas de distinto tamaño, huacales, pizarrón y cuatro gavetas ordenadas de la siguiente manera:

En la primera gaveta hay material didáctico dirigido para nivel preescolar, como: rompecabezas gigantes de diversas formas y figuras geométricas, juguetes de madera, un tiro al blanco, cubos, animales convertidos en carritos para jalar, entre otros.

En la segunda gaveta están los rompecabezas mas complicados, con dibujos diferentes. Películas de documentales de Discovery Channel acerca de la

naturaleza, flora, fauna, universo, cuerpo humano, arqueología, geografía y otras de Walt Disney, cassetes de música infantil y libros de cuentos clásicos.

En la tercera gaveta se encuentran los juegos de mesa como son: turista, serpientes y escaleras, oca, damas chinas, palitos chinos, ajedrez, cartas inglesas, timber, rummy lotería de distintos temas; como son: la musical, tablas de multiplicar, la tradicional, etcétera.

En la última gaveta se localiza el material didáctico consumible como hojas de papel, pinturas de agua, de madera, gises, plumones, estambre, palitos, pinceles, rotafolio, pegamento, tijeras. Y material para reciclar, corcholatas, botes, botellas, etcétera. También hay material administrativo y operativo, tal es el caso de los manuales, libros, cédulas de inscripción, formatos, listas de asistencia, credenciales, etcétera, mismos que sirven para el control y administración de la ludoteca.

En los huacales van colocadas las reatas, pelotas, brinca-brinca, boliches, bats, etcétera, y en el techo está dibujado un juego de maratón el camino es una gran serpiente, también hay dibujado un astronauta junto a la luna en el espacio.

Hay un pizarrón, también un cartel que contiene el reglamento interno de la ludoteca y en el centro del salón están las mesas y sillas de distintos tamaños, una mesa es destinada para registro.

La ludoteca es atendida por dos personas, la encargada (una servidora) y un asistente de servicio social, ellos son denominados por los usuarios y la administración: ludotecarios o profesores.

Esta ludoteca regularmente atiende a una población aproximada de 20 a 30 usuarios, estas personas varían en edad, la mayoría son niños de preescolar, primaria y secundaria. El horario de atención es de las 10 de la mañana a las 2 de la tarde y de las 4 de la tarde a las 8 de la noche, de lunes a viernes.

4.5. Caso 1: Observación de un grupo de niños que juegan ajedrez

4.5.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de Actividades de la Ludoteca de Barrio.

-Tipo de actividad: juego libre

-Objetivo general: facilitar a la población, espacios y recursos para actividades lúdicas.

-Clasificación: Juego Libre en donde a libre demanda la población tiene la oportunidad de practicar el juego por el sólo placer que proporciona.

Este tipo de juego:

-Promueve y apoya la práctica de actividades lúdicas no dirigidas, proporcionando el disfrute y convivencia de la comunidad. La organización de los materiales debe ser modular para facilitar su uso, se establecen en secciones:

-Lectura: brinda lectura de distintos tópicos relacionadas con la recreación.

-Sonido: estimula la apreciación musical.

-Juguetes varios: práctica del juego individual y grupal.

-Artística: promueve actividades surgidas de la ludoteca.

-Creación: experimenta creativamente con la transformación de los materiales.

Cuadro de concentración temática

Tema	Contenido temático	Objetivo específico	Actividad
Diversos juegos	Juego: -Individual -De grupo -De familia -Intergeneracional -Intergenérico -Educativo	Promover y apoyar la práctica de actividades lúdicas no dirigidas para el disfrute y convivencia de la población	-Proporcionar información referente a los materiales lúdicos disponibles de acuerdo a cada necesidad. -Comunicación de las normas de uso y conservación de espacios y materiales -Facilitación de los materiales y espacios de acuerdo al horario de servicio establecido el que se encuentra organizado por secciones.
	Duración	Recursos	Secciones: -Lectura: libros de juegos, revistas sobre campismo, teatro música, cine y otros. -Música: tocacintas con audífonos, cassetes grabados con música y otros con efectos especiales. Instrumentos clave, guitarras, maracas y otros. -Creación con plastilina, papel o material desecho, madera, cuerda, pegamento. Taller de confección y reparación de juguetes. -Artística: foro abierto a la danza, al teatro, al cine y a eventos; área de disfraces.
	El préstamo del material y la permanencia en los espacios estará sujeto a los tiempos que establezca cada juego	Gavetas para guardar el material -Mesas sillas -Material didáctico -Juegos de mesa -Juegos de construcción -Juegos de habilidades -Otros	

FUENTE: G.D.F. Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio. 2000

4.5.2. Lunes 04 de agosto 2003 a las 4 de la tarde

Antes de abrir la ludoteca en el turno vespertino, un grupo de siete niños de 10 a 14 años, esperan para entrar: ellos están inscritos en la ludoteca desde hace casi seis meses. Últimamente se les ha enseñado a mover las piezas del ajedrez, lo que ha despertado mayor interés de los niños por el juego, quienes preguntan acerca de las reglas y las ponen en práctica.

Al entrar saludan, se registran con rapidez en el cuaderno, e inmediatamente se dirigen hacia el estante que contiene los juegos de ajedrez, hay tres cajas, causa de ello discuten sobre quién jugará contra quién, Marco y Andrés toman una caja buscando un lugar en la mesa. Ricardo al ver a Marco con otro rival protesta.

-Me dijiste que retarías conmigo.

-Espérate tantito primero voy a derrotar a Andrés- contesta Marco

Ricardo reclama más fuerte- interviene la ludotecaria.

-No necesitan gritar para ponerse de acuerdo, hay más juegos y más compañeros para jugar. Si quieres yo juego contigo Ricardo, pero tienes otros compañeros a quienes les gustaría retarte.

No muy convencido Ricardo le pide a Nacho que juegue con él. Algunos niños más pequeños que entraron después curiosos se acercan a verlos, se oye el escándalo que se está produciendo al decidirse quien jugará contra quien. Al mismo tiempo Marco y Andrés se han quedado concentrados observando su jugada sobre el tablero, no hablan parece que el mundo se detuviera y que el duelo es a muerte.

Los otros muchachos discuten por varias razones, algunas veces se ponen de acuerdo por si es válida la tirada o no. Otras preguntan a los ludotecarios las dudas que tienen sobre el juego. Algunos de ellos concluyen pronto y se unen con Marco y Andrés. Parece que el juego de ellos es el más interesante. En poco tiempo ya todos están ahí. Ahora sólo son dos equipos. Unos corean "Jaque" apoyando a Andrés, el juego sube el ánimo de todos los participantes.

Al final del juego Andrés está acorralado ya no tiene salida; la reina y un caballo acosan al rey, todos gritan ¡jaque!. Ante la derrota inminente Andrés comenta.

-Para la otra sí te voy a vencer, ganaste porque te dijeron ellos, así no se vale.

-¿Quieres otra reta? Pregunta Marco

-Va, pero sin ellos, porque te aconsejan.- responde Andres

Ricardo reclama por segunda vez a Marco

-Me toca a mi jugar contigo, tú me dijiste.

-Espérate enano, nada más déjame retar a Andrés otra vez porque no sabe perder.- responde Marco

Los niños más pequeños los imitan y tratan de jugar ajedrez a su manera, solicitan a los ludotecarios que jueguen con ellos mueven las piezas como se imaginan o creen que se moverían y luego preguntan si así está bien.

4.5.3. Comentario del caso.

Comparando la descripción del Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio con la actividad que se describió anteriormente, puedo afirmar que esta acción clasificada como juego libre, se cumplió ya que los niños llegaron a la ludoteca por iniciativa propia escogieron el juego de mesa que quisieron y jugaron en grupo el tiempo que ellos demandaron. Al mismo tiempo tuvieron la intervención esporádica de la ludotecaria cuando se aclararon dudas sobre el juego por lo que éste se disfrutó simplemente por el hecho de realizarlo.

Por otro lado, de acuerdo con el modelo de análisis que propone Lauro Zavala puedo considerar a la ludoteca como un espacio lúdico por su alta interactividad, y a la vez un espacio educativo al tener la posibilidad de establecer una actitud receptiva debido a la decoración, colorido del salón, acervo la actitud del personal, que motivan a establecer la integración y comunicación de las personas o grupos que llegan. Bajo ese contexto la ludoteca ocupa un lugar fundamental para promover la socialización, acción presente en todas las actividades de la ludoteca.

Encontré por tanto en primer lugar una acción ritual, misma que se devela al observar a los niños reunidos en grupos esperando para entrar a la ludoteca. Después de esto se percibió una acción lúdica cuando los usuarios se registran con rapidez, saludan, van por el juego de ajedrez se generan ciertos alegatos al escoger su rival, para luego comenzar la partida. Para Huizinga “el juego esta lleno desde un principio, de elementos propios al juego, lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo”⁸⁰

Al ver a Ricardo con Marco en una disputa interminable, y a los otros niños discutir acerca de la validez de sus tiradas y preguntar a los ludotecarios, vemos otra acción lúdica Marco no quiere jugar con Ricardo, y esto se convierte en un pleito que no acaba, sin embargo Ricardo no se queda con las ganas de competir y juega con Nacho. “el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia y el infante hace como si”⁸¹

Respecto a la “muerte” de Andrés Huizinga la explica así: “el juego es una lucha por algo o una representación de algo (...) el niño se pone tan fuera de sí que casi cree que lo es”.⁸² Así vemos a Marco y Andrés quienes luchan concentrados apoyados por sus compañeros observando el tablero para conseguir una estrategia de ataque.

Esta actividad lúdica se matiza con una acción educativa ya que al jugar ajedrez implícitamente los jugadores están desarrollando la capacidad de elaborar “operaciones lógicas, planear y anticipar”⁸³. Lo que para Vigotsky “no es en sí mismo desarrollo, pero una correcta organización del aprendizaje del niño lleva al desarrollo mental, activa todo un grupo de procesos de desarrollo, y esta activación no podría producirse sin el aprendizaje”⁸⁴

Otro elemento educativo más se manifiesta cuando los niños pequeños se acercan a ver a los jugadores de ajedrez, los observan y los imitan en un tiempo

⁸⁰ HUIZINGA, Jhoan. Homo ludens. Madrid, Alianza. 1984. p 33

⁸¹ HUIZINGA, Jhoan. op. cit. p 21

⁸² Ibidem. p 28

⁸³ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL-Secretaría de Desarrollo Social op. cit. p 41

⁸⁴ LURIA, et al. Psicología y pedagogía, España, Akal editor, 1979. p.293

posterior “el niño es capaz de producir conductas imitativas una vez que el modelo ha desaparecido”⁸⁵.

Si bien es espontánea la actitud de jugar ajedrez obedece también a una acción planeada que cumple con lo ritual en cuanto a la acción de reunirse con otros teniendo el propósito de jugar.

4.6. Caso 2: Observación de la integración de visitantes a la ludoteca

4.6.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio.

Es necesario mencionar que dentro de esta actividad se desarrollaron dos tipos de juego primero el juego libre y después el ludotaller. El juego libre ya se describió en el caso anterior por lo que el ludotaller lo describiré a continuación:

Tipo de actividad: ludotaller juego, arte y recreación

-Objetivo general: incorporar a la población a actividades modulares para que descubran la posibilidad de desarrollar su creatividad, de construir y adquirir nuevos conocimientos de manera alegre y espontánea.

-Objetivo particular: retomar los juegos populares como una forma de preservar nuestras tradiciones y nuestra integración familiar y comunal.

Clasificación: ludotaller se caracteriza por la basta interactividad de sus contenidos.

-Permite a los participantes expresarse libremente y plasmar su creatividad en trabajos y juegos tanto grupales como individuales.

-Rescata juegos tradicionales populares dándoles el valor cultural, generacional y trascendental que merecen para preservarlos y enseñarlos a las futuras generaciones.

⁸⁵ CABRERA Angulo, Antonio. El juego en la educación preescolar, desarrollo social y cognoscitivo del niño. México, UPN. 1995. p 29

Cuadro de concentración temática

Contenido temático	Objetivo específico	Actividad
Taller de dibujo o pintura en papel	Proporcionar un espacio de expresión para desarrollar habilidades en dibujo y pintura	Dibujo libre y/o dirigido
Taller de creación de títeres	Desarrollar habilidades de creatividad y expresión	Construcción de títeres y escenografías
Taller de elaboración de papalotes	Promover la creatividad y la destreza	Creación de papalotes de diversos materiales tamaños y colores
Taller de creación de juguetes tradicionales	Preservar el valor de la creatividad y ejecución de juegos y juguetes tradicionales	Elaboración de juegos y juguetes tradicionales
Juegos tradicionales	Retomar los juegos populares como una forma de preservar nuestras tradiciones e integración familiar	Aprendizaje y práctica de rondas y juegos
Manualidades	Crear diversos artículos para desarrollar y practicar la coordinación visomotora fina así como la creatividad.	Elaboración de collares, pulseras, gargantillas, etc. De diversas formas, colores y materiales.

FUENTE: G.D.F Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio. 2000

4.6.2. Viernes 08 de agosto 2003 a las 6 de la tarde

Mauricio, Berenice y Jazmín son hermanos de diez, ocho y seis años de edad respectivamente, están frente a las gavetas observando a los rompecabezas y otros juegos de mesa, entre ellos realizan un breve consenso para elegir el tipo de rompecabezas que armarán.

-¡Ve, este está bonito!- dice Berenice

-¡No, el de los soldados!- contesta Mauricio

-El de la caja se ve padre- dice Jazmín

-No, mejor el de *toy story*- suplica Berenice.

Por fin el rompecabezas que eligieron contiene 24 piezas y una base de madera, se dirigen hacia una de las mesas dispuestos a jugar, Berenice coloca el juego sobre la mesa, enseguida lo revuelven y comienzan a armarlo. Les está costando mucho trabajo, buscan, giran, cambian de piezas. Se rascan la cabeza, después de cinco minutos, molestos al no poder armarlo, deciden juntarlo sobre su base sin armarlo, se levantan y se dirigen hacia las gavetas para sacar otro juego. La ludotecaria los detiene y señala.

-Los rompecabezas se tienen que guardar armados, porque a nadie le gusta encontrar un rompecabezas así en desorden, además no se sabría que figura es-. Enseguida les pregunta:

-¿Les ayudo a armarlo?-

-¡Sí maestra!- responden a coro y con una sonrisa.

-Sólo pueden tener un juego sobre la mesa, cuando acaben de jugar con él, lo guardan para poder sacar otro. Para poder armar este rompecabezas, primero vamos a buscar las piezas que son de la orilla-añade la ludotecaria.

Los pequeños ponen más atención al juntar las piezas, preguntan si así está bien. Todos participan, los ojos de los niños se avivan y buscan las partes que hagan falta, sus movimientos son rápidos, se arrebatan las piezas para poderlas colocar.

Cuando estaban por terminar descubrieron que faltaba una pieza, no estaba por ningún lado, la mesa limpia sin una pieza suelta. La niña más pequeña salta por debajo de la mesa y grita emocionada.

-¡Aquí está maestra!

-Muy bien, ya acabamos, quedó muy bien. Ahora sí pueden sacar otro juego, pero antes deberán guardar éste en donde lo encontraron, ¿De acuerdo?

-Sí maestra- responden a coro.

La ludotecaria se aleja de ellos para atender a una persona que solicita información sobre la ludoteca. Mientras tanto Gabriel el ludotecario juega Damas Chinas con cuatro usuarios.

Los hermanos deciden sacar el juego de Turista Mundial, observan la caja antes de vaciar su contenido sobre la mesa, Mauricio descubre que hay billetes de distintas denominaciones y los ordena. Sus hermanas hacen lo mismo ayudándole a clasificar los: países, cafés, hoteles. Ya listo para comenzar a jugar, se miran entre ellos hay un momento de silencio e inmovilidad. Mauricio rompe el silencio diciendo.

-Ya vamos a guardarlo ¿no?-. Las niñas obedecen guardándolo, al tiempo que recurren por segunda vez al consenso:

-Vamos a sacar otro- añade Mauricio

-El de la lotería- suplica Jazmín

-No, el de los cuadrados-señala Berenice

-¡Éste!-, dice Mauricio, sin escuchar a sus hermanas saca de la gaveta el juego del timber, lo coloca sobre la mesa, Jazmín y Berenice lo siguen al ver que de la caja salen varios bloques rectangulares de diversos colores: amarillo, azul, verde, y rojo, y un dado con los mismos tonos. Toman los palitos, sin ver las instrucciones hacen formas con figuras geométricas, casitas, robots, carros; las figuras son de distintos colores o de un solo color.

Berenice, se queda con el dado en la mano e imita a sus hermanos ayudándoles a construir figuras ya sean en forma plana o con volumen. Después de jugar diez minutos guardan las piezas ordenadas en la caja, y a continuación en la gaveta, lo hacen con mucho cuidado. Sacan las cuerdas dan un par de saltos y las guardan. Berenice se aleja de sus hermanos y se acerca con tres compañeras de su escuela que acaban de llegar.

Para ese momento ya son diez usuarios dentro de la ludoteca. Los ludotecarios dispusieron integrar a todo el grupo invitándolos fuera de la ludoteca.

-Niños, vamos a salir al patio a saltar la cuerda, ¿quieren venir? - invitó Gabriel.

Los infantes que jugaban a las Damas Chinas se incorporaron rápidamente

-Primero vamos a saltar la viborita para calentar-dijo Gabriel.

Emocionados sin dudar lo pasan la cuerda van y vienen con zancadas largas y cortas. Después de cinco minutos la ludotecaria interrumpe el juego diciendo.

-Ahora si ya vamos a saltar, comenzando primero con los más pequeños-

Se formaron cinco niñas junto a la cuerda y saltaron a la voz de tres, la cuerda se quedó atorada entre los pies de las niñas, quienes se miraban y se acusaban entre sí.

-Mejor que sea de uno por uno- ordena la ludotecaria.

Dos menores que llegaban a la ludoteca se sumaron por iniciativa propia. Y otros cuatro espectadores no pertenecientes a la ludoteca pidieron incorporarse.

Se formó un grupo de dieciséis infantes de edades heterogéneas que variaban de los seis a los doce años. Ríen, gritan de emoción al saltar y cruzar la cuerda demostrando sus habilidades y destrezas.

El ánimo sube cada vez más, quieren pasar al mismo tiempo, chocan, se ríen, se enojan, se decepcionan, sudan. Unos dejan de saltar para descansar y los más audaces siguen pasando la cuerda. Los más pequeños sólo están de espectadores ya que el grado de dificultad se ha elevado. Se oye un grito de alguien del grupo.

-¡No seas gallina y salta!.

Los ludotecarios paran el juego diciendo.

-A ver niños, están chocando demasiado, para evitar algún accidente todos vamos a entrar por un mismo lado, que será esta parte de mi derecha y saldremos hacia el jardín- comentó la ludotecaria

-Si la cuerda esta girando y me quiero meter aviso con un voy, ¿sale? Completo el ludotecario.

Se oyó un murmullo al tiempo que los niños se colocaron del lado de la pared, un niño al verse sólo en el patio tomo distancia para entrar hacia la cuerda, su rostro reflejaba emoción, pero la voz del ludotecario lo detuvo al mismo tiempo que jalaba bruscamente la cuerda.

-¡Hey, amigo de este lado es la entrada!

-¡Si Pedro, no hagas el desorden! -Se oyó un grito que sale del grupo.

El niño se formó en la entrada con un gesto de fastidio. Después de que cada quien saltó un par de veces, los ludotecarios cambiaron la condición para volver a saltar la cuerda.

-Ahora tienen que decir su nombre completo en vez de "voy"

Sobre esa misma dinámica se nombraron diversos sustantivos como: animales acuáticos, terrestres, aves y estados de la República Mexicana.

-Ahora vamos a decir los colores- dijo Berenice.

-¡Rojo, verde, azul!- participan los niños.

-A ver cuanto es cuatro por seis- dice el ludotecario. Contesta un niño al mismo tiempo que pasa saltando la cuerda.

-Cuatro por seis más siete- dice la ludotecaria

Los más pequeños toman sus dedos quieren hacer cuentas pero les ganan los grandes.

-Esta vez sólo es para los pequeños- interrumpe la ludotecaria.

Y comienzan a preguntar operaciones sencillas.

Algunos demostraron sus habilidades para dominar la cuerda, otros para nombrar lo que se les pedía y otros se comportaron un poco tímidos, sin embargo ninguno se retiró mientras estaba el juego hasta el momento en que se terminó. La mamá de Berenice, Jazmín y Mauricio llegó por ellos, quienes se despidieron con un rostro rojo, sudoroso y sonriente diciendo:

-¡Hasta mañana maestros¡.

4.6.3. Comentario del caso

De acuerdo con el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio, en ésta actividad se presentaron dos tipos de juego.

En primer lugar el juego libre lo vemos cuando los visitantes de la ludoteca están jugando en grupos diversos juegos de mesa, con la intervención ocasional de los ludotecarios al proporcionar información referente a los juegos, y al reglamento interno. Contrastando la actividad realizada con el manual vemos que cumple como juego libre.

En un segundo momento dio lugar al ludotaller llamado "juego, arte y recreación", cuando se saltó la cuerda integrando a la población para jugar juegos populares con el fin de preservar y fomentar tradiciones de la cultura, al mismo tiempo se desarrolló la creatividad al construir y/o adquirir conocimientos de manera alegre y espontánea al plasmar creatividad en el juego grupal.

Por otro lado refiriéndonos al modelo de análisis de Lauro Zavala encontramos elementos interactivos, definidos como lúdicos que son las gavetas de la ludoteca al exhibir los juegos y juguetes, con ello los hermanos tuvieron la oportunidad de interactuar y manipular con los objetos en exhibición para decidir con cual van a jugar.

Las personas que acuden a la ludoteca forzosamente tienen que pasar por este espacio lo que permitirá tomar el “objeto interactivo” (juego). Esta decisión se realiza a través de dos formas, cuando es una sola persona, o son varias las que resuelven qué juego tomar. Aquí vamos a los hermanos al momento que manipulan los juegos para decidir con cual jugarán.

En este contexto notamos acciones educativas, primero: al tomar en cuenta la decisión de los demás para jugar un juego, “se descubre el sentido de lo humano al establecer una comunicación a través de encuentros con otros seres humanos”.⁸⁶

Una acción lúdica y a la vez educativa se ilustra al ver a Mauricio, Berenice y Jazmín, armar el rompecabezas sin éxito, resolviendo en el acto sacar otro juego. La ludotecaria manifiesta su autoridad, haciendo énfasis en el cumplimiento de las normas establecidas por el reglamento interno de la ludoteca, “los niños conocen a través del juego la vida social del adulto, comprenden mejor sus funciones y las reglas que rigen las relaciones entre los adultos”⁸⁷.

Otro elemento lúdico y educativo más, es ver sus movimientos rápidos, arrebatarse las piezas del rompecabezas, juntarlas, acomodarlas, preguntar si van bien, establecen sus propias reglas clasifican, ordenan unidades, según tamaño, forma, color, apreciando el descubrimiento de su creatividad al no tomar en cuenta las instrucciones del juego o las reglas impuestas por los adultos. “la libertad creativa del juego se expresa también en que el niño se entrega a él con toda la emocionalidad que le es inherente, experimentando con ello enorme satisfacción”⁸⁸

Por otro lado identificamos una acción lúdica en el momento en que Gabriel invita a los asistentes de la ludoteca a saltar la cuerda y todos aceptan sin censuras. Para Huizinga “el juego es una acción libre”⁸⁹.

Los asistentes demuestran entusiasmo energía y alegría, en sus movimientos apresurados con una expresión alegre cuando comienzan a burlar la

⁸⁶ FREIRE, Paulo. op. cit. p 14

⁸⁷ CABRERA Angulo, Antonio. op. cit. p 43

⁸⁸ Ibidem. p37

⁸⁹ HUIZINGA, Jhoan. op. Cit. p 45

cuerda. Al momento que otros se integran, participan, gritan, nombran sustantivos y hacen operaciones aritméticas.

Bajo este contexto la magia lúdica se interrumpe varias veces para convertirse también en acciones educativas:

Primero, cuando la ludotecaria suspende el juego para decir el orden en el que van a comenzar a saltar los niños. Después al ver el fracaso de esta regla y de los participantes. Y decidir que salte uno por uno. Otra acción educativa se mostró al identificar una entrada y salida específica. La última intervención fue cuando Gabriel le recuerda a Pedro cual es la entrada y le explica las condiciones para poder saltar o pasar la cuerda. “ En la apropiación en cada nuevo individuo, de los símbolos y signos relativos a normas, creencias, hábitos, costumbres, valores y actitudes, se realiza el proceso de socialización, de integración social y se gesta la conciencia de este individuo”⁹⁰.

Al respecto podemos decir que la actividad física y la agilidad mental se conjugaron en el juego de saltar la cuerda. A la hora de saltar la cuerda la coordinación psicomotriz, ritmo, movimiento y equilibrio se pusieron en práctica y cuando se les condicionó a decir sustantivos y operaciones aritméticas se ejercitó el aprendizaje, memoria, adquisición de cultura general, capacidad de formular respuestas desarrollando una habilidad psicomotriz y mental simultáneamente, destacando “un impulso reproductor o reproductivo y el impulso creativo o combinatorio.”⁹¹

Finalmente dentro de esta actividad se matiza una acción ritual cuando se despiden Berenice, Jazmín y Mauricio ya que esto tiene que ver con una tradición también de tipo educativa.

4.7. Caso 3: Observación de una familia que visita fortuitamente la ludoteca

⁹⁰VIGOTSKI, Lev Semionovich. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. España, Grijalbo, 1979. p. 53

⁹¹ GARCIA González, Enrique. op. cit. p 58

4.7.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio.

El contenido temático de este caso está descrito en el primer caso clasificado como juego libre.

4.7.2. Miércoles 1° de octubre 2003 a las 5 de la tarde

Una familia compuesta por el papá, la mamá, y dos hijos de aproximadamente 4 y 9 años, niño y niña respectivamente, se acercaron al salón de la ludoteca y preguntaron:

- ¿De que se dan clases aquí?-.
La ludotecaria les explicó.

-No se dan clases, aquí es una ludoteca

El rostro de los padres mostró extrañeza, mientras sus hijos los jalaban para pasar.

-¿Saben que es una ludoteca?- preguntó la ludotecaria.

-Nunca habíamos oído ese nombre- respondió la mamá

-Es un salón de juegos donde pueden asistir todos los miembros de la familia, el requisito es inscribirse en forma familiar, y donar un juguete que no sea muñeco ni automatizado, el servicio es gratuito- informó la ludotecaria.

-Sí, nos gustaría inscribirnos, pero nosotros sólo venimos de paso, vivimos en el Estado de México. En realidad entramos porque nos llamó la atención las actividades que se anuncian afuera del Centro y decidimos pasar a ver.

-Si gustan pueden pasar para que conozcan y vivan la experiencia de jugar en una Ludoteca. Lo único que les pido es que se registren en la libreta-.

-Gracias- respondieron emocionados

Entran tímidos a la ludoteca como si fuera un museo tradicional observan sin tocar. Los niños seguían jalando a sus padres para acercarse más rápido hacia las gavetas abiertas que exhiben los juguetes. La ludotecaria les explicó que podrían tomar el juego que quisieran con la condición de que fuera uno a la vez, y cuando acabaran de usarlo lo devolverían a su lugar. Al mismo tiempo que mostró el contenido de las gavetas. La mamá y el niño se detuvieron frente a la gaveta

que contiene los juegos preescolares, ella señaló un rompecabezas. El niño no atiende, está inquieto ahora, observa el espacio, el techo, los adornos, a los otros niños que están adentro jugando. La ludotecaria se acercó al niño y le pregunta su nombre.

-Mario- contestó,

-Mario, puedes jugar con el juego que te guste-.

Él, no hizo caso y siguió observando a los asistentes y el espacio.

-Te voy prestar uno que te va a gustar mucho-

Insistió la ludotecaria quien tomó de una de las gavetas un juego de herramientas de carpintería, y le mostró al niño su funcionamiento, comenzando a martillar. El juego consistía en un martillo, clavos y tabla con agujeros para clavar, todo de madera, el niño se hizo para atrás asustado al escuchar el golpe pero no dejó de verlo hasta que la ludotecaria le preguntó si quería intentarlo. Lo tomó tímidamente e imitó el movimiento con la ayuda de su madre, poco tiempo después el niño jugó solo. Luego dejó el juguete y tomó un grillo con rueditas y cordón para jalar, camino por la ludoteca rodando a las figuras

Susana, una socia de la ludoteca de la misma edad, observaba a Mario y procedió a sentarse junto a él, sacó un rompecabezas de Fomi, comenzando a armarlo hábilmente mirando a Mario en forma retadora. Mario tomó otro rompecabezas similar y surgió una competencia de habilidades entre los dos pequeños, la niña demostró mayor habilidad, sin embargo después de varios ensayos el niño mostró su destreza, ahora sus miradas eran de complicidad.

Por otro lado el papá observa los adornos y juegos del salón, recorrió los estantes y se quedó parado junto a Juan, un niño de 12 años quien luchaba afanosamente por armar un rompecabezas de cien piezas con la figura de una foca. El padre de familia se sentó junto a él, en un instante le comienza a ayudarle.

Ambos insistían que le faltaban muchas piezas al rompecabezas y que estaba incompleto, la ludotecaria se acercó para ayudarles, poco a poco tomó forma, y con el tiempo se demostró que no le faltaban piezas. Lo dejaron sobre la mesa y tomaron otro, con el argumento de realizar una exposición de todos los

rompecabezas armados. Con la ayuda de su hija que posteriormente se integró a ellos, después de 40 minutos aproximadamente lograron su objetivo.

La ludotecaria los felicitó por su exposición. El papá, su hija y Juan no dejaban de sonreír y admirar su logro al ver que los asistentes de la ludoteca pasaban a verla.

Antes de que la pequeña se integrara con su papá, recorrió las gavetas del salón y se detuvo frente a un grupo de cuatro niños que jugaba lotería

-¿Quieres jugar con ellos?- pregunta la ludotecaria dirigiéndose a la niña

-Sí- respondió ella

-¿Cómo te llamas?- le preguntó la ludotecaria

-Alejandra- contestó la niña

-Niños, Alejandra va a jugar con ustedes- se dirigió la ludotecaria hacia los jugadores

-Escoge tu tarjeta-la invitó una niña sonriéndole, que inmediatamente hizo a un lado su silla para que se sentara junto a ella.

-Maestra juegue con nosotros por favor- Pidió otra niña que estaba en la mesa.

-Claro que sí, pero a cada quien le va a tocar recitar una vez las cartas ¿qué les parece?

Asintieron todos. Después de que cada quien le tocó su turno, los niños decidieron sacar otro juego, uno de ellos dijo

-El turista mundial, o el mexicano-

Alejandra se paró inmediatamente, se alejó diciéndole a la ludotecaria que eso no sabía jugar.

-No importa, jugando aprendes-

-Mejor me voy con mi mamá, quiero jugar con mi hermano- contestó Alejandra tímidamente.

Sus compañeros de juego la voltearon a ver desconcertados. Ella se alejó separándose del grupo y se integró con su hermano y su mamá, sacó juegos preescolares. Armó un rompecabezas de cubos, construyó una granja. Y después

miró a su papá y a Juan con quienes se unió inmediatamente para ayudarles a acabar de armar los rompecabezas.

4.7.3. Comentario del caso

Con respecto a la descripción del Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio, observamos que se efectuó el juego libre en forma individual, de grupo, familiar, intergeneracional e intergenérico. Los jugadores decidieron el tiempo y el objeto para jugar. Con la intervención transitoria de la ludotecaria, vemos que sí se cumplió la finalidad de juego libre.

Ahora bien al recurrir al modelo de análisis de Lauro Zavala se descubren objetos educativos en el momento en que la familia visita de una manera fortuita la ludoteca y aprende acerca del significado y quehacer de ella. Se mencionan implícitamente los objetos educativos, cuando se alude al reglamento, a los manuales de operación y documentos rectores, “el aprendizaje siempre consiste en una experiencia interna por mediación del lenguaje”⁹²

Un elemento ritual se destaca al momento en que los papás entran despacio y sin tocar, sólo observan en silencio simulando estar en un museo tradicional.

Una acción lúdica de los niños se advierte cuando jalan a sus padres para acercarse más rápido hacia las gavetas que exhiben los juguetes, mientras los papás demuestran seriedad y solemnidad al registrarse. Para Huizinga “en nuestra conciencia la risa se opone a lo serio”⁹³

Por otra parte vemos una acción educativa cuando la ludotecaria guía a Mario y a su madre a explorar el contenido de las gavetas, y cuando la distracción de Mario no lo permitió. A efecto la ludotecaria le muestra al niño un juguete característico del sexo masculino logrando captar su curiosidad. Mario interactúa con ese objeto, manipula carritos de figuras primero con la ayuda de su madre y después sólo. Esta acción se define por Vigotsky como Zona de Desarrollo Próximo, “por medio del lenguaje, el niño puede integrarse a su cultura asimilar su

⁹² GARCÍA, González, Enrique. op. cit. p 22

⁹³ HUIZINGA, Jhoan. op. cit. P 17

dinámica, sus normas, sus metáforas y sus interpretaciones, y estilos de evaluar los objetos y los sucesos”⁹⁴.

Una actividad lúdica y matizada de otra educativa, se demuestra cuando Susana se sienta junto a Mario, y lo invita a competir para armar los rompecabezas con miradas de complicidad. Y cuando el papá sigue observando los adornos y juegos del salón y de repente se queda parado junto a Juan para ayudarlo a armar un rompecabezas. Lo educativo se da cuando la ludotecaria y Susana les ayudan a armarlos donde, “el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño esta en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante”⁹⁵

Los niños que juegan lotería demuestran una actividad lúdica porque interactúan con el juego y entre ellos “el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, sino necesaria por lo menos útil”⁹⁶

La parte educativa se muestra cuando se decide que cada uno de los miembros que componen el grupo le corresponde dictar las cartas de la lotería, y los demás jugadores deben poner mayor atención, integrándose en una comunicación kinética y verbal. “ El conocimiento más que ser construido por el niño, es co-construido entre el niño y el medio sociocultural que lo rodea; por lo tanto todo aprendizaje involucra siempre a más de un ser humano”⁹⁷

Una actividad lúdica se devela cuando Alejandra se separa del grupo en donde juega lotería y decide jugar sola con los juegos preescolares y arma un rompecabezas de cubos, construye una granja. Para Huizinga “el juego es para el hombre una función que puede abandonar en cualquier momento (...) no se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral”⁹⁸

La exposición de los rompecabezas se vuelve un elemento ritual al ser un objeto de exhibición que no se puede tocar; los asistentes de la Ludoteca que pasaban a verlo también juegan un rol ritualista, al no tocar ni interactuar.

⁹⁴ VIGOTSKI, Lev Semenovich. op. cit. p 134

⁹⁵ Ibidem p 138

⁹⁶ HUIZINGA, Jhoan. op. cit p 12

⁹⁷ GARCÍA González, Enrique. op. cit. p 18

⁹⁸ HUIZINGA, Jhoan. op. cit. p 20

4.8. Caso 4: Observación de un Ludotaller

4.8.1. Descripción de la actividad según el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio

Tipo de actividad: Ludotaller 1 “Para seguir creciendo”

Contenido temático	Objetivo específico	Actividad
El cuerpo humano	Identificar aprender y reafirmar el conocimiento sobre el cuerpo humano para valorar nuestra integración biológica.	Actividades lúdicas con los materiales necesarios en cada tema
Las capacidades y la discapacidad	Impulsar el reconocimiento y aceptación de personas con discapacidad	Imagina que.. (juego vivencial)
Formación y conservación de hábitos	Conocer desarrollar y procurar hábitos de estudio, higiene y alimentación	Establecer marco conceptual de trabajo con actividades de reforzamiento exposición representación etc.)
La familia	Reconocer el valor y las funciones de la familia	Actividades lúdicas que faciliten construir una reflexión
Importancia de la comunicación	Identificar y desarrollar mejores formas de comunicación	Establecimiento del marco conceptual de trabajo con actividades (juegos) que faciliten la construcción de una reflexión
Relaciones humanas	Motivar un cambio de actitudes encaminado al mejoramiento de las relaciones humanas	Intercambio y discusión grupal; elaboración de una escala de valores
Los valores	Conocer, diferenciar y/o reafirmar los valores individuales familiares y universales para impulsar mejorar alternativas de convivencia	Conclusión del marco conceptual de trabajo y reafirmar con ejercicios dirigidos
Autoestima y asertividad	Elevar la autoestima e impulsar la asertividad en la comunicación	Realización de ejercicios informativos (exposiciones videos material impreso)
Derechos humanos	Conocer y ejercer los derechos humanos	

Fuente: GDF-Manual de operación de la ludoteca de barrio. 2000

-Objetivo general: incorporar a la población a actividades modulares para que descubran la posibilidad de desarrollar su creatividad, de construir y adquirir nuevos conocimientos de manera alegre y espontánea.

-Objetivo particular: definir qué es un hábito y enseñar la clasificación de los tipos de hábitos para impulsar su práctica cotidiana y sistemática.

Clasificación: ludotaller se caracteriza por la basta interactividad de sus contenidos.

-Promueve la integración de aspectos básicos para propiciar un cambio y una expectativa en los estilos de vida en el ámbito individual familiar y comunitario.

-Propone una sensibilización para la reeducación en aspectos como: autoestima y asertividad, comunicación, relaciones humanas, sexualidad y derechos humanos entre otros.

4.8.2. Martes 25 de noviembre 2003 a las 11 de la mañana

Con un cartel puesto fuera de la ludoteca desde ocho días antes, se invitó a los socios de la misma a un taller llamado “conservación y formación de hábitos”. El día señalado comenzaron a llegar en grupos pequeños. Se juntaron 13 niños desde los siete a los trece años. Las ludotecarias pidieron atención para dar comienzo al taller así como acomodarse alrededor de las mesas.

Eran las once con diez minutos, nadie hizo caso por el ruido de las voces de los niños hablando a la vez. Una ludotecaria cerró la puerta se dirigió hacia las mesas y elevando el volumen de su voz dijo.

-Buenos días niños, bienvenidos una vez más al ludotaller que impartiremos el día de hoy llamado: formación y conservación de hábitos, tema que de alguna manera todos lo conocemos, ya que la mayor parte de nuestras acciones cotidianas son hábitos que se practican de una forma mecánica. A propósito, ¿quién me puede explicar o decir que es un hábito?. Preguntó la ludotecaria.

Sólo se escucha el ruido de la calle, un camión que pasa, los pájaros, el canto de los vendedores del tianguis, y algunas voces de personas que pasan. La ludotecaria insiste:

-¿Nadie?, ¿que creen, o se imaginan que es un hábito?-

una niña rompe el silencio:

-Es algo..... que siempre haces

-Es algo que ya no te tienen que decir par hacerlo porque tu ya lo mecanizaste.- otro niño comenta.

-Para mi un hábito es una cosa que te gusta hacer continuamente

-Es algo que ya tienes mecanizado, como cuando tiendes tu cama todas las mañanas – una niña opina:

-Que me baño diario- dice la niña más pequeña

-Sí, tienen razón, un hábito es una costumbre de hacer las cosas, nosotros en nuestra vida cotidiana tenemos muchas costumbres y a veces las hacemos sin reflexionar, porque las llevamos a cabo de forma mecánica. A veces algunas costumbres nos afectan a nosotros y a quién nos rodea. Entonces podemos ver que los hábitos pueden ser benéficos o nocivos. Por ejemplo podemos tener el hábito de leer, o el de hacer ejercicio, o también el de estar peleando a cada rato. ¿Me ayudan a realizar una clasificación de los hábitos que podemos conservar y de los que no se deberían conservar?

-¡Siiii!- responden a coro

-Bien entonces los niños de mi derecha le dictarán a Angélica (ludotecaria) los hábitos buenos y los de mi izquierda me dirán los hábitos malos. Comenzaron a dar una lluvia de ideas las cuales fueron escritas por las ludotecarias en las hojas de rotafolio.

Hábitos buenos:

- Lavarse las manos antes de comer-
- Lavarse los dientes-
- Bañarse diario-
- Ayudarle a las labores de la casa-
- Jugar con mi perro-
- Hacer la tarea limpia-
- Cuidar las plantas-

Hábitos malos:

- Tener un chicle todo el día-
- No bañarse-
- Regañar a los niños-
- Comer chatarras-
- Llegar tarde-
- Molestar a los demás-
- Robar cosas-

Después de realizar la lista las ludotecarias cambiaron las hojas de los equipos para que los integrantes pasaran a actuar los hábitos que habían escrito.

Los niños más tímidos tuvieron que participar ya que cada cual tuvo que actuar un papel. Después se les pidió que sobre una lámina de papel *kraft* realizaran un cartel con el propósito de difundir a sus compañeros y visitantes que no asistieron al taller de hábitos y recomendarles para que día con día los fomenten y practiquen.

Al terminar, la ludotecaria pidió la hoja de los hábitos malos la rompió y tiró a la basura diciendo

-Así debemos desechar nuestros malos hábitos-los niños se sorprendieron al ver esto.

-Los hábitos no sólo afectan positivamente o negativamente a nuestra persona generalmente se mantienen a lo largo de nuestra vida, es por ello que pueden afectar a la familia y por lo tanto a la comunidad. Por eso los invitamos, a reflexionar en qué tipo de vida quieren, con violencia, enfermedad, ignorancia, o prefieren ser mejores personas con mayor calidad de vida en donde participen en el ámbito familiar y como comunidad y sociedad, sus hábitos también tendrán repercusión en la conservación de la naturaleza y mundo de los cuales somos parte, ya que si la matamos lo hacemos con nosotros mismos.

Los niños escuchan, se cierra el taller e invita a los participantes a jugar libremente.

4.8.3 Comentario del caso

Comparando la descripción establecida en el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio y la actividad real vemos que el objetivo general del ludotaller es de desarrollar la creatividad, construir y adquirir nuevos conocimientos esto se logró al ver que los niños participaron, en todas las actividades pusieron en práctica sus habilidades y competencias artísticas de actuación, pintura comunicación y reflexión.

A través del Ludotaller se pudo definir y conocer que es un hábito y enseñar la clasificación de algunos hábitos. Se aplicaron actividades lúdicas, estableciendo un marco conceptual de trabajo con actividades de reforzamiento exposición representación, para facilitar la construcción de una reflexión. En un intercambio y discusión grupal se realizó una escala de valores del tema.

También los niños realizaron dibujos en un cartel promoviendo la integración de aspectos básicos para propiciar un cambio y una expectativa en los estilos de vida en el ámbito individual familiar y comunitario, sensibilizando una reeducación en hábitos.

Por otro lado con respecto a los elementos de análisis que propone Lauro Zavala observamos un objeto educativo que es el cartel puesto fuera de la ludoteca para invitar a los socios de ésta al taller.

El aspecto ritual y educativo de este caso se muestra la hora en que empiezan a llegar en grupos los niños para formar después uno sólo y cuando las ludotecarias piden atención, para dar comienzo del ludotaller acomodándose el grupo al rededor de las mesas “el grupo impone el aprendizaje como un mecanismo adaptador a los requerimientos de la colectividad. No sólo busca conformar individuos socialmente aceptables y útiles, sino también precaverse ante el posible brote de desviaciones dañinas”⁹⁹

Una acción educativa se nota al tener una plática de los hábitos y la participación de los niños con una lluvia de ideas. Vigotsky le da una gran importancia al pensamiento conceptual donde se observa una actividad cognitiva, “lo que el niño puede hacer hoy con ayuda de los adultos o de pares más capaces, lo podrá hacer mañana por sí solo”.¹⁰⁰

La parte lúdica de este caso se da cuando los niños con la ayuda de las ludotecarias hacen un listado de hábitos participando todos e intercambian ideas al pasar a actuar los hábitos. Para Huizinga “el juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido”¹⁰¹

Un objeto educativo se define al observar el papel *kraft* donde los niños realizaron un cartel en el que difundieran los hábitos a los otros compañeros que no asistieron. Otra acción educativa se reconoce cuando terminaron de clasificar los hábitos y la ludotecaria, pide rompe y tira la hoja de los hábitos malos, dice un comentario final acerca de la formación y conservación de los hábitos. Al respecto Fernando Savater afirma que “la verdadera educación no sólo consiste en enseñar a pensar sino también en aprender a pensar sobre lo que se piensa y este

⁹⁹ SAVATER, Fernando. op. cit. p 147

¹⁰⁰ VIGOTSKI, Lev Semenovich. op. cit p 122

¹⁰¹ HUIZINGA, Jhoan. op. cit p 12

momento reflexivo exige constatar nuestra pertenencia a una comunidad de criaturas pensantes”¹⁰²

En el ludotaller todos los niños participaron al representar un papel descubriendo y manifestando sus competencias artísticas, de actuación de pintura; de conocimientos en general, de comunicación en el área verbal, y no verbal. Este ludotaller logró quitar las barreras de inhibición al propiciar una comunicación intergrupala, en general compartieron una gama de conocimientos y reflexiones. Para Vigotsky “el vínculo que une pensamiento y lenguaje es primario y además se origina, cambia y crece en el curso de su evolución. Siendo esta relación continua, que va de la palabra al pensamiento, y a su vez, del pensamiento a la palabra”.

¹⁰² SAVATER, Fernando. op. cit p 32

Conclusiones

Los registros de las observaciones realizadas dentro de la ludoteca de barrio “Al final del arco iris”, del Centro de Desarrollo Carmen Serdán me han permitido reconocer que:

Al comparar la descripción de una actividad que contiene el Manual de Operación de la Ludoteca de Barrio, con la puesta en práctica de esta misma actividad, se genera indudablemente un fin lúdico, e implícitamente una intención educativa.

Comparando la metodología del manual de operación, con los hechos reales se establecen tres tipos de alcances: los que se rebasan, los que se cumplen, o los que son limitados. Algunas de las causas de ello, son la edad, la participación, expectativas, conocimientos, idiosincrasia y oportuna asesoría en el juego.

La participación activa tanto de los asistentes como la intervención acertada del ludotecario en el proceso del juego, permite que se desarrollen actividades educativas y lúdicas, que fomentan competencias de comunicación, socialización, motrices y razonamiento principalmente.

A través de los tipos de juegos: libre y ludotaller se fomenta la comunicación intergrupala, la cual promueve la integración familiar, comunal, Intergenérica e intergeneracional, por medio de actividades lúdicas.

La ludoteca juega un papel importante en la educación no formal, al contar con manuales de operación, basados en una estructura de sustentos teóricos y metodológicos. Esto se puede comprender en el planteamiento de la ludoteca a través de los documentos que establecen su funcionamiento y organización, donde se tienen bastantes ventajas para poder apropiarse de él y ponerlo en práctica, ya que es una alternativa para el desarrollo de la recreación, educación y cultura.

Dentro de las pláticas informativas en los ludotálleres se propicia la adquisición o refuerzo de conocimientos y valores, que se puedan extender hacia otros grupos que conlleva a la posibilidad de un proceso de aprendizaje significativo, individual, grupal y comunal

La ludoteca es un espacio fundamental para el desarrollo humano, sin embargo diversas instituciones no le han dado la importancia que merece y en consecuencia se vuelve sólo un paliativo de entretenimiento fugaz.

Cabe señalar que la ludoteca tiene horarios interrumpidos, por lo que es necesario mantener sus puertas abiertas dentro de un horario continuo, para propiciar una de las características esenciales del juego, el de ser libre.

En cuanto a la difusión de la ludoteca se refiere, ésta es precaria pues sólo se efectúa a través de la palabra de la comunidad con el riesgo de ser distorsionada y mal propagada al compararla con una guardería. Por lo que es necesario que esto tenga una mayor difusión mediante los medios impresos o masivos que informen además del concepto, sus cualidades y funciones.

En lo que se refiere al espacio donde se ubica la ludoteca, se puede mencionar que es un área para atender a una población de aproximadamente 18 personas dentro de la ludoteca como máximo. Cuando en la zona de afluencia del centro comunitario se tiene una población cautiva de colonias aledañas que son: Emiliano Zapata, las unidades habitacionales del STUNAM, FIVIDESU, Culhuacán en sus zonas, 5, 6, 7.

Con respecto al pedagogo:

La participación activa del pedagogo es primordial no sólo en la reflexión teórica, sino también como guía activa en la participación del proceso lúdico y educativo para su práctica pedagógica

Es necesaria la participación del pedagogo en la planeación, diseño y ejecución de las actividades lúdicas y educativas, empleando teorías aplicadas a las situaciones reales, con el objeto de producirlas o adaptarlas a otros contextos.

El pedagogo puede coadyuvar al desarrollo humano valiéndose de la actividad lúdica, ya que ésta nos ofrece partir de hechos novedosos o desconocidos la versatilidad, fantasía, imaginación, reto, suspenso, tensión; temperamentos que tienen la posibilidad de poderse manejar y controlar en otros contextos.

Los principales agentes que posibilitan el desarrollo de las actividades en la ludoteca son los pedagogos, quienes tienen la capacidad de planear diseñar

programas, capacitar y actualizar personal, para llevar a cabo la operación y logro de los objetivos esenciales de las ludotecas.

Con respecto al programa

Por lo general las personas encargadas de SECOI manifestaron interés por entregar a sus superiores, cantidades dejando la calidad en segundo lugar, motivo por el cual se distorsionaron los fines de la ludoteca y otros talleres.

La asistencia corta de algunos niños a la ludoteca fue porque se les obligaba a asistir sólo para cubrir el tiempo de espera de llegada de sus padres. O después del encierro de una jornada escolar, por lo que preferían jugar fútbol fuera del salón de la ludoteca.

El acervo de la ludoteca se fue aminorando por la pérdida o rompimiento de los juguetes, aun cuando se enteraban y firmaban la responsiva de inscripción.

Con la administración Delegacional actual el programa SECOI y su personal se volvieron efímeros y por ende las ludotecas de barrio, espacio de utilidad transitoria de manualidades y oficios para el trabajo, sin alcanzar objetivos claros.

La falta de una apropiada administración y coordinación de las ludotecas de barrio son motivos de su fracaso. Actualmente el salón de la ludoteca "*Al final del arco iris* " es un espacio donde se imparten talleres de manualidades, belleza, preparatoria abierta, o como una oficina más del conjunto del edificio. Esto refleja la claridad del concepto de las políticas del gobierno. Será que la infancia no genera votos y por ende son olvidados, pese al el derecho a jugar.

Bibliografía

BAQUERO, Ricardo. Vigotsky y el aprendizaje escolar. Argentina, cuarta edición. Editorial, AIQUE. 1999. 255 pp.

BERLO, David K. El proceso de la comunicación. introducción a la teoría y práctica. México, El Ateneo, 1990. 239 pp.

BORDIEU, Pierre. Sociología y cultura. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990. 228 pp.

COLL, César. Psicología y currículum una aproximación psicopedagógica en la elaboración del currículum escolar. México, Editorial Paidós. 1997. 174 pp.

DE LA TORRE, Francisco. Relaciones humanas en el ámbito laboral. México, Trillas, 2000. 157 pp.

DÍAZ Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México, Trillas, 1997. 232 pp.

DIETERICH, Heinz. Nueva guía para la investigación científica. México, Ariel. 1999. 229 pp.

CABRERA Angulo, Antonio. El juego en la educación preescolar. México, UPN. 1995. 147 pp.

FERNÁNDEZ Collado, Carlos. Organización, información y comunicación, la comunicación en las organizaciones. México, Trillas, 1991. p 25

FREIRE, Paulo. La Educación como práctica de la libertad. México, Siglo XXI. Cuadragésima octava edición, 1999. 151 pp.

FUENTES, Carlos. Por un progreso incluyente. México, Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América, 1997. 127 pp.

GARCÍA, Duarte Nohemí. Educación mediática el potencial pedagógico de las nuevas tecnologías de la educación. México, SEP UPN, 2000. 99 pp.

GARCÍA González, Enrique. Vigotsky y la construcción histórica de la psique. México, Trillas, 2000. 147 pp.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, Secretaría de Desarrollo Social. El libro de la ludoteca una guía para aprender jugando. México, GDF. 2000. 30 pp.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, Secretaría de Desarrollo Social Guía para la administración de los centros de desarrollo comunitario. México, GDF. 1999. 61 pp.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, Secretaría de Desarrollo Social. Ludoteca de barrio documento rector. México, GDF, 2000. 54 pp.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, Secretaría de Desarrollo Social. Modelo de ludoteca de barrio, manual de operación para el desarrollo de actividades de la ludoteca de barrio: México, GDF, 2000. 246 pp.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL. Secretaría de Desarrollo Social. Sistema de Servicios Comunitarios Integrados. México, GDF, 2000. 101 pp.

GOETZ J, P. et. al. Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. España, Ediciones Morata, 1988. 279 pp.

HAMMERSLEY, Martyn y ATKINSÓN, Paúl. Etnografía, métodos de investigación. Barcelona, Paidós, 1994. 297 pp.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid, Alianza/Emecé, 2000. 286 pp.

KAPLÚN, Mario. El comunicador popular, modelos de educación y modelos de comunicación. Buenos Aires, Humanitas, 1987. 263 pp.

KAPLÚN, Mario. Una pedagogía de la comunicación. Madrid, De la Torre. 1998. 252 p

LA BELLE, Thomas J. La Educación no formal y cambio social en América Latina México, Nueva Imagen, 4ª edición, 1988. 287 pp.

LÓPEZ Matallana, María y otro. Organización y animación de ludotecas. Madrid, CCS, 3ª edición, 1999. 183 pp

LURIA, et al. Psicología y pedagogía, España, Akal editor, 1979. p.293

MC BRIDE, Sean et. al. Un sólo mundo, voces múltiples. comunicación e información en nuestro tiempo. México, Fondo de Cultura Económica, 1993. 269 pp.

MILLER, George, Lenguaje y comunicación. Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1979. pp.

MORENO, Montserrat. La pedagogía operatoria. Un enfoque constructivista de la Educación. Barcelona, Laia, 1983. 32

MOOR, Paul. El juego en la educación. Barcelona, Herder. 1987. 160 pp

RAMÍREZ SILVA, Alonso. La Comunicación educativa y la educación estética en la escuela primaria, guía para el maestro. México, UPN,. 1999. 134 pp.

SAVATER, Fernando. El valor de educar. México, Ariel, 2001. 222 pp.

SEP, INEA. México nuestro hogar. México, SEP. 2002. p 221

SEP-UNESCO, El niño y el juego. planteamientos teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Francia, UNESCO 1980, 70 pp.

VIGOTSKII, Lev Semienovich. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Tr. Silvia Furió. México, Grijalbo. 1988. 226 pp

WILLIAMS, Raymond. Cultura. sociología de la comunicación y del arte. Buenos Aires, Piados, 1981. 227 p.

ZAVALA, Iván. Lévi Strauss. México, Edicol, 1977. 187 pp.

ZAVALA; Lauro. Et. al. Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM. 1993. p 155

Hemerografía

CASTILLO, Dídimo et al. Construcción y homologación de las variables de educación en los censos de población de México 1960-2000. Revista mexicana de investigación educativa. México. Vol. 8. 2003. p 823

ENRIQUEZ Gutiérrez, Gustavo Adolfo. El juego en la perspectiva de Piaget y Vigotsky. Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 30, 1996. 28-31

ENRIQUEZ Gutiérrez, Gustavo Adolfo. El juego en la perspectiva de Piaget y Vigotsky. Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 31, 1996. 28-31

FERREIRO Gravie, Ramón. Lev Semionovich Vigotsky a un año del centenario de su nacimiento (1896-1934) Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 25, 1995. 21-27

FERREIRO Gravie, Ramón. Lev Semionovich Vigotsky a un año del centenario de su nacimiento (1896-1934). Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 26, 1995. 21-27

FERREIRO Gravie, Ramón. Lev Semionovich Vigotsky a un año del centenario de su nacimiento (1896-1934). Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 27, 1996. 9-13

FERREIRO Gravie, Ramón. Lev Semionovich Vigotsky a un año del centenario de su nacimiento (1896-1934). Revista Mexicana de Pedagogía. México. V 28, 1996. 9-12

Páginas Web

BAUTISTA, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. 2000. p 9-21

[www. Redcreacion.org](http://www.Redcreacion.org).

FUNLIBRE. Ludotecas naves lineamientos técnicos y operativos. 2003. p 1-18

www.redcracion.org-ludotecas

HAMADACHE, Ali. Relaciones entre la educación formal y la no formal, implicaciones para el trabajo docente. 1995. p 62-84.

www.reduc.cl/raes

JIMÉNEZ Vélez, Carlos Alberto Lúdica creatividad y desarrollo humano 1999 p 1-7

www.redcreacion.org.

MANTILLA, Lucía. La clasificación de los juegos y su práctica regulada y vigilada en torno al juego. 2003 p. 1-5

www.latarea.com.mx. Revista la tarea

PAZ Morales, Elena. Espacios lúdicos en la ciudad de México. 2000 - p 1-18.

www.recreación.org

SÁNCHEZ, Nestor Daniel. Ludotecas y desarrollos 2003 P. 1-7.

www.funlibre.org-Ludotecas y desarrollo