



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

**LA LUDOTECA COMO ALTERNATIVA PARA
PROMOVER EL DESARROLLO DEL NIÑO.
RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A:

RUTH ROJAS GONZÁLEZ

ASESORA: MARÍA MARGARITA ÁVILA ALDRETE

MÉXICO, D. F.

MAYO 2007.

Agradecimientos.

A Dios, por que todo lo puedo en Cristo que me fortalece.

A mis padres y hermanos por su apoyo y esfuerzo sin medidas.

A mi profesora y asesora María Margarita Ávila Aldrete por su paciencia, tiempo y conocimientos que me brindó además de su sensibilidad como persona.

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

Índice	PAG
Introducción	1
Capítulo 1: La ludoteca en la Delegación Tláhuac	
1.1 La Delegación Tláhuac	4
1.2 Las ludotecas en Tláhuac	6
1.3 La ludoteca Quiahuatla	10
1.4 Mi trabajo en la ludoteca Quiahuatla	16
Capítulo 2: El desarrollo del niño a partir del juego	
2.1 Proceso de desarrollo humano	26
2.2 El juego	29
2.3 Tipos de juego	36
2.4 Juego y educación	39
2.5 La ludoteca una opción para promover el desarrollo del niño	48
Capítulo 3: Propuesta	
3.1 Presentación	50
3.2 Objetivos	51
3.3 Esquema de la propuesta por ejes temáticos	51
Conclusiones	88
Bibliografía	90
Fuentes electrónicas	91
Bibliografía de los cuentos	91
Material de audio y video	91
Anexos	92

Introducción

En mi primer año de trabajo en ludotecas, tuve la noción de que la ludoteca era una especie de guardería o jardín de niños, ya que muchos padres traían a sus bebés y los dejaban, otros dejaban a sus hijos más grandes para deshacerse de ellos mientras hacían sus labores domésticas. Con el paso de los años conocí los manuales de ludoteca y con ello la gama de funciones y objetivos y de cómo éstos no se cumplían. Dos colegas, pedagogas de la UNAM, y yo, nos dimos a la tarea de impulsar y mostrar al demás personal cuáles son los objetivos y funciones esenciales de una ludoteca, pero la tarea aún era y sigue siendo mucha. Para ese entonces se logró que por parte de las autoridades se nos diera capacitación con fines educativos, por parte de instituciones gubernamentales como la Comisión Nacional de los Derechos Humanos con su casa del árbol, la Ludoteca Cívica infantil y el Instituto Electoral del Distrito Federal.

A lo largo de estos 5 años que llevo trabajando en ludotecas, he notado en mí la necesidad de un cambio progresivo para modificar mi práctica profesional en beneficio de la comunidad infantil. Así mismo me di cuenta que las ludotecas constituyen lugares adaptados a la necesidad de jugar, con un acervo variado de juguetes. Y en las ludotecas el juego o juguete es escogido o creado con plena libertad, en el juego hay que tomar decisiones y respetar reglas, de ahí que el juego permita definir actitudes en los infantes que repercutirán en su desarrollo. Para el pedagogo, el juego tiene un papel importante en la educación, ya que se considera como una verdadera institución educativa.

Ahora, para hablar de ludotecas tenemos forzosamente que hablar del juego, la importancia de jugar es aprender de la personalidad de quien juega, los lugares donde podemos hacer lo anterior se llaman ludotecas, palabra que proviene de

“ludus” que es jugar o juego y “theke”, palabra griega que significa caja, ya la podemos definir como la “caja del juego o casa del juego”.

Jugar es imprescindible para desarrollarse integral y armoniosamente y en la actualidad, el juego se ha ido reduciendo a una forma unipersonal en la que se pierde la convivencia e integración. Algunos factores responsables de esta manifestación son: la transformación del ritmo de vida, consecuencia del acelerado avance tecnológico y por otro lado el aislamiento en que se puede encontrar el ser humano. Otros factores también pueden ser: la creciente inseguridad que se vive en las calles, el deterioro de espacios de esparcimiento como parques y jardines, el poco tiempo que los padres les dedican a sus hijos.

El juego nos puede servir para fomentar el apoyo mutuo y la cooperación, para promover una actividad que suscite responsabilidades y fomente la confianza en uno mismo, la autoestima y el respeto a los demás. Nos pueden ser útiles juegos que ayuden a los niños a resolver de una forma constructiva sus conflictos. El conflicto no debe ser visto como una cosa negativa y peligrosa, donde ganar o perder es la única solución, sino como una situación necesaria para obtener la madurez, el crecimiento y desarrollo. Es de especial importancia propiciar un ambiente educativo en donde a través del juego se generen experiencias e interacciones congruentes con los principios y valores. De esta manera, los niños viven, conocen y ejercen sus valores en un marco de respeto, tolerancia y diálogo tanto con su familia, en la escuela, en centros de esparcimiento como la ludoteca de la cual se habla como alternativa para promover el desarrollo del niño.

Esta tesina está organizada en tres capítulos. En el primero hago una exposición sobre mi práctica profesional dentro de las ludotecas “Ana Bolena”,

“Marcos Metta”, “Deodato” y “Quiahuatla”, así como una breve descripción de las demás ludotecas en Tláhuac en torno a su funcionamiento y ubicación.

En el segundo capítulo presento una reflexión y análisis del juego partiendo del estudio del proceso de desarrollo humano de Jean Piaget, al mismo tiempo se describen las teorías que algunos autores como Vigotsky o Guitart Rosa, tienen con respecto al juego y cómo éste interviene en el desarrollo del niño.

En el tercer capítulo expongo una propuesta que consiste en organizar las sesiones con tres tipos de actividades:

De inicio o apertura: juego asesorado. En ellas se presentan o introducen los contenidos que se habrán de trabajar en la sesión.

De desarrollo: taller. En ellas se pueden vivenciar colectiva, lúdica y reflexivamente los contenidos, con aprendizajes propuestos.

Final o de cierre: juego libre. Esta actividad aparte de ser una actividad de conclusión y evaluación para ver cómo se llevaron a cabo los objetivos y si éstos se cumplieron o no, también es una actividad que fortalece los conocimientos adquiridos a lo largo de la sesión.

Esta propuesta está programada en 4 trimestres, cada uno con subtemas semanales. En este caso, sólo presento la primera semana del tercer trimestre, que elegí al azar:

Tema: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

Subtema: Un vistazo a los valores.

Considero que la ludoteca es un espacio para desarrollar el juego educativo y aunque se dan tiempos para el juego libre, la organización es una característica propia de las ludotecas.

Capítulo 1: La ludoteca en la Delegación Tláhuac

1.1 La Delegación Tláhuac

De los lugares que integran el Distrito Federal, Tláhuac es una región que se distingue por sus raíces indígenas y tradicionales.

Tláhuac es aféresis de Cuitláhuac, ya que por las condiciones del lago y su formación, es a las algas o al producto de las aguas como excrescencia a lo que se debe su nombre. Está representado por un “apantli” en medio del cual emerge o sobrenada una vírgula invertida llamada “cuitlatl”.

Aproximadamente en el año 1222 fue fundada Cuitláhuac, comenzando su vida con 4 barrios Techan, Tícic, Atenchicalcan y Teopancalcan. “Cuitláhuac surgió por el esfuerzo de sus primeros pobladores, rodeada del líquido elemento. Aquí surgió de manera ineludible la práctica de la navegación y su actividad económica fue la agricultura y la pesca.”¹

Con la Constitución de 1857, se ordenó la creación de un nuevo Estado, el del Valle de México. Dicho estado se formaría de los pueblos comprendidos en los límites naturales de dicho valle. Para 1899 queda dividido para su régimen gubernativo el Distrito Federal en 22 municipalidades, comprendidas 21 de ellas dentro de 6 distritos políticos o prefecturas, dentro de la prefectura de Xochimilco estaban comprendidas las municipalidades de Tláhuac, Mixquic y San Francisco Tlaltenco.

La Constitución política de 1917 estableció las bases de organización y funcionamiento del Distrito Federal, dando a conocer, el 13 de abril de ese mismo año, la Ley Orgánica del Distrito y territorios federales. De esta manera, Tláhuac se incorporó al esquema administrativo dentro del perímetro de Xochimilco, y

¹ JUSTO Sierra, Juárez *Tláhuac*, México, Departamento del Distrito Federal, 1986. p. 51.

permaneció en esta situación hasta el 5 de febrero de 1924 en que el Diario Oficial publicó el decreto que convirtió a Tláhuac en municipio libre, y en 1928 se suprimió el régimen municipal del Distrito Federal y se encomendó el gobierno en forma directa al presidente de la República. De esta manera, el 31 de diciembre de 1928, el Congreso expidió la Ley Orgánica del Distrito y territorios federales. Se estipuló que para su gobierno se instituía un departamento central formado por las municipalidades de México, Tacubaya, Mixcoac, Tacuba y 13 delegaciones entre ellas Tláhuac. “Así la jurisdicción comenzó su desarrollo contemporáneo, hasta la presente fecha, en que está descrita en la Ley Orgánica de 1978, reformada y cuya publicación se hizo el 16 de diciembre de 1983”.²

“La Delegación Tláhuac tiene una superficie de 8,534.62 ha. (5.75% del Distrito Federal), se ubica en la zona sur oriente del Distrito Federal, colindando al norte y noreste con la Delegación Iztapalapa, al oriente con el Municipio Valle de Chalco Solidaridad, Estado de México; al sur con Milpa Alta, hasta el vértice del Volcán Teuhtli y al suroeste y oeste con Xochimilco.”³

Tláhuac registra también una tasa global de fecundidad muy alta, especialmente en las mujeres entre los 20 y los 29 años. Así, “la delegación sufre un doble impacto: el de la migración y el de una alta natalidad.”⁴

“Tláhuac es un lugar que se distingue por sus corrientes que conforman una serie de lagos y canales. Se encuentra en el centro de un gran lago de agua dulce, entre Chalco y Xochimilco. Tláhuac es una de las regiones que se caracteriza por sus raíces indígenas, tradiciones y costumbres arraigadas; sus

² *Ibidem.* p. 152

³ www.tlahuac.df.gob.mx/demografia.com.mx

⁴ www.tlahuac.df.gob.mx/poblacion.com.mx

siete pueblos son los que han sostenido el árbol tradicional de la región y son también los últimos herederos del pasado indígena.”⁵

1.2 Las ludotecas en Tláhuac

En un sentido amplio, las ludotecas son espacios para jugar y divertirse. La palabra ludoteca proviene del latín “ludis” que es juego o juguete y del griego “theké” 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”⁶

Las ludotecas actualmente están consideradas como instituciones recreativo-culturales, en su mayoría están dirigidas a los niños y su misión principal es desarrollar la personalidad de los usuarios 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 se requieren para facilitar el juego.

Para el funcionamiento de las ludotecas 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.

⁵ JUSTO Sierra, Carlos. *Op. cit.* p 153

⁶ BORJA Solé, María. *El juego infanti.*, Barcelona, Oikos tau, 1980. Cit. por LÓPEZ Matallana, María.

El Programa General de Desarrollo del Distrito Federal 1998-2000, establece que “los retos de la política social del Gobierno del D.F, son establecer prioridades a los recursos destinados a servicios sociales públicos, al considerar la existencia y necesidad de brindar atención especial a aquellos grupos de población aquejados por problemáticas graves, algunos considerados de atención prioritaria como las mujeres, los ancianos y la niñez.”⁷ Y una de las primeras acciones a realizar fue la firma de un convenio, así que Servicios Comunitarios Integrados (SECOI) gestionó ante la instancia correspondiente cuatro ludotecas con sus respectivos materiales para ser instaladas en los centros integrales de la mujer, ubicados en Iztacalco, Tláhuac, Tlalpan y Venustiano Carranza. Lamentablemente el programa dejó de operar una vez terminando el periodo de gobierno de Rosario Robles; muchas ludotecas en el D.F. desaparecieron.

En lo que concierne a la Delegación Tláhuac, este proyecto piloto dio inicio en el año 2000, inaugurando 2 ludotecas: “Ana Bolena” y “Deodato”. Pero a su vez se siguió impulsando la creación de más ludotecas; así que para el año 2002 se inauguró la ludoteca “Marcos Metta” ubicada en el Centro de Desarrollo Comunitario “Del Mar” y para junio del 2003 se inauguraron otras dos ludotecas más: “Torres Bodet” y “Quiahuatla”.

Actualmente operan cinco ludotecas en esta Delegación, de lunes a viernes en horario matutino y vespertino.

LUDOTECA	DIRECCIÓN
Ana Bolena	Calle Ana Bolena n° 270, colonia Agrícola metropolitana.
Deodato	Calle Deodato s/n, esquina Traviata, colonia Miguel

⁷ EQUIDAD.df.gob.mx/libros/infancia/lud.com

	Hidalgo.
Marcos Metta	Avenida Gitana s/n, esquina La turba, colonia Del Mar.
Quiahuatla	Calle Margaritas s/n, esquina Jacarandas, colonia Quiahuatla.
Torres Bodet	Calle Sonido 13 s/n, colonia Torres Bodet

El propósito de la creación de las ludotecas de barrio es “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.”⁸

En el manual de la ludoteca de barrio de Servicios Comunitarios Integrados se menciona que el objetivo general de la ludoteca es: “Promover el acceso a espacios y servicios a través de los cuales los usuarios fortalezcan las necesidades lúdicas.”⁹

Los objetivos específicos de la ludoteca son: “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

⁸ GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL- Secretaría de desarrollo social. *Ludoteca de barrio. Documento rector*. México, GDF-SDS, 2000. p 15.

⁹ *Ibidem*. p 20.

actitudes cívicas de responsabilidad y honradez, de respeto a la diversidad y los derechos en un marco de tolerancia y equidad.”¹⁰

En el caso de Tláhuac se siguen impulsando las ludotecas bajo los lineamientos de los manuales de ludoteca. Todas ellas brindan servicio en sus 3 modalidades: juego asesorado, préstamo de juguetes a los usuarios que lo demanden, sólo para uso exclusivo en las instalaciones y también ludotalleres entre los que destaca el de reciclaje y reparación de juguetes.

Todas las ludotecas en Tláhuac operan bajo los siguientes estatutos de acuerdo al manual:

- “Población: podrán asistir todas aquellas personas que lo soliciten.
- Espacio: no debe ser mayor a 70 metros cuadrados y debe contener sus gavetas.
- Juguetes: todos los que el manual indique de acuerdo a su clasificación. A excepción de los muñecos de peluche.
- Actividades: es recomendable que las actividades sean libres y voluntarias; sean divertidas y placenteras; que generen un ambiente de comunicación entre los participantes; que no limiten tiempos y espacios y que se enfoquen al cumplimiento del reglamento por parte del usuario y ludotecarios.
- Reglamento: con el fin de fomentar el sentido de responsabilidad en los usuarios, al inscribirse deberán firmar una carta compromiso, para hacer uso adecuado de las instalaciones y del material, y en caso de que incurran en el incumplimiento del reglamento, es decir que deterioren o destruyan

¹⁰ *Ibidem.* p. 21.

algún material o inmueble, se someterán a la sanción de su reparación o reposición.”¹¹

El Sistema “Valmex” es un tipo de catalogación para clasificar los juguetes y materiales de una ludoteca propuesto por Demetrio Valdez que hace referencia al sistema de clasificación decimal Dewey¹². Así pues la ludoteca de barrio con fines de facilitar y agilizar la realización y planeación de las actividades, pero sobre todo en la distribución de las áreas, retoma el Sistema “Valmex”, que consta de 5 secciones básicas, que comprenden:

SISTEMA VALMEX	ADECUACIÓN SECOI
1. Homo Biblios	Sección de lectura
2. Homo Faber	Sección artística
3.. Homo Kinesis	Sección de creación
4. Homo Fonus	Sección de sonido
5. Homo Ludens	Sección de juguetes varios

Fuente: GDF- Manual de Operación de la ludoteca de barrio. México, GDF, 2000. p. 5.

El ludotecario deberá integrar un fichero para clasificar, ordenar y/o sustituir los materiales con que se cuente. Las fichas elaboradas por los ludotecarios serán colocadas en 2 tipos distintos de ficheros:

- 1) Fichero general: contiene información por título o nombre, uso o utilidad.
- 2) Fichero por sección: contiene información de dónde se puede encontrar.

1.3 La ludoteca Quiahuatla

El Departamento del Distrito Federal junto con la Dirección de Desarrollo Social, en el área directiva de Servicios Sociales y Programas Comunitarios, están

¹¹ *Ibidem.* p. 3.

¹² www.redcreacion.com

encargados de coordinar los Centros comunitarios, Círculos de bienestar social, Centros de estimulación temprana y Ludotecas.

Actualmente hay 5 ludotecas funcionando en la delegación Tláhuac, una de ellas es la ludoteca Quiahuatla. Esta ludoteca se encuentra dentro de las instalaciones del centro comunitario "Quiahuatla" en la planta baja de la biblioteca "Cuitláhuac"; ubicada en calle Margaritas s/n, esquina Jacarandas, Colonia Quiahuatla.

Como egresada de la licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, he prestado mis servicios en la ludoteca Quiahuatla, en el turno vespertino, atendiendo una población de entre 10 a 18 niños diarios, de edades que van de los 5 a los 13 años.

Esta ludoteca mantiene sus puertas abiertas de lunes a viernes con 2 horarios: turno matutino de 9:00 a 14:00 hrs. y turno vespertino de 16:00 a 21:00 hrs.

El salón de trabajo tiene una extensión de 6x10 mts. y contiene un juguetero con entrepaños y sus respectivas gavetas y en éstas los juguetes de acuerdo a la clasificación "Valmex ", cuenta también con su televisión y su dvd, su grabadora, libros, escritorio, estante, material de papelería, 3 mesas redondas y 24 sillas.

Con respecto al rol del ludotecario, éste debe "tener gusto por el trabajo lúdico; habilidad en la clasificación de juegos; facilidad para interpretar los juegos y sus variantes; habilidad en el manejo y aplicación de juegos; facilidad y carisma para la motivación al juego, a niños; conocimiento del sistema de clasificación 'Valmex' habilidad para el diseño y creatividad de manualidades y presentar informe de resultados a su autoridad inmediata superior."¹³

¹³ VALDEZ Demetrio. *La ludoteca como alternativa de educación para el uso del tiempo libre del niño en México*. México, SECOI, 2000. p. 36.

En lo concerniente a mi trabajo directo con los niños, me gusta hacerlos sentir importantes, ya sea con una motivación que puede ir desde un aplauso, un reconocimiento o un premio. Me llama la atención generar en ellos iniciativa a jugar en equipo, a ser cooperativos y solidarios entre ellos mismos, cuando llega un niño nuevo, hago dinámicas de integración con ellos. Y cuando les enseño algún juego o manualidad, inmediatamente identifico quiénes tienen gusto por las artes manuales, y quiénes por algún deporte o habilidad para dominar algún juego de mesa. Es por ello que el plan semanal de trabajo lo elaboro en función de los intereses de los niños y las necesidades que vayan surgiendo. He aprendido también que a un niño no se le regaña enfrente de sus compañeros, para evitar que se sienta humillado y burlado por los demás, ya que ello afecta su desarrollo emocional. Por el contrario se le habla al niño para desarrollar en él una motivación al respeto.

La mayoría del personal que trabaja en las ludotecas de la Delegación Tláhuac, es de base y cuenta con estudios mínimos de secundaria y nivel medio superior; a excepción de 4 compañeras incluyéndome, que trabajamos bajo régimen de contrato y que tenemos estudios a nivel licenciatura de la carrera en Pedagogía y Trabajo Social.

La condición económica de esa colonia es de clase media baja, la mayoría de niños que asisten a la ludoteca, van a la escuela y muchos tienen familias disfuncionales. Las mamás de los niños más pequeños, como ya es costumbre, depositan a sus hijos en la ludoteca por un tiempo razonable y después van por ellos, a pesar de que se les invita a participar junto con sus hijos, ellas se rehúsan, ya que argumentan tener muchos quehaceres. En el caso de los niños más grandes, ellos vienen y se van por su cuenta.

La organización de los materiales de la ludoteca Quiahuatla va en función del sistema “Valmex”, por ejemplo en el área de “Homo biblos”, hay una pequeña sala con su mesa que hace posible que los niños tomen un libro y se sienten a leer. Los libros tratan de diversos temas y géneros como cuentos, novelas, fábulas, leyendas y mitos, de deportes, de juegos. También hay revistas que tratan de ciencia y tecnología, de campismo, de teatro, música, al mismo tiempo que también hay 12 tomos de una enciclopedia que fue donada por una escuela privada.

En el caso de “Homo fonus”, éste se refiere al equipo y material de audio y video. La ludoteca también cuenta con su grabadora y discos compactos de música infantil; en una de las gavetas del juguetero hay instrumentos musicales desde un piano de juguete, panderos, sonajas, maracas, flautas, jilgueros y tambores. Así como con su televisión y dvd, además tiene una colección de películas de “Discovery Chanel”, “National Geographic” y una colección de películas infantiles.

En el área de “Homo ludens” la ludoteca cuenta con juegos y juguetes artesanales, de mesa, destreza, industriales, electrónicos y deportivos, como: adivina quien; turistas mundiales; damas chinas; ajedrez; 4 en línea; salta destreza; rompecabezas; loterías; baleros; trompos; pelotas de básquet ball, football; bicicletas; patines; carros de control remoto y cubos de construcción.

El área de “Homo kinesis” se refiere a las actividades espontáneas por parte de los usuarios; es decir, los niños participan en sociodramas y representaciones en el teatril.

Finalmente el área de “Homo faber” consiste en la elaboración diseño y creatividad de diversas manualidades, en la ludoteca desempeño los talleres de

modelado en plastilina, taller de papiroflexia, taller de reciclaje, elaboración de juguetes con material de reciclado, taller de papel maché, elaboración de máscaras, pintura en tela y manualidades con fomi.

Hay una persona responsable que se encarga de coordinar las ludotecas en Tláhuac; al inicio del año, nos planteó los temas y valores que se deben tratar por trimestre y las actividades más relevantes acordes al mes.

Este año (2006) el programa trimestral dio inicio a partir de febrero con el tema: “Ecología y medio ambiente” con los valores de amor, respeto y responsabilidad. Para el siguiente trimestre toca trabajar el tema de la familia con los valores de cooperación, convivencia y diversidad.

Posteriormente todo el personal se concentra en el ya tradicional curso de verano con una duración de 4 semanas y con algo alusivo al año electoral, el tema a tratar en el curso de verano se llama “La democracia”, en donde se van a trabajar 4 valores, 1 cada semana: legalidad, justicia, tolerancia y capacidad de elegir.

Una vez terminado el curso de verano se retoman actividades previas que no se hayan concluido en el trimestre anterior. Y a partir de septiembre se continúa con el último tema de “Costumbres y tradiciones en Tláhuac” trabajando los valores de igualdad, diálogo, libertad y participación.

Finalmente en diciembre el trabajo se enfoca sólo en talleres de piñatas en distintos puntos de la delegación y posadas.

El manual de operación de la ludoteca de barrio sólo nos proporciona el siguiente esquema de cómo se pueden abordar los temas con sus respectivas actividades, cumpliendo al mismo tiempo su objetivo específico:

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 y representación.
La familia.	Reconocer el valor y las funciones de la familia.	Actividades lúdicas que faciliten construir una reflexión en el rol que representa dentro de la familia.
Importancia de la comunicación.	Identificar y desarrollar mejores formas de comunicación.	Juegos que faciliten la construcción de fuentes de comunicación.
Relaciones humanas.	Motivar un cambio de actitudes encaminado al mejoramiento de las relaciones humanas.	Intercambio de opiniones, discusión grupal, elaboración de una escala de valores.
Los valores.	Conocer, y reafirmar los valores individuales,	Ejercicios y dinámicas, encaminadas a fomentar los

	familiares y universales para impulsar y mejorar alternativas de convivencia.	valores.
--	---	----------

Fuente: GDF-Manual de operación de la ludoteca de barrio. México, GDF, 2000. p. 13.

Obviamente que para llevar estas actividades, previamente deben programarse por medio de un plan semanal de trabajo, qué y cuáles actividades se habrán de llevar a cabo, regidas también por un eje temático y su finalidad.

Como ludotecarios la función es hacer los planes semanales de trabajo y entregar bitácora de las actividades realizadas y de los niños atendidos al final de la semana, a nuestro jefe inmediato.

En el *Manual de operación de la ludoteca de barrio* nos proponen diversas formas de cómo trabajar las actividades en cada día de la semana, por ejemplo:

Hora/día	lunes	martes	miércoles	Jueves	Viernes
12-13	JUEGO LIBRE Y ASESORADO	LUDOTALLERES	JUEGO LIBRE Y ASESORADO	LUDOTALLERES	JORNADA SOCIAL
13-14					
14-15					
15-16					
16-17					
17-18					
18-19					
19-20					

Fuente: GDF-Manual de operación de la ludoteca de barrio. México, GDF, 2000. p. 22.

1.4 Mi trabajo en la ludoteca Quiahuatla.

En mi primer año de trabajo en ludotecas, estuve adscrita a la ludoteca “Ana Bolena” y en mi poca experiencia, caí en la confusión de concebir la ludoteca

como una especie de guardería o jardín de niños, ya que los padres traían a sus bebés desde recién nacidos hasta los 4 ó 5 años de edad y mi función era, según la administradora de la ludoteca, de cuidar de ellos y atenderlos, mientras que ella junto con personas ajenas a la ludoteca hacían uso inadecuado de la misma, vendiendo artículos de belleza. Mientras tanto los niños más grandes hacían mal uso de las instalaciones, del material y de los juguetes. Una vez terminando el horario de trabajo tenía que hacer sola el aseo general.

Posteriormente, cambiaron a la administradora y hubo una transformación significativa y rotunda, y digo significativa porque mejoró mi mentalidad acerca de las ludotecas. La nueva administradora aceptó la entrada de bebés a la ludoteca, siempre y cuando vinieran acompañados de un adulto. Y en cuanto a los niños, se les empezó a exhortar para conservar y hacer buen uso de los juguetes, pero sobre todo a aprender jugando, ya que la administradora promovía juegos de competencia, de convivencia, campamentos, salidas recreativas y deportivas. Realmente me sentí importante de formar parte de este grupo de trabajo que junto con la administradora desempeñábamos; e incluso llegamos a atender de 150 a 200 niños diarios, era desgastante, pero provechoso a la vez.

A finales de ese mismo año, la administración cambió y el director de área, decidió remover al personal, y para el siguiente año comencé a trabajar en la ludoteca "Marcos Metta" con otra administradora totalmente diferente a la anterior, ya que regularmente se ausentaba durante su horario de trabajo.

Cuando llegué ahí, no asistía ningún niño, me dediqué entonces a hacer propaganda y a invitar a la comunidad a que participaran en las actividades que la ludoteca les ofrecía. Mi participación dio resultado y llegué a atender de 40 a 60 niños diarios y digo esa cantidad porque no me daba abasto, ya que la otra

compañera administradora no cooperaba, por el contrario hizo hasta lo imposible porque me cambiaran de área o a otra ludoteca. El jefe de área fue avisado del problema e hizo un balance acerca de los conocimientos, capacidades y aptitudes por parte de cada uno de los ludotecarios; concluyendo que sólo cuatro personas estaban preparadas, incluida yo, en el sentido de que contamos con estudios superiores.

Además debo agregar aquí que sentía mucha atracción hacia las artes manuales y participé en varios talleres como papiroflexia, modelado en plastilina, papel maché, globoflexia, elaboración de juguetes con material de reciclado, figuras de fomi y fieltro; entre otras. De ahí que me asignaron el cargo de líder coordinador de ludotecas durante casi 2 años, donde otras compañeras pedagogas y yo, organizamos a petición de nuestro jefe inmediato, una calendarización de actividades interculturales, dentro y fuera de la ludoteca. Así mismo la elaboración de una bitácora con un programa de capacitación para todos los ludotecarios; se solicitaron las fechas de capacitación previamente a las instituciones como el Instituto Federal Electoral, el Instituto Electoral del Distrito Federal, la Ludoteca Cívica Infantil, también el Desarrollo Integral de la Familia y la Comisión Nacional de los Derechos Humanos, entre otros. Ya planteada la bitácora se emprendió la capacitación durante los años 2004 y 2005, donde se reflejaron criterios y valores que como ludotecarios tenemos y debemos promover en la comunidad infantil.

Con el cambio de administración, a finales del año 2004, me asignaron a la ludoteca "Quiahuatla" en la cual sigo laborando. Según la experiencia que tuve en la primera ludoteca junto con las herramientas que me proporcionaron los cursos de capacitación, emprendí la tarea de ejecutar, ahora sí, los objetivos establecidos

de la ludoteca, pero sobre todo que la ludoteca no sólo sirve para que los niños vayan a jugar y que se diviertan, sino que a través del juego desarrollen capacidades y aptitudes en función de mejorar su calidad de vida y qué mejor que con la ayuda de un ludotecario o mediador de la educación bien preparado.

Al principio, con la puesta en práctica de estas actividades según mis planes semanales de trabajo, no todo me resultó tan fácil y al pie de la letra. Me di cuenta por ejemplo que algunos objetivos sí se cumplían, por ejemplo que las actividades didácticas generan indudablemente un fin lúdico y una intención educativa bajo un esquema que los compañeros de la Ludoteca Cívica Infantil nos recomendaron, al planear nuestras actividades, desde actividades de apertura, desarrollo y cierre.

Por el otro lado, había más que objetivos, actividades que no se podían llevar a la práctica tal cual, muchos de estos factores eran por ejemplo, la inasistencia frecuente de algunos niños con quienes contaba para hacer alguna convivencia o salida recreativa y no cumplían y a veces dejaban de venir hasta por un mes, o cuando hacíamos una dinámica donde había una canción y la mayoría de niños eran grandes, muchos abandonaban el juego porque no les gustaba y preferían irse a jugar football, porque se les hacía ridícula la canción. O cuando había niños más pequeños, los grandes no participaban con ellos en la elaboración de un taller o una manualidad, por lo que mostraban apatía o desgano.

Hasta la fecha cada semana hago mis planes semanales de trabajo, bajo un esquema que yo diseñé, similar al del manual de operación de ludoteca de barrio. Sólo que este esquema va en función de las necesidades que de alguna manera se puedan ir presentando por diferentes circunstancias dentro de la ludoteca Quiahuatla, y a la vez también de acuerdo a los intereses de los niños. Es ante esa necesidad que diseñé este sencillo esquema:

DÍA	ACTIVIDAD
LUNES	Juego asesorado, manualidades y juego libre.
MARTES	Juego asesorado, Ludotalleres (canciones y cuenta cuentos) juego libre y pláticas preventivas.
MIÉRCOLES	Juego asesorado, Ludo cine, plenaria y juego libre.
JUEVES	Juego asesorado, mini debates y juego libre.
VIERNES	Juego asesorado, sociodramas y juego libre.

Los lunes y jueves realizo juego libre, juego asesorado, manualidades y mini debates; adapto actividades que propicien en todos los niños el interés de participar, si no de igual modo, pero que cada uno haga valer su propia expresión, ya sea jugando ajedrez, porque se da el caso que llegan niños a la ludoteca y a lo único que vienen es a jugar ajedrez, a otros les llama la atención hacer manualidades, hay un grupo de niñas que les gusta patinar mucho, a otro grupo de niños les gusta divertirse con juguetes de construcción y bloques de madera.

En cuanto a los martes, se trabaja el ludotaller de cuenta cuentos, hasta pláticas de prevención. Por lo regular son los niños los que más faltan y en las niñas es notoria su participación, ya que les llama más la atención.

Los días miércoles hay ludocine, es decir, la proyección de películas documentales o de caricatura, pero relacionadas con el tema que se esté trabajando en el mes. Se ambienta el salón de trabajo como una especie de escenario con las sillas haciendo un semicírculo, con la vista al frente de la televisión. Luego van llegando los niños, poco a poco, con alguna golosina y bebidas, se les pide que se registren y que depositen la cuarta parte de sus golosinas en un recipiente para ofrecerles a los niños que no hayan podido traer

algo. Previamente preparo algunas preguntas acerca de la película y en la mitad de la película les doy un receso de 25 a 30 minutos, para que jueguen libremente lo que ellos quieran, después del receso se continúa viendo el resto de la película. Esto lo hago porque solamente así los niños ponen más atención a las películas, que el hacerles ver toda la película, ya que se aburren y distraen a otros.

Cuando la película ha finalizado, hacemos juegos de comprensión como: ahorcado, 4 en línea, sopa de letras, teléfono descompuesto y crucigramas. Y ya para finalizar, se concluye con una plenaria, es decir, comentarios reflexivos acerca de la película, y un dibujo o mural referente a las ideas que los mismos niños generen.

Finalmente los días viernes se realizan sociodramas o representaciones acordes al tema del mes; por ejemplo, los niños de la ludoteca adaptaron con mi ayuda, una especie de “teatril” (expresión que se usa en la ludoteca) con títeres que ellos mismos diseñaron; para la elaboración del “teatril”, les pedí una caja de cartón grande, para hacer el escenario pintando un típico paisaje con su río, montañas, árboles, bosque, cerros, algunas casas, el sol, el cielo y las nubes. Para la elaboración de los títeres, les pedí calcetines de ellos mismos que ya no usaran, hilo, ojos movibles y estambre. A los niños que se iban integrando y no contaban con el material, les proporcioné bolsas de papel, papel china, papel crepé, fomi y resistol.

Cada niño eligió el personaje de su preferencia, desde animales hasta personas. La elaboración de dicho “teatril” tuvo una duración de 3 a 4 semanas, y a partir de ahí a la fecha, cada viernes los niños y yo, nos organizamos e inventamos guiones para hacer representaciones en el “teatril”, de acuerdo al tema que se trabaje en el mes.

Cabe resaltar que a los niños les gusta participar mucho en sociodramas en donde se vean involucrados en una problemática, al mismo tiempo de que aprenden a reflexionar acerca de acciones que pueden beneficiarnos, y evitar acciones que son perjudiciales. Además de pensar cómo resolver un conflicto pacíficamente, a través del diálogo y la dramatización. Terminada esta actividad, como juego libre se procede a realizar la fogata; siempre y cuando se cuente con el material y las circunstancias del clima sean adecuadas. En tiempo de lluvias se sustituyen las fogatas por el juego de la “cafetería” en donde cada niño trae un paquete de galletas, se prepara café, y simulamos que estamos en una cafetería y asignamos roles distintos como el de ser el “cliente o el mesero”.

El funcionamiento administrativo de la ludoteca Quiahuatla inicia desde que los usuarios llegan a pedir información acerca de las actividades que se llevan a cabo dentro de la ludoteca y después, cuando deciden inscribirse, se les pide una fotografía tamaño infantil para la elaboración de su credencial como socio de la misma. En cada visita a la ludoteca, los usuarios, a la entrada, deben registrarse en una bitácora de asistencia. Y una vez reunida la mayoría de usuarios, se procede a las actividades que se tengan programadas para ese día. Para ello previamente yo como ludotecaria, debo realizar mis planes semanales de trabajo, con actividades enfocadas al tema del mes.

A continuación presento un ejemplo de un plan semanal de trabajo alusivo al tema del medio ambiente:

LUDOTECA QUIAHUATLA TURNO VESPERTINO

Período semanal: del 5 de junio al 9 de junio de 2006

Tema: Medio ambiente

Objetivo: Fortalecer en niños y niñas, las acciones que contribuyan a mejorar el medio ambiente.

DÍA	ACTIVIDAD
LUNES	Juego asesorado: “La ensalada”. Manualidad: elaboración de germinadores con medias rellenas de aserrín y alpiste moldeando muñecos y figuras de animales. Juego libre: base ball, juegos de mesa.
MARTES	Juego asesorado: “La cebolla”. Cuento: “La última gota de agua”
MIÉRCOLES	Juego asesorado: “yaga y el hombrecillo de la flauta” Ludo cine: proyección de la película “Los grandes misterios de la naturaleza” y réplica al final de la misma película.
JUEVES	Juego asesorado: bote pateado. Mini debate ¿Cómo solucionar el problema del agua si siempre la usamos? Juego libre: “El acantilado”
VIERNES	Sociodrama: en equipos de 5 deciden el rol que tendrán que interpretar según la situación problemática que les haya tocado, ellos aportarán propuestas para resolver dichas situaciones: ¿Cómo cuidar la vegetación y los animales? Fogata.

Cabe señalar que para cada día de la semana se planean actividades de apertura, desarrollo y cierre; es decir, que cuando la mayoría de usuarios se encuentran reunidos, se inicia con un saludo a través de la canción “En el fondo de la mar”, la utilizo mucho, ya que a la mayoría les gusta. O a veces se inicia con dinámicas de integración como la “Ensalada”, “El cartero”, “Conejos y conejeras”,

“Parejas disperejas” etc. Posteriormente como actividad de desarrollo, se procede con la actividad que corresponda a ese día.

Para las actividades de cierre, se propicia que los niños sean responsables de mantener limpio el salón, luego se hace una plenaria de lo que en el día se trabajó, sobre todo los días martes, miércoles y viernes que es cuando se interactúa más con el contenido temático del mes. Finalmente digo algunas adivinanzas o problemas de razonamiento para condicionarles la salida, si las responden correctamente, los motivo, ya sea con caramelos o aplausos; esto suelo hacerlo por equipos, para fomentar en ellos el trabajo en equipo.

Pero también como parte fundamental del funcionamiento administrativo de la ludoteca Quiahuatla, es el de elaborar mi reporte o informe de actividades semanal y entregarlo a mi jefe inmediato.

A continuación presento un ejemplo:

LUDOTECA QUIAHUATLA TURNO VESPERTINO

INFORME DE ACTIVIDADES

Período semanal: del 5 de junio al 9 de junio de 2006

Tema: Medio ambiente

Objetivo: Fortalecer en niños y niñas, las acciones que contribuyan a mejorar el medio ambiente.

DÍA	ACTIVIDAD
LUNES	Niños atendidos 18. La manualidad se tuvo que hacer en equipos de entre 3 y 5 niños, puesto que muchos no contaban con el material. Al final se hizo el torneo de base ball.
MARTES	Niños atendidos 15. Se jugo el juego propuesto. Luego se contó el

	cuento, se hizo plenaria y finalmente jugaron juegos tradicionales.
MIÉRCOLES	Niños atendidos 12. Se transmitió la película, las preguntas quedaron pendientes para la sesión siguiente.
JUEVES	Niños atendidos 14. Se jugo "Bote pateado", luego se hizo el mini debate en dos grupos de la pregunta ¿Cómo solucionar el problema del agua si siempre la usamos? Finalmente se jugo "Acantilado".
VIERNES	Niños atendidos 17. Los sociodramas se discutieron grupalmente y cada equipo al final hizo su representación, haciendo uso del teatrillo. También con ayuda mía, diseñaron mensajes en cartulinas y los pegamos en varios puntos céntricos, para exhortar a la comunidad aledaña a cuidar el medio ambiente.

A finales del año 2005 y el primer semestre del año 2006, se trabajaron sesiones sabatinas de ludoteca rodante, en varias colonias de la delegación Tláhuac.

A lo largo de estos cinco años que llevo trabajando, he comprendido el significado y quehacer de una ludoteca, sin embargo siento la necesidad de mejorar más mi práctica profesional, en el sentido de aprender a hacer programas de actividades, enfocarlos y ajustarlos con mejores contenidos de acuerdo a sus objetivos.

Toda esta exposición, proviene pues del trabajo realizado dentro de las ludotecas "Ana Bolena", "Marcos Metta" y "Quiahuatla", donde he laborado. Para el segundo capítulo, abordaré aspectos teóricos acerca de cómo el juego influye en el desarrollo de la niñez.

Capítulo 2: El desarrollo del niño a partir del juego

2.1 Proceso de desarrollo humano

Muchas preguntas acerca de qué es el conocimiento y cómo se adquiere, estaban en la mente de Jean Piaget, el psicólogo suizo. Piaget estimó que sólo puede comprenderse plenamente el conocimiento humano estudiando la formación y evolución de la mente desde la infancia, ya que él afirma que el niño no sólo piensa con menos eficiencia que el adulto, sino que además, piensa de manera diferente. De ahí que Piaget llegó a la conclusión de que “el desarrollo intelectual se tiene que concebir en términos de una evolución a través de etapas de pensamiento cualitativamente diferentes”.¹⁴

A continuación, se describen las cuatro etapas de desarrollo que Jean Piaget estudió:

La primera etapa del desarrollo cognitivo según Piaget, es la que denomina como senso-motriz, que “comprende desde el nacimiento a los 2 años; durante esta etapa, el niño adquiere control motor y puede distinguir entre los objetos de una clase y los de otra.”¹⁵ El autor señala que en esta etapa se está manifestando una inteligencia práctica que aunque no tenga que ver con representaciones y pensamiento, se deja ver en la percepción y el movimiento, es decir, el niño percibe objetos que descubre que existen y son permanentes, pero cuando se los ocultan, logra coordinar desplazamientos espaciales para actuar y tratar de alcanzar objetos que están fuera de su alcance. Como todo proceso de desarrollo pasa por fases o etapas, también esta etapa tiene una serie de estadios que son

¹⁴ PIAGET, Jean. *Los años postergados*. Barcelona, Paidós, 1982. p. 46.

¹⁵ *Ibidem*. p. 47.

esenciales para que el lactante adquiriera una inteligencia práctica. Los estadios son:

Estadio 1. Comprende el primer mes de vida del individuo. El organismo es activo, se presentan las actividades globales y espontáneas, cuya forma es rítmica. Los reflejos del recién nacido (succión, reflejo palmar) dan lugar al ejercicio reflejo, o sea, una consolidación por ejercicio funcional.

Estadio 2. Comprende del primer mes a los cuatro meses. El logro de este estadio es la formación de las primeras estructuras adquiridas: los hábitos. El hábito procede de los reflejos, pero no es aún inteligencia. Un hábito elemental se basa en un esquema senso-motor de conjunto, pero no existe, desde el punto de vista del sujeto, diferenciación entre los medios y los fines. Surgen las primeras coordinaciones motrices: intersensoriales y sensorio-motrices.

Estadio 3. Va desde los cuatro meses hasta los ocho. Es en este momento que se presenta en el niño la coordinación entre la visión y la aprehensión.

Estadio 4. Comprende desde los ocho a los doce meses. Se observan actos más completos de inteligencia práctica, y tienen lugar tres logros significativos:

1) Se acentúa la atención a lo que ocurre en el entorno, 2) aparece la intencionalidad y 3) se dan las primeras coordinaciones de tipo instrumental.

Estadio 5. Va de los doce a los dieciocho meses. Aquí se le suma a la conducta del niño una reacción esencial: la búsqueda de medios nuevos por diferenciación de los esquemas conocidos.

Estadio 6. Va desde los dieciocho hasta los veinticuatro meses. Este es el último estadio de la etapa senso-motriz, y la transición hacia la etapa siguiente.

La segunda etapa de desarrollo es la pre-operatoria; se extiende desde los dos a los siete años de edad. Esta etapa se caracteriza como la edad preescolar, ya

que “es un período de transición y preparación”¹⁶. De ahí que a la luz de la evolución de la mente, hay buenas razones para que los niños inicien la escuela a los 6 ó 7 años, “porque esta edad se caracteriza por ser fija en el desarrollo espontáneo del niño que conduce a la formación de un nuevo conjunto de destrezas intelectuales”¹⁷, es decir, en la etapa anterior aparecen los símbolos, mientras que en ésta se afianza la función simbólica. El niño pasa de la inteligencia práctica, basada en el ejercicio (coordinación y organización de esquemas de acción realmente ejecutados), a la inteligencia representativa, basada en esquemas de acción internos y simbólicos a través de los signos, símbolos, imágenes, conceptos, etc.. El pensamiento infantil en esta etapa puede manifestarse bajo diferentes formas:

- a. Fenomenismo: Es la tendencia a establecer un lazo causal entre fenómenos que son vistos como próximos por los niños.
- b. Finalismo: Cada cosa tiene una función y una finalidad que justifican su existencia y sus características.
- c. Artificialismo: Las cosas se consideran como producto de fabricación y voluntad humana.
- d. Animismo: Tendencia a percibir como vivientes y concientes cosas y fenómenos inertes.

La tercera etapa de desarrollo es la de las operaciones concretas, que comprenden de los 7 a los 11 años. “El niño de 7 a 8 años es capaz de construir estructuras operativas bien reguladas”¹⁸, por ejemplo, las series numéricas, la clasificación, la serialización, etc. También puede ya distribuir un conjunto en

¹⁶ *Ibidem.* p. 52.

¹⁷ *Ibidem.* p. 53.

¹⁸ *Ibidem.* p. 51.

varios subconjuntos, por ejemplo, relacionar en el pensamiento todos los gatos y, con ello, establecer el concepto o categoría “gatos”. Pero vemos en esta etapa que las operaciones siguen vinculadas a la acción, es decir, a la manipulación de objetos concretos. De ahí que los niños de 7 a 8 años, para realizar una suma emplean todavía los dedos. En esta etapa evoluciona la inteligencia representativa.

La cuarta y última etapa es la del período operatorio formal y ésta comprende de los 11 a los 15 años, aquí es cuando “el niño adquiere la destreza para razonar en forma lógica, sistemática y simbólica, tanto respecto de hipótesis expresadas por medio del lenguaje, como respecto de objetos”¹⁹

2.2 El juego

El juego es una de las actividades más antiguas que el ser humano ha tenido a lo largo de su historia y existen varias teorías acerca del juego, por ejemplo, Johan Huizinga en su libro *Homo ludens*, nos menciona que “el juego existió antes de toda cultura”²⁰, ya que según el autor, “la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres, y que por lo tanto no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría sólo al mundo de los hombres”²¹.

De ahí que deduce que el juego es una forma de actividad llena de sentido y una función social. En otras palabras, el autor trata de mostrar que el juego constituye un factor de la cultura porque considera el juego como una estructura social, considerándosele como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla

¹⁹ *Ibidem*. p. 53.

²⁰ SCHOLVINCK, Huizinga. *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 1972. p. 35.

²¹ *Ibidem*.p. 14.

dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias aunque libremente aceptadas”²², es decir, que el juego va acompañado de un sentimiento de alegría, pero al mismo tiempo de tensión.

Acerca del tema del juego expone Vigotsky que el juego es, ante todo, la principal actividad del niño, ya que según él, “el juego es caracterizado como una de las maneras de participar el niño en la cultura, y que es su actividad típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo.”²³

Algo muy característico que atribuye Vigotsky al juego, es que le otorga al mismo, un papel potencialmente creador de zonas de desarrollo próximo en el niño. De ahí que una situación de juego puede considerarse entonces como generadora potencial de desarrollo, en la medida en que implique al niño en grados mayores de conciencia de las reglas de conducta.

Un ejemplo: en algunos jardines de niños, cuando los pequeños ingresan, las maestras les piden que tengan en su casa una “mascota bebé” y que durante los 3 años de estancia en el jardín, el niño se va a encargar de cuidarla y alimentarla, a tal grado que el niño perciba el desarrollo y crecimiento del animalito y que ello lo motive a seguir ciertas pautas de conducta que van a la par con su proceso de aprendizaje; es decir, si en un principio al niño le costó trabajo asimilar que se necesitaban ciertos cuidados para que el animalito subsistiera, con el paso del tiempo tendrá que aprender, como algo esencial, un sentido de responsabilidad y que al mismo tiempo va forjando su personalidad. Como señala Vigotsky, “el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no

²² *Ibidem*.p. 15.

²³ BAQUERO, Ricardo. *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Aiqué, 1996. p. 143.

está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipatorio o preparatorio”²⁴

Y no podía faltar Piaget; él afirma que el juego es un proceso en el cual las ideas son mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el ambiente, por lo que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño.

Por otro lado Jean Piaget al realizar una clasificación del juego, toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales. Así él distingue tres grandes categorías: el ejercicio, el símbolo y la regla. El juego de ejercicio aparece durante el II estadio y dura aproximadamente hasta el final del V estadio.

El juego en sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo, de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios. Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego nos han proporcionado datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante el II estadio. Aquí el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar que más tarde estas actividades llevarán al niño a realizar otras actividades más complejas.

La primera etapa del desarrollo lúdico recibe el nombre de juego de ejercicio, éste se subdivide en juegos sensomotores que consisten en general en desarrollar actividades por el simple placer de realizarlos, y en juegos de ejercicio del pensamiento que no sólo consiste en desarrollar movimientos, sino la

²⁴ *Ibidem.* p. 145.

inteligencia del sujeto. Así vemos que el niño puede plantear preguntas sin estar interesado en la respuesta, esto es preguntar por el placer de preguntar. Pensemos en la famosa "edad del por qué". El niño pregunta: ¿por qué el perro ladra? Respuesta- es su forma de hablar. Y, ¿por qué habla así? Respuesta- porque es un perro. Y ¿por qué es perro?, etc. Podemos darnos cuenta que el niño parece que se divierte formulando preguntas simplemente.

La segunda etapa, de juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el desarrollo mental del niño) es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas. "Estos esquemas simbólicos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presentan ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material."²⁵ .

Esta etapa del juego se divide en cuatro tipos diferentes: IA, IIA, IB y IIB. El tipo IA consiste, a grandes rasgos, en la generalización de los esquemas simbólicos ya adquiridos. En la etapa anterior, por ejemplo el niño hacía como si durmiera, ahora

²⁵ PIAGET Jean. *La formación del símbolo en el niño*. p. 166-167.

hará dormir a su muñeco. Hace que otros objetos realicen actividades que él lleva a cabo.

A este tipo IA, le sigue su correspondiente IIA, que consiste en prolongar estas actividades, pero ahora son evocadas con el objetivo principal de jugar y en situaciones que no tienen nada que ver con las acciones realizadas. Por ejemplo un niño ve una piedra y juega con ella como si fuera un coche y luego como si fuera un señor, etc. Es obvio que una piedra en nada se parece a un hombre o a un coche, pero el niño le adjudica las actividades características de esos objetos.

El tipo IB es también de generalización, pero no de las actividades propias del niño sino más bien imitación de acciones que se realizan en el ambiente que lo rodea. Por ejemplo un niño toma un cuadrito de madera y hace como si se rasurara luego toma un carrito y lo vuelve a hacer, como si fuera el papá. Por último, el tipo IIB "consiste en una asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera, es decir, a un juego que ordinariamente se llama 'juego de imitación'"²⁶.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico, a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo.

La aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida. Piaget explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma: "La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al

²⁶ *Ibidem.* p. 173.

ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen." ²⁷

Durante este periodo se desarrollan dos tipos de reglas:

1. Reglas transmitidas. Son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido jugados a través de muchas generaciones. Un ejemplo clásico de este tipo de juego de reglas transmitidas es el de ajedrez. El niño, a través del propio juego recibe de los niños mayores instrucciones acerca del juego, es decir, las reglas son heredadas de otras generaciones.

2. Reglas espontáneas. Son las que en el momento de estar jugando se establecen y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surge como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motrices o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo organizadamente un juego. "En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motrices (carreras de obstáculo, atrapadas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, maratón, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados." ²⁸

La explicación del desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivista nos permite ver el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral.

²⁷ *Ibidem* p. 194.

²⁸ *Ibidem*, p. 176.

Podemos decir que el juego es vital para el niño y para el adulto, ya que del desarrollo infantil depende en gran medida la actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva.

Lo cierto es que independientemente de todas las teorías, el juego es un derecho establecido en 1960 por la UNESCO, como una actividad espontánea, sin condiciones, no tiene ningún interés material, fomenta la tolerancia, la creatividad e imaginación.

Observamos que casi todas las teorías acerca del juego coinciden en que es un medio para desarrollar las facultades fisiológicas y psíquicas del niño. Así pues el juego tiene un alto valor pedagógico en el aprendizaje de nuevas experiencias, ya que está presente en la etapa infantil y sirve de vehículo para un desarrollo positivo de las actitudes y actividades del niño. Por lo tanto, es un mecanismo ideal para servir de guía en la motivación y vitalidad del proceso formativo de los niños.

Como lo afirma Guitart Rosa “El juego es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces el niño lo utilice como medio terapéutico de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio”²⁹. Por ejemplo un niño cuando termina de hacer la tarea, va con sus amigos para jugar fútbol, y por lo tanto el niño mientras juega, interioriza la estructura social que le rodea con sus valores, normas, hábitos, etc.

Jugar con los niños y niñas propios o ajenos y dejar que jueguen con libertad, es acercarlos a la felicidad y al amor, ya que por medio del juego se crean lazos fuertes que sirven para hacer amigos y conocerse mejor, con lo que se mejoran las relaciones humanas, el ánimo, la creatividad y la imaginación para resolver los problemas cotidianos que presenta la vida en estos tiempos.

²⁹ GUITART, Rosa, *101 juegos no competitivos*. Barcelona, Graó, 1997. p.7.

Por todo lo anterior y por muchas cosas más es fundamental pensar que jugar es sumamente importante y necesario por lo que hay que hacer de nuestro entorno un lugar lleno de ludotecas.

2.3 Tipos de juego

El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Los tipos de juegos de los niños muestran su evolución:

- Juegos funcionales.
- Juegos de acción.
- Juegos de sensaciones y movimientos, que se presentan en la etapa de las adquisiciones sensorio motrices.
- Juegos de ficción.
- Juegos simbólicos o de representación, que se presentan en la etapa del pensamiento preoperatorio.
- Juegos reglados y estructurados, que se presentan en la etapa de las operaciones concretas, como los deportes o juegos de competición, propios de la etapa del pensamiento formal y de la abstracción.

El juego tiene muchas finalidades como también son muchas las necesidades de quienes lo ejercen: niños y adultos. Según las autoras Victoria Mir, Dolores

Corominas y Teresa Gómez, podemos encontrar cinco categorías de juegos según su objetivo; los más importantes son: juegos sensoriales, juegos psicomotores, juegos de desarrollo anatómico, juegos intelectuales y juegos sociales.

- Juegos sensoriales. Son aquellos que hacen referencia a los sentidos del olfato, gusto, y oído. Los juegos referentes al sentido del olfato, deben ser actividades que ayuden al niño a distinguir entre los olores agradables y desagradables, por ejemplo, “los husmeadores”. Los que hacen referencia al gusto, son para que aprendan a distinguir entre los diferentes sabores: dulce, salado, amargo, etc., por ejemplo, el juego de los “catadores”. Los que hacen referencia al oído, son juegos en donde se emiten diferentes sonidos: fuertes, débiles, agradables; por ejemplo, “los quijotes”, donde se pretende que el niño adquiera agudeza auditiva y orientación por el sonido.
- Juegos psicomotores. Implican movimiento físico, como los giros, saltos, lanzamientos, etc., “hacen referencia al movimiento, a todo lo que es motricidad fina o gruesa. Educan la habilidad manual y gestual. Estructuran la noción espacio-temporal.”³⁰ Entre algunos juegos entran los de subir y bajar como resbaladillas, escaleras, etc. los que implican arrastre, por ejemplo, “el túnel”, “la lata de sardinas”, “las serpientes”, “la zapatilla”, “el porta ligas”, “la cigüeña”, etc.
- Los juegos de desarrollo anatómico. Estos también implican movimiento, pero con mayor intensidad “son juegos encaminados al desarrollo del sistema neuromuscular y articular”³¹, se refiere a juegos de calentamiento y

³⁰ MIR Victoria, COROMINAS Dolores y GÓMEZ María Teresa. *Juegos de fantasía en los parques infantiles*. Madrid, Narcea, 1997. p. 57.

³¹ *Ibidem*. p. 33.

- grandes juegos, por ejemplo, “las carreras de obstáculos”, “maratones”, “rally”, etc.
- Juegos intelectuales. Son juegos de entretenimiento, y por lo general sin actividad física; buscan de alguna forma el desarrollo y aplicación de las habilidades mentales, “si todos los juegos sociales, aunque sea en grupo pequeño, socializan al individuo, entonces todo tipo de juego desarrolla de una forma u otra la inteligencia”³². Aquí se hace presente la atención y la memoria, en toda actividad en que se precise memorizar algo, es primordial prestar atención y viceversa. Algunos juegos que entran para fortalecer esta parte, son los imaginativos, por ejemplo, “los mudos”, “la publicidad”, “actores provisionales”, etc. También los juegos de identificación, por ejemplo, “quién es quién”, “el flash” “mi sombrero”, etc. Por otra parte se encuentran los juegos de memoria, por ejemplo, “el observatorio”, “memorama”, “cómo me llamo”, “gesto y seña”, etc. Sin olvidar los juegos de atención, como “el charco”, “los micos”, “adivinanzas”, “el velador”, “la pizza” etc.
 - Juegos sociales. Como ya mencionamos, Piaget hace referencia que a partir de los 7 años, es decir al pasar de la etapa preoperacional a la etapa de las operaciones concretas, los niños comienzan a asumir esquemas de actitudes sociales, en donde se vean involucrados en situaciones de colaboración y de juego en equipo. Algunos juegos que entran para fortalecer esta parte, son los juegos de imitación, por ejemplo, “las estatuas de marfil”, “la casita”, “la escuelita”, “los espías”, etc. también entran los juegos de competición en donde se hacen notar las reglas, como “fútbol”,

“básquet ball”, etc. también los juegos de naturaleza que impliquen troncos, árboles, cuerdas, etc. por ejemplo, “escondidillas”, “chicos exploradores”, patinaje”, “fogatas” etc. No podían faltar los juegos tradicionales, juegos que se han heredado de nuestros padres y abuelos, por ejemplo, “avión”, “stop”, “el trompo”, “honda”, “valero”, “a la víbora de la mar”, etc. También entran los juegos de concurso que se hacen no con el propósito de ganar un premio, sino por el placer de divertirse; por ejemplo, “ajedrez”, “damas chinas”, “lotería”, “las sillas”, “a romper el globo”, etc.

Es necesario que el educador sepa elegir el tipo de juegos que debe emplear de acuerdo a las necesidades e intereses del niño, pero que a su vez contribuya a su desarrollo físico, social y emocional para que alcance una buena formación adulta, a través de una educación integral.

2.4 Juego y educación

La educación es un medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad y es factor determinante para la construcción de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad; sin embargo el sistema educativo tradicional, tal como lo concebimos en la actualidad, no ha dado suficiente importancia al acto de jugar como instrumento de investigación y aprendizaje y desaprovecha la potencialidad educativa de la actividad lúdica. Y es que a través del juego, el niño aprende de sí mismo y del mundo que le rodea. Jugando solo, aprende a reconocerse a sí mismo, es decir, adquiere sentido de identidad; y jugando con los demás, reconoce la necesidad de construir lazos afectivos con las personas que le

³² *Ibidem.* p. 63.

circundan, además de generar en sí mismos la construcción de la conciencia social.

Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que permite que los adultos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. Jugar es imprescindible para desarrollarse integral y armoniosamente, la forma de vida actual presenta serias dificultades para que niños y niñas, puedan desarrollar su actividad lúdica de forma satisfactoria, especialmente en las zona urbanas, ya que el espacio es cada vez más limitado y peligroso, en donde cada día destaca la ausencia de valores éticos y morales.

El juego nos puede servir para fomentar el apoyo mutuo y la cooperación, para promover una actividad que suscite responsabilidades, y fomente la confianza en uno mismo, la autoestima y el respeto a los demás. Nos pueden ser útiles juegos que ayuden a los niños a resolver de una forma constructiva sus conflictos. “El conflicto no debe ser visto como una cosa negativa y peligrosa, donde ganar o perder es la única solución, sino como una situación necesaria para la madurez, para el crecimiento y desarrollo”.³³ Es de especial importancia propiciar un ambiente educativo en donde a través del juego se generen experiencias e interacciones congruentes con los principios y valores.

Podemos decir entonces que la educación es una manera de transmitir conocimientos culturales 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

³³ CARRERAS.P, Eijo Estany, *Cómo educar en valores*. Madrid, Narcea, 1999. p. 56.

algo, ya que esto determinará su nivel alcanzado en la educación. Al respecto Savater afirma que la “creatividad infantil se revela para asimilar la educación y esa sí que es innata, es decir que el mejor maestro sólo puede enseñar, pero el niño es quien realiza siempre el acto genial de aprender.”³⁴

Todo niño debe recibir una educación ya sea por medio del estudio, o de la experiencia, en la que adquiera, asimile y aprenda valores y actitudes basados en la aceptación y el cariño familiar.

Según el autor Óscar Martínez, “educar es desarrollar o perfeccionar las facultades y aptitudes del niño para su perfecta formación adulta.”³⁵ También habla de tres canales educativos que se tienen que interrelacionar para alcanzar una educación integral en el individuo, éstos son:

- Canal cognoscitivo. Se refiere al aprendizaje intelectual desde la simple memorización hasta las técnicas de gran originalidad y alta capacidad creadora, por poner un ejemplo, cuando el niño se tiene que aprender las tablas de multiplicar y una vez dominadas, es capaz de resolver operaciones más complejas como las multiplicaciones y las divisiones.
- Canal motor. Se refiere al aprendizaje de movimientos simples y complejos que permitan conductas motrices eficaces según el medio. Son las aptitudes físicas. El niño es capaz de efectuar movimientos físicos por sí solo, desde caminar, correr, lanzar, brincar, etc.
- Canal afectivo o socioemocional. Se refiere al aprendizaje de normas éticas y de convivencia que permitan buenas relaciones y la cooperación entre individuos. Aquí el niño comienza a socializarse y a integrarse con

³⁴ SAVATER, Fernando. *El valor de educar*. México, Ariel, 2001. p. 151.

³⁵ MARTÍNEZ, Oscar. *Por qué no jugamos*. Madrid, Alcalá, 2000. p. 14.

gente que le rodea, su familia, sus amigos y compañeros de escuela, vecinos, etc.

El autor menciona algo muy importante, que no todos aprenden igual, ya que no hay recetas universales de cómo educar porque en cada edad se encuentran distintas necesidades, por lo tanto la educación debe ser específica para cada educando. Tarea que ciertamente es muy difícil. Pero el autor recomienda al educador como punto de partida que para reconocer esas necesidades, se debe observar al educando para conocerlo, “para poder educar es necesario comprender y entender a quienes vamos a educar, porque si no sabemos qué les pasa, qué necesidades tienen, qué quieren conseguir..... al final no sabremos cómo actuar, o peor aún, actuaremos y procederemos de forma que nosotros creamos conveniente y no como ellos necesitan.”³⁶

El autor señala dos tipos de educación y sujetos que intervienen en la misma:

- La educación formal. Este tipo de educación se lleva a cabo en las escuelas o centros oficiales, que al mismo tiempo la convierte en una educación reglada y legalizada.
- La educación informal. Ha sido denominada así ya que carece de una regulación legislativa y se desarrolla fuera del ámbito escolar, aunque puede llegar a ser tan estricta como la educación formal, esta por ejemplo se puede dar en casa con la familia, la iglesia, ludotecas, parques, centros deportivos o de entretenimiento, clubes, etc.

Son protagonistas activos o sujetos de la educación formal e informal, por mencionarse algunos:

³⁶ *Ibidem.* p. 15.

- Los padres. Los padres son los primeros educadores de sus hijos. El niño adquiere de ellos conocimientos, aptitudes y rasgos de personalidad.
- Los educadores. Son todos aquellos que participan en la educación del niño, como los maestros de la escuela, monitores deportivos, ludotecarios o monitores de tiempo libre. Todos ellos intervienen, motivan y enriquecen su aprendizaje. “La figura del educador es esencial es el vínculo de unión entre la persona y el conocimiento.”³⁷ Un verdadero educador es alguien al que le gusta compartir y dar sin esperar nada a cambio. Quiere y disfruta haciendo lo que hace.
- Los amigos y el grupo. Cuando el niño comparte su aprendizaje con otros niños, éste se consolida con más fuerza a tal grado de que puede llegar a generar e incluso aumentar el interés de aprender más. “el grupo es un factor determinante en el niño. Es un paso necesario para el desarrollo de su vida en sociedad, ofreciéndole muchas oportunidades y aspectos positivos”³⁸, es decir que el niño puede ser capaz de romper con la dependencia familiar, adquirir nuevos comportamientos sociales. En otras palabras como señalaba el autor anteriormente, desarrollarse física, cognitiva y socialmente para así poder lograr una educación integral.

Otro aspecto esencial para la educación, según señala el autor, es la motivación del ser humano y las clasifica en tres tipos:

- Motivación extrínseca. Esta interviene en una educación en donde emplea el sistema de premios y castigos. Por ejemplo, algunas de las

³⁷ *Ibidem.* p. 16.

³⁸ *Ibidem.* p. 17.

necesidades básicas de los individuos son: comer, vestir, divertirse, etc. esas se traducirían en acciones correctas, pero se puede llegar a caer en un exceso como: la flojera, la gula, vicio, etc.

- Motivación intrínseca. Se educa dentro de esta motivación cuando se apoya el ego; cuando se hacen ver las ventajas del individuo. En estas se encierran las acciones como: jugar, estudiar, trabajar, etc. por ejemplo, cuando alguien sabe más acerca de algo o domina con facilidad un deporte, disfruta aprender de ello. Pero puede llegar a caer en el exceso de imponerse por encima de los demás.
- Motivación trascendente. Esta motivación está directamente conectada con la voluntad de las personas, ya que va dirigida a satisfacer las necesidades de otras personas, y también el ejercicio de las virtudes, el comportamiento ético y moral. Por ejemplo, cuando el individuo es capaz de establecer relaciones con los demás de amistad, lealtad, generosidad, ayuda, amor, etc. pero que al igual que las anteriores, tiende a caer en defectos como el de ser antisocial o ignorar a los demás.

La motivación es el primer recurso pedagógico. El educador que sabe motivar a los niños suele alcanzar los objetivos que se propone, es decir, el educador que posee cualidades humanas consigue que sus niños estén más motivados. Algunas técnicas que sugiere el autor se describen a continuación:

- Se debe propiciar un ambiente donde el niño se sienta apoyado, en confianza, respetado y capaz de dirigir sus acciones por sí solo.
- Hay que evitar la reprensión pública, las comparaciones y sobrecargas de tarea.

- Las actividades deben partir de lo más simple, hasta que el niño sea capaz de dominarlas para comenzar a introducirle actividades gradualmente complejas.
- Valerse de diversos materiales como: videos, actividades con material de reciclaje, carteles, fotografías, etc. con el fin de acrecentar la visión del niño.

En palabras del autor “motivar es predisponer a los niños para el esfuerzo, es ofrecer razones, motivos de valor, capaces de despertar en ellos atención e interés.”³⁹

El juego es una actividad en la que debe prevalecer la diversión y el aprendizaje, por tanto es el vehículo ideal que puede conducirnos a la motivación del niño en la educación.

Es muy común que en los niños sea difícil asumir el papel del perdedor, razón hay, porque a ningún ser humano le gusta perder, ya que se genera cierto temor a ser etiquetados como “ignorantes, tontos o débiles” por parte de los oponentes.

En mi caso personal, noto esta situación cuando los niños juegan ajedrez o maratón o memorama o algún deporte. Se crean conflictos entre ellos mismos, de que por ejemplo quieren incluir al más “apto o inteligente” en su equipo; rechazando a los demás.

Pero necesariamente tengo que intervenir. En primer lugar en la formación de equipos, ya que no puedo integrar en un equipo de basquetball a niños de entre 5 a 7 años contra un equipo de niños de edades entre 10 a 14 años. O que en juegos en donde se requiera de habilidad mental (leer, escribir, razonar, etc.) incluya a niños que no sepan leer y escribir. O poner a competir en carreras de

obstáculos a niños con deficiencias físicas, por ejemplo que usen lentes, que tengan asma, que estén pasados de peso; contra niños que estén aptos para ese tipo de actividades. No con esto quiero decir que esté reprimiendo las capacidades de los niños, por el contrario siempre busco una actividad que se adecue a sus necesidades e intereses. En segundo lugar, antes de comenzar un juego, expongo las instrucciones, las reglas y un ejemplo del mismo juego que se haya de interactuar.

Durante el desarrollo del juego, los exhorto y amonesto a aquellos que incurran en faltas a las reglas o que se burlen de sus compañeros que van perdiendo. Así pues, intento generar en los niños el valor de la tolerancia ante quienes hayan perdido, al mismo tiempo de señalarles en dónde cometieron más errores para que con la práctica los corrijan y se animen a seguir jugando con sus compañeros.

Algo muy curioso se dio con un niño llamado Oscar. Por lo regular uno de mis juegos favoritos en el que pueden participar niños de todas las edades, es el de la “teja”, en donde todos en círculo proponemos tres cantidades menores de cien y la tercera cantidad la tomamos como referencia al número de tiradas que debemos hacer entre todo el grupo, lanzando una pelota de estambre rellena de lentejas a todos y cada uno de los integrantes del círculo.

Las reglas de este juego son:

- Lanzarse la teja contando el número de tiros y si ésta se llegara a caer, se debe comenzar desde el inicio hasta llegar a la cantidad propuesta. Así se repita una y otra vez, se tiene que alcanzar el objetivo.
- Cuando un compañero no la alcance a cachar y se le caiga de las manos, lejos de hacerle burla o ponerle un castigo, se le tiene que aplaudir. Y la

³⁹ *Ibidem.* p. 21.

persona que se llegase a burlar del niño que cometió el error, deberá pasar en medio del círculo a cantar o bailar.

Ese día estábamos jugando y Oscar un niño de 6 años al que se le caía a cada rato la teja, uno de sus compañeros le sugirió que pusiera más atención para cacharla, pero Oscar respondió: “yo sí pongo atención, pero es que la teja se me cae porque me la lanzan muy rápido”. Yo interrumpí y sugerí a todo el grupo que al que se la fueran a lanzar, previamente mencionaran su nombre y luego se la lanzaran despacio. Oscar agregó finalmente respondiéndole al compañero que eso era sólo un juego y que nadie iba a recibir un premio o dinero por ganar o que lo fueran a castigar por perder, y que sólo se jugaba por jugar.

Se dice que la vida es un “juego” en donde algunas veces nos toca perder y otras ganar.

Por lo menos yo no conozco a alguien que sienta gusto por perder a un ser querido, o porque lo despidan del trabajo o que deje perder la oportunidad de ingresar a estudiar lo que tanto ha deseado. Por mencionar algunos casos. Pero la misma vida nos ha enseñado a aceptar nuestras derrotas y reconocer nuestros errores. Nadie dijo que la vida es fácil. Como dice un dicho: “si las cosas fueran fáciles de hacer, cualquiera las haría”.

Es decir, los fracasos son parte de la vida, ya que sin ellos no tendríamos la oportunidad de superarnos para poder alcanzar nuestros éxitos. Y sobre todo adquirir una responsabilidad social que permita la convivencia amplia.

El juego permite establecer relaciones con los grupos sociales. Es también por medio del juego que el niño aprende a convivir con otras personas, va incorporando con ellos reglas de acción que le preparan para la convivencia social. El dar y el recibir, el jugar en equipo, la competencia, el perder y el ganar,

serán la pauta para enfrentarse a situaciones similares de la vida futura, cuando no sean juego.

2.5 La ludoteca una opción para promover el desarrollo del niño

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 obtienen bastantes ventajas para poder apropiarse de todo este bagaje cultural y ponerlo en práctica, ya que es una alternativa para el desarrollo de la recreación, la educación y la cultura. Por ejemplo la intervención del ludotecario en el proceso del juego, permite que se desarrollen actividades educativas y lúdicas, que fomentan socialización y razonamiento.

A través de los tipos de juegos: libre y asesorado se fomenta una comunicación intergrupala que permite a los usuarios integrarse y al mismo tiempo socializarse entre ellos mismos.

Dentro de los “ludotalleres” y las pláticas preventivas (de salud o información) se propicia la adquisición o fortalecimiento de valores, habilidades y conocimientos que conlleven a la posibilidad de un proceso de aprendizaje significativo, individual o grupal.

La ludoteca es un espacio fundamental para el desarrollo humano, sin embargo diversas instituciones no le han dado la importancia que merece. En cuanto a la difusión de la ludoteca se refiere, ésta es precaria pues sólo se efectúa a través de la palabra ante la comunidad con el riesgo de que la información sea distorsionada y mal propagada al compararla con una guardería. Por lo que es necesario que esto tenga una mayor difusión a través de los medios impresos o

masivos que informen además del concepto, sus cualidades, funciones y beneficios.

Por lo tanto la tarea del educador, y en este caso yo como pedagoga y al mismo tiempo como ludotecaria, es necesaria mi participación 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. Así mismo es necesario contribuir al desarrollo humano valiéndome de la actividad lúdica. Al mismo tiempo de ser una guía activa en la participación del proceso lúdico y educativo.

Capítulo 3: Propuesta

3.1 Presentación

En la actualidad un porcentaje importante de niños y niñas quedan sin la vigilancia de sus padres, ocasionando que permanezcan fuera de sus casas, exponiéndose a peligros callejeros, en muchos de los casos dedican la mayor parte del día frente al televisor o en juegos de video. Emplean pues, el tiempo libre en actividades de este tipo que no favorecen a un desarrollo integral, antes bien, es nocivo para su salud tanto física como mental.

Los niños y niñas representan la vitalidad de nuestra sociedad y por ahora, mientras aún son menores, de los educadores depende ofrecerles la oportunidad de crecer y desarrollarse en un marco de convivencia, juego, respeto, confianza e integridad.

Por eso es que presento yo, como pedagoga, esta propuesta que consiste en juegos y actividades manuales, ofreciendo una posibilidad o alternativa a la tarea del educador, pensado en aquéllos que están en contacto directo con población infantil, desde maestros, educadoras, ludotecarios, voluntarios, incluso hasta los mismos padres de familia. De ninguna manera son recetas, solamente propuestas que incluyen, como ya se dijo, actividades manuales y juegos, dirigidos bajo ejes temáticos, para que el educador pueda disponer de este material, y al mismo tiempo esté en posibilidad de modificarlo o cambiarlo según sus características y las del grupo que atenderá. Las actividades son individuales o grupales siempre situadas en el terreno de la animación y la educación.

3.2 Objetivos

Objetivo general:

- Favorecer el desarrollo motor, intelectual y socio afectivo de la población, especialmente infantil, a través del juego y materiales diversos de acuerdo con su edad, preferencia y capacidad.

Objetivos específicos:

- Generar un ambiente de confianza para que el niño y niña aprendan a expresarse y a tomar sus propias decisiones.
- Conjuntar experiencias lúdicas, de tal forma que el niño aprenda jugando a convivir en sociedad y a trabajar en grupo colectivamente.
- Fomentar las diversas actividades lúdicas entre la población infantil, de modo que a lo largo del proceso de su desarrollo personal, tenga acceso a diferentes técnicas o recursos que le permitan la posibilidad de desarrollar sus diferentes capacidades y habilidades.
- Promover actividades de carácter lúdico entre padres e hijos.

3.3 Esquema de la propuesta por ejes temáticos

La propuesta se presenta con la posibilidad de aplicarla en la ludoteca, por ello se programa en 4 trimestres (1 año, es decir, enero-marzo; abril-junio; julio-septiembre y octubre- diciembre), cada trimestre está regido bajo un eje temático y conformado a su vez por 12 semanas, éstas también clasificadas de acuerdo con sus respectivos subtemas.

TRIMESTRE	TEMA	SUBTEMAS POR SEMANA
1º Enero- marzo	Ciencia y tecnología. Medios de comunicación y transportes.	1º Juegos ultramodernos: los video juegos, video y dvd.
		2º “La caja mágica”: la televisión, la computadora y el Internet (una gran red de comunicaciones).
		3º Transmitir mensajes sin hilos: la radio y del disco al c d.
		4º Evolución y beneficios del teléfono fijo y móvil.
		5º ¿Cuál es el colmo de un fotógrafo? Que su hijo se le revele: la fotografía.
		6º La conquista de la Luna, un gran paso.
		7º Sin tecnología, no hay transporte para viajar por la tierra: la bicicleta y motocicleta.
		8º Sin tecnología, tampoco hay transporte para viajar sobre cuatro ruedas: evolución del automóvil.
		9º Sin tecnología, tampoco hay transporte para viajar en tren: del tren de vapor al tren eléctrico.
		10º Sin tecnología, tampoco hay transporte para viajar en el aire: globo aerostático y avión invisible.
		11º Sin tecnología, tampoco hay transporte para viajar sobre agua: barcos, transatlánticos y submarinos.
		12º ¿Son y saben igual?: clonación y frutas transgénicas.

TRIMESTRE	TEMA	SUBTEMAS POR SEMANA
2º Abril-junio	Salud, ecología y medio ambiente	1º Conociendo nuestro cuerpo.
		2º Cuidado de nuestro cuerpo y prevención de enfermedades.
		3º Prevención de accidentes.
		4º Instituciones públicas de asistencia social, (bomberos, cruz roja, cuerpos policíacos, etc.)
		5º Desastres naturales, contaminación del aire, agua, fauna y flora.
		6º ¿Cuánta basura produces y cuánto tarda en reciclar?
		7º Acciones a favor del medio ambiente.
		8º Fauna: el animal, el mejor compañero del hombre.
		9º Flora: por cada árbol plantado más oxígeno. Reforestación y diversidad de plantas y árboles.
		10º Nuestro gran pequeño planeta Tierra.
		11º ¿Por qué se ha dañado la capa de ozono? ¿Qué hay que hacer para frenar el daño a nuestra capa de ozono?
		12º Mejorando el ambiente y aspecto de mi comunidad.

TRIMESTRE	TEMA	SUBTEMAS POR SEMANA
3º Julio- septiembre	Valores, derechos y compro- misos de la niñez; violencia y maltrato infantil.	1º Un vistazo a los valores.
		2º Compromisos con mi familia, en casa, en la escuela, en la calle y con mis amigos.
		3º Curso de verano: valores democráticos (democracia, convivencia y participación)
		4º Curso de verano: valores democráticos (libertad, legalidad y responsabilidad)
		5º Curso de verano: valores democráticos (pluralismo, tolerancia y diálogo)
		6º Curso de verano: valores democráticos (respeto, confianza y capacidad de elegir)
		7º Maltrato físico infantil.
		8º Abuso sexual y maltrato emocional.
		9º ¿Quién nos defiende? Convención sobre los derechos de la niñez, instituciones preventivas públicas y privadas.
		10º Conozco y aplico mis derechos de previsión.
		11º Conozco y aplico mis derechos de protección.
		12º Conozco y aplico mis derechos de participación.

TRIMESTRE	TEMA	SUBTEMAS POR SEMANA
4º Octubre- diciembre	Lugares turísticos, costum- bres y celebra- ción de tradicio- nes	1º Significado y origen de las fiestas patrias.
		2º ¡A mover el cuerpo!: carnavales y ferias en Tláhuac.
		3º ¡ A conocer Tláhuac! Un paseo por el lago de los reyes, los humedales, parque de los olivos, bosque de Tláhuac, templo de Mixquic y museos.
		4º Leyendas y mitos en Tláhuac, Cihuacóatl (La llorona)
		5º Diferencia entre Halloween y Día de muertos en Mixquic.
		6º Día del niño, madre, padre, abuelo, de la mujer y del animal.
		7º Oficios: día del maestro, bombero, enfermera, estudiante, secretaria, médico, locutor, ingeniero, ferrocarrilero, cartero, artesano y educadora.
		8º El baile del “Guajolote en Tláhuac”.
		9º Historia y origen del día de Reyes.
		10º Significado de Semana santa
		11º Significado de Navidad y Noche Buena.
		12º Mega posada, taller de piñatas, fin de año.

A continuación presento algunos ejemplos de programación semanal de actividades; elegí al azar la primera semana del tercer trimestre.

Cada día lo divido en tres tipos de actividades:

- De inicio o apertura: juego asesorado.
- De desarrollo: taller.
- Final o de cierre: juego libre.

De inicio o apertura:

Porque en ellas se presentan o introducen los contenidos que se habrán de trabajar en la sesión.

De desarrollo:

Porque en ellas se pueden vivenciar colectiva, lúdica y reflexivamente los contenidos, con aprendizajes propuestos.

Final o de cierre:

Esta actividad aparte de ser una actividad de conclusión y evaluación para ver cómo se llevaron a cabo los objetivos y si estos se cumplieron o no, también es una actividad de refuerzo de los conocimientos adquiridos a lo largo de la sesión.

Los ejemplos que presento, como ya dije son del tercer trimestre (julio-septiembre); el tema es “Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil”; por ello, cada día las actividades tienen como objetivo fortalecer algún valor.

TEMA: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

SUBTEMA: (1ª semana) Un vistazo a los valores. Día lunes.

Valores que se refuerzan: Legalidad y respeto.

ACTIVIDAD	TÍTULO	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Juego asesorado.	Pañuelo de la legalidad.	Que los niños conozcan la importancia de hacer valer el respeto a las reglas al jugar y que ello conlleva a una convivencia pacífica tanto a nivel personal	Se forman dos equipos mixtos con la misma cantidad de integrantes, después se colocan frente a frente en línea, luego se enumeran a partir del 1 sucesivamente, hasta llegar al último de la fila, de modo que cada integrante tendrá un número. Los equipos se colocarán a una misma distancia en línea y de frente a una marca central (línea divisora), donde estará el animador y sostendrá el pañuelo. El educador gritará al azar uno de los números, los integrantes (uno de cada equipo) que respondan a este número deberán correr hacia el centro sin pasarse de la línea divisora, para tratar de agarrar el pañuelo antes	Cancha. Pañuelo. Gis.	45 min.

		<p>como grupal.</p>	<p>que su oponente. Una vez que el pañuelo sea tomado por uno de los integrantes, éste debe correr hacia la meta donde está ubicado el equipo al cual pertenece, evitando que su oponente lo alcance y lo toque (de preferencia con un dedo), pero si es alcanzado antes de llegar a su lugar o actúa con violencia, sale del juego y asigna su número a uno de sus compañeros de equipo que aún permanezca en el partido, el cual tendrá ahora dos números que deberá recordar, y que se incrementarán.</p> <p>El equipo que logre mantenerse con la mayoría o al menos uno de sus integrantes, ganará.</p> <p>Los integrantes que van saliendo se incorporarán como parte de la porra y observadores de la legalidad, con la indicación de que si favorecen a su equipo serán responsables de que todos tengan una amonestación por</p>		
--	--	---------------------	---	--	--

			<p>ilegalidad. Finalmente el educador deberá promover la reflexión entre los integrantes acerca de reconocer la importancia y el beneficio de respetar las reglas, tanto a nivel personal como grupal, para vivir en un ambiente de convivencia pacífica. Así como también los riesgos de la imparcialidad.</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>Taller (manualidades)</p>	<p>El cofre de los valores y espiral de valores.</p>	<p>Que los niños identifiquen los nombres de algunos de los valores a través de las manualidades.</p>	<p>Ambas actividades se harán grupales por razón del tiempo. Para el cofre de valores se forra una caja de zapatos de color plateado o dorado, se decora con botones o lentejuelas, luego en pequeños cuadros de papel (según el nº de integrantes), se escribe la frase: “da un ejemplo del valor... (Los que se estén trabajando durante la sesión o los vistos en sesiones previas)”, estos se doblan y pegan con diurex sobre la envoltura de chocolates o caramelos (que serán el tesoro) y se colocan dentro del cofre.</p> <p>Para la espiral de los valores se pintan las 8 taparrosas o piedras de diferentes colores y se dejan secar, posteriormente se trazan y cortan sobre la cartulina 44 tarjetas de 7x6 cm. Se toman 24 tarjetas y se agrupan por tríos (de 3 en 3) hasta formar 8 tríos, a cada trío se le</p>	<p>Caja de zapatos o galletas.</p> <p>Papel dorado o plateado.</p> <p>Botones o lentejuelas.</p> <p>Diurex.</p> <p>Chocolates o caramelos.</p> <p>Silicón.</p> <p>Resistol.</p> <p>Tijeras.</p>	<p>105 min.</p>
------------------------------	--	---	--	---	-----------------

			<p>escribe por separado las letras A, B y C, y se pintan de acuerdo a las 8 piedras o taparrosas. Con ello jugaremos a “Caracoles... ¿Y los valores?” similar al maratón, donde cada jugador tendrá una ficha que son las piedras pintadas y su respectivo trío que son las tarjetas que les ayudarán a indicar su respuesta.</p> <p>Las otras 20 tarjetas llevarán escritas cada una 1 pregunta y 3 opciones de respuesta relacionada con los conceptos de algunos de los valores. En el juego, un jugador es quien se encargará de leerlas.</p> <p>Por último la espiral, en un pliego de cartulina se traza una espiral similar a la de un caracol con 21 casillas numeradas progresivamente y en la casilla 21 irá escrita la frase “ganaste”, se pintan todas las casillas de color azul excepto la 5, 10,15 y 20 que irán de color rojo.</p>	<p>Cartulina. Crayolas. 8 tapa- rrosas o piedras. Pintura de aceite. Una brocha.</p>	
--	--	--	--	--	--

Juego libre	<p>“Caracoles... ¿Y los valores?”</p> <p>Y / o</p> <p>Tesoro escondido.</p>	<p>Que a través de estos juegos los niños fortalezcan el conocimiento de cómo los valores influyen en sus conductas.</p>	<p>El animador deja que los niños se organicen solos. El asumirá el papel de mediador cuando se suscite una situación conflictiva. Se organizan 2 juegos:</p> <p>a) “¡Caracoles...! ¿Y los valores?”: Participan 9 jugadores, uno que se encargará de leer las preguntas (20 tarjetas elaboradas previamente en la manualidad, las cuales contienen cada una 1 pregunta y 3 opciones de respuesta relacionada con los conceptos de algunos de los valores) los 8 restantes jugarán sobre la espiral (tablero en forma de caracol con 21 casillas numeradas progresivamente de color azul a excepción de las casillas 5, 10, 15 y 20 por ser “casillas calientes”).</p> <p>Los 8 jugadores tendrán en su poder los tríos de tarjetas (24 tarjetas que fueron agrupadas en tríos y simultáneamente coloreadas según el color de las 8</p>	<p>Manualidad del cofre de los valores.</p> <p>Salón.</p> <p>Patio.</p> <p>Dulces o estrellas adheribles para motivar a los ganadores y grupo en general.</p>	45 min.
-------------	---	--	---	---	---------

		<p>taparroscas, en cada trío por separado se escribieron las letras A, B y C) éstas a su vez servirán a los 8 jugadores para que puedan indicar su respuesta. También colocarán en posición de carrera al inicio de la espiral, sus fichas (las 8 piedras o taparroscas pintadas previamente en la manualidad).</p> <p>El jugador que tiene las tarjetas de preguntas da la señal de inicio y hace la primer pregunta con sus respectivas opciones de respuesta a lo que según cada jugador deberá contestar y colocar boca abajo sobre la mesa, una de las tarjetas del trío que considere correcta; el que hace las preguntas les pide que las volteen y al mismo tiempo él indica quién avanza, el jugador o jugadores que caigan en “casilla caliente (roja)” y no contesten correctamente a la siguiente pregunta, retrocederán 1 casilla. El jugador o</p>		
--	--	--	--	--

		<p>jugadores que no respeten la regla de esas casillas o que intenten copiar a sus demás compañeros o que accidentalmente vea la respuesta de uno de sus compañeros y cambie su tarjeta que previamente ya había colocado, será amonestado por ilegalidad y pasará (n) a ser el (los) vigilante del juego. El jugador o jugadores que más casillas haya avanzado o llegado a la meta ¡ganará un premio!</p> <p>b) “Tesoro escondido” participan todos los que quieran, se forman 2 equipos y un primer equipo se encarga de esconder el tesoro (cofre de valores que se hizo de una caja de zapatos forrada con papel plateado o dorado), dentro de ella irá una cantidad de dulces según el número de integrantes de un primer equipo, los dulces llevarán pegados pequeños cuadros de papel, en los cuales</p>		
--	--	--	--	--

			<p>estará escrito el nombre de algún valor con la frase “da un ejemplo del valor...”), mientras el segundo equipo cuenta con los ojos cerrados. Una vez escondido, el primer equipo da la orden al segundo para que salgan a buscarlo, les irán dando pistas con las expresiones: “congelado” (que están lejos de encontrarlo), “tibio” (que ya mero lo encuentran) y “caliente” (que ya lo encontraron) si el equipo encuentra el tesoro antes del tiempo previsto, gana los dulces, pero antes, cada jugador dirá un ejemplo del valor que le haya tocado, si no lo hicieren así, se les decomisarán los dulces por incumplimiento a la regla del juego o también los dulces pasarán automáticamente al equipo que esconda, en caso de que el equipo que busque, haga trampa (los espíe). El juego se repite cambiando el rol de los equipos.</p>		
--	--	--	--	--	--

TEMA: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

SUBTEMA: (1ª semana) Un vistazo a los valores. Día martes.

Valores que se refuerzan: Igualdad, convivencia y pacificación.

ACTIVIDAD	TÍTULO	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Juego asesorado	“Todos por el premio” y “La silla cooperativa”	Generar la participación e integración en el grupo así como promover el interés de interactuar con otros niños para elevar los niveles de convivencia del grupo.	a) “Todos por el premio”: el animador da a cada integrante un globo y un palillo, pide que inflen el globo y les anuncia que hay un premio para aquéllos que una vez terminado el tiempo asignado para la actividad, queden con su globo íntegro. Cuando termina el tiempo, el animador hará entrega del premio al ganador y antes de que inicie con el próximo juego, los invita a hacer la reflexión de que al dar las instrucciones del juego, nunca dijo que iba a ganar el que más globos pinchara y de que instintivamente, entre compañeros, con sus palillos pincharon sus globos entre sí, cuando todos podían haber ganado sin tener que	Nº de sillas según nº de integrantes del grupo. Globos. Palillos. Dulces o estrellas adheribles.	45 min.

			<p>pinchar ni un solo globo. El animador les explica que la competencia en sí es sana porque es parte de la vida, pero siempre y cuando esté regulada o basada en valores.</p> <p>b) “La silla cooperativa”: se colocan sillas encontradas (de acuerdo al nº de integrantes, pero disminuyendo una silla por ronda), el animador pide al grupo que gire en torno a ellas para encontrar un asiento al término de una canción que el mismo grupo interprete, se eliminan sillas en cada ocasión hasta llegar al momento en que todo el grupo debe estar acomodado en una sola silla y nadie puede estar de pie al terminar la canción. El animador interrumpirá el juego tantas veces sea posible cada vez que el grupo presente esquemas de violencia como empujarse, insultarse, pegarse, etc., puede usar mecanismos como el de “Congelados” o “Correr en</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>cámara lenta”, además de plantearles que no pasarán a la siguiente actividad, hasta no superar el reto.</p> <p>Una vez terminada la actividad, todos los niños comparten experiencias de cómo con la participación, se puede alcanzar un objetivo colectivo sin olvidar la importancia del bien común.</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>Taller: Canciones y cuentos</p>	<p>Cuentos: “El escritor de cuen- tos” y “Guajo y Realito”. Cancio- nes: “Jugue- mos a la paz”. “El espejo</p>	<p>Que todo el grupo constate que al ir aumentando su experiencia en los valores, se reflejarán las cualidades de sí mismos y de los demás.</p>	<p>a) El animador da lectura al cuento “El escritor de cuentos” (ver anexo 1) basada en la técnica del cuento incompleto; el animador lee lo sustancial del cuento y deja a imaginación del grupo que invente el final del cuento, les da hojas y lápices para que lo redacten por escrito e ilustren. Posteriormente cada uno pasa a contar su final, el animador pasa al último y cuenta el final original del cuento; para hacerlo más emocionante se reta al grupo: quien haga un final más apegado al final original del cuento, gana. Después de ello se hacen 6 preguntas de reflexión en torno al cuento (incluidas en el anexo del cuento), sobre las cuales el animador junto con el grupo irá contestando a base de opiniones y comentarios. Para cerrar con el primer cuento, el animador enseña al grupo la canción: “El espejo del respeto”⁴⁰ (ver anexo 2).</p>	<p>Cuentos impresos. Letra de canciones impresas. Grabadora. Casette “Jugar y vivir los valores”. Dulces o estrellas adheribles.</p>	<p>105 min.</p>
--	--	---	---	--	-----------------

⁴⁰ EL BARQUERO, “El espejo del respeto”. En *Jugar y vivir los valores. Casette de valores para vivir*. México, A.C. México, Gobierno de Chiapas.

	del respeto”.		b) Después del receso, el animador procede con la misma técnica de trabajo a dar lectura al siguiente cuento “Guajo y Realito”(ver anexo 3), y por último a la memorización de la canción “Juguemos a la paz” (ver anexo 4)		
--	------------------	--	---	--	--

Juego libre	<p>Juegos de mesa: Ajedrez y dominó.</p> <p>Juegos al aire libre: Football y jalar la cuerda.</p> <p>Fortalecer lo aprendido durante la sesión.</p>	<p>Que a través de estos juegos el grupo asocie los valores con modelos correctos tanto en su lenguaje como en su forma de conducirse con los demás compañeros.</p>	<p>El animador propone y da a escoger 4 juegos de competencia, 2 de mesa (ajedrez y dominó) y 2 juegos al aire libre (football y jalar la cuerda). Los niños eligen el juego de su preferencia y el animador deja que se organicen sin que él interactúe directamente, su papel será de mediador cuando se susciten situaciones conflictivas.</p> <p>Por ejemplo, cuando el grupo ya dividido en subgrupos esté jugando a la cuerda y si un subgrupo obtiene la ventaja y gana, el otro subgrupo deberá aceptar su propia derrota y al mismo tiempo la victoria de sus otros compañeros, (evitando trampas, sarcasmos y ofensas) lo mismo para los partidos de ajedrez, dominó o football. De lo contrario, si el grupo se inclinara hacia esas actitudes negativas, el animador corregirá al grupo esas conductas</p>	<p>Ajedrez.</p> <p>Dominó.</p> <p>Cancha.</p> <p>Balón de football.</p> <p>Cuerda.</p>	45 min.
-------------	---	---	--	--	---------

			con respecto a los aprendizajes vistos en sesiones previas y la poca puesta en práctica de éstos, en el juego.		
--	--	--	--	--	--

TEMA: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

SUBTEMA: (1ª semana) Un vistazo a los valores. Día miércoles.

Valores que se refuerzan: Fraternidad, generosidad, diálogo y tolerancia.

ACTIVIDAD	TÍTULO	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Juego asesorado	“Una copia dificultosa” y “Globo cooperativo”	Que el grupo descubra la necesidad de dialogar para llegar a acuerdos y resolver conflictos mediante la tolerancia.	a) “Una copia dificultosa”: El animador divide al grupo en dos equipos, cada equipo se sentará en el suelo de modo que queden sentados espalda con espalda, el animador dará a un primer equipo una hoja con figuras geométricas entrelazadas (ver anexo 5) y al otro equipo dará papel y lápiz. El primer equipo sin voltear hacia atrás, le dirá al otro equipo las instrucciones acerca de cómo tiene que hacer el dibujo, por ejemplo, dibujar un círculo en la parte superior izquierda de la hoja o un cuadrado, etc., gana el equipo que más se asemeje al patrón original. b) “Globo cooperativo”: el animador reta al grupo a que	Globos. Anexo: “Copia dificultosa”. Patio. Sillas. Lápices. Hojas.	45 min.

			<p>por parejas trasladen un globo inflado de un punto a otro, pero sin que utilicen las manos y los pies. Lo tendrán que llevar de ida y vuelta sin que se les caiga, de lo contrario vuelven a empezar. El animador les recordará el tiempo que les queda para superar el reto.</p> <p>Al final los participantes comparten experiencias acerca de cómo se sintieron en ambas actividades, en cuestión de la desesperación por voltear hacia atrás para ver el dibujo y copiarlo tal cual o de tomar el globo con las manos para trasladarlo y qué tanta importancia tuvo el diálogo en ambas actividades para saber ponerse de acuerdo.</p>		
--	--	--	---	--	--

Taller (proyección de película)	Los niños del cielo.	Que el grupo visualice y sea capaz de detectar a lo largo de la historia de la película, valores relevantes como la generosidad y la fraternidad.	Según el número de integrantes del grupo, se colocan sillas frente al televisor y según el tiempo en minutos del video ⁴¹ , se divide en 2 sesiones para hacer un intermedio. Durante la película los niños pueden comer alguna golosina o pedir al grupo fruta picada para hacer una ensalada. Al final de la película, el animador hace comentarios al grupo acerca de cómo se sentirían en el lugar de Alí y Zahra, y qué dificultades había por tener que compartir un par de zapatos para ir a la escuela. Los niños hacen comentarios sobre el valor de la generosidad que se advierte en la película.	Televisor. Dvd. Video. Fruta picada o golosinas. Salón. Sillas.	105 min.
---------------------------------------	-------------------------	--	---	--	----------

⁴¹ MAJID Majidi, *Los niños del cielo*. Irán, 1997.

Juego libre	<p>“Escondidas”</p> <p>“Bote pateado”</p> <p>“La oca”</p> <p>“Serpientes y escaleras”</p>	<p>Son juegos de dominio popular que implican eventos relacionados con una causa y efecto, se pretende que el grupo participe y asuma con tolerancia su rol o papel. Además de que ponga en práctica otros</p>	<p>El animador explica los juegos y deja que los niños elijan como quieran el juego de su preferencia, así como que se organicen solos. El animador sólo asumirá el papel de mediador cuando se suscite una situación conflictiva.</p> <p>a) Por ejemplo en los juegos de escondidas (una persona cuenta con los ojos cerrados, mientras el resto se esconde) y bote pateado (es similar a excepción de cambiarse prendas, para confundir al que busca), en ambos juegos hay alguien a quien le toca atrapar a la mayoría de los integrantes que estén involucrados en el juego, pero si hubo alguien que no se dejó atrapar fácilmente, ese alguien deberá actuar con generosidad y con mucho cuidado irá a la base para salvar a sus compañeros que ya fueron atrapados y a él mismo. Por lo tanto el que se encargó de buscar debe aceptar lo</p>	<p>Juego de “La oca”.</p> <p>Tablero de “Serpientes y escaleras”.</p> <p>Dados.</p> <p>Bote de aluminio.</p> <p>Patio.</p>	45 min.
-------------	---	--	--	--	---------

		valores.	<p>sucedido y pedir si así lo desea que lo sustituyan (que otro tome su lugar de buscador) o en su defecto él mismo seguir buscando hasta que logre su objetivo de encontrar a todos, sin que se le escape ninguno.</p> <p>b) En los juegos de mesa, el hecho de avanzar y retroceder casillas al azar por ejemplo que cuando estaban a punto de ganar y de repente cayeron en la casilla de la “Cárcel”, la “Muerte”, el “Pozo”, etc. (en el caso de la oca) o que caigan en la “cola” de una serpiente que implique una casilla de castigo para descender (en caso de serpientes y escaleras), y esto genere una cierta desesperación por parte de los jugadores al grado de abandonar el juego, el animador resaltará en el grupo la importancia de aprender a ser tolerantes en el sentido de aceptar perder o ganar.</p>		
--	--	----------	---	--	--

TEMA: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

SUBTEMA: (1ª semana) Un vistazo a los valores. Día jueves.

Valor que se refuerza: Responsabilidad y solidaridad.

ACTIVIDAD	TÍTULO	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Juego asesorado	“La célula” “De mano en mano”	Que cada niño responda a su responsabilidad en el equipo y reconozca la importancia del trabajo grupal.	a) “La célula”: El animador pide al grupo que forme un círculo donde permanecerán tomados de la mano todo el tiempo, después les pregunta información acerca de las células de cómo son y cómo se mueven y que del mismo modo así va a actuar el grupo. Posteriormente pide a un voluntario que pase en medio del círculo, le venda los ojos y le dice al oído que tendrá la libertad de caminar o correr hacia la dirección que él decida, después les dirá al resto del grupo que deberán estar atentos a su compañero del centro, de no tocarlo, burlarse de él o que si alguien se suelta, todas las células morirán y todos perderán. Pero	Patio. Paliacate. Recipiente (bandeja). Agua.	45 min.

			<p>sobre todo serán responsables de evitar que su compañero tenga un accidente, se caiga o choque contra una pared, etc.</p> <p>b) “De mano en mano”: El animador reta y pide al grupo que forme un círculo, después tendrá que llenar al ras un recipiente con agua para luego explicarles que el recipiente pasará por las manos de todos y que el agua representará la convivencia y si ésta se cae, tendrán que volver a empezar hasta que logren el reto.</p>		
--	--	--	--	--	--

<p>Taller (mini- debate)</p>	<p>Relato “La gran decisión”</p>	<p>Que el grupo descubra a partir de un ejercicio de proyección y sensibilización, elementos en rasgos de personalidad, gustos, valores, talentos, diferencias, etc. así como que entre ellos se produzca un</p>	<p>El animador lee al grupo el relato: “La gran decisión” (ver anexo 6) y antes de que se aproxime al final del relato, hará unas preguntas al grupo (ver mismo anexo) y les dará hojas y lápices para que contesten a las preguntas; de acuerdo con sus respuestas, el animador las clasificará y hará subgrupos de 2 tipos de opinión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los que están a favor de salvar a Alexis. • Los que están a favor de salvar a la gente. <p>Antes de empezar el mini-debate, el grupo podrá salir a receso. Una vez que han regresado, el animador dispondrá del tiempo para debatir el tema del relato. Acabado el tiempo, el animador finalmente dará lectura al final original del relato, pero hará énfasis en que ambos subgrupos tienen la razón (según sean sus opiniones y manera de pensar y ver las cosas).</p>	<p>Hojas. Lápices. Anexo del relato “La gran decisión”.</p>	<p>105 min.</p>
--------------------------------------	--	--	--	---	-----------------

		encuentro de identidad para hacer frente a sus posturas o dilemas.			
--	--	--	--	--	--

Juego libre	<p>Básquet ball</p> <p>Voli ball</p> <p>Twister</p> <p>destreza</p>	<p>Que practiquen los valores del día.</p> <p>Hacer énfasis en el grupo de la importancia de que por sí mismos son responsables de sus acciones y sus respectivas consecuencias.</p>	<p>El animador expone los juegos y deja que los niños elijan como quieran el juego de su preferencia, así como de que se organicen solos. El animador sólo asumirá el papel de mediador cuando se suscite una situación conflictiva.</p> <p>Juegos de mesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destreza. • Twister. <p>Juegos al aire libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Básquet ball. • Voli ball. 	<p>Canchas.</p> <p>Balón de básquet.</p> <p>Balón de Voli.</p> <p>Tapete de twister con indicador (mano o pie derecho o izquierdo de "x" color).</p> <p>Destreza.</p>	45 min.
-------------	---	--	--	---	---------

TEMA: Valores, derechos y compromisos de la niñez, violencia y maltrato infantil.

SUBTEMA: (1ª semana) Un vistazo a los valores. Día viernes.

Valor que se refuerza: Comunicación, participación, y acuerdo.

ACTIVIDAD	TÍTULO	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Juego asesorado	“El engrane”, “En la torre” “No te escucho”	Que el grupo acepte la participación como un valor que permite establecer conexiones de comunicación y convivencia, además de destacar la	a) “El engrane”: El grupo debe estar en círculo. El animador dará las siguientes instrucciones: voluntariamente o al azar pasará un integrante en medio del círculo y deberá emitir un sonido y hacer un movimiento alusivo a un mecanismo de engrane como de los que hacen que funcione una máquina. Seguido del primer voluntario, pasará otro voluntario que tendrá que coordinar su sonido y movimiento con el del primero sin que se repita, ya que la “máquina” se descompondrá e iniciarán de nuevo, por ejemplo, si un integrante emite su sonido como el golpe de un martillo con su pie derecho, el	Periódico. Masking tape. Patio. Salón. Mesas. Sillas.	60 min.

		<p>importancia de establecer el diálogo para escuchar y ser escuchado y las consecuencias de no hacerlo.</p>	<p>siguiente puede emitir un sonido de pala con el pie contrario o con un brazo en movimiento circular, y el siguiente emitir un sonido como de taladro y coordinarse con el movimiento de sus compañeros sin que se empalme, es decir, si un compañero está moviendo su brazo en círculo conforme a las manecillas del reloj, el otro también puede emplear su brazo, pero ahora en sentido contrario a las manecillas del reloj y con su respectivo sonido. Y así sucesivamente hasta que todo el grupo se haya coordinado hasta formar el engrane de nuestra “máquina”.</p> <p>b) “En la torre”: El animador divide al grupo en 3 subgrupos, a un primero le entrega periódico y masking tape y les pedirá que construyan una torre, su condición será que podrán usar ambas manos, pero no podrán</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>hablar. A un segundo le entrega periódico y masking tape también y les pedirá que construyan una torre, su condición será que podrán hablar, pero solo usarán la mano derecha.</p> <p>Al tercer subgrupo le entrega periódico y masking tape también y les pedirá que construyan una torre, su condición será que solo un integrante podrá construir la torre y el resto lo irá dirigiendo. Al final, el animador puede hacer comentarios al grupo acerca de cómo se sintieron en el ejercicio del juego.</p> <p>c) “No te escucho”: El animador pide al grupo que forme parejas y que ambos integrantes se hablen al mismo tiempo por 3 minutos; pueden platicar, por ejemplo de lo que hicieron ayer en el recreo. Al final se hacen comentarios.</p>		
--	--	--	--	--

<p>Taller (socio-drama)</p>	<p>Repre- sentación del cuento: "Guajo y Realito" con 3 desen- laces.</p>	<p>Que cada integrante del grupo perciba 3 tipos de reacción y que cada uno construya su propio juicio acerca de cómo reaccionar ante una situación imprevista o conflictiva.</p>	<p>Por sorteo o voluntariamente se elige a 6 integrantes del grupo, quienes desempeñarán los papeles del cuento "Guajo y Realito" (ver anexo 3), pero esta vez enfocado bajo 3 desenlaces: El primero donde Guajo arremete físicamente a Realito, el segundo, donde Guajo acepta lo que le dice a Realito y se deprime y el tercero donde Guajo actúa con tolerancia, responsabilidad y respeto. Mientras que los 6 integrantes se aprenden sus diálogos (ver anexo 7), el resto del grupo hará los disfraces y dibujarán en cartulina los picos y plumas del guajolote y el pavo real, los decorarán a su gusto y adaptarán con resorte. Después del receso, harán sus representaciones (todo el grupo sentado en forma de escenario y los participantes del sociodrama al frente). Al final el animador hará comentarios al respecto.</p>	<p>Salón. Sillas. Anexo 3: cuento. Anexo 7: diálogos. Cartulina. Lápices. Tijeras. Colores o acuarelas. Resorte.</p>	<p>90 min.</p>
-----------------------------	---	---	---	--	----------------

Juego libre	<p>“Turista mundial”</p> <p>“Toma uno”</p> <p>“Los encantados”</p> <p>“Policías y ladrones”</p>	<p>Que con estos juegos se fortalezcan algunos de los valores que se vieron en sesiones previas, pero sobre todo que se reafirmen estos mismos valores en el grupo para sesiones posteriores.</p>	<p>El animador expone los juegos y deja que los niños elijan como quieran el juego de su preferencia, así como de que se organicen solos. El animador sólo asumirá el papel de mediador cuando se suscite una situación conflictiva.</p> <p>Juegos de mesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turista mundial. • Toma uno. <p>Juegos al aire libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los encantados. • Policías y ladrones. 	<p>Turista mundial.</p> <p>Toma uno.</p> <p>Patio.</p>	<p>45 min.</p>
-------------	---	---	--	--	----------------

Conclusiones

El juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y un excelente entretenimiento durante toda la vida. Jugando nos desarrollamos física y emocionalmente. Lamentablemente los espacios para llevar a cabo esta actividad como los parques o jardines, e incluso dentro de casa, son reducidos, limitados e inclusive hasta peligrosos. De ahí que instituciones serias han desarrollado acciones para promover el juego, como por ejemplo el de la publicación de la *Carta de los derechos del niño*, que expone en el punto 7º el derecho del niño al juego. Esto llevó a que se iniciara un proceso de creación de ludotecas como espacios facilitadores del juego, así, el 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca en España.

Aquí en México considerando el *Plan Nacional de Desarrollo 1983-1988* del Poder Ejecutivo Federal y en lo que corresponde a su Capítulo 7 acerca de la Política Social, la ludoteca quedaría inserta en el punto donde se afirma que para promover el desarrollo integral del individuo y de la sociedad mexicana, se buscarían vías de oportunidad al deporte y a la recreación a toda la población.

En la ludoteca se debe propiciar la libertad para expresar emociones y sentimientos a través del juego en un ambiente de confianza. Por medio de la ludoteca, los niños pueden jugar, leer, cantar, bailar, aprender artes manuales y pueden también dramatizar creando ambientes imaginarios o fantásticos, a través de los cuales pueden aprender a controlar situaciones y experiencias que en un futuro no muy lejano se les presenten.

La ludoteca es un centro propicio para el desarrollo físico, mental y social del niño y debe ser una necesidad imperante en la sociedad mexicana, así como que el gobierno impulse su difusión en todos los status de la sociedad.

¿Por qué es relevante recuperar mi práctica profesional en la ludoteca Quiahuatla?

Porque quiero mejorarla; quiero desinhibirla de las prácticas proselitistas; ser consiente del cumplimiento de los objetivos de la ludoteca a través de la puesta en práctica de esta propuesta que expongo en mi tesina, con el propósito de que se vean los resultados en la comunidad infantil y mostrar a docentes, pedagogos, animadores y facilitadores de la educación que la ludoteca es una alternativa para el mejoramiento de la calidad de vida de la población.

Bibliografía

- BAQUERO, Ricardo. *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Aiqué, 1996.
- BORJA Solé, María. *El juego infantil*. Barcelona, Oikos tau. Cit. Por LÓPEZ Matallana María y Jesús Villegas. *Organización y animación de ludotecas*. 3ª ed. Madrid, CCS, 1999.
- CARRERAS P, Eijo Estany. *Cómo educar en valores*. Madrid, Narcea, 1999.
- GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL- Secretaría de Desarrollo Social. *Ludoteca de barrio. Documento rector*. México, GDF-SDS, 2000.
- GUITART, Rosa. *101 juegos no competitivos*. Barcelona, Graó, 1997.
- JUSTO, Sierra Carlos. *Tláhuac*. México, Departamento del Distrito Federal, 1986.
- MARTÍNEZ, Oscar. *Por qué no jugamos*. Madrid, Alcalá, 2000.
- MIR Victoria, COROMINAS Dolores y GÓMEZ, María Teresa. *Juegos de fantasía en los parques infantiles*. Madrid, Nancea, 1997.
- PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*.
- PIAGET, Jean. *Los años postergados*. Barcelona, Paidós, 1982.
- SAVATER, Fernando. *El valor de educar*. México, Ariel, 2001.
- SCHOLVINCK, Huizinga. *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 1972.
- VALDEZ, Demetrio. *La ludoteca como alternativa de educación para el uso del tiempo libre del niño en México*. México, SECOI, 2000.

Fuentes electrónicas

EQUIDAD. Df.gob. mx/libros/infancia/lud.com

WWW. Tláhuac. Df. Gob.mx/demografía

WWW. Tláhuac. Df. Gob.mx/población

WWW. Redcreación.com

Bibliografía de los cuentos

MO, Jorge. *El convite*. México, IEDF, 2004.

SALAZAR, Pablo. *Jugar y vivir los valores*. México, Chiapas, 2002.

Material de audio y video

EL BARQUERO, “El espejo del respeto”. En *jugar y vivir los valores. Casette de valores para vivir*. México, A.C. México, Gobierno de Chiapas.

MAJID Majidi. *Los niños del cielo*. Irán, 1997.

ANEXO 1

“EL ESCRITOR DE CUENTOS”⁴²

Había una vez un escritor de cuentos que no podía terminar de escribir un cuento, pues la princesa, que era el personaje principal, se negaba a compartir créditos con un horripilante dragón, y mucho menos estaba dispuesta a darle un besito para desencantarlo. -No se ha lavado la boca en un año, fuchi, - decía la princesa. El dragón tampoco se quedaba atrás con sus quejas contra la princesa y los perfumes que usaba. -Su perfume me da alergia, achú achú, me salen ronchas, achú achú- decía el dragón. Y aunque el escritor ya había agotado varios recursos, la princesa seguía insoportable. - Que se corte las uñas de sus patas, así se ve horrible- decía ella. También el dragón continuaba de necio, -Que no se pinte los labios, parece payaso y me da miedo- alegaba. Harto de tantos berrinches, el escritor.... (Se hace la pausa para lo del cuento incompleto) encerró a la princesa y al dragón en un pequeño salón. Al principio la cosa se puso fea, y luego pasaron un tiempo en el que ni siquiera se miraban. Pero después de dos largas semanas, terminaron haciéndose amigos: cada uno había aprendido a aceptar sus diferencias y a reconocer las virtudes del otro.

- 1- ¿Qué opinas de que la princesa y el dragón no se llevaran bien por ser diferentes?
- 2- ¿Crees que los motivos con los que la princesa y el dragón justificaban su mala relación eran válidos? ¿Por qué?
- 3- ¿Piensas que el escritor dio una buena solución al problema? ¿Por qué?
- 4- ¿Es válido discriminar a las personas por ser diferentes a nosotros?
- 5- ¿Qué entiendes por igualdad?

⁴² MO, Jorge. *El convite*. México, IEDF, 2004.

ANEXO 2**CANCIÓN: EL ESPEJO DEL RESPETO**

El espejo del respeto
Muestra bellezas de ti,
Paz, pureza, contento
Son gemas que viven en ti.
En la escuela y en todas partes
Se mira la estrella que eres tú,
Contento miro al hallarte
Que lleno de vida estás tú.
Tú y yo somos joyas,
niños llenos de valor,
yo y tú somos vida,
héroes, amigos, amor.
Por eso canto y al cantarte
Me canto también a mí.
Miro en ti un diamante
Que viene a alegrarme a mí.
El espejo del respeto
Muestra bellezas de ti,
Paz, pureza, contento
Son gemas que viven en ti.

ANEXO 3

CUENTO: "GUAJO Y REALITO"⁴³

Éste era un pavo real al que llamaban Realito; al caminar por el monte desplegaba su cola con grandes plumas como un abanico de colores. Era azul, verde y anaranjado. Hacía vibrar su cola y todos los habitantes del bosque se impresionaban mucho al verlo pasar. Se trepaba a los árboles a dormir para protegerse de sus enemigos. Un día vio pasar a un guajolote llamado Guajo, que tenía sus plumas negras con algunas pintas blancas y cafés. Vivía en el bosque igual que Realito, se dormía en las ramas de los árboles, comía lombrices, -Oye, le dijo Realito a Guajo, ¿Por qué eres tan feo? – ¿De veras crees que soy feo?- le dijo Guajo. –No es que lo crea, es que lo estoy viendo-. (Pausa para cuento incompleto) –Fíjate Realito que nunca me había dado cuenta, pero más bien creo que soy muy hermoso, igual que tú-. –Eso si que no, porque yo tengo los colores más bellos del mundo- -¡Claro!, afirmó Guajo a Realito, tu presencia es digna de admirarse por cualquiera. Además sabes enfrentarte a todos los climas sin quejarte. En verdad eres un pavo valiente y hermoso, me siento orgulloso de tí. Realito se quedó fascinado, aunque desconcertado. Lo que Guajo le había dicho eran las mejores alabanzas, la verdad es que él no había sido tan amable, antes había sido grosero y presumido. Desde entonces Realito dejó de ser arrogante, le pidió disculpas a Guajo y se hicieron amigos.

¿Es válido discriminar a las personas por ser diferentes a nosotros?

¿Qué crees que hubiera pasado si Guajo hubiera actuado con violencia?

¿Qué entiendes por paz?

⁴³ SALAZAR, Pablo. *Jugar y vivir los valores*. México, Chiapas, 2002. p. 36.

ANEXO 4**CANCIÓN: “JUGUEMOS A LA PAZ”⁴⁴**

Juguemos a la paz,
que sea nuevo el día,
que nos bañe la luz
con toda su alegría.

En el mundo está la dicha de la vida
en tu corazón está la luz del día.

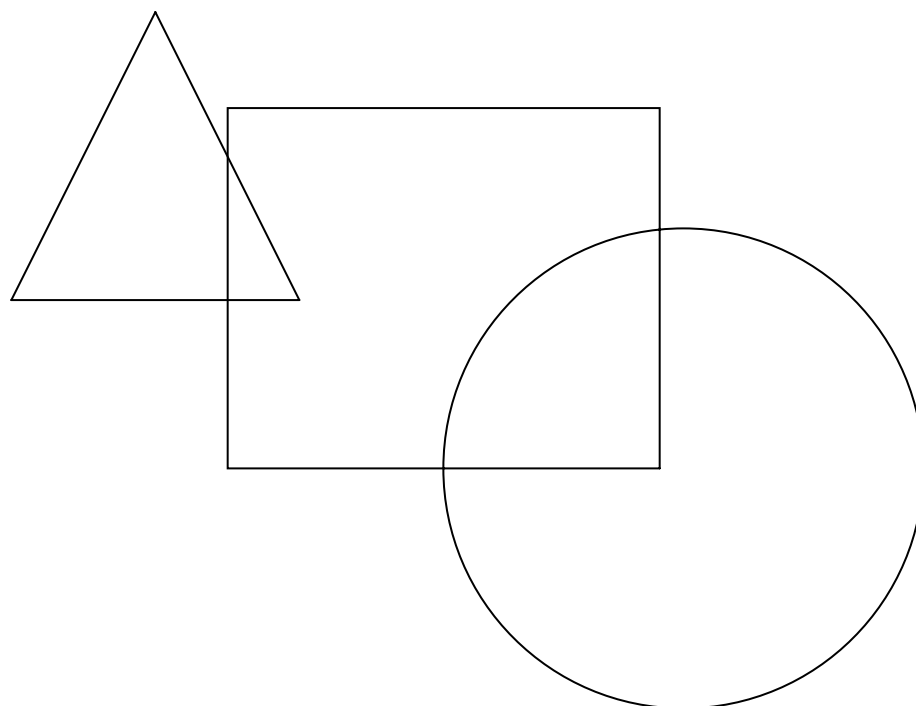
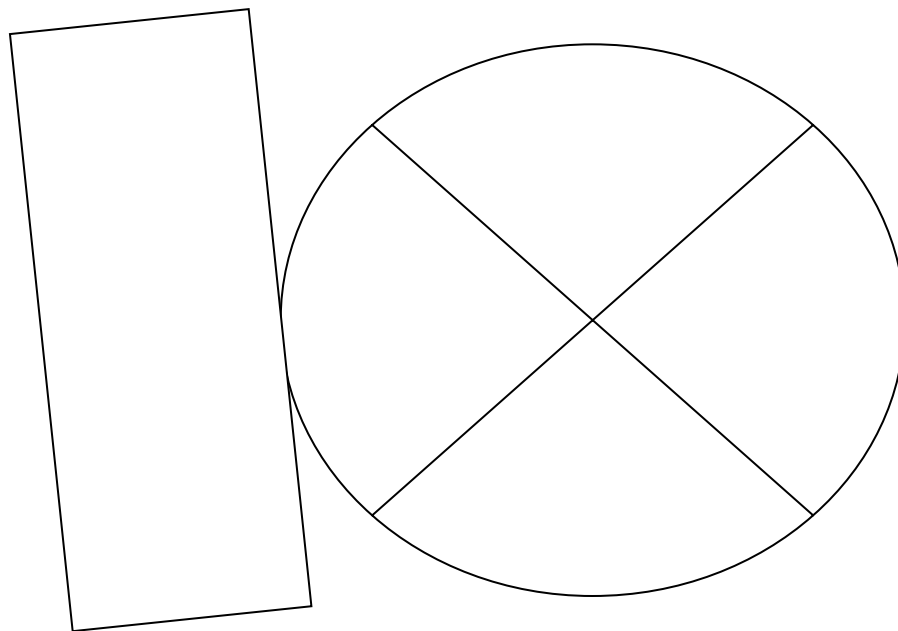
La paz es un dulce
que está en tu corazón,
la paz es un dulce
que canta tu canción.

“Canción silencio,
canción amor,
canción azúcar
del corazón”.

⁴⁴ EL BARQUERO, “Juguemos a la paz”. En *Jugar y vivir los valores. Casette de valores para vivir*. México, A.C.

ANEXO Nº 5

UNA COPIA DIFICULTOSA



ANEXO Nº 6

RELATO: LA GRAN DECISIÓN

Es el último viernes de verano de Alexis. Su mamá se había ido de viaje a Europa por una gira de negocios e iba a regresar hasta el lunes por la tarde, la señora no ha visto a su hijo ni a su esposo durante todas estas vacaciones. Mientras tanto Alexis y su papá se la están pasando juntos divirtiéndose en casa y en el trabajo, ya que Alexis acompaña todos los días a su papá al trabajo que consiste en elevar puentes para que puedan pasar embarcaciones, cruceros, buques, etc.) es un tanto aburrido, pero a Alexis le gusta. En las mañanas Alexis y su papá desayunan lo que quieren y a la hora de la comida disfrutan comer pizzas con helado.

Alexis tiene 12 años y poco a poco está comprendiendo que no siempre sus padres pueden estar juntos, ya que una vez los escuchó decir que en cuanto él cumpliera 15 años, se iban a divorciar. Alexis no podía creer que la vida de un adulto era más difícil que la de un niño. Para ello Alexis ya había ideado un plan, para esto con sus ahorros apartó en una joyería un par de anillos de oro en forma de tórtolas, pero todavía le faltaba liquidar la cuarta parte del dinero. Cada vez que su papá llevaba a Alexis al trabajo, también le daba algo de dinero como una muestra de agradecimiento. Con esto Alexis ya casi tenía el dinero restante y con ello ya se liquidarían los anillos y el lunes les estaría dando la gran sorpresa a sus padres y así evitar que pensarán en divorciarse.

Justamente ese último viernes de verano al papá de Alexis le tocó el turno completo, y más o menos como al medio día, Alexis había terminado de limpiar la cabina, y decidió subir a lavar la cubierta de la maquinaria para así ayudarle a su papá y terminar más temprano. De repente el crucero "Atlantis" dio aviso a la

cabina que iba a pasar, entonces el papá de Alexis sin darse cuenta de que su hijo estaba en la cubierta, levantó las palancas y remolques, que estos a su vez abrieron las compuertas de la cubierta donde estaba Alexis y él cayó dentro de la maquinaria y su pie se atoró dentro de un engrane; gritó, pero no se oían sus gritos. Hasta que su papá se dio cuenta y corrió a la cubierta y vio como su hijo estaba sufriendo y como los engranes aplastaban su cuerpo, se alarmó y corrió a las palancas para detener el levantamiento del puente, pero hacer eso, provocaría una tragedia peor, porque al bajar repentinamente el puente, el crucero sería aplastado y toda la gente que venía a bordo, moriría. Entonces... (Se hacen las preguntas al grupo)

¿Qué es lo que debe hacer el papá de Alexis?

¿Crees que sea correcto que su papá lo deje morir?

¿Qué opinas acerca de lo que Alexis quería mostrar y darles a sus padres?

¿Qué hubieras hecho tú?

(Continuación con el final del relato).... El papá de Alexis se resignó, gimió amargamente dentro de su corazón, mientras la gente del crucero le enviaba saludos hacia su cabina. Horas más tarde, el jefe del papá de Alexis se enteró de la tragedia y en honor a su hijo, lo ascendió y le pusieron al embarcadero "Alexis". Su esposa se enteró por las noticias que su esposo había actuado como héroe, y lo quiso más que nunca. El joyero se enteró de lo que había pasado con Alexis y que nunca más regresaría por los anillos, y él personalmente los llevó a los padres de Alexis; motivo por el cual reanudaron con mayor fuerza su matrimonio.

ANEXO Nº 7**3 DIALOGOS DEL CUENTO: GUAJO Y REALITO****1º diálogo (intolerancia):**

NARRADOR: Érase una vez un pavo llamado Realito y un guajolote llamado Guajo. Ambos estaban paseándose por el campo, cuando de repente Realito se dirigió a Guajo.

REALITO: ¿Por qué estas tan feo?

GUAJO: ¿De veras crees que soy feo?

REALITO: No es que lo crea, es que lo estoy viendo.

GUAJO: Pues ni que tu estuvieras tan atractivo, eres también un ave, al que si no matan para comer, lo matan para quitarle las plumas. ¡jjajajajaja!

REALITO: Ah! sí, pues tan siquiera me cotizo por mis plumas que son valiosas, pero tú, hasta la carne has de tener corriente.

GUAJO: Ah! sí, pues vamos a ver de que “plumero sale más polvo”.

NARRADOR: De esa forma, ambos comenzaron a pelearse hasta herirse. Pasó el tiempo y aunque las heridas ya cicatrizaron. El odio entre los dos animales sigue sin sanar.

2º diálogo (sumisión):

NARRADOR: Érase una vez un pavo llamado Realito y un guajolote llamado Guajo. Ambos estaban paseándose por el campo, cuando de repente Realito se dirigió a Guajo.

REALITO: ¿Por qué estas tan feo?

GUAJO: ¿De veras crees que soy feo?

REALITO: No es que lo crea, es que lo estoy viendo.

GUAJO: Pero, mi mamá dice que pertenecemos a una gran tradición aunque estemos feos.

REALITO: Ah! sí, la tradición de hacer guajolote en mole poblano, ¡Pero su carne es taaaaaaaan dura!, que la gente prefiere comer pollo. Yo creo más bien que la naturaleza se equivocó con ustedes, están tan raros, que eso sí, aparecen en las leyendas y mitos de brujas y fantasmas.

GUAJO: Tienes razón.

NARRADOR: Guajo se fue a su casa y lloró con tanta tristeza. Desde esa vez, cada vez que veía a Realito pasar, mejor se escondía por pena.

3º diálogo (tolerancia):

NARRADOR: Érase una vez un pavo llamado Realito y un guajolote llamado Guajo. Ambos estaban paseándose por el campo, cuando de repente Realito se dirigió a Guajo.

REALITO: ¿Por qué estas tan feo?

GUAJO: ¿De veras crees que soy feo?

REALITO: No es que lo crea, es que lo estoy viendo.

GUAJO: Fíjate Realito que nunca me había dado cuenta, pero más bien creo que soy muy hermoso, igual que tú.

REALITO: Ah! No, puesto que yo tengo un hermoso plumaje, y tú no.

GUAJO: Es verdad, te admiro porque sabes apreciarte y tienes seguridad en ti mismo, en verdad eres un pavo con clase y me siento orgulloso de ti.

NARRADOR: Realito se quedó fascinado y desconcertado de lo que Guajo le había dicho, se sintió apenado por haber actuado groseramente con él y le pidió una disculpa. Desde entonces son buenos amigos.