



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

“La Ludoteca un espacio para socializar a través del juego”

EXPERIENCIA PROFESIONAL

PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN
SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

PRESENTA

ALICIA SORIANO RAMIREZ

ASESORA DE TESINA

DRA. CARMEN DE LOURDES LARAQUE ESPINOSA

MÉXICO, MAYO 2018

Contenido

Introducción.....	6
Lugar de análisis	9
Capítulo I: La ludoteca un Lugar para socializar	11
1.1 La creación de la Ludoteca SEP_DGP	11
1.2 Los tipos de ludoteca y la función que desempeñan.....	13
1.3 La ludoteca como herramienta de socialización a través del juego.....	17
1.4 El juego y el juguete en relación con la socialización a través del juego...	18
1.5 Historia del Juego para comprender la importancia de juego en la ludoteca	21
1.6 Los juguetes y el juego favorecen las relaciones sociales en los niños de 6 a 12 años.....	28
Capítulo II La sociología en relación con la ludoteca.....	37
2.1 La función de la ludoteca con relación a los sociólogos	37
2.2 Los planteamientos teóricos de la sociología de la educación.....	43
2.3 La socialización y la relación de la sociología en la ludoteca	53
Capítulo III Análisis e interpretación de los Resultados de la Ludoteca	56
3.1 Resultados Obtenidos en la Ludoteca, en los años de experiencia laboral para llegar a la socialización.	56

3.2 Fortalecer las relaciones sociales en la ludoteca con los niños y niñas de 6 a 12 años.....	59
3.3 Socializar es tarea de todos, durante su etapa de crecimiento, para obtener mayor efectividad en las relaciones sociales.....	61
Conclusiones.....	67
Referencias.....	71
Anexos	77

Agradecimientos

Agradezco por la formación Universitaria a mis profesores durante la carrera que me guiaron, me enseñaron y me prepararon para ser hoy esta profesionista que trabaja en el área de la ludoteca.

Agradezco a mi asesora de Tesina Dra. Carmen de Lourdes Laraque Espinosa por su gran apoyo, al Profesor Héctor Reyes Lara, Dra. María Elena Mújica Piña, Profesor Lauro Ventura Cabrera, gracias a ellos concluyo mi tesina, para presentar mi examen profesional.

Agradezco a mi Madre por haberme dado la vida y el día de hoy, aunque ya se encuentra con Dios y los ángeles estoy completamente segura de que me seguirá guiando como siempre todos los días desde el cielo y estará muy orgullosa de su hija, este logro de terminar la licenciatura se lo ofrezco con mucho amor para mi mamá.

Agradezco a mi padre por haberme dado la vida y enseñarme que todo es posible en esta vida.

Gracias a Dios por recorrer el camino juntos, darme todos los días bendiciones a mi vida y guiar mis pasos.

A mi abuelo Camilo Soriano Osorio, un gran ejemplo fue Profesor Rural en la Ciudad de Oaxaca.

A mis abuelas Leovigilda y Mercedes, por todo el amor y cariño.

Infinitas gracias a mi hermana Gloria por ser un gran ejemplo para mí, por todo el apoyo que siempre me ha dado.

A mi hermano Adolfo por enseñarme a lograr los objetivos y metas.

Gracias en especial a mi hermana Guillermina me impulso y fue mi motor para terminar mi Licenciatura

A mi hermano Alfredo por enseñarme que si se puede lograr lo que uno se propone.

A mis hermanas por enseñarme a trabajar con amor, cariño, respeto a la profesión de ser Profesoras.

Gracias en especial para mis sobrinos y sobrinas, Valeria del Carmen, Naomi Camill, Ulises, Priscila y David por su cariño.

A mis Cuñadas Nancy y Rosa Luz por apoyarme, e impulsarme a seguir siempre adelante.

Gracias al Dr. Juan Carlos Manrique Arias por ser un gran ejemplo para mí y enseñarme que se pueden alcanzar los objetivos que uno se proponga, que la vida está llena de éxitos y triunfo.

Gracias a Miguel Ángel por enseñarme que si hay derrotas también existen los triunfos en esta vida, que con mucho esfuerzo se puede lograr todo.

Gracias a todos mis amigas y amigos de la Carrera que estuvieron durante los 4 años de la Licenciatura, compartiendo juntos exposiciones, tareas y trabajos en equipo. En especial a mi amiga Verónica de la Luz

Agradezco en especial a todos mis compañeros de trabajo y a los padres de familia, infinitas gracias por el apoyo que siempre me han brindado.

Un agradecimiento especial a mi jefe Lic. Ignacio Pérez Diéguez, por permitirme pertenecer a su equipo de trabajo en La Secretaria de Educación Pública, en la Dirección General de Recursos Humanos y Organizacional, 7 años de crecer personal y profesionalmente.

Agradezco con mucho cariño a todos los niños que acuden a la ludoteca, un espacio creado y pensado para los niños de 6 a 12 años, un lugar mágicamente nombrado como La Ludoteca de la DGRHYO.

Gracias.

¡UPN Educar para transformar!

Introducción

El objetivo de esta tesis es plantear a las ludotecas como un espacio sociológico donde el niño a través del juego, aprende a convivir y fortalecer sus relaciones sociales para el futuro, en un espacio llamado ludoteca.

El juego como actividad humana implica socializar, jugar permite vivir un sinnúmero de experiencias, a través del juego el ser humano está constantemente en descubrir nuevas formas de relacionarse, crear y recrear en su entorno.

El juego como actividad humana implica socializar, define en los niños límites para desarrollar habilidades y reglas para jugar y desarrollar una convivencia sana.

En el capítulo I la creación de la ludoteca, un proyecto piloto creado en las instalaciones de la Secretaría de Educación Pública en la unidad de adscripción de la Dirección General de Personal DGP en el año 2008 a la fecha, un espacio creado donde los alumnos juegan, trabajan en equipo y mejoraran sus prácticas sociales, son alumnos inscritos de 6 a 12 años.

La ludoteca de la SEP tiene la función de cuidar, proteger, salvaguardar la integridad física y emocional de los niños y que los niños socialicen, mientras los padres desempeñan su jornada laboral, pueden llevar a sus hijos a la ludoteca.

El problema sociológico es el papel de la socialización a través del juego y la práctica social de los niños de la Ludoteca de edades de 6 a 12 años, en la ludoteca se realizan diferentes talleres, dinámica, trabajos en equipo, para que los alumnos socialicen; tiene como objetivo favorecer las relaciones sociales a través del juego, permite el desarrollo integral en el niño, fomentar los valores como son: respeto, solidaridad, generosidad, igualdad, tolerancia, amistad, honestidad.

El juego y el juguete es de suma importancia en la ludoteca ya que mejora sus relaciones sociales, se conocen, juegan, dialogan, se conocen y crean lazos de amistad dentro y fuera de la ludoteca.

El juego favorece las relaciones sociales ya que los niños de diferentes edades se involucran en el juego y es justamente cuando se da la socialización a través del juego, interactúan realizando juegos tradicionales como: cuerda, pelota, Jenga, Avión, Doña

Blanca, juegos de mesa, juego de la oca, turista mundial, memorama, twister, juegos de cocina, carros, carretillas, juegan al supermercado, el banco, juegos en equipos entre otros.

Sin juegos y juguetes en la ludoteca no se podría llegar a mejorar las relaciones sociales que les servirán para un futuro.

En el capítulo II Presenta la relación sociológica con la ludoteca, el alumno socializa a través del juego, cabe mencionar que la socialización opera como proceso de integración y participación de las actividades que se desarrollan para los individuos, en este caso dentro de la ludoteca de la SEP, con una población de 62 alumnos inscritos de 6 a 12 años

La forma de interactuar y relacionarse en la ludoteca es por medio del lenguaje, dibujos, actividades que se desarrollan, interacción de dos o más personas, individuos para trabajar en equipo.

Los filósofos griegos Platón y Aristóteles discutieron el papel del juego en la educación, pero las teorías específicas del juego no se desarrollaron hasta siglos más tarde.

Algunas de las teorías específicas relacionadas con el juego se encuentra Bruner en el año de 1972 afirmó que una de las funciones principales del juego de los niños era ensayar acciones de diversos escenarios de la vida real en un ambiente seguro y libre de riesgos. En el caso de John Dewey el juego es una actitud inconsciente que ayuda al individuo a desarrollarse mental como socialmente. Para María Montessori "El juego es el trabajo del niño" el juego es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas. Jean Piaget desarrolla el juego como crecimiento intelectual, si es bien cierto los psicólogos, sociólogos y pedagogos ven el juego como una forma de interactuar y relacionarse con los niños de diferentes edades, compartir, platicar, aprender, ayudarse y trabajar en equipo para lograr un fin común en este caso llegar a socializar con el juego, respecto Weber dice que la acción social es el proceder humano por la acción del otro.

Durkheim plantea que, en la socialización, el individuo se convierte en un ser social, alguien capaz de interactuar con otros individuos, para insertarse en la vida social, es aquí justamente donde la ludoteca hace que los niños se integren para mejorar sus

relaciones sociales y lleguen a la socialización con el juego. Durkheim piensa que el individuo está constituido por un ser natural y otro social, realidad social donde la sociedad impone reglas, normas, creencias y sentimientos exteriores así mismos.

Para Bourdieu los seres humanos disponemos de habitus que nos permiten predecir nuestro comportamiento.

En el capítulo III se relaciona con mi experiencia laboral en la ludoteca. Ingrese a la Secretaria de Educación Pública en el año 2011 a la fecha, estoy a cargo de las funciones de la ludoteca ubicada actualmente en Av. Insurgentes Norte 423 Col. Unidad Habitacional Nonoalco Tlatelolco, Delegación Cuauhtémoc.

No fue tarea fácil que los alumnos se integraran y se relacionaran entre sí ya que no se conocían, la diferencia de edades no permitía que los alumnos convivieran o trabajaran en equipo.

Se crearon dinámicas y un plan de trabajo para trabajar con los alumnos de 6 a 12 años tomando siempre en cuenta la socialización.

Por medio del juego aprendieron a relacionarse, platicar, dialogar, jugar, que jugaran el mismo juego, que realizarán las mismas actividades que se ayudaran unos a otros a realizar el trabajo, qué no hubiera discriminación entre ellos, y que quedaran fuera de los juegos y actividades a realizar para los alumnos de 6 a 12 años.

Durante su estancia a la ludoteca, fue importante la participación e interacción de los padres de familia ya que se les pidió mientras permanecían en la ludoteca no llevaran algún equipo electrónico con la finalidad de que se olvidaran de la tableta, celular, IPod, Nintendo, el objetivo era que el niño (a) aprendiera a socializar por medio del juego, pues se dice fácil jugar a rebotar una pelota, brincar la cuerda, jugar avión, pero había niños que nunca habían jugado, no sabían rebotar la pelota, no podían brincar la cuerda, anotar canasta ya que les era más fácil los juegos electrónicos, con el paso del tiempo los niños aprendieron a jugar canicas, ula ula, a rebotar la cuerda, jugar futbol, avión, lo más importante era que aprendieron a socializar mientras un niño no sabía brincar la cuerda el compañero le tomaba la mano y entraban juntos a brincar la cuerda para divertirse y así jugaban todos cuerda o avión esperando su turno.

En este mismo capítulo, se analizan los datos obtenidos a través del trabajo en la ludoteca es justamente donde los niños y niñas desarrollan su potencial, habilidades,

destreza, cuando juegan a la comida, la casita, los autos los niños hacen sus reglas e inventan sus juegos para relacionarse y convivir sanamente, la ludoteca es un lugar creado para que los niños aprendan a mejorar sus relaciones sociales a través del juego, ya que algunos niños eran violentos, no les gustaba convivir con los demás niños, al paso del tiempo se logró que los niños interactuaran, trabajaran en equipo y se ayudaran a realizar los trabajos de la ludoteca, que aprendieran a socializar a través del juego y reducir el estrés, el enojo y la violencia que traían de afuera, mientras permanezcan en la ludoteca aprendan a mejorar sus relaciones sociales, para que le ayude en la escuela y en un futuro en el trabajo una mejor relación social para la vida.

La ludoteca favorece por medio del juego que los niños expresen sus emociones espontáneamente, reduce el estrés, se integra socialmente, descubre sus aptitudes, contrarresta los hábitos antisociales y nocivos para desarrollar las actividades desarrolladas en la ludoteca.

Desarrollo socioemocional aparece de forma biológica a los pocos meses de vida, el desarrollo cognitivo permite desarrollar la toma de conciencia de uno mismo como individuo. La teoría de la mente comprende y anticipa la conducta intenciones, emociones conducta y comportamiento en el ser humano.

La propuesta de la ludoteca se debería promover para llevarla a más instituciones de la misma SEP, ya que es un lugar seguro y fortalece las relaciones de los hijos de los trabajadores, mientras ellos desempeñan su jornada laboral.

Lugar de análisis

Este trabajo se realiza desde 2011 y hasta la fecha en la ludoteca que se encuentra en Av. Insurgentes Norte 423 Unidad Habitacional Nonoalco Tlatelolco, en el edificio anexo, planta alta. En las instalaciones de la Dirección General de Recursos Humanos y Organización DGRHyO. Dependencia de la Secretaría de Educación Pública.

Capítulo I: La ludoteca un Lugar para socializar

1.1 La creación de la Ludoteca SEP_DGP

Receta para una Ludoteca
“Cajas, latas y alegrías
Pintura, cola y poesía
Muchos niños por doquier
Y tantas ganas “de hacer”.
Bolsas, lápiz y pincel
Muchas hojas de papel
Instrumentos...una canción
Y un niño en el corazón.
No es difícil, ya veras
Si te lanzas a jugar
Y pronto organizarás.
Ludotecas en cada lugar.
Y..., aunque te queden dudas
Inténtalo, por favor,
Hay muchos niños que esperan
De tu alegría y tu amor. “

La función más importante de la ludoteca es hacer a los niños felices, socializar y jugar, durante su estancia en la ludoteca.

La Ludoteca se crea con el apoyo de la Comisión Nacional Mixta de Escalafón (CNME) y la Dirección General de Personal (DGP), en el año 2008 en las instalaciones ubicadas en Dr. Río de la Loza 148 col Doctores Delegación Cuauhtémoc, las instalaciones actualmente se encuentran en Av. Insurgentes 143 Col. Unidad Nonoalco Tlatelolco, existe un espacio para favorecer y facilitar las actividades a través del juego. Donde los alumnos pueden jugar con toda su potencialidad y necesidades lúdicas, en la ludoteca el alumno puede encontrarse con juguetes que son el medio motivador de nuevas conductas del aprendizaje y adquisición del conocimiento desarrollar sus habilidades y destrezas. A partir de la creación de la Ludoteca se ha trabajado en talleres para realizar con pastorelas, lecturas de cuentos, lecturas diversas, comprensión lectora, talleres de higiene bucal, talleres de alimentación saludable y alimentación chatarra, taller de cocina, taller de manualidades, taller de reciclado, zumba para niños, taller de manualidades,

cine club infantil con enseñanza enfocada a los valores, entre otras actividades. La planeación de la ludoteca se entrega quincenalmente y la planeación para periodos vacacionales.

Para entender la relación de la ludoteca con la sociología es importante el significado de la ludoteca **“Según la etimología, la palabra Ludoteca viene del latín «ludos», que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra «theca» que significa caja o local para guardar algo. No obstante, la Ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar, ofreciéndoles un espacio y juguetes preclasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, Re creacionistas, artesanos, educadores, Ludotecario) que deberán ser preparados para estas funciones.”** Recuperado de : (Bembibre, 2010, pág. 1)

“En mi opinión con lo dicho lo anterior lúdicas son espacios de expresión lúdica, creativa, genera gran motivación de ser un transformador desarrolla la imaginación, fantasía de los niños, jóvenes y adultos, la lúdica fortalece la actitud creativa ya que interviene la espontaneidad, libertad y alegría” (Haro, 2016, pág. 30)

En la ludoteca se da atención en periodos vacacionales, se les brinda el servicio durante todo el ciclo escolar y solo permanece cerrado en periodo de receso en diciembre y tienen el objetivo que el alumno aprenda a través del juego y socialice con sus compañeros

Las actividades que ofrece la Ludoteca de la Dirección General de Personal son: títeres, elaboración de platillos de comida muy sencillos, cocina, construcción, juegos de mesa, trabajo en equipo, ciencia, valores, ecología, medio ambiente, lectura, matemáticas y practicar las reglas del juego. Las distintas actividades que realizamos diariamente nos permiten, por un lado, modificar las actividades diarias y al mismo tiempo, integrar a los niños de diferentes edades.

La ludoteca como ya se ha mencionado cuenta con diferentes juegos y juguetes para facilitar en el niño una convivencia sana por medio del juego y juguete con niños de edades de 6 a 12 años.

1.2 Los tipos de ludoteca y la función que desempeñan.

La población de la ludoteca SEP-DGP es de 62 alumnos inscritos en 2018 en edad de 6 a 12 años.

Las características imprescindibles de las ludotecas en las que coinciden prácticamente todos los autores que han escrito sobre el tema son: son espacios de encuentro entre niños que poseen una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños o a su préstamo que han de ser accesibles a niños de todos los ámbitos sociales. Es importante destacar que no existen ludotecas públicas, existe una ludoteca de educación preescolar llamada JUGARTE ubicada en Ricardo Flores Magón 438 del programa Mejora tu escuela con un horario de 9:00 a 12:00 y es visitada por diferentes escuelas de nivel preescolar para actividades que desarrollan, solo aceptan alumnos de edad de 3 a 5 años.

Recuperado de: (<http://www.mejoratuescuela.org/escuelas/index/09FLD0002L>, 2017, pág. 1)

Cuadro 2 TIPOS DE LUDOTECAS

Ludoteca Escolar	Ludoteca Móviles	Ludotecas Públicas
Se ubican dentro de la escuela tienen la función de brindar el servicio a los alumnos de la escuela	En los camiones diseñados para ludotecas, estas ludotecas tienen la función de ir a las comunidades más alejadas, donde el objetivo es que los niños tengan acceso a las ludotecas	Están ubicadas en las bibliotecas, centros recreativos, carecen de apoyo infraestructural se utilizan solo en tiempo libre o en horario extraescolares.

¹ Fuente elaboración propia. Tipos de Ludotecas: Escolares, Móviles y Públicas

La ludoteca es un espacio que permite el desarrollo integral de los niños y niñas a través del juego “El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento.” Recuperado: (Moreno, 2012, pág. 1)

De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana y por medio de ellas se busca contribuir en los cambios de la calidad de vida de cada alumno.

Existen diferentes tipos de ludotecas en la ciudad de México **Diverticine** Es un salón de fiestas que funciona como ludoteca, principalmente entre semana. Por cien pesos los niños pueden jugar todo el tiempo que quieran en las instalaciones: muro de escalada, alberca de pelotas, una torre de seis metros con tobogán, pista de carreras, mini cancha de fútbol y área para bebés, entre otras.

Las ludotecas que se describen a continuación están ligadas al método Montessori, María Montessori partió del estudio del individuo, no de la escritura, se apoyó a la vez en la inteligencia y la capacidad motriz. La primera es indispensable para concebir las formas; la segunda da órdenes al instrumento de ejecución. Recuperado: (Yaglis, 2013, pág. 118)

La lección de la metodología utilizada para enseñar al niño a conocer “La educación como se concibe en la actualidad, alienta a los individuos a aislarse y a no pensar: no se enseña a los alumnos a ayudarse entre sí, sólo cuentan las recompensas entre los compañeros de clase reina en el espíritu de competencia. Montessori también recurre a

juegos colectivos, como el de la “lección del silencio” que implica cumplimiento de reglas y de sufrimiento de sacrificios individuales frente a grupo.

La educación italiana llegó casi a afirmar que, en los niños, la necesidad de actuar es mayor que la de alimentarse, pero no dejó insistir sobre la ignorancia de los adultos con respecto a las necesidades infantiles.

Impedir al niño el libre movimiento, obstaculizar la construcción de su personalidad y crear las condiciones para que surja un desacuerdo interior consigo mismo, lo que resultara perjudicial para su sociabilidad. Recuperado de: (Yaglis, 2013, pág. 65)

“Ibby, es una biblioteca nada convencional, especialmente porque no es necesario permanecer en silencio, sino todo lo contrario, se invita a los presentes a cantar, leer en voz alta y jugar.

Kuali Kuali Esta recientemente abrió sus puertas a raíz de la necesidad de una madre que no encontró muchas alternativas recreativas para sus pequeños. Aquí se ofrece un espacio novedoso y fresco, donde los niños se divertirán un largo rato. Mientras tanto, papás y mamás pueden igualmente pasarla bien, ya sea con un café o aprovechando la señal Wifi para terminar con sus pendientes de trabajo, el concepto de Baby Deli nació en España y hace poco más de cuatro años llegó a nuestro país. Este establecimiento incluye variedad de servicios para padres e hijos: tienda (de alimentos orgánicos, juguetes didácticos y ropa), cafetería y lo mejor, una ludoteca con presentaciones de cuentacuentos los fines de semana.

Biblioteca de México La sala infantil cuenta con una ludoteca y bebeteca, para que los pequeños se acerquen a los libros de forma divertida y en compañía de sus papás. Hay juguetes didácticos, montables, estructuras con resbaladillas y una mesa de actividades al aire libre” Recuperado de: (Ramírez, 2, pág. 1)

El principal objetivo era crear la primera ludoteca donde hay un Ludotecario, para que esta intervención sea correcta, el Ludotecario o responsable tiene que tener clara las funciones de ésta, a saber:

- *“Función Recreativa: La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.*
- *Función Educativa: El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.*
- *Función socioeconómica: Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita. También*

hay que saber encontrar en este caso, agentes que puedan ayudar y apoyar económicamente al desarrollo de las expectativas creadas por la ludoteca.

- *Función Comunitaria: Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.*
- *Función de Investigación: Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención. “Recuperado de: (Martínez, 2016, pág. 1)*

1.3 La ludoteca como herramienta de socialización a través del juego.

La enciclopedia catalana define la Ludoteca como: «Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar. Los principales objetivos dentro de un marco de desarrollo comunitario son prestar a los niños, aquellos juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación con el consumo de juguetes, ayudar a la integración del niño con necesidades específicas mediante el juego, la construcción de juguetes, la realización de actividades de animación infantil y la prueba de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes. Recuperado de (Borja, 2009, pág. 1) La ludoteca SEP-DGRHyO es un espacio creado para que los niños desarrollen su personalidad a través del juego, la ludoteca tiene una alternativa educativa para el ocio y el tiempo libre que les queda durante el día para los niños y las niñas que acuden a las instalaciones, la finalidad es que aprendan y desarrollen sus habilidades, fomentar en ellos los valores humanos aprendidos en la casa y escuela a la ludoteca como son respeto, amistad, solidaridad, igualdad, tolerancia, amor, disciplina, honestidad, libertad, amor, paz entre otros, hábitos saludables y hábitos sociales.

El objetivo de la Ludoteca es que los niños aprendan a socializar y realizar actividades lúdicas y de grupo favoreciendo relaciones de respeto entre los alumnos y alumnas participantes evitando así las discriminaciones por cuestiones de género y de otro tipo. Las Ludotecas son un espacio de expresión ludo recreativa donde se brindarán actividades lúdicas que hagan experimentar la creatividad a partir de materiales diversos, sin olvidar las necesidades de integración social, de creación cultural y de permanente estímulo que precisa el crecimiento humano. El trabajo es la principal característica de las Ludotecas, tomando como eje principal de la intervención el juego, junto con los Ludotecario, que serán los encargados del correcto desarrollo del proyecto de intervención, transformándose en un elemento canalizador de toda la dinámica que se genera.

Desde la creación de la ludoteca en SEP-DGP, se ha caracterizado por ser un lugar para los hijos de los trabajadores de la SEP, en edades de 6 a 12 años, (a partir del mes de junio se aceptaron niños de 5 años provisionalmente), la base del trabajo con los alumnos es a través del juego. El juego es la actividad por excelencia de la infancia, a través de él, los niños y niñas se relacionan con el mundo que les rodea y adquieren los conocimientos que les permitirán adaptarse a su entorno, en consecuencia, podemos decir, que el juego es una preparación y un ensayo de la vida adulta, donde los niños mejoran sus lazos de relaciones sociales y socializan con los demás alumnos de diferentes edades.

“El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.”

Recuperado de: (<https://videojuegoseduca.wikispaces.com/Definiciones+de+juego>, 2008)

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable. Desde la más tierna infancia, el juego se convierte en un comportamiento natural, cotidiano y frecuente. Es la manera que tienen los niños de relacionarse con su mundo. Desarrollando la socialización y aprendizaje por medio de las actividades a desarrollar su capacidad de habilidades y destrezas de cada alumno para poder ampliar su potencial de cada individuo.

La ludoteca a través del juego y el aprendizaje desarrolla las siguientes habilidades destrezas e imaginación para llegar a un objetivo al final la socialización a través del juego.

1.4 El juego y el juguete en relación con la socialización a través del juego

El hecho de que haya actividades en grupo también les facilitará el paso del juego simbólico, un tipo de juego individual y espontáneo cuya finalidad es proporcionar al niño

un medio de expresión que le va a permitir resolver conflictos que se plantean en el mundo de los adultos (suelen imitar a los mayores dando a diversos objetos de la vida cotidiana finalidades que no son las propias, por ejemplo, una cuchara puede ser una espada).

El juego dramático es más elaborado, en él se combina la comunicación, la expresión corporal, desarrolla la facultad imitar, ruido, muecas, improvisación y retención de memoria, los individuos participan en las actividades. que existe una interacción entre iguales y, para lo cual, se hace necesario la existencia de una regla y un consenso de todos los que intervienen en él. La finalidad del juego dramático es lograr una experiencia educativa integradora de diversos lenguajes expresivos que, basada en el juego y en el protagonismo del niño y niña, posibilita su expresión personal, su actitud creativa y mejora sus relaciones personales.

“El niño/a puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere, en un lenguaje globalizador que no limite sus manifestaciones expresivas. Y es en este punto, donde empieza la verdadera socialización de los niños y de las niñas”.

Recuperado de: (Olalla, 2014, pág. 1)

El juego depende de las posibilidades económicas de las familias mexicanas, en la actualidad en las grandes ciudades son las que determinan el espacio para el juego, la convivencia y la interrelación infantil sea restringida.

Los primeros años de vida de las personas son cruciales para el desarrollo futuro pues constituye un periodo crítico de sus necesidades biológicas, psicológicas, y sociales como: la alimentación, la salud y el desarrollo de su inteligencia, personalidad y afectos. En nuestro país existe la vulnerabilidad en estas edades por las privaciones del ambiente físico y social, tales como la falta de estimulación psicosocial, intelectual y la falta de cariño, por lo tanto, la educación extraescolar debe ser una prioridad de cualquier programa que busque impulsar el desarrollo digno e integral de la infancia.

En la ciudad de México existen diferentes roles de familia las madres y padres de familia por su condiciones económica, pasan mucho tiempo fuera del hogar o aquellas familias donde no hay comunicación entre sus integrantes que la conforman, donde muestran desinformación o desinterés respecto a la importancia del desarrollo infantil, estas situaciones determinan que las niñas (os) pasen en promedio de cuatro a cinco

horas diarias frente al televisor, lo que en muchas ocasiones provoca un estado pasivo, creándole falsos patrones y expectativas. En este contexto, no es un juego extraño que las niñas (os) elijan sus juegos y juguetes dependiendo lo que observan en el televisor como juguetes de violencia, guerra, destrucción y armas. El juego es un proceso de socialización fundamental en esta etapa de desarrollo infantil. La ludoteca ofrece un espacio estimulante para jugar, es segura, adecuada a los intereses y las capacidades propias dependiendo la edad. Además, pone a disposición de los niños (as) juguetes, materiales lúdicos diversos y sirve como punto de encuentro para que los niños (as) se puedan relacionar con los compañeros de diferentes edades.

Se puede decir que este espacio plenamente consagrado al juego y socializar jugando incide en el desarrollo integral de los niños y niñas. En este espacio creado para los niños, se forman y se desarrollan sus capacidades individuales a través de actividades diseñadas.

Las formas de socialización cambian mediante distintas etapas de la infancia, adolescencia, madurez, las personas cambian su comportamiento, religión trabajo, la formas de actuar y comportamiento de la misma sociedad con reglas determinadas.

Las actividades Lúdicas de los niños (as) permiten su desarrollo integral conjugan actividades para desarrollar las relaciones sociales con el juego:

- Físicas como son: correr, trepar, brincar, saltar.
- Intelectuales: descubrir, imaginar, resolver
- Afectivas: compartir, normas, objetivos, logros y socialización.

El juego es un mecanismo natural imprescindible para el aprendizaje el ajedrez es una práctica donde se desarrollan la mejora del rendimiento cerebral permitiendo al alumno una mejora de la toma de sus decisiones, haciendo el uso adecuado de la memoria , los beneficios de jugar ajedrez los alumnos tienen mejoras en organización y planeación de tareas y trabajos, mejoras de conducta, mejora su capacidad y resolución de problemas matemáticos , reduce el estrés y ansiedad así como es permite una mejor concentración en resolver algún problema matemático.

1.5 Historia del Juego para comprender la importancia de juego en la ludoteca

Cabe destacar que, en la Prehistoria, el hombre se sirvió del juego para ir construyendo manifestaciones más elevadas como la moral o la justicia. El juego, al principio de la sociedad humana, se relaciona como parte de rituales religiosos o esotéricos, o como ritos de iniciación en una nueva etapa de la jerarquía social, lo que estimuló en el hombre el desarrollo de la imaginación y del pensamiento abstracto.

El juego como recurso para el aprendizaje y socialización, el juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio para cualquier edad, porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita para el desarrollo lúdica en todo momento parte esencial de su desarrollo armónico, una forma de ser contribuye en la expresión, creatividad, la interacción y el aprendizaje de los niños.

A través del juego, las niñas y niños ejercitan la libertad de elección y desarrollo de sus actividades espontáneas que les genera sentimientos de libertad y seguridad.

El juego es una etapa que domina la etapa infantil y cada etapa tiene diferentes juegos, los niños se comunican aprenden mediante el juego.

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones ya que es una actividad que permite a los niños la expresión de su energía y la necesidad de movimientos, adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y adultos.

México es un país multicultural, entendido como sistemas de creencias y valores, formas de relación social, usos y costumbres, y formas de expresión que caracterizan a un grupo social.

Es importante destacar que en los niños y niñas de la ludoteca existe la equidad de género significa que todas las personas tienen los mismos derechos para desarrollar su potencialidades y capacidades acceder por igual a las oportunidades de participación en los distintos ámbitos de la vida social, sin importar si es hombre o mujer.

En el caso de México la educación preescolar como espacio de socialización y aprendizaje tiene un papel importante en el reconocimiento de las capacidades de los niños y niñas.

En este sentido, el principio de equidad se concreta cuando las prácticas educativas promueven su participación equitativa en todo tipo de actividades, por ejemplo, jugar con pelotas, correr durante el recreo o en momentos de trepar y organizar materiales en la ludoteca, colaborar con dejar limpia el área de trabajo, manipular instrumentos musicales, expresar sus ideas.

El juego de la pelota mejora sus habilidades de comunicación entre los niños de diferentes edades.

Cuadro 3 Campos Formativos y Formales para el desarrollo del niño.

Campos Formativos	Campos formales
Lenguaje y comunicación Pensamiento Matemático Exploración del conocimiento y el mundo Desarrollo Físico y Salud Desarrollo Personal y Social Expresión y Apreciación Artística	Lenguaje Oral y escrito Números forma, espacio. Mundo Natural, Cultura y vida social. Coordinación fuerza Promoción a la salud Expresión y apreciación Musical Expresión corporal Expresión visual y apreciación Teatral

² Fuente elaboración propia campos formativos: Lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración del mundo, campos formales lenguaje Oral y escrito, número forma espacio, expresión teatral.

Más adelante, los juegos se utilizaban como entrenamiento o adiestramiento para el trabajo, al mismo tiempo que servían para demostrar fortaleza física dentro de la colectividad.

Pero con la llegada de la época clásica el juego empezó a adquirir mayor importancia. El juego en Grecia estaba relacionado con la educación en la estética y la moral. Los juegos servían para aleccionar a la gente a cumplir unas reglas que había que seguir, al mismo tiempo que contribuían al desarrollo físico y creativo.

Más tarde, en Roma, la importancia del trabajo en la vida del hombre le añadió al juego otras connotaciones, como la de liberador de la mente o recompensa después de

una dura jornada. El juego, además, desarrollaba la competitividad y la sed de sangre que era intrínseca a la cultura del pueblo, al mismo tiempo que era un arma al servicio de la política.

Llegada la Edad Media, se adoptan aquellos rasgos heredados de la época romana pero mezclados con lo sacro; con el juego se defendía el honor y respeto. El juego, era un distintivo de la posición social. Para la nobleza estaban reservados deportes como la caza, la equitación y los torneos. Al mismo tiempo, en esa época y gracias a la llegada de la cultura árabe a la península, el ajedrez se introdujo en Europa, un juego de estrategia propio de las clases altas y cultas.

En contraposición, el pueblo llano practicaba otros tipos de juegos relacionados con la actividad diaria, sobre todo con el trabajo rural, como correr, lanzar o las danzas, limitadas a las fiestas religiosas y muy controladas por el clero. En cuanto a los juegos de mesa, las clases más bajas se decantaron por el juego de la oca, un juego de azar habitual de las tabernas y posadas.

Más tarde, el Renacimiento trajo consigo la vuelta de los valores clásicos de Grecia y Roma; el Humanismo traslada el centro del universo al hombre y no a Dios y, el juego al aire libre comienza a concebirse como una forma necesaria para el desarrollo de la mente. Sin embargo, todavía continúan las diferencias entre las clases y coexisten los deportes propios para los nobles y los del pueblo llano.

Por otro lado, existían otros juegos que estaban en el límite entre las clases altas y bajas como los bolos o la natación, pero a pesar de que a la nobleza le encantaban, se consideraban distracciones de otras prácticas más nobles y necesarias como la esgrima, el tiro con arco y la equitación.

Las clases desfavorables se decantaban por juegos en los que debían demostrar su capacidad física como las carreras, las luchas o los lanzamientos de peso. En esta época apareció el *calcio* florentino, un juego con características del rugby y el fútbol y que era muy valorado como medio para el cultivo de la educación física y la moral.

En el Renacimiento también comenzaron a desarrollarse los juegos de mesa que más tarde llegarían a los casinos. El veintiuna, posible antecesor del black Jack, tiene su primera referencia escrita en la novela Rinconete y Cortadillo de Miguel de Cervantes, pero anteriormente existió el treinta y uno, que ya se jugaba en Italia en el siglo XV

mencionado en un sermón de San Bernardino de Siena, en el que decía que había que quemar todo juego de mesa.

A principios del siglo XVII se llamaría *Vingt et un* en Francia y, fue acogido con los brazos abiertos por la nobleza y por el propio Napoleón que, a pesar de considerar las cartas como una distracción para el ejército, fueron su único divertimento en su exilio tras su captura por los ingleses.

Con el siglo XVII también vino la ilustración y, con ella, nuevos pensadores que ensalzaban la razón humana y que apostaban por conseguir la felicidad a través del acceso a la cultura. En esta época se introduce en la escuela el estudio del dibujo o el baile y la práctica del deporte, como prácticas necesarias en la educación.

Aunque en la Ilustración continúan las diferencias entre clases sociales, el juego sirvió para aproximarlas. La nobleza comienza a interesarse por los gustos del pueblo llano al mismo tiempo que las clases más bajas comienzan a practicar juegos antes prohibidos. A excepción de la caza que continuará siendo únicamente propia de la nobleza, con la Ilustración comienza la homogeneización de los gustos a través del juego en las diferentes clases sociales. Además, es en esta época empezó a profesionalizarse el juego; un ejemplo de esto lo encontramos en el toreo que comienza a concebirse como profesión.

Con la revolución industrial se produjo un salto cualitativo con las producciones de artículos para el juego y, fue en la primera mitad del siglo XX, cuando se desarrollaron los juegos de mesa que hoy conocemos como el Monopoly, el Risk o el Scrabble. Estos juegos se convierten en elemento integrador en los momentos del ocio para compartir en familia o en las reuniones con amigos, siendo algo eventual e improvisado.

En la primera mitad del siglo XX se legalizan los casinos Las Vegas, por lo que los juegos de cartas comienzan a ser lucrativos y se empieza a concebir el juego no solo como un pasatiempo, sino como una forma de hacer dinero real.

El siglo XX también trajo consigo el *boom* del juego del rol y con él un nuevo perfil de jugador que no juega como algo casual, sino que busca tiempo en su agenda para practicarlo. Este juego trajo la posibilidad de adquirir otra personalidad, de convertirse en protagonista único de su propia aventura, de poder vivir otros mundos y otras vidas.

Esta semilla, que empieza con el juego del rol, siguió desarrollándose con la aparición de los videojuegos, donde por primera vez pueden verse representados los mundos que antes solo eran imaginados y, el ser humano puede formar parte e integrarse en el mundo de ficción.

Con la llegada de internet, el concepto del juego se ha engrandecido y globalizado; ahora es posible jugar con usuarios de todo el mundo y, competir y conocer gente con la que en otras circunstancias nunca nos habiéramos cruzado. Gracias a internet, por primera vez el jugador puede ser anónimo, pudiendo jugar con mayor libertad y sin la presión de ganar o perder delante de un público.

Cabe destacar que en el internet existen juegos basados en juegos digitales, que tienen la finalidad de apoyar y mejorar la enseñanza y aprendizaje, como son: juegos matemáticos, juegos de verbos, juegos de memoria, en la ludoteca los niños han jugado temas como: la Revolución Mexicana, sumas restas, experimentos entre otros juegos en la página de internet BrainPop en español, es una página gratuita por treinta días.

Internet es quizá, hasta el momento, el último peldaño de la evolución del juego. Comunidades gigantes de jugadores de videojuegos y usuarios de casinos online encuentran en internet la comodidad del anonimato y, el poder llegar desde tu casa a toda una red inmensa de jugadores y posibilidades antes inimaginables.

El juego puede ser un arma mortal en el caso de los juegos de armas el impacto de los juegos de armas, no es lo mismo ver una caricatura como Pepa Pig que ver un video que jueguen a matar con pistolas a los monstruos hasta verlos con sangre o volarle la cabeza. Bam, bam, estas muerto, te tienes que morir.

Las armas en los niños de edad de 6 a 12 años generan violencia simplemente sacar el dedo y convertirlo en arma, sus héroes llevan armas, pegan agreden, dicen groserías.

Estimulan la intensidad de violencia en el juego cambian en los niños su comportamiento y su forma de actuar se vuelven más agresivos. Es importante que no se compren las armas a los niños y ver qué tipo de videos están viendo en el internet.

La relación con los juguetes el ser humano afortunadamente siempre ha sentido la necesidad de inventar y utilizar juegos y juguetes a edades muy tempranas. Ya en la prehistoria, hay indicios de los primeros juguetes que se fabricaban con elementos de la naturaleza como conchas, palos o piedras. Quizá también se fabricarán otros con

materiales más efímeros, como plumas u hojas, pero no han llegado hasta nuestros días. Las evidencias arqueológicas sitúan los primeros juguetes en Mesopotamia. Hace más de 5000 años, los niños babilonios ya utilizaban tabas para sus juegos, que no eran más que huesos de corderos, terneros u otros animales rumiantes. Entre los juguetes más antiguos hallados en los yacimientos se han encontrado sonajeros, pequeños barquitos y reproducciones a menor escala de utensilios cotidianos propios de adultos como martillos o silbatos. Incluso en algunos yacimientos íberos se han encontrado lo que sin duda son primitivos tableros para juegos de mesa infantiles. En el antiguo Egipto, alrededor del 2000 A.C. los más pequeños usaban canicas para entretenerse o corrían detrás de pelotas hechas de juncos. En el año 1000 A.C., en China, padres e hijos ya hacían volar por el aire sus cometas, o “papalotes”. En el año 600 A.C., se crea en India el Chaturanga, antecesor del ajedrez moderno. Durante el Imperio romano, del 27 A.C. al 476 D.C. eran habituales los yoyós, las peonzas y las muñecas fabricadas en barro, marfil, hueso o madera que contaban además con diversos complementos como diminutas cunas, barreños o cubitos. En el caso de los muñecos con forma humana es más difícil determinar si se trata verdaderamente de juguetes, o eran figuritas votivas creadas para actividades religiosas o de magia. Para poder precisar si eran juguetes, se determina si el lugar donde aparecieron era o no zona de ceremonias y rituales y se valoran las características físicas: si en la figura aparecen símbolos reproductivos, casi con total seguridad eran exvotos. Las muñecas sobrevivieron a la caída del Imperio romano y fueron evolucionando a medida que iban conociéndose nuevos materiales de fabricación. En la Edad Media se introdujo el vidrio y fueron perfeccionándose hasta tal punto que durante el Renacimiento se convirtieron en regalos de reyes, con joyas y vestidos de lujosos brocados, pasando de ser un entretenimiento de niños a un objeto de lujo para grandes coleccionistas. Mientras, los niños de menos recursos económicos jugaban con muñecos de paja, trapo y cartón. O en la calle, al aire libre, inventando cientos de juegos que han llegado hasta nuestros días.

Durante la Revolución Industrial del siglo XVIII, se vivió el mayor conjunto de transformaciones económicas, tecnológicas y sociales de la historia de la humanidad desde el Neolítico, algo que afectó naturalmente al proceso de fabricación de juguetes y muñecos. Aunque la mayoría de los niños seguía jugando con juguetes artesanales,

hechos por ellos mismos en la mayoría de las ocasiones, la evolución de la tecnología permitió crear objetos cada vez más parecidos a los reales para entretener a los más pequeños.” Los juguetes comenzaron a producirse de manera industrial empleándose materiales nuevos como la hojalata. A principios del siglo XX se introduce la electricidad en los juguetes por pura casualidad. Joshua Lionel Cowen fabricó un tren eléctrico como reclamo publicitario para el escaparate de su juguetería, pero recibió tantas peticiones de sus clientes que el invento acabó convirtiéndose en un clásico de la industria juguetera mundial. El nacimiento del automóvil propició también que en pocos años se pusieran a la venta pequeños coches de metal a escala (scalex) que fueron incorporando con el tiempo luces y motor eléctrico. Sin embargo, la auténtica revolución del juguete llegó en la segunda mitad del siglo XX. En 1948, se aplica el plástico por primera vez a una muñeca, una fantástica novedad que permitió aumentar la producción y abaratar los precios. Las muñecas se democratizan entonces y dejan de estar únicamente al alcance de grandes señores. Desde entonces hasta nuestros días, con videojuegos, 3D y realidad virtual, el juguete no ha parado ni parará nunca de evolucionar.”

Recuperado de: (Juguetos, 2014, pág. 1)

- ***Primer periodo: Los juguetes son de fabricación propia, casera y manual, elaborados por los niños o por sus padres con materiales sencillos y naturales. Ejemplo: muñecas de trapo, pelotas suaves hechas de fibra de papiro, vajillas de barro.***
- ***Segundo periodo: El juguete pasa a ser elaborado por una fabricación artesanal y manufacturera para su posterior venta. Cambia en cuanto a la utilización de materiales y en cuanto a la cantidad.***

El juguete adquiere mayor importancia y aparece gran variedad de juguetes bélicos y muñecas. Ejemplo: muñecas de madera, de porcelana y primeros juguetes educativos.
Tercer periodo: Responde al momento actual y pasa a ser el producto de una fabricación industrial a gran escala. No será hasta bien entrado el s. XX que los juguetes no comienzan a llegar a todos los niños del mundo industrializado. Esto implica que numerosos médicos, psicólogos, sociólogos y educadores se vuelquen en el estudio del juguete, de su consumo y de sus consecuencias “

Recuperado de: (<https://es.slideshare.net/mizquierdoescudero/tema-3-el-juguete>, 2015-2016)

1.6 Los juguetes y el juego favorecen las relaciones sociales en los niños de 6 a 12 años.

La importancia del juego para el desarrollo y formación del ser humano sirve para explorar por medio del juego, refuerza la convivencia y desarrolla relaciones afectivas, equilibra el cuerpo por medio del juego, Nuevas experiencias por descubrir a través del juego, el juego tiene como influencia indudable en todos los aspectos del desarrollo infantil habilidades físicas, motoras gruesas, motoras finas, desarrolla aprende a Jugar, gatear, correr, subir, caminar. Las habilidades motoras finas (uso de manos y dedos) aprenden a pegar utilizar tijeras. El juego desarrolla como ya se ha mencionado la creatividad y la imaginación, así como permite a los niños amplíen su horizonte hacia la vida.

Utilizar el espacio de la ludoteca para jugar futbol, cuerda, rebotar pelota, saltar, brincar, rally de carreras, que el alumno no permanezca sentado por mucho tiempo en el mismo lugar ayuda a desarrollar sus habilidades.

Lo más importante del juego es la construcción de su identidad. En la ludoteca está diseñada con un amplio espacio y tiempo adecuado para que los niños puedan jugar y desarrollar su habilidades y destrezas, reducir sus periodos de ocio y puedan convivir con la familia por ejemplo cuando llevan algún juego o juguete a casa y juega toda la familia, por ejemplo: juegos de oca, turista mundial, jenga, ajedrez, pasen un momento divertido y de convivencia sana.

La realización de este trabajo obedece a una investigación cuantitativa trabaja con aspectos observables, medibles de la realidad.

Para pensar en el juego recurrí primero al concepto de Piaget para definir el juego en relación con el desarrollo del niño que más adelante describiré con los sociólogos como Max Weber, Durkheim y Bourdieu

En el juego social los niños interactúan entre sí, siendo mediadores de aprendizaje.

En el espacio donde situaré el trabajo es la ludoteca en el cual realice el servicio social, dándome cuenta de que no existen diversos espacios lúdicos.

Cuadro 4. Los juguetes favorecen la socialización de los niños a través del Juego.

JUGUETES	APRENDIZAJES QUE FAVORECEN
Autos chicos y medianos	Comparación de tamaños, colores, del tipo de ruedas clasificadas, clasificación por tipo de vehículo, semejanzas con marcas de mercado automotor, relación con el tipo de auto/velocidad, modificación de la postura corporal para hacer andar el vehículo. Facilita la evocación de carreras de autos, la circulación por autopistas y calles.
Verduras, cacerolas con tapa, sartén, colador cucharón cocina, preparación de recetas muy sencillas.	Identificación de la verdura (sus nombres), forma de cocción y tipo de objetos para cocinar, identificación de los utensilios de cocina (sus nombres) y su utilidad específica, Secuencias (desde los alimentos hasta los pasos de la preparación de la comida) tipo comida, recetas
Carritos, muñecas, carritos de supermercado	Comparación de carritos, el sentido de las diferencias y asociación posible de estos carritos con otros elementos enviados.
Elementos para jugar al doctor	Ayuda a la recuperación de información de experiencias propias o de los medios de comunicación, la identificación de los elementos y sus funciones y el aprendizaje de vocabulario específico
Camión de transporte, camiones chicos y medianos	Recuperación de escena relacionada con la carga y descarga que los chicos observaron o de las que participaron. Comparación con las características físicas y funcionales de cada tipo de camión y su

	relación con la funcionalidad social de estos vehículos.
Rompecabezas	La relación parte/todo, el uso de la imagen como referencia parte del armado. Deberá quedar igual a la imagen.
Dominó con cantidades	El aprendizaje del dominó como juego. La identificación de cantidades se guía a partir de que estas están todas representadas en un mismo color. Contenido matemático desarrolla la habilidad matemática

³ Fuente elaboración propia tipos de Juguetes y aprendizajes que favorecen la integración de los niños y niñas de la ludoteca

El juego es un camino para imaginar, transformar y crear.

Las reglas de la ludoteca son: Portar su Gafete, El Padre de Familia llevará al niño a la ludoteca y al finalizar las actividades pasará por su niño a la ludoteca.

No gritar, no decir groserías, No empujar. Respetar a sus compañeros

Plan de trabajo: Las actividades lúdicas de los niños (as) permiten su desarrollo integral conjugan actividades físicas, intelectuales, afectivas.

En la ludoteca se impulsa a los niños y niñas para descubrir nuevas cosas, se colabora en su formación como individuos de manera individual y en conjunto, los trabajos los elaboran ellos mismos, cuando es necesario y pertinente se puede ayudarlos, para lograr sus objetivos.

La propuesta que aquí se presenta es un modelo de educación lúdica, para que los niños desarrollen la socialización e integración, para fomentar los valores de aprendizajes sociales, cognitivas, afectivas y comunicativa, se entrega al Jefe Inmediato los planes quincenales para las dinámicas de trabajo que se van a realizar cada día.

A partir del juego o juguete, los niños y niñas pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia.

Las metas de la Ludoteca están orientadas hacia los fines de la sociedad y al bienestar individual.

En relación con la sociedad, es importante que el niño conozca, asimile, practique, cuestione y ajuste a los valores y costumbres del medio en que vive. La familia desempeña un papel importante en ello.

En el nivel individual, favorece su desarrollo social y aprendizaje actuales y fortalece una imagen positiva de sí mismo. Puede conocer sus capacidades y limitaciones, enfrentar y resolver las dificultades que se le presenten, decidir cuándo necesita pedir ayuda, cuándo y cómo puede ofrecerla. Todo esto, permite que disfrute de las experiencias propias de su edad e interactúe felizmente en su hogar, en la escuela y en todos los medios

A través del juego se promueve el aprendizaje

El alumno socialice y se integre para trabajar y jugar en equipo

En la ludoteca se trabaja las siguientes áreas que a continuación detallare se puede confundir que el trabajo este enfocado a la psicología, pero la relación es muy íntima mientras la psicología estudia el comportamiento del ser humano, así como sus trastornos y aptitudes. La sociología estudia al ser humano en masas o grupos con ayuda de las bases de la psicología para determinar los comportamientos, de donde surgen y hacia dónde van.

Estas dos disciplinas tienen como objeto de estudio al ser humano, la psicología estudia las estructuras mentales, problemas de aprendizaje, trastornos sociales, fobias, etc.

La sociología estudia al hombre en sociedad, en conjunto, con sus mecanismos, organización etc.

Las enseñanzas de la sociología resultan de gran utilidad para el psicólogo cuando ha de estudiar las variables grupales que intervienen en la conducta del individuo pertenecen modelan en parte a su personalidad y, en cierta medida, determinan el modo de pensar y actuar.

Una perspectiva, una mirada transdisciplinaria de este mundo, es una forma de organización de los conocimientos que trascienden las disciplinas de una forma radical.

Se ha entendido la transdisciplinaria haciendo énfasis, en lo que está entre las disciplinas, en lo que atraviesa de todas, en lo que está más allá de ellas.

La transdisciplinaria representa la aspiración a un conocimiento lo más complejo posible, que sea capaz de dialogar con la diversidad de los saberes humanos. Por eso el dialogo de saberes y complejidad son inherentes a la actitud transdisciplinaria, que se plantea en el mundo como pregunta y como aspiración.

En la ludoteca se trabajan diferentes habilidades, destrezas, juegos para la convivencia sana y que el niño identifique el juego sus reglas y aprenda a socializar con los niños de diferentes edades.

AREA PSICOMOTORA

Dominio de la coordinación de movimiento de todas las partes del cuerpo. Sus categorías son:

- Coordinación motora gruesa
- Coordinación motora fina
- Control y coordinación de los músculos largos del cuerpo, con y sin equipo.
- Coordinación de brazos. Lanzar, cachar, rebotar
- Coordinación de piernas: Mover las piernas y pies estando acostado.
- Coordinación de todo el cuerpo: Caminar hacia adelante y atrás, correr echar maromas subir y bajar escaleras, jugar con aros (ula, ula), columpiarse, manejar triciclo o patín del diablo.
- Coordinación motora fina.
- Control y coordinación de los movimientos de mano en armonía con enfoque visual.
- Coordinación de mano-mano ensamblar, decorar, ensartar, doblar, modelar.
- Coordinación de mano con enfoque visual: trazar, dibujar colorear.
- Manejo de herramientas: usar tijeras, reglas, sacapuntas, perforadoras, utensilios de cocina.

ÁREA COGNOSCITIVA.

Fortalecimiento y adquisición de los diversos campos del conocimiento. Sus categorías son:

CONOCIMIENTO SOCIAL.

Conocimiento de los aspectos básicos de la interacción del ser humano con la naturaleza y de la transformación que de ella ha hecho, para su supervivencia y evolución. Actividades que realiza la gente: Cultivo de la naturaleza (agricultura, ganadería, piscicultura. (Industria de la transformación eléctrica automotriz, vestido, procesador de alimentos); servicios públicos (medico, psicólogo, profesor, bombero), comercio (supermercado, mercados y tiendas).

Avances técnicos: transporte, aparatos domésticos medios de comunicación.

Usos y costumbres. Hábitos, tradiciones y celebraciones locales, nacionales y de otros países y épocas.

CONOCIMIENTO FÍSICO.

Conocimiento del medio circundante, tanto el próximo y al alcance del niño, con el más alejado.

Características de lo que nos rodea, a través de la acción y de los sentidos: Usar la vista, oídos, olfato, gusto tacto para explorar y conocer elementos de la naturaleza (minerales, plantas, animales, cuerpo humano) y objetos (utensilios, herramientas, maquina, juguetes) Fenómenos naturales físicos y químicos: Lluvia, terremotos, combustión, evaporación, oxidación, combinación de sustancias.

Características de las zonas geográficas: valles, planicies, bosques, selvas, desiertos, glaciales, ríos, mares.

Características del universo: Planetas, sol luna, estrellas, cometas.

CONOCIMIENTO LÓGICO

Construcción de conceptos derivados de la explotación y la función simbólica. El educador debe tener presente la “inestabilidad” de sus esquemas cognoscitivos, de manera sobresaliente los procesos de irreversibilidad, centración y egocentrismo.

Por ejemplo, al suceder que no mantengan constante el criterio y empiece tomando cubos rojos, luego grandes (dejando de lado el color) o al contar puede saltar números o contar un objeto más de una vez. Las actividades favorecerán que progresivamente “mejore” su ejecución.

Clasificación: agrupar objetos de acuerdo con sus tributos. Color, forma, tamaño, peso, material, textura, uso.

Seriación: establece relaciones entre los objetos comparándolos y ordenándolos de acuerdo con uno o más criterios: tamaño, color, sonido, forma, volumen. Organizar acciones a situaciones de acuerdo con una secuencia lógica.

Números: Hacer comparaciones gruesas (pocos, muchos, ninguno, todos, más o menos) correspondencia de uno a uno (un plato para cada taza un cuadro para cada rectángulo), contar asignar un número a cada objeto, reconocer y usar el número 8 representativo de las cantidades con marcas y/o números.

Estructuración espacial: Ubicar objetos y lugares, en relación con sí mismo, a los demás, de los objetos; en lugares, espejo, fotografías, láminas: lejos, cerca, derecha, izquierda, delante, atrás, alrededor.

Estructuración temporal: Usar relojes (de arena, de pulsera, de pared y calendarios (de diversos tipos), para medir el tiempo.

Representación simbólica: Usar unos objetos para representar otros (lápiz como teléfono) hacer uso de la mímica (representando una mesa, una mariposa, una ola, o producir onomatopeyas sonido de objetos de animales: tren, campana, gallo, vaca.

ÁREA DE LENGUAJE.

Adquisición, manejo y fortalecimiento del lenguaje, sus categorías son:

- Lenguaje oral
- Lenguaje escrito

LENGUAJE ORAL.

Manejo de lenguaje oral en sus niveles de comprensión y expresión

Monologo: respetarlo cuando murmura acompañando de su actividad. Hacer uso de sus juguetes que pueda organizar, reflejando su comprensión del medio: muebles, carros, animales, muñecos.

Comprensión de palabras: decirle palabras para que señale la imagen o traiga el objeto correspondiente.

Expresión de palabras: pedirle que repita palabras o diga el nombre de los objetos.

Comprensión de enunciados: decirle enunciados sencillos para que señale la situación o realice la acción correspondiente.

Expresión de enunciados: ofrece objetos o imágenes para que los describa mencionando sus características, relaciones, semejanzas y diferencias. Invitarlo o narrar historias con la ayuda de libros o muñecos y a describir sus experiencias.

Conversación motivarlo a platicar, participar en discusiones y preguntar, mencionando lo más relevante o importante de su mensaje, para que los demás le entiendan.

LENGUAJE ESCRITO

Introducción al conocimiento y uso de lenguaje escrito, en sus niveles de lectura y escritura.

Escuchar lecturas: leer diferentes tipos de textos (cuentos, poemas, trabalenguas) después comentar lo que escuchó: que comprendió, que le gustó etc....

Leer: presentarle diversos materiales con escritos para que los observe e intente

Escribir: Invitarlo a comunicar sus ideas con garabatos, dibujos o palabras. Tomar dictado de lo que dice y luego leérselo. Motivarlo a copiar sus escritos de su interés.

El juego es un proceso de socialización fundamental, la ludoteca ofrece un espacio estimulante para jugar, es segura adecuada a los intereses de los niños. Pone a disposición de los niños y niñas juguetes, material lúdico que sirve como punto de encuentro de los niños.

Cuadro 5

se emplea para la socialización de los niños de 4 a 12 años.

Cognitivo	Afectivo- Social	Psicomotor
Incremento de Habilidades	Mayor socialización	Adquiere una mejor condición Física
Concentración y aprendizaje	Adquirir integración social y aceptación	Incrementa su condición física
Posibilidades de adquirir nuevos aprendizajes	Mejora las técnicas de comunicación y socialización	Mejora su condición física
Mejora las condiciones habilidades y destrezas	Motivación para mejorar su vida	Mejorar su calidad de condición física

²Fuente de elaboración propia. Cognitivo, afectivo-social y psicomotor se emplea para la socialización del niño.

Capítulo II La sociología en relación con la ludoteca.

“He construido mi casa y le he
Llenado de juguetes, con ellos
Juego todos los días. Porque el
Niño que no juega no es niño,
Pero el adulto que no juega
Ha perdido para siempre al
Niño que tiene adentro y
Que le hará mucha falta”

Pablo Neruda

2.1 La función de la ludoteca con relación a los sociólogos

Se relaciona la sociología con la educación y por ende con la ludoteca ya que es una actividad que persigue la transformación de la persona mediante el aprendizaje y, como consecuencia, de su entorno social, es un proceso transformador que inicia buscando transformar al individuo en su conciencia, la realidad social y las relaciones sociales para cambiar su entorno social.

El presente trabajo plantea una secuencia didáctica en el marco de la Ludoteca de la DGRHyO, alumnos de 6 a 12 años. Es importante señalar la relevancia que tiene la ludoteca para el desarrollo y aprendizaje en el marco de las prácticas sociales con respecto a la socialización a través de las lecturas, escrituras, el juego. Argumentar mi proyecto para definir los conceptos de práctica social, socialización, juego y juguetes según los diferentes autores como las teorías y conceptos teóricos.

Esta propuesta se lleva a cabo en las Instalaciones de la Dirección General de Personal de Recursos Humanos y Organizacional DGRHyO, un espacio donde favorecen las relaciones sociales de los alumnos posibilita la diversidad de práctica social.

Según el autor Sampieri dice que *“Desde luego, el método cuantitativo ha sido el más usado por ciencias como la Física, Química y Biología (“exactas o naturales”), porque es el más apropiado para los fenómenos que estudian. El método cualitativo se ha*

empleado más bien en disciplinas humanísticas como la Antropología, la Sociología y la Psicología social” Recuperado de: (Hernandez, 2014, pág. 18) La investigación que se emplea en el desarrollo de este trabajo es de carácter cuantitativo trabaja con aspectos observables y medibles de la realidad.

Esta investigación se elabora con la finalidad de dar un valor que tan importante es utilizar el juego como recurso de aprendizaje, las relaciones socio afectivas, psicomotriz, creatividad, habilidades y destrezas, lógico-matemático desarrolladas en la ludoteca.

Un objetivo fue lograr que el alumno tímido acuda a las instalaciones de la ludoteca no permanezca en el lugar de trabajo de su mamá o papá con los videojuegos en la computadora por un lapso de 4 a 8 horas, cuando el alumno acude por primera vez a las instalaciones el niño lo presentamos con los demás alumnos (¿Cómo te llamas?, ¿En qué piso labora tu mamá o papá? ¿Qué año cursas? ¿Cuántos años tienes? Después de la presentación se le invita a tomar lugar donde se sienta cómodo, incluirlo en todas las actividades y juegos, lograr que el alumno experimente con los juguetes y desarrolle su potencial.

“La sociología, que se ocupa principalmente en conocer a la sociedad para conocer ciertos hechos que favorezcan o dificultan el aprendizaje escolar, la enseñanza, problemas de conducta, la violencia escolar, la apatía el desinterés por aprender, la discriminación en el aula etcétera...”

Recuperado de: (sociologiaumg.blogspot.com/2012/01/la-importancia-de-la-sociologia-en-la.html, 2012)

“hay que destacar principalmente que, para Durkheim, la socialización es de suma importancia, porque opera como el proceso de integración de los individuos a la sociedad y la adquisición por parte de estos de las competencias necesarias. El resultado final es, la dotación de un cierto modelo de individuo para una determinada sociedad en un espacio y tiempo definido” Recuperado de: (Rojas, 2014, pág. 37)

Desde la perspectiva sociológica consiste ver lo general en lo particular, los sociólogos son capaces de identificar de lo general mediante la experiencia social de las personas para los sociólogos reconocen que cada ser es único es importante, la sociología muestra las pautas y los procesos sociales que determina afectando nuestras acciones y decisiones.

El sociólogo busca la problemática social, En el caso de la ludoteca las relaciones sociales humanas, el comportamiento humano en grupo y problemas sociales en cualquiera de esos aspectos consideramos la sociología significa el estudio sistemático de los siguientes hechos, el ser humano tiene la necesidad de vivir en sociedad para satisfacer las necesidades básicas, vivir en sociedad, como se relaciona con los hombres dentro de un grupo o comunidad.

Formas de integración en la ludoteca a través del juego, participación de los alumnos e integración de las actividades realizadas durante su estancia en la ludoteca.

La sociología es una disciplina empírica que descansa sobre la evidencia recolectando a través de la observación sistemática y la experimentación ya que los sociólogos trabajan en la información verificada mediante la observación demandando pruebas.

Deduciremos que la sociología en sí no estudia ni se interesa por lo que le ocurre con los procesos del hombre ni su funcionamiento, pero si le interesa en lo que le ocurre, cuando los hombres se reúnen formando ya sea masas o grupos, cuando se desarrollan entre sí para formar una cultura con sus valores, mitos, creencias etc....

El estatus social para los sociólogos es mediante el esfuerzo personal por sus propias actitudes y habilidades en este caso aplicado en la ludoteca, el sociólogo es una persona que se interesa por comprender la sociedad de manera disciplinada y esto significa que él lo descubre y dice acerca de los fenómenos sociales que estudia.

Cuadro 6 Sociólogos y sus teorías, para el tema de la Ludoteca

Sociólogo	Teorías aplicadas a la ludoteca
Durkheim	Su finalidad es crear un ser social
Saint-Simón	Mejorar la sociedad, el trabajo y la productividad
Comte	Plantea la enseñanza como un sistema de ideas y costumbres necesarias para preparar a los individuos, para el orden social y adaptarse al destino personal que tendrá que asumir.
Marx	Señalo que la educación como un elemento reproductor del sistema
Weber	Afirma que la escuela es un aparato de dominación, ideología donde el poder se muestra a través de las normas, mediante una organización concreta y con determinados estatus ordenados por parcelas de poder.
Parsons	Descubrió que la escuela emancipa e individualiza a los niños inculcándoles valores que no pueden aprender en familia
Bourdieu, Bowles y Gintis	Esto hace diferencia entre buen estudiante y buen trabajador
Willis	Relaciones sociales en la escuela

³ Fuente de elaboración propia los sociólogos y las teorías aplicadas en la ludoteca.

La educación es importante cabe destacar la definición de Durkheim para hacer del ser un verdadero humano. La educación, como socialización metódica, hace emerger a un nuevo ser, que no es natural. Lo anterior conlleva una tremenda importancia, ya que la educación -entendiéndola como la formal escolarizada- no es un proceso natural espontáneo, sino una elección entre muchas otras posibles, entonces ¿Qué hace que se haya optado por este modo?, no hay una respuesta general que ponga fin a esta larga discusión, unos hablarán de la necesidad otros/as de una elección política. Nos inclinamos por la segunda, ya que creer que la educación en su génesis fue un proceso neutro es una postura bastante ingenua esto:

“No solo no está ya preconstituido y preparado ese ser social en la constitución primitiva del hombre, sino que ni siquiera es el resultado de un desarrollo espontáneo, espontáneamente el hombre no habría sido propenso a someterse a una autoridad política”, aunque para Durkheim la función de la educación no sería nefasta, sino “fecunda”, llegando a afirmar que la educación no tiene la finalidad “de oprimirlo [al hombre], de disminuirlo, de desnaturalizarlo ;al contrario, lo que quiere es engrandecerlo y hacer de él un ser verdaderamente humano”Recuperado de:

(<http://durkheimemile.blogspot.com/2008/10educacin-comosocializacin.htm>, 2008, pág. 1)

Para los sociólogos es importante destacar que el ser humano desde que nace es un ser social.

El proceso de socialización es un proceso continuo que está permanentemente en su desarrollo.

En la ludoteca es importante que el alumno desarrolle habilidades para socializar ya que el ser humano es social por naturaleza, su tendencia a organizarse y cooperar en relaciones interpersonales es inherente a su condición humana. Para la integración a la sociedad existen diferentes agentes de socialización como: la familia, la escuela, para aprender a socializar en grupos iguales de la misma edad para un interés en común.

La forma de interactuar y relacionarse en la ludoteca es por medio del lenguaje, medio de comunicación entre los seres humanos, constituido como pieza fundamental del universo. El lenguaje se mantiene continuo crecimiento y evolución para satisfacer las necesidades del ser humano.

La sociología estudia la sociedad, los grupos sociales y las relaciones que los miembros de la sociedad establecen entre ellos mismos.

La sociología interpreta lo que sucede en la sociedad y prevé lo que va a suceder, la sociología es una rama del conocimiento humano que tiende hacia la comprensión racional y objetiva de un ámbito de la realidad.

Si es bien cierto la sociología es una disciplina empírica, todos sus conocimientos provienen originalmente de las observaciones hechas sobre la sociedad concreta, la sociología es una disciplina que integra las conclusiones parciales que la investigación empírica aporta.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego y los introduce al mundo de las relaciones sociales. La sociología estudia las interacciones esto es, la relación entre las acciones de un individuo, la sociología estudia la interacción, esto es, la relación entre las acciones del individuo y las del otro, el sociólogo está interesado en el papel que desempeña en el proceso de la interacción.

Para las instituciones de educación básica debería ser importante la socialización es de suma importancia porque opera como proceso de integración de los individuos, se manifiesta en el desarrollo personal y social.

Las relaciones sociales en la ludoteca son fundamental en el desarrollo intelectual, afectivo y social de las personas a lo largo de su vida. Las relaciones sociales son conocidas como habilidades sociales y son aquellas conductas que emiten las situaciones interpersonales (comunicación es la interacción por medio de la comunicación que se desarrolla y se entabla entre un grupo de personas o un grupo a cuál pertenece), es la etapa del individuo donde el ser humano establece amistad, negocios, capacidad para trabajar en equipo y relacionarse.

2.2 Los planteamientos teóricos de la sociología de la educación.

Para poder entender la ludoteca por medio de la socialización es importante destacar que el proceso de socialización es la interacción de la persona en la sociedad, en el medio donde se desenvuelve. Inicia por lo general en casa acompañado de sus padres y esto desarrolla a medida cómo lo estimulan antes de su nacimiento, la definición de sociología como los sociólogos Durkheim, Weber y Parsons es La Sociología es una ciencia eje para el estudio de la educación, ya que es aquella que analiza la forma en que se orienta y conducen los objetivos que se deben perseguir en términos educativos.

Para iniciar este apartado definiré conceptos clave como sociología, hechos sociales, acción social, Creador de la sociología moderna Max Weber, junto con Karl Mark, Emile Durkheim (1858/1917), define a la sociología como “La ciencia de las instituciones, de su génesis y de su funcionamiento”. En términos más específicos estas instituciones deben ser consideradas como hechos sociales, definiéndose a los mismos como todo “modo de actuar, de pensar y de sentir exteriores al individuo, y que poseen un poder coercitivo en virtud del cual se imponen (consistiendo) en representaciones y actos.” Comte por su parte, fue el encargado de dar forma al concepto de sociología, cuando en 1838 presentó su curso de filosofía positiva. En este sentido resulta interesante hacer un pequeño paréntesis para establecer que la Sociología a lo largo de la Historia no ha dejado indiferente. De ahí que grandes pensadores de todos los tiempos como el alemán Max Weber la definiera a aquella como la ciencia que se encarga de una misión muy concreta.

Para él aquella disciplina lo que hace es enfrentarse a la acción social para así poder acometer la explicación causalmente, desde un enfoque de conocimiento llamado interpretativo, tanto su desarrollo como sus efectos.

“La sociología puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, que incluye descripciones y explicaciones detalladas de conductas, situaciones y sujetos, y que además puede incluir el relato de los participantes contado por ellos mismos; y el método cuantitativo, que se encarga de las variables que pueden ser representadas por valores numéricos (números) y que permiten buscar posibles relaciones a través del análisis estadístico.” Recuperado de: (Universidad católica, 2017, pág. 1)

El principal objetivo de la ludoteca y su relación con la sociología con respecto a los sociólogos que investigue para el trabajo fueron Weber, Durkheim, Comte, Piaget y Bourdieu.

Para Weber (2001) la sociología es la ciencia que pretende entender, interpretándola, la acción social para explicarla causalmente en su desarrollo y efectos, entendiendo por acción como una conducta humana en la que el individuo o individuos de la acción la enlacen con un sentido subjetivo. La acción social estaría referida a la conducta de otros. Pero lo que interesa al autor es el sentido de la acción susceptible de ser comprendida. Weber destaca en la investigación sociológica la intersubjetividad o el cumulo de relaciones entre sujetos movidos por la intencionalidad, relaciones dotadas de un sentido que las hace comprensibles. Así trata de captar la lógica que subyace a los fenómenos sociales, con lo que establecer inferencias causales y modelos tipológicos. Weber dice la sociedad no puede existir sin la acción de los individuos. Weber mantuvo que la sociología no podría llegar a ser una ciencia exacta comparable con las matemáticas o física, dado que los principios sobre los que sustentaba eran humanos, por tanto, susceptibles de ser subjetivos en vez de objetivos.

Se entiende por "acción " una conducta humana en la que el individuo, o individuos, que la producen, la establecen con un sentido subjetivo. Para la sociología la acción social, se refiere de manera general, al análisis del comportamiento humano en los diferentes medios sociales. Y Max Weber define la acción social como cualquier tipo de proceder humano orientado por las acciones de otro, las cuales pueden ser presentes o esperadas como futuras.

La actuación de otro nos sirve como elemento para diferenciar las acciones con significado de los individuos, de una acción ante un estímulo cualquiera. La referencia a otra persona le da a la acción su carácter social, por ejemplo, cuando dictamos una clase ante un grupo de estudiantes, se espera que sea atendida con receptividad; estamos entonces, ante un caso de acción social. La acción social está referida a la conducta de otros. Ya que existe una intersubjetividad entre los sujetos movidos por la intencionalidad, tomando el ejemplo anterior podemos decir, que existe una conducta subjetiva en cada uno de los actores, enseñar - aprender. Estableciéndose así una relación dotada de un sentido que la hace comprensible. Esto explica, la lógica de los fenómenos sociales,

acción - reacción de los comportamientos y así, establecer inferencias causales y modelos tipológicos. Para establecer las diferentes tipologías el autor de la teoría hace énfasis en la inseparabilidad que existe entre sociedad y los factores culturales que la afectan. Dicho de otra forma, la metodología para clasificar los tipos de acción, parte de una metodología que tiene su base en las causalidades culturales que supone la previsibilidad de las acciones. Distinguiendo así, cuatro tipos de orientación del proceder social: 1. La acción racional con arreglo a fines. 2. La acción racional con arreglo a valores. 3. La acción afectiva. 4. La acción tradicional. Cada tipo de acción o conducta emitida por el individuo parte de los valores, metas que se proponga y valores y medios que posea.

Tipos de acción social

1. Acción racional con arreglo a fines: Actúa racionalmente con arreglo a fines quien con orienta su acción por el fin, medios y consecuencias implicadas en ella y para lo cual sopesa racionalmente los medios con los fines, los fines con las consecuencias implicadas y los diferentes fines posibles entre sí.

2. Acción racional con arreglo a valores: Determinada por la creencia consciente en el valor ético, estético, religioso o de cualquiera otra forma como se le interprete propio y absoluto de una determinada conducta, sin relación alguna con el resultado.

3. Afectiva: Determinada por afectos y estados sentimentales actuales.

4. Tradicional: Determinada por una costumbre arraigada.

Weber termina identificando cuatro clases dentro de la sociedad capitalista:

1.-La alta clase dominante (grandes propietarios o empresarios)

2.-Los trabajadores "de cuello blanco" (profesionales, técnicos y burócratas)

3.-La pequeña burguesía (pequeños propietarios, comerciantes, etc.)

4.-Los obreros manuales (a su vez diferenciados por su grado de capacitación)

El Hecho social en toda sociedad existe un grupo determinado de fenómenos que se distinguen por caracteres bien definidos de aquellos que estudian las demás ciencias de la naturaleza. A todo modo de hacer, fijo o no, que puede ejercer sobre el individuo una imposición exterior; o también, que es general en la extensión de una sociedad dada, al

mismo tiempo que posee existencia propia, independiente de sus manifestaciones individuales.

Son modos de actuar, de pensar y de sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se le imponen. No es posible confundirlos con los fenómenos orgánicos, pues consisten en representaciones y actos; ni con los fenómenos psíquicos, que sólo existen en la conciencia individual y por ella... constituyen una nueva especie, y a ellos debe atribuirse y reservarse la calificación de sociales, pues es evidente que, como el individuo no es el sustrato de estos, no pueden tener otro que la sociedad.

Así, llegamos a representarnos con precisión el dominio propio de la sociología. Abarca sólo un grupo determinado de fenómenos. Se reconoce un hecho social en el poder de coerción externa que ejerce o que puede ejercer sobre los individuos; y la presencia de este poder se reconoce a su vez por la existencia de una sanción determinada, por la resistencia que el hecho opone a toda actividad individual que pretenda violentarlo. Sin embargo, es posible definirlo también por la difusión que exhibe en el interior del grupo, siempre que, de acuerdo con las observaciones anteriores, se tenga el cuidado de agregar, como segunda característica esencial, que existe independientemente de las formas individuales que adopta al difundirse.

“La sociología clásica, con Durkheim a la cabeza, no establece la distinción clara ente educación y socialización, gracias a la socialización el individuo se convierte en un ser social, es decir en alguien capaz de interactuar con otros individuos de su misma especie y de insertarse activamente en la vida social” Recuperado de: (Brigido A. M., 2006, pág. 277)

“La educación decía Durkheim consiste en una socialización metodológica de la generación joven se puede decir que en cada uno de nosotros existen dos seres que, aun cuando inseparables a no ser por abstracción, no dejan de ser distintos” Recuperado de: (Usagui, 2014, pág. 283)

La sociología puede ser y es una ciencia distinta y autónoma respecto a de las demás ciencias, porque los hechos que estudian otras ciencias.

“Los hechos sociales consisten en maneras de hacer o pensar, reconocibles en la particularidad de que son susceptibles a ejercer sobre las conciencias particulares una influencia coercitiva” Recuperado de:

(<https://wold.fder.edu.uy/contenido/sociologia/guia-clase-emilio-durkheim.pd>, 2012, pág. 4)

Durkheim sostiene ciertos principios psicológicos universales que le sirven para anclar su sociología en una determinación antropológica universal.

A) Simpatía “Una sociedad no es una colección de individuos a los que una máquina monstruosa mantiene unidos y comprimidos unos contra otros por medio de la fuerza. No: la solidaridad viene de adentro y no de afuera. Los hombres están unidos entre sí tan naturalmente como los átomos de un mineral... la afinidad que muestran entre ellos se basa en la simpatía, un sentimiento cuyos gérmenes pueden encontrarse en las sociedades animales: esto se expande, se diversifica y se transforma con el progreso.

B) Egoísmo “... pero no es menos natural al hombre que el egoísmo, al cual el economicista quiere reducir la mente humana.

C) Insatisfacción... el individuo es siempre un ser insatisfecho, sus necesidades son insaciables. Sólo la sociedad puede limitar sus necesidades y así colmarlo. El ser individual es infeliz, sólo socializándose puede alcanzar algún grado de felicidad, limitando su egoísmo.

El individualismo deviene así otro hecho social a analizar. La creciente individuación implica un riesgo de acrecentado egoísmo. Es esta no obstante una forma especial de egoísmo: la anomia. Es esta la crisis de identidad de los individuos respecto a los valores que hacen a la conciencia colectiva.

“La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro.” Recuperado de: (Rodríguez, 2018, pág. 1)

Es frecuente que, a edades muy tempranas, los niños no sepan empatizar como lo haría un adulto, y tengan un “pensamiento egocéntrico” de acuerdo con su edad, y a sus habilidades, al igual que es normal que cometan errores.

Durante la infancia de un niño/a, se produce un desarrollo cognitivo natural en el que los niños/as “aprenden a pensar”, o, mejor dicho, a interactuar con el mundo en el que viven. Esto supone una serie de cambios evolutivos en la vida del niño, marcados por etapas durante toda la infancia, desde que nacen, hasta la preadolescencia. Estas etapas, donde irán desarrollando ciertas habilidades cognitivas, actualmente están divididas según “Los estadios de Piaget”.

Los estadios de Piaget son un conjunto de hechos relevantes en el proceso de desarrollo humano que ocurren próximos en el tiempo. Por ejemplo, el tipo de lenguaje que utilizan los niños puede ser diferente a una determinada edad (balbuceos, palabras inventadas, pseudo-palabras, hablar en tercera persona refiriéndose a uno mismo...), también el tipo de pensamiento (pensamiento egocéntrico en el que todo gira alrededor de lo que el niño ve o cree), o de destrezas físicas (utilizar reflejos, gatear, después caminar, correr...). Todo este desarrollo cognitivo ocurre de forma continua y progresiva en los Estadios de Piaget, en torno a una edad aproximada.

¿En la Teoría de Piaget, cada etapa del desarrollo o estadio ocurre en un momento exacto?

No, no tienen por qué ocurrir en un momento exacto, pero sí podemos decir que hay periodos sensibles en todas las edades, en los que es más posible y normal que se puedan desarrollar ciertas habilidades cognitivas. Es más fácil que se aprenda una determinada destreza a una determinada edad, por ejemplo, la adquisición del lenguaje, las primeras palabras, serán en torno al primer año, pero el lenguaje no se llegará a formalizar hasta los 7 años aproximadamente, con un vocabulario aún escaso, que irá aumentando en los siguientes años.

Etapas del desarrollo cognitivo del niño según la Teoría de Piaget

Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo en niños, que son: 1ª- Periodo sensorio-motor (Niños de 0-2 años), 2ª- Periodo pre-operacional (Niños de 2-7 años), 3ª- Periodo concreto (Niños de 7-11 años), 4ª- Periodo formal (Niños y adolescentes de 11-en adelante, aproximadamente hasta los 19 años). Las vemos a continuación. Descubre las etapas del desarrollo cognitivo en niños:

1- Desarrollo del niño: Etapa Sensorio Motora (Niños de 0-2 años)

Este estadio de desarrollo del niño se caracteriza por la comprensión que hace el niño del mundo, coordinando la experiencia sensorial con la acción física. En este periodo se produce un avance desde los reflejos innatos.

¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo cognitivo del pequeño en la etapa sensoriomotora (de 0 a 2 años)?

2- Desarrollo del niño: Etapa Pre-Operacional (Niños de 2-7 años)

Esta es la segunda etapa de la Teoría de Piaget. A partir de los 3 años se produce un hecho importante en la vida de un niño, la escolarización (Educación Infantil). Esto supone un componente social muy importante.

3- Desarrollo del niño: Periodo concreto (Niños de 7-11 años)

En este penúltimo estadio de La Teoría de Piaget, los niños empezarán a utilizar un pensamiento lógico sólo en situaciones concretas. En este periodo pueden realizar tareas en un nivel más complejo utilizando la lógica, así como realizar operaciones de matemáticas. Sin embargo, aunque hayan hecho un gran avance con respecto al periodo prelógico, en este periodo del desarrollo cognitivo pueden aplicar la lógica con ciertas limitaciones: Aquí y ahora, siempre les resulta más fácil. Todavía no utilizan el pensamiento abstracto, es decir, el aplicar conocimientos sobre algún tema que desconocen, aún es complicado para los niños de esta edad.

“La Teoría de Piaget, además de explicar las diferentes etapas de desarrollo en los niños de una forma muy completa, también describe la magia de los niños, con su pensamiento egocéntrico, su curiosidad por el mundo que les rodea y su inocencia, y esto nos podría hacer reflexionar en que, somos los adultos los que debemos aprender a comprender a los niños, a apoyarlos, a estimularlos y a disfrutar de ellos en cada etapa”

“Bourdieu dice que los seres humanos disponemos de hábitos en cierta manera nos permite predecir su comportamiento. Para Bourdieu el concepto de habitus va más allá del simple hábito: los rasgos de carácter, por ejemplo. Así, hay hábitos propios de vagos, de meticulosos, de desordenados..., es decir, las personas manifiestan costumbres en su comportamiento o manera de ser que reaccionan coherentemente en múltiples situaciones. Tanto en la filosofía de Aristóteles como en la escolástica se empleaba el concepto de habitus para traducir ‘hexis’, en un sentido que se podría entender como capital, según Bourdieu” Recuperado de: (García, 2016)

Es un conjunto de principios de percepción, valoración y actuación debido a la inculcación de las trayectorias sociales. El habitus es sistemático, en sentido estructuralista; es decir, solo se puede entender su sentido si se relacionan entre sí los distintos hábitos y predisposiciones para la acción de una misma persona, o los hábitos entre diferentes personas. En el habitus es un sistema, es decir cada uno de los condicionamientos asociados a una clase particular de existencia; no debe entenderse de forma aislada, sino que en conjunto forman un “sistema”, en el sentido estructuralista del término. El habitus no es una práctica social aislada, sino que se debe entender como una forma coherente en tanto el sistema de hacer frente a multitud de situaciones. Reproductivo, pues la familia lo transfiere a sus hijos o escuela, al alumnado o cualquier institución socializadora intercambiante. El habitus es el conjunto de principios o esquemas de formas de pensar, obrar y sentir propios de una determinada posición en la estructura social. *“El Habitus es uno de los conceptos básicos de la teoría social de Bourdieu, quien superó, a partir de este concepto, la clásica dicotomía entre lo objetivo y lo subjetivo, esto es, entre la posición objetiva que los sujetos ocupan dentro de la estructura social y la interiorización o incorporación de ese mundo objetivo por parte de los sujetos”* Recuperado de: (Aquileana, 2008) Para Bourdieu, tanto el objetivismo como el subjetivismo conducen a callejones sin salida: el primero, porque no logra explicar que sujetos en posiciones idénticas produzcan prácticas diferentes; el segundo, porque no refleja las regularidades de la sociedad, lo que permanece inamovible al margen de la voluntad y la conciencia individual. Bourdieu sustituye esta dicotomía por la relación entre dos formas de existencia de lo social: las estructuras sociales objetivas construidas en dinámicas históricas –los campos- y las estructuras sociales interiorizadas, incorporadas por los individuos en forma de esquemas de percepción, valoración, pensamiento y acción –los habitus. El habitus es un sistema de disposiciones duraderas, que funcionan como esquemas de clasificación para orientar las valoraciones, percepciones y acciones de los sujetos. Constituye también un conjunto de estructuras tanto estructuradas como estructurantes: lo primero, porque implica el proceso mediante el cual los sujetos interiorizan lo social; lo segundo, porque funciona como principio generador y estructurador de prácticas culturales y representaciones.

“Concebido por Bourdieu como el principio generador de las prácticas sociales, el habitus permite superar el problema del sujeto individual al constituirse como lugar de incorporación de lo social en el sujeto. Las relaciones entre los sujetos históricos situados en el espacio social, por un lado, y las estructuras que los han formado como tales, por el otro, se objetivan en las prácticas culturales, la cultura en movimiento, que implica la puesta en escena de los habitus, la cultura in-corporada. En este último sentido, el habitus es un conocimiento in-corporado, hecho cuerpo, adherido a los esquemas mentales más profundos, a los dispositivos de la pre-reflexión, del “inconsciente social”, con los que las personas guían la mayor parte de sus prácticas sin necesidad de racionalizarlas, pero adecuadas a un fin racional. Siguiendo al mismo Bourdieu, los habitus permiten “escapar a la alternativa entre desmitificación y mitificación: la desmitificación de los criterios objetivos y la ratificación mitificada y mistificadora de las representaciones y voluntades” (Bourdieu, 1999: 95). Desde sus primeras definiciones, el habitus se explica a partir de los conceptos de “disposición” y “esquema”: “El término disposición parece particularmente apropiado para expresar todo lo que recubre el concepto de habitus (definido como sistema de disposiciones): en efecto, expresa ante todo el resultado de una acción organizadora que reviste, por lo mismo, un sentido muy próximo al de términos como estructura; además designa una manera de ser, una propensión o una inclinación” (Bourdieu, 1999: 95). Por su parte, el esquema tiene una connotación más cognitivista y deriva del concepto de “sistema simbólico” de Levi-Strauss (1977). Como esquema, el habitus es sistemático y puede explicar la relativa concordancia entre las diferentes prácticas de las que participa un sujeto; a la vez es transferible, es decir, puede transponerse de un ámbito de la práctica a otro, de un campo a otro. Esta última característica hace que el habitus de los sujetos sea, en cierta manera, predecible. Tal y como lo comprende Bourdieu (2010) –y a pesar de su determinismo relativo-, el habitus goza de un carácter flexible: *“El habitus no es el destino, como se lo interpreta a veces. Siendo producto de la historia, es un sistema abierto de disposiciones que se confronta permanentemente con experiencias nuevas, y por lo mismo, es afectado también permanentemente por ellas. Es duradera, pero no inmutable”* (Bourdieu, 1992: 109). *La dialéctica entre la flexibilidad y el determinismo del habitus nos sitúa en la trayectoria de pensamiento del propio Bourdieu. En una de sus primeras obras, La*

Reproducción (1972), el autor hace hincapié en el carácter determinista y reproductivo del habitus, concretamente en lo que se refiere al sistema educativo como transmisor y reproductor de habitus diferenciados. En esta obra, Bourdieu habla de la inculcación, que supone una acción pedagógica efectuada dentro de un espacio institucional, sea familiar o escolar, por agentes especializados dotados de autoridad, que imponen normas arbitrarias valiéndose de técnicas disciplinarias. Más adelante, sin embargo, Bourdieu abandona el término “inculcación” y habla de la “incorporación”, comprendida como la interiorización por parte de los sujetos de las regularidades inscritas en sus condiciones de existencia. Una interiorización que, pese a tener cierto grado de determinismo, permite la reflexividad del agente social, y con ello, cierto cambio y adaptación de los habitus” Recuperado de: (Aquileana, 2008)

2.3 La socialización y la relación de la sociología en la ludoteca

La función de la ludoteca es fomentar y facilitar al juego de manera individual y grupal para que los niños y niñas aprendan a socializar en la ludoteca.

Para entender la socialización en la ludoteca la sociología lo que hace es tratar de generalizar sobre todo los aspectos del hombre en sociedad intentando investigar las estructuras, procesos y naturaleza de la sociedad humana. Para Pierre Bourdieu relacionado con la sociología con Karl Marx, Weber, Durkheim se dice que para Marx es una crítica constructivista, para Bourdieu no existe una única forma de capital a diferencia de Marx ya que la sociedad es más compleja.

No existe una única forma de definir una clase social por lo que posee, como es su capital económico, capital cultural, capital simbólico, para Bourdieu solo existen dos clases sociales dominantes y dominados, donde existe dominación de una clase con otra.

Para Weber se pregunta por el origen o la causa, la acción social, esta referida a la conducta de otros (2009) Bourdieu construye el concepto de habitus donde surge el consenso por el cual Bourdieu, por el cual los dominados participan activamente de su dominación, la clase dominante impone su cultura como la cultura universal válida mediante la violencia simbólica ejercida por el sistema educativo.

Durkheim disciplina sociológica, el habitus al igual que el hecho social tienen entidad propia y no depende de individuos particulares, para Bourdieu el habitus es el social (objeto) subjetivado (individualizado). La manera de entender el mundo e interpretar al mundo en los que pensamos, sentimos y actuamos eso es el habitus.

Cabe destacar que la sociología no se encontraba en su objeto de estudio (la sociedad), siendo esta parte de la reflexión humana.

Para Durkheim (2009) afirma que precisamente la sociología es la ciencia que ayuda a determinar los fines de la educación que se encuentran acordes con los fines de la sociedad y para lo cual es necesario la reproducción de las pautas socioculturales, donde cada norma e institución cumple con darle mantenimiento a la sociedad para que siga conservando su forma en la misma sociedad. Para Weber se define como la conducta

humana, da sentido y significado que los sujetos dan sus acciones y decisiones individuales.

“En la mirada funcionalista la figura infantil encarna ese “Yo” social que participa en el proceso de socialización, cuyo objetivo principal es transformar un ser infantil “salvaje” en un producto social, que no es otra cosa que una persona adulta normalizada” Recuperado de: (Iskra, 2013)

Concepto de socialización Según Chris Jenks (1996), a Parsons lo que verdaderamente le inquieta no es la infancia misma, como categoría sociológica, sino el proceso de socialización. En la teoría funcionalista de Parsons las niñas y los niños son vistos como receptores pasivos de los contenidos que la sociedad considera necesarios para que una persona se convierta en adulta. Se trata de los mecanismos que reproducen el orden social seno de una sociedad funcionalista. Recuperado de: (Iskra, 2013)

La ludoteca tiene sentido con respecto a la licenciatura de Sociología de la Educación en sus relaciones sociales e institucionales que concibe la educación, como un fenómeno cultural humano, al desarrollo cultural de sus ideas, valores, para Durkheim observo la educación como un hecho social ya que su desarrollo depende del funcionamiento de la sociedad en conjunto.

“La principal función de la sociología en la educación es adaptar a los individuos en el mundo social, hacerle miembros de grupo social. La vida social requiere que a través de la educación los nuevos miembros se adapten paulatinamente a las situaciones existentes. Según Durkheim este ha de ser el objeto prioritario de la educación “.

Recuperado de: (Delval, 1999, pág. 92)

La teoría de Passeron y Bourdieu, que parte de la idea de que la escuela tiene la principal función de socializar y capacitar a los individuos para su inserción en el sistema productivo, misma idea que se refuerza con la teoría de la resistencia de Giroux.

Cabe destacar que para Durkheim (2009) desarrolla su carácter positivo al establecer que la sociología es el estudio de los hechos sociales, mismos que define como toda manera de hacer y ejercer una coacción externa sobre el individuo, de tal forma que los hechos sociales deberán tratarse como cosas.

Durkheim piensa que el individuo está constituido por un ser natural y otro social, realidad social donde la misma sociedad impone reglas, normas, creencias y sentimientos exteriores así mismo. En el sistema educativo en toda sociedad el proceso de socialización cuya función social es introducir normas creencias en los individuos.

Los grupos sociales se encuentran interrelacionados por un sentido de identidad, de uno a otro grupo, lugar donde viven, creencias, diferentes tipos de etnias, lenguaje, formas de vestir costumbres esto en relación con la sociología como estudio científico de las relaciones de grupo que se producen entre los seres humanos.

Para Durkheim(2009) la socialización con respecto a la educación tiene como objetivo suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que requieren en él, tanto en la sociedad política en su conjunto como el ambiente particular que está destinado de manera específica, de dicha definición se deduce que la educación consiste en una socialización metodológica de la generación joven, puede decirse que en cada uno de nosotros hay dos seres, los cuales a pesar de ser inseparables no pueden evitar ser distintos, uno está hecho de todos los estados mentales, podría llamarse ser individual.

Capítulo 3 Análisis e interpretación de los Resultados de la Ludoteca

3.1 Resultados Obtenidos en la Ludoteca, en los años de experiencia laboral para llegar a la socialización.

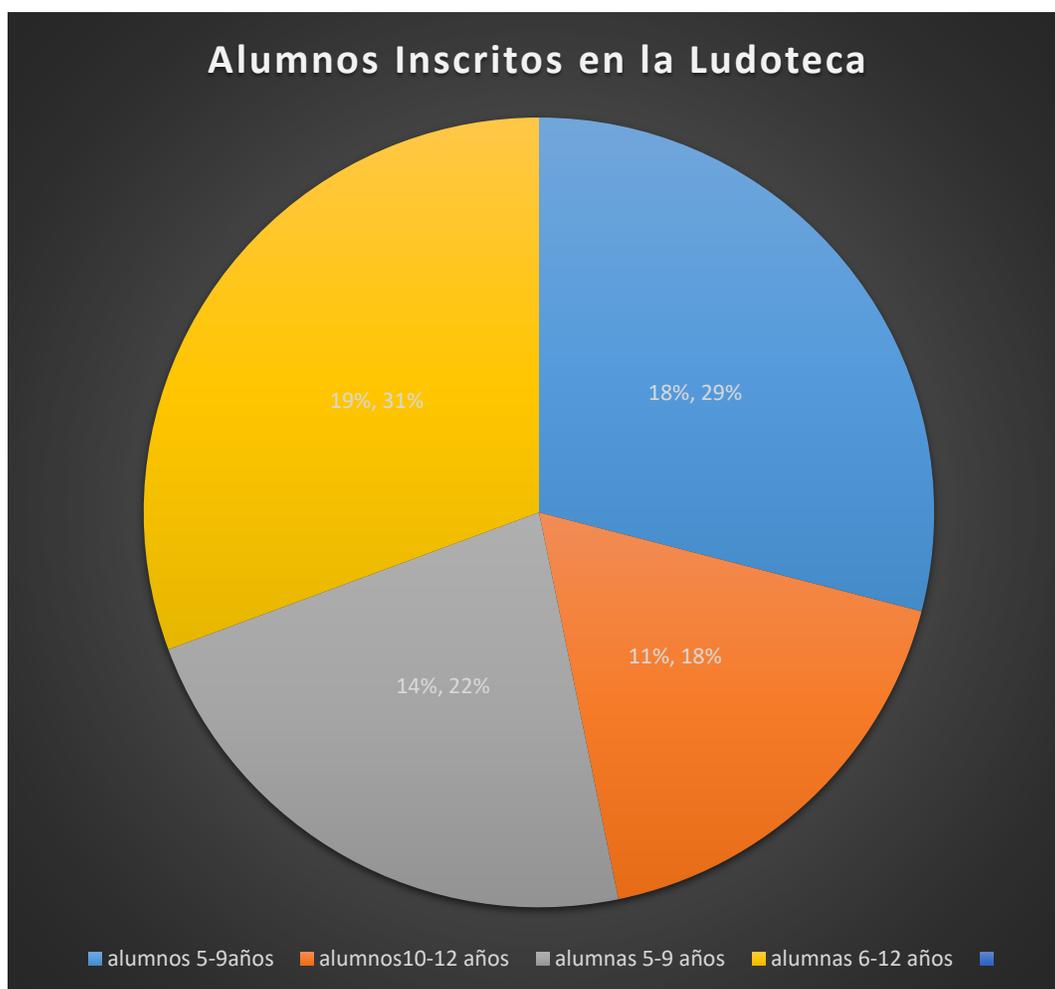
El propósito fundamental de esta investigación fue describir y comparar que el alumno por medio del juego aprenda a socializar y relacionarse socialmente con los niños de diferentes edades. Para dar respuesta a esta investigación se tomó una muestra observable de 62 alumnos inscritos de 6 a 12 años.

Cuadro 7 Alumnos de la Ludoteca edad de 5 a 12 años en una población de 62 alumnos

Edad	Alumnos	Alumnas	Inscritos
5 a 9 años cumplidos	18	14	32
10 a 12 años cumplidos	11	19	30
			Total 62 ⁴

⁴ Fuente elaboración propia. Niños y niñas de 6 a 12 años inscritos.

Gráfica 1 Interpretación de los alumnos inscritos en la ludoteca



5 Fuente de elaboración propia

La gráfica muestra una población de 62 alumnos inscritos que acuden a la ludoteca. Si el total de alumnos es 62, es el 100% de los alumnos inscritos se deduce que los niños de 5 a 9 años son el 29%, las alumnas de 10 a 12 años son el 18%, los alumnos de 5 a 9 años son el 22% y las niñas de 10 a 12 años son el 31% dando como resultado el 100% de la población de la ludoteca.

El haber egresado de la UPN y haber obtenido las herramientas necesarias para mi experiencia como asistente en la ludoteca, fue lo que me permitió analizar mi propia experiencia y poner en práctica lo aprendido, me permitió fortalecer mi práctica en la ludoteca, así como en el contexto sociocultural donde se debían de retomar los intereses de los niños, y que los niños mejoraran las relaciones sociales y socializaran a través del juego, permitiendo así la convivencia de los niños de 6 a 12 años.

Para conseguir los objetivos planteados el tipo de investigación que se emplea en el desarrollo de este trabajo es de carácter cualitativo, es decir a partir de los sucesos y hallazgos que van realizando durante el transcurso de investigación. El autor Hernández Sampieri dice “que el tipo de investigación es usado principalmente en Ciencias Sociales y describe la realidad en el comportamiento humano” Recuperado de: (Hernandez, 2014)

En México no son conocidas las ludotecas, una ludoteca llamada “Lucí es una ludoteca Cívica infantil del Instituto Electoral de la Ciudad de México IEDF. Lucí es un programa educativo que privilegia la participación de niños y niñas por medio de los juegos en los que experimentan, viven los valores de la democracia Funciona con el presupuesto del IEDF. El objetivo de Lucí es promover el derecho al juego de todos los niños y niñas como parte del proceso de la socialización de los menores. Permite que los niños y niñas aprendan a considerar el respeto y otros valores para la convivencia sana.” Recuperado de: (www.iecm.mx/cultura-civica/luci/, 2018)

De la ludoteca lucí se aprendió a trabajar con los valores como respeto, amistad, generosidad, igualdad, para trabajar con los niños de la ludoteca y se integraran para trabajar en equipo y todos fueran participativos y cooperativos en las dinámicas que se desarrollaban en los temas de valores para llegar a la socialización.

El objetivo es hacer del ser, un ser individual y un ser social, un hombre nuevo, distinto al que nace edificándolo como propiamente humano, es decir constituir ese ser en cada uno de nosotros.

La acción que la sociedad ejerce sobre él, sobre todo por medio de la educación, no viene ni mucho menos la finalidad de oprimirlo, de disminuirlo, de desnaturalizarlo, al contrario, lo que quiere es engrandecerlo hacerlo de un ser verdaderamente humano.

Sin embargo, existe la posibilidad de impulsar a los niños (as) para descubrir nuevas cosas en su formación como individuos de manera en conjunto e individual, permitiendo

que los trabajos los elaboren ellos mismos cuando sea necesario y pertinente ayudarlos, para lograr sus objetivos y logros.

3.2 Fortalecer las relaciones sociales en la ludoteca con los niños y niñas de 6 a 12 años.

Existen niños con problemas de conducta y emocionales, *en un artículo consultado Aristóteles cuestiona la concepción dialéctica de las emociones a partir del hecho de que: las afecciones del alma padecen darse con el cuerpo: “valor, miedo, compasión. Osadía. Así como la alegría, el amor y el odio. El cuerpo, desde luego resulta afectada conjuntamente en todos estos casos “Recuperado: (Trueba, 2009, pág. 2)* de adaptación dando como resultados favorables que aprendan a relacionarse entre niños de diferentes edades para obtener mejores relaciones sociales y se integre para trabajar en equipo. Esto les servirá para mejorar sus relaciones sociales en un futuro.

Los niños y niñas de la ludoteca aprendieron a ser mejores porque aprendieron con el paso del tiempo a convivir sanamente a través de las actividades que se realizan en este lugar. Desatacaré que a los niños les hace bien convivir entre iguales.

La explicación de los datos recabados en esta información para esta investigación se menciona de manera descriptiva que es la observación de los alumnos.

La ludoteca es un espacio de encuentro, participación, cooperación donde, el alumno adquiera la interacción social de manera grupal o individual.

El desarrollo integral de los niños y niñas en combinación con los materiales y juguetes de uso colectivo, actividades lúdicas dirigidas a los niños y niñas.

Las relaciones sociales en la ludoteca son fundamentales para el desarrollo intelectual, afectivo y social de los niños.

La ludoteca un lugar para que los niños socialicen y fomenten las relaciones sociales para el futuro.

En la ludoteca también se realizan juegos de mesa, memorama, loterías, dominós de figuras y rompecabezas, al cumplir con reglas del juego, crea una mejor convivencia.

La ludoteca está distribuida en áreas de trabajo lectura, galería de Arte, juegos de mesa, área de comida, juguetes y juguetes didácticos, música y baile.

Causas que intervienen en la ludoteca encontrada para realizar una socialización en los alumnos de la ludoteca tiene como objetivo propiciar el desarrollo de las habilidades de los niños a través de su creatividad y socialicen a través del juego con respeto con sus compañeros por medio de actividades lúdicas y trabajos en equipo y de manera individual, para elevar la calidad de la vida de los niños ya que son el futuro de México.

El objetivo es propiciar que el alumno tenga espíritu de trabajo por equipo como una estrategia de intercambio de experiencias y ayuda mutua, así como socialice y convivan con los niños de diferentes edades y se integre en los trabajos realizados de los alumnos de 6 a 12 años.

En este caso la ludoteca tiene la función de crear un ambiente socializador donde le tiene que brindar a los alumnos un estado de confianza para que pueda relacionarse en su entorno social, el alumno se relaciona en su casa, escuela, familia dando como resultado un buen desempeño de socialización.

Los alumnos que acuden a la ludoteca tienen la edad de 6 a 12 años. *“La Secretaria de Economía dividió las clases sociales en México, nivel de Ingreso, como clases sociales que determinan un estatus los empleados de la Secretaria de Educación Pública están en la Clase Media Baja que corresponde un 25% de la población (22.4 millones de ciudadanos oficinistas, técnicos y supervisores” Recuperado de: (Torre, 2014)*

El jefe de familia solo aporta dinero a la casa, en algunos casos la custodia de los niños la tienen los tíos o abuelos, algunos niños sus madres son madres solteras, en algunos casos los padres o madres son viudos. *“La clasificación del Nivel Socioeconómico en México según la AMAI los padres tienen secundaria, bachillerato o Licenciatura, la Mayoría de sus casas son de su propiedad, muy pocos rentan algún inmueble se cataloga como Clase Media Baja.” Recuperado de: (Gutiérrez, 2014)*

El perfil socioemocional de los padres de familia es realizar labores en una oficina con un horario determinado, contar con las condiciones de trabajo para desempeñar sus actividades, realiza y ordena documentos, apoyo al personal y actividades administrativas de la Secretaria de Educación Pública, ser una persona proactiva, tener relaciones interpersonales, capacidad de toma de decisiones y ética profesional.

3.3 Socializar es tarea de todos, durante su etapa de crecimiento, para obtener mayor efectividad en las relaciones sociales.

Investigar y analizar las relaciones sociales que existen en una población de 62 alumnos que acuden a las instalaciones de la ludoteca, cuando mayor sea sus relaciones interpersonales con los niños de su edad mayor efectividad de relaciones sociales existirá.

Trabajar con alumnos de diversas edades la parte más importante de este proyecto fue ver cómo iban socializando con el paso del tiempo, no fue tarea fácil, era trabajar con ellos para que todos se integraran a las dinámicas y trabajos que realizábamos todos los días, como hacían equipos y se hacían amigos, no les importaba la edad entre niños de diferentes edades participaban en los juegos de mesa, juegos de pelota, saltar la cuerda, brincar, exponer algún tema, realizar una obra de teatro, una lectura, eran ya compañeros y amigos dentro y afuera de la ludoteca, hasta llegar a la socialización y mejorar las prácticas sociales.

Actualmente vivimos en una sociedad con nuevos valores y nuevas formas de vida que va cambiando y evolucionando día tras día, donde nos involucran los problemas de los jóvenes de las nuevas generaciones, cabe mencionar que la problemática en los niños comienza en el hogar, algunas familias solo cuentan con un solo padre y ha aumentado considerablemente, ya que es el que aporta el ingreso a los hijos, para satisfacer las necesidades básicas de su familia pasa muchas horas fuera del hogar y así reduce la oportunidad de convivencia ; en el caso de la ludoteca los padres de familia nunca habían convivido con ellos para realizar un juego de mesa. Para los padres de familia es difícil pasar tiempo libre ya que en estos periodos se dedican a las labores de la casa, no tienen tiempo de jugar, salir al parque, al cine, de ver una película en casa, el padre de familia desconoce de las mismas amistades de sus hijos, sus juegos favoritos y la música que les gusta.

El padre de familia cuando no puede darle tiempo para pasar juntos un rato en familia los traduce a comprar el video juego, celular, cualquier juego electrónico de moda y el más caro con tal de satisfacer las necesidades del hijo, pero no sólo lo está evitando para convivir sino le causando un daño aislarlo de su realidad y que conviva con los niños

de su misma edad, el intento de satisfacer sus necesidades es justamente cuando inician los problemas de deserción escolar, posibilidad de consumo de drogas, ver videos no apropiados a su edad, estar por un lapso de 8 horas o más en las redes sociales y viendo toda la barra de telenovelas junto a sus abuelos o familiar que los cuida, es importante convivir con ellos, las redes sociales, la televisión, no es que sea malo verlos, es que debe haber tiempo para que padres e hijos convivan. Por otro lado estar por mucho tiempo en redes sociales o viendo televisión en un futuro puede desarrollar niños enfermos de obesidad, diabetes y otras enfermedades, es por ello que la ludoteca al ingresar no les permite ingresar con ningún aparato electrónico, ya que en algunas ocasiones a los niños se les dificulta botar la pelota, brincar la cuerda, realizar una dinámica en equipo o de manera individual, se dice son cosas fáciles cualquiera sabe botar una pelota, o brincar una cuerda y trabajar en equipo, pero lo único que saben hacer es enviar mensajes en el celular y estar en estado de confort, la ludoteca lo que ha realizado es fomentar que mientras permanezcan en la ludoteca convivan sanamente, se conozcan establezcan relaciones sociales a través del juego para obtener una socialización efectiva para desarrollen sus habilidades para un futuro tengan mejores relaciones sociales aplicadas para su vida.

En la ludoteca el trabajo en equipo fue importante ya que al inicio del proyecto algunos niños se aislaban y no querían trabajar en equipo, deseaban ser solitarios, no fue fácil integrarlos, pero al final del recorrido hicieron amistades entre todos y trabajaron en conjunto.

Hace algunos años los niños disfrutaban ser niños, actualmente tienen prisa de ser unos adultos en cuerpos de niños, donde los mismos medios masivos les indica cómo comportarse que ponerse y la forma de actuar en esta sociedad.

Inician los niños su vida sexual a temprana edad, es por ello que la ludoteca es de suma importancia, algunas personas la ven como un distractor, pero es un lugar para que los niños convivan y establezcan relaciones sociales por medio del juego, que aprendan, descubran sus habilidades, destrezas, fortalezcan su autoestima y lo principal que sigan siendo niños más no adultos.

Un niño está en riesgo social por falta de la carencia personal del niño en relación con los demás niños, como consecuencia en su socialización y sus características personales, cognitivas y afectivas están afectadas de qué manera.

Las situaciones carenciales, alejadas de las causas familiares generan diferentes agentes de socialización en la etapa de la infancia por ejemplo el maltrato entre iguales, el acoso escolar, es una nueva forma de maltrato infantil.

Por ejemplo, la alimentación es una necesidad el riesgo es la desnutrición, la higiene es una necesidad en el niño, el riesgo es que tenga parásitos o piojos. La actividad física es una necesidad el riesgo es una inmovilidad corporal e inactividad.

Las relaciones sociales y la convivencia en la ludoteca están ligada a la sociología para práctica en la ludoteca.

La familia, donde el niño se desenvuelve para jugar y convivir en el núcleo familiar con quien se expresan, socializa y mantienen vínculos afectivos. Los niños y niñas aprenden a relacionarse con la sociedad para una mejor convivencia para su vida.

El juego en la ludoteca tiene dos finalidades una educativa y otra lúdica la educativa facilita el aprendizaje y la lúdica porque es placentero y promueve las relaciones sociales y el aprendizaje.

Los niños y niñas socializan y se integran a trabajar de manera individual y en equipo para desarrollar las actividades de la ludoteca.

Desarrollan habilidades cognitivas, afectivas y sociales, habilidades de expresión oral.

La finalidad de la ludoteca es que el niño /niña aprendan a desarrollen las habilidades de socializar con los demás niños.

Cabe destacar que en el Nuevo Modelo educativo de la Secretaria de Educación Pública los aprendizajes clave para la educación integral. Bajo la premisa, las escuelas, algunas veces, no tienen en cuenta que estos “estudiantes” aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de su aprendizaje.

Durante el juego se desarrolla diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprendan a trabajar en forma colaborativa para conseguir lo que proponen y regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprende a explorar, cuidar y conservar lo que valoran, al enfrentarse a problemas de diversa

índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas con rapidez, coordinación y precisión , y cuando requiere expresar sentimientos o representar una situación ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños por medio de él descubren capacidades, habilidades, para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.

Esta investigación es cualitativa ya que está orientada a la identificación del significado sociocultural de un lugar específico, se define como un proceso mediante el cual se comprende e interpreta un hecho, acontecimiento o fenómeno social a partir de las perspectivas de los actores dentro del contexto individual o colectivo de cada situación, mediante la participación de sus vidas.

Este enfoque de investigación es por medio de experiencias humanas y observaciones para la investigación cualitativa es la vida cotidiana.

El juego se convierte en una actividad necesaria para el niño o niña, le facilita los procesos de socialización y permite encontrarse consigo misma.

La ludoteca es un espacio donde los niños intercambian conocimientos a partir de la socialización que cuando interactúan en los diferentes juegos, es un lugar adecuado para que los niños disfruten de diferentes juegos y juguetes para aprender a relacionarse entre ellos.

La ludoteca es un excelente aliado de la niñez y un apoyo para las madres y padres de familia mientras desempeñan sus actividades en el trabajo sus hijos permanecen en la ludoteca.

La sociología lo que hace es tratar de generalizar sobre todos los aspectos del hombre en sociedad intentando investigar estructuras, procesos y naturaleza de la sociedad humana.

Para el plan de estudios 2011 publicado en la Secretaría de Educación Pública dice que existen competencias para la vida se desarrolla entre niveles de Educación Básica

y a lo largo de la vida, procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes.

“Las competencias que aquí se presentan deberán desarrollarse en los tres niveles de Educación Básica y a lo largo de la vida, procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes.

- Competencias para el aprendizaje permanente. Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
- Competencias para el manejo de la información. Su desarrollo requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.
- Competencias para el manejo de situaciones. Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
- Competencias para la convivencia. Su desarrollo requiere: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.
- Competencias para la vida en sociedad. Para su desarrollo se requiere: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los 39 derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.” Recuperado de:
(<https://www.gob.mx/sep/documentos/plan-de-estudios-educacion-basica-en-mexico>, 2011)

En los niños identificar sus competencias para la vida les servirá obtenerla de manera individual ya que desarrollarán habilidades que servirán para la vida. Las competencias son una herramienta para desarrollar las habilidades en los niños basado en las competencias en el aprendizaje adquirido por el niño y sus habilidades.

Permite hacer frente a diferentes situaciones de la realidad de manera efectiva, saber conocer, saber hacer y saber ser, actitudes que permite desarrollarse en las competencias sociales.

“El nuevo Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica Aprendizajes Clave para la Educación Integral, este nuevo Modelo educativo de la Educación Propone Tal como marca Ley General de la Educación un proyecto pedagógico, donde se identifica los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que las niñas y niños y jóvenes requieren para alcanzar su potencial.” Recuperado de: (sep.gob.mx, 2017)

La vida en sociedad requiere aprender a convivir y supone principios compartidos entre los seres humanos, tanto en forma personal como en tornos virtuales. Por lo tanto, la fraternidad y la igualdad, la promoción y el respeto a los derechos humanos, la democracia la justicia, la equidad, la paz, la inclusión y la no discriminación son principios que deben traducirse en actitudes y prácticas que sustenten inspiren y legitimen el quehacer educativo.

Educar a partir de los valores humanísticas implica formar el respeto y convivencia, en la diversidad, en el aprecio por la dignidad humana sin distinción alguna, en las relaciones que promueven la solidaridad y el rechazo a todas las formas de discriminación y violencia.

Conclusiones

En esta tesis de experiencia profesional en el caso de mi trabajo me ha colocado en un lugar privilegiado para observar a los niños y niñas que acuden a la ludoteca de 6 a 12 años. Algunos niños no tienen la oportunidad de interactuar con los juegos o juguetes hasta que llegan a la ludoteca, al principio tienen dificultad en interactuar en pares y con frecuencia tienen temor o vergüenza de relacionarse con sus compañeros que acuden a la ludoteca.

De todo lo anterior se puede decir que la ludoteca es una parte fundamental para el desarrollo de los niños, en la ludoteca asisten los niños, donde podrán fomentar sus relaciones sociales y contribuir a su aprendizaje por medio del juego.

Durante su infancia los niños y niñas son los actores sociales que participan de diversas maneras en la vida social, aunque de forma diferente a las personas adultas, tal vez por eso no siempre su acción social es visible para la sociedad.

En la tesina se da a conocer que para Durkheim (1999) considera que la infancia como un periodo de crecimiento en sentido físico y moral, como un periodo en el que la persona está preparándose para la vida social.

La ludoteca se convierte en un espacio de interacción social, donde los niños conviven con sus compañeros de diferentes edades.

En la ludoteca el juego se expresa con libertad al brincar, jugar con la cuerda, jugar fútbol aprende a establecer relaciones sociales por medio del juego.

Uno de los principales objetivos es lograr que el niño socialice, el juego es vital durante su infancia, incluir a todos los niños en todas las actividades que se realizan en la ludoteca donde juegan se divierten aprendan a relacionarse y convivir sanamente.

La ludoteca es un proyecto que se ha mantenido vigente brindando servicio a los hijos de los trabajadores que tienen la necesidad de traer a sus hijos a las instalaciones de la ludoteca mientras ellos desempeñan sus actividades laborales, la ludoteca es conocida como una estancia donde favorecen las relaciones sociales a través del juego en los niños de edades de 6 a 12 años.

Fomentar la convivencia de la ludoteca y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de los conflictos entre los alumnos, contribuir a mejorar las relaciones sociales en los niños y niñas.

La socialización opera como proceso de la integración de los individuos a la sociedad, donde los alumnos en la ludoteca es un espacio para que los niños y niñas puedan y logren socializar.

En mi experiencia profesional se pueden observar las relaciones que existen entre los niños y niñas e interacción entre dos personas analizando las formas internas de la estructura movilidad social, valores, normas, la integración y formas de cooperación que se genera a través de las relaciones entre sí, para ellos en la ludoteca las relaciones sociales se establecen en el juego.

La sociología estudia la formalidad de las relaciones existentes que corresponden a los hechos de la realidad, la interacción de los niños que acuden a la ludoteca, la cual se evidencia como un elemento de socialización en la ludoteca.

Existe una socialización primaria donde el niño en la etapa de su desarrollo convierte en un miembro a la sociedad que depende de la capacidad del aprendizaje del niño, será un individuo ya socializado.

Ya que en la ludoteca se observa un hecho social es justamente cuando el alumno tiene un modo de pensar, actuar, sentir.

La educación cumple con la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamientos comunes a las que podría haber accedido en forma espontánea.

A través de la educación también puede existir socialización porque se interrelacionan seres humanos de distintas condiciones sociales para poder relacionarse e integrarse en la misma sociedad.

Un individuo es un ser social por excelencia, gracias a la educación que lo ha formado. Es importante destacar que en el plano social el juego es un factor de comunicación y de socialización.

El juego favorece a la imaginación del niño, la ludoteca favorece el desarrollo del niño propiciando la invención de juegos, desarrollan la imaginación a la hora de jugar.

La ludoteca procura los juegos y juguetes que facilitan la integración de los niños y niñas en grupo, favorece que los niños sean participativos en el juego.

La aplicación de los principios sociológicos a la educación, las actividades de la ludoteca reflejan la contribución a la sociología, las áreas del desarrollo del niño del proceso de aprendizaje, cambios sociales.

Se observa el desarrollo del niño y niña e interacción con otros miembros del grupo social, familia, compañeros del aula, de juego, escuela, de la ludoteca.

Las diferencias socioculturales no se distinguen mientras los niños de la ludoteca están realizando un juego.

Es bien cierto que la sociología estudia comprende, analiza la vida del ser humano, cuando se encuentra frente a un cúmulo de individuos que forman grupos llamados sociedad en la cual los seres humanos interactúan con otros individuos. Sí el hombre no se relaciona, sí el hombre no es un ser sociable donde puede estudiar la sociología su comportamiento en la sociedad.

La educación es un contexto social, es decir a partir de la familia, la escuela, la comunidad, la clase social y la sociedad.

La sociología explicó el aspecto social del fenómeno educativo y el contexto social en el cual se da, en este caso en la ludoteca se estudió como el fenómeno social.

Esta investigación no solo es bibliográfica, sino que incluye la recuperación de mi experiencia profesional dentro de la Ludoteca desde el año 2011 a la fecha, en la Secretaría de Educación Pública, en la Dirección General de Personal, cubrí la necesidad de atender a los hijos de los trabajadores, mientras los padres desarrollan sus actividades laborales, en un horario de lunes a viernes de 9:00 a 16:00 horas, tener un espacio seguro con la finalidad de utilizar el juego como estrategia para mejorar sus relaciones sociales y afectivas para socializar.

La ludoteca se convierte en un espacio de interacción social, con niños de diferentes edades.

El juego expresa libertades, sus emociones, sentimientos, gustos y disgustos, en una palabra, a través del juego el niño aprende a socializar, interactuar, reírse, jugar, cantar brincar con sus demás compañeros.

La ludoteca es un espacio que ha favorecido para la integración de las relaciones sociales de los niños inscritos en la ludoteca de edades de 6 a 12 años, la matrícula se ha incrementado al paso del tiempo y ha contribuido a que más niños se relacionen.

Deberían existir más ludotecas en las instalaciones de la SEP para contribuir a mejorar las relaciones sociales, que los niños permanezcan en un lugar seguro y agradable.

La importancia de la socialización de los niños y niñas que acuden a las instalaciones de la ludoteca les permite elegir a sus amigos, crea amistades dentro y fuera de la ludoteca, les ayuda a vencer la timidez, aprenden a compartir con los demás y trabajar en equipo. Desde que nacemos somos seres sociables hasta que el último día de nuestra vida, como seres humanos desarrollamos experiencias sociales, conductas, relaciones sociales con los demás.

Los niños de la ludoteca siempre son muy sonrientes, aprendieron en este recorrido a jugar, convivir sanamente, a seguir instrucciones de un juego, saber ganar o perder en el juego del turista mundial, oca, basta, uno, a ceder y compartir juguetes, a mejorar sus relaciones sociales, ser tolerantes y respetar a los demás compañeros.

Ser sociables mejora la comunicación, resuelve conflictos, son niños más seguros, que les permitirá tener buenas relaciones sociales en la escuela y continúen siendo sociables en el futuro.

Referencias

- (11 de 11 de 2008). Recuperado el 28 de septiembre de 2017, de
<https://videojuegoseduca.wikispaces.com/Definiciones+de+juego>.
- (02 de 05 de 2012). Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de
<https://wold.fder.edu.uy/contenido/sociologia/guia-clase-emilio-durkheim.pd>.
- (31 de ene- dic de 2015-2016). Recuperado el 14 de marzo de 2017, de
<https://es.slideshare.net/mizquierdoescudero/tema-3-el-juguete>.
- (27 de 06 de 2017). Recuperado el 05 de junio de 2017, de función de la ludoteca en México
juego.org.mx/home directorio nacional de ludotecas.
- Aquileana, B. (22 de 05 de 2008). <https://aquileana.wordpress.com/2008/05/22/pierre-bourdieu...> Recuperado el 21 de junio de 2017
- Bautista, R. H. (10 de 08 de 2000). <http://www.redcreación.org/documentos/congreso.2017>.
Recuperado el 2017 de septiembre de 25
- Bembibre, C. (14 de 11 de 2010). *Definición ABC*. Recuperado el 11 de junio de 2017, de
<https://www.definicionabc.com/general/ludoteca.php>:
<https://www.definicionabc.com/general/ludoteca.php>
- Borja, M. (02 de 02 de 2009). (e. i. rochapea, Editor) Recuperado el 05 de mayo de 2017, de
<https://scout.es/wp-content/uploads/Ludotecas..pdf>.
- Brigido, A. M. (2006). En *Sociología de la Educación: Temas y perspectivas fundamentales*.
Cordoba, Argentina: Brujas. Recuperado el 24 de JUNIO de 2017
- Brigido, A. M. (2006). *Sociología de la Educación en Temas y Perspectivas fundamentales*.
Argentina: Brujas. Recuperado el 09 de 09 de 2017

Delval, J. (1999). www.xtec.cat/~mcodina3/educacio/funcion.htm. Madrid: Morata. Recuperado el 05 de febrero de 2018

García, M. J. (26 de 09 de 2016).

revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/view/680/849.

Recuperado el 15 de enero de 2018

Gutiérrez, F. (02 de 06 de 2014). www.tergut.com. Recuperado el 09 de mayo de 2018

Haro, L. B. (06 de 22 de 2016). www.repository.unilibre.edu. Recuperado el 05 de mayo de 2018

Hernandez, S. R. (2014). Metodología de la Investigación. En S. R. Hernandez, *Fundamentos de metodología de la Investigación* (pág. 600). México, México: McGraw Hill. Recuperado el 10 de enero de 2018

<http://durkheimemile.blogspot.com/2008/10educacin-comosocializacin.htm>. (17 de 10 de 2008).

Recuperado el 14 de junio de 2017, de

<http://durkheimemile.blogspot.com/2008/10educacin-comosocializacin.htm>.

<http://elpaisdesiemprejugar.com/el-juguete-en-la-historia-de-la-humanidad>. (s.f.). Recuperado el 11

<http://mexicojuega.org.mx/home/directorio-nacional-de-ludoteca/>. (10 de 07 de 2013).

<http://mexicojuega.org.mx/home/directorio-nacional-de-ludoteca/>. (2015 de 07 de julio).

<http://scout.es/wp-content/uploads/ludoteca.pdf>. (11 de 11 de 2017). Recuperado el 2017 de 11 de 2017

<http://todopsicologiceux.logspot.com/2006/11/quees-una-ludoteca>. (27 de 06 de 2017).

Obtenido de psicoterapia de México para el mundo.

<http://www.guía-para-la-educadora-Educación-Básica-Preescolar>. (s.f.). Recuperado el 11 de 01 de 2018

<http://www.mejoratuescuela.org/escuelas/index/09FLD0002L>. (10 de 10 de 2017).

<http://www.mejoratuescuela.org/escuelas/index/09FLD0002L>. Recuperado el 11 de noviembre de 2017

<Http://yucatan.com.mx> › México › Breves de la república. (19 de junio de 2017).

https://www.2.sepdf.gob.mx/que_hacemos/preescolar.html. (s.f.). Recuperado el 22 de 09 de 2017

<https://aquileana.wordpress.com> pierre-bourdieu concepto de habitus. (22 de 05 de 2008).

Recuperado el 11 de 11 de 2017

<https://blog.cognifit.com/es/teoria-piaget-etapas-de-desarrollo>. (s.f.). Recuperado el 12 de 12 de 2017

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117809.pdf>. (s.f.). Recuperado el 14 de 11 de 2017

<https://revistas.ucr.ac.cr>. (2014 de enero a junio de 2014).

<https://utopiainfantil.com/> el juguete-concepto y función. (18 de 07 de 2011). Recuperado el 2017 de 12 de 14

<https://videojuegoseduca.wikispaces.com/Definiciones+de+juego,s.f>. (s.f.).

<https://www.acuerdo> número 12/1017 por el que se establece el plan y programas de estudio para la educación básica. (s.f.). Recuperado el 08 de 09 de 2017

<https://www.gob.mx/sep/documentos/plan-de-estudios-educacion-basica-en-mexico>. (06 de 06 de 2011). Recuperado el 2018 de abril de 19

<https://www.lysmon.com/servicio/ludotecas>. (s.f.). Recuperado el 18 de 09 de 2017

<https://www.agentes> de socialización, influencia de la familia y la Escuela en la Elección de la carrera. (s.f.). Recuperado el 24 de 09 de 2017

<https://www.Juguem?> Piaget y el valor del Juego en su teoría estructuralista. (01 de 02 de 2014).

Recuperado el 07 de 09 de 2017

Iskra, P. S. (16 de 05 de 2013). <http://sociologia de la infancia:Las niñas y Niños como actores>.

Recuperado el 25 de marzo de 2018

Juguettos, E. b. (05 de 04 de 2014). <http://elpaisdesiempre jugar.com /el juguete- en la historia>

de la humanidad. Recuperado el 2017 de mayo de 22, de <http://elpaisdesiempre>

[jugar.com /el juguete- en la historia de la humanidad](http://elpaisdesiempre jugar.com /el juguete- en la historia de la humanidad)

Las etapas de Piaget y los juegos. (14 de 02 de 2014). Recuperado el 07 de septiembre de 2017

las ludotecas en México. (27 de 06 de 2017). Obtenido de <http://todopsicologiacex.logspot.com>.

los planteamientos teóricos de Durkheim y Parson dentro de la Sociología de la educación.

(s.f.). Recuperado el 11 de 09 de 2017, de www.sociologos.com.

Martínez, I. (18 de 11 de 2016). <https://www.lysmon.com>. Recuperado el 2017 de febrero de 18,

de (<https://www.lysmon.com>).

Minerva Torres, C. ((2002)). *El juego: una estrategia importante*. Recuperado el 10 de octubre

de 2017, de www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf.

Minerva Torres, C. (2002). www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf. (Educere, Editor)

Recuperado el 10 de 10 de 2017

Minerva Torres, C. (22 de 02 de 2002). www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf. Recuperado el

10 de octubre de 2017, de www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf.

Moreno, S. R. (02 de 06 de 2012). <https://www.calameo.com/books/0014771639c4009016066>.

Recuperado el 2017 de julio de 07

niño, C. s. (ene- dic de 1995). <http://derechos del niño UNESCO>. Recuperado el 01 de octubre de

25, de <http://derechos del niño UNESCO>.

Olalla, H. (24 de 09 de 2014). <https://www.serpadres.es/.../la-importancia-del-juego-como-instrumento-socializador>. Recuperado el 10 de diciembre de 2017, de <https://www.serpadres.es/.../la-importancia-del-juego-como-instrumento-socializador->.

Pérez, P. J. (02 de 06 de 2008). <http://definición de/sociología>. Recuperado el 22 de noviembre de 2017

piaget:Teoría del aprendizaje y consecuencia para la praxis. (26 de 10 de 2000). Recuperado el 10 de septiembre de 2017

Ramírez, A. (2016 de 11 de 2). Recuperado el 28 de septiembre de 2017, de <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/ninos/ludotecas-para-ninos>: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/ninos/ludotecas-para-ninos>

Rodríguez, W. E. (01 de 01 de 2018). <https://blog.cognifit.com/es/teoria-piaget-etapas-desarrollo-ninos>. Recuperado el 2018 de febrero de 25

Rojas, L. A. (31 de Ene-junio de 2014). www.redalyc.org/pdf/440/44030587002.pdf. Recuperado el 31 de enero de 2018

Sánchez, D. R. (3 de 07 de 2006). <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/161/1032>. Recuperado el 22 de noviembre de 2017

sep.gob.mx. (03 de 07 de 2017). Recuperado el 09 de mayo de 2018, de www.aprendizajes.clave.sep.gob.mx.

sociedad, l. h. (03 de 02 de 2015). Recuperado el 12 de diciembre de 2017, de <https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la..>

sociologiaumg.blogspot.com/2012/01/la-importancia-de-la-sociologia-en-la.html. (26 de 01 de 2012). Recuperado el 2017 de diciembre de 10

tipos, l. l. (02 de 02 de 2017). Recuperado el 22 de febrero de 2018, de www.peques.com.mx/la_ludoteca_y_sus_tipos.htm.

todopsicologia. (24 de 06 de 2017). http://todopsicologiacex.logspot.com/2006/11/que_es_una_ludoteca.html. Recuperado el 12 de diciembre de 2017

Torre, A. P. (15 de 05 de 2014). <http://pijamasurf.com>. Recuperado el 09 de mayo de 2018

Trueba, A. C. (31 de 03 de 2009). www.scielo.org.mx. Recuperado el 2018 de mayo de 09

Universidad católica, Á. B. (08 de 10 de 2017). <https://www.docsity.com>. Recuperado el 2017 de diciembre de 10, de <https://www.docsity.com>.

Usagui, B. E. (05 de 04 de 2014). institucional.us.es/revistas/cuestiones/17/art_17.pdf. Recuperado el 11 de noviembre de 2017

Valdez, D. (1985). *La ludoteca como una alternativa de educación para el uso del tiempo libre del niño*. Obtenido de tesis de Licenciatura en administración del Tiempo Libre. www.durkheimemile.blogspot.com/2008/10/educacin-comosocializacin.htm. (10 de 10 de 2008). Recuperado el 27 de noviembre de 2017

www.gob.mx/sep. (25 de 08 de 2017).

www.iecm.mx/cultura-civica/luci/. (12 de 03 de 2018). Recuperado el 02 de abril de 2018, de www.iecm.mx/cultura-civica/luci/.

www.la importancia del juego como instrumento socializador del niño. (s.f.). Recuperado el 27 de 09 de 2017

www.realyc.org/pdf/356/35601907.pdf. (s.f.). Recuperado el 10 de 10 de 2017

Yaglis, D. (2013). *Montessori "La educación natural y el medio"*. México: trillas. Recuperado el 2017 de Julio de 25

Anexos



infoDGP

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
Dirección General de Personal

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

LUDOTECA DGP

La Ludoteca es un espacio creado y remodelado para apoyar a los trabajadores, que tienen la necesidad de presentarse a laborar con sus hijos, con la finalidad de que no afecten sus actividades y funciones diarias.

En la ludoteca DGP, diariamente se desarrollan actividades y talleres que les permiten contar con un tiempo de calidad, aprendizaje y diversión.

Si deseas mayor información, comunícate a la Ext. 59727

Información General

Ludoteca ubicada en el Anexo Primer Piso
Para niños y niñas de 6 a 12 años.
Horario de servicio: De 09:00 a 16:00 hrs.

Requisitos de Seguridad

Copia del último comprobante de pago del trabajador
Fotografía infantil del niño (a) para elaborar su gafete
Certificado Médico del niño (a)



Ilustración 1. Requisitos de Inscripción a la Ludoteca.

Ilustración 2. Cuestionario Aplicado Para Saber si les Gusta Acudir a la Ludoteca.

Oficialía Mayor
DGRHyO

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

Cuestionario ¿Te gusta acudir a la Ludoteca?

Durante tu estancia a las oficinas de la Torre de Banobras en la ludoteca mientras trabaja tú Padre o Tutor. ¿Te gusta acudir a la ludoteca?

Mucho

Poco

Nada

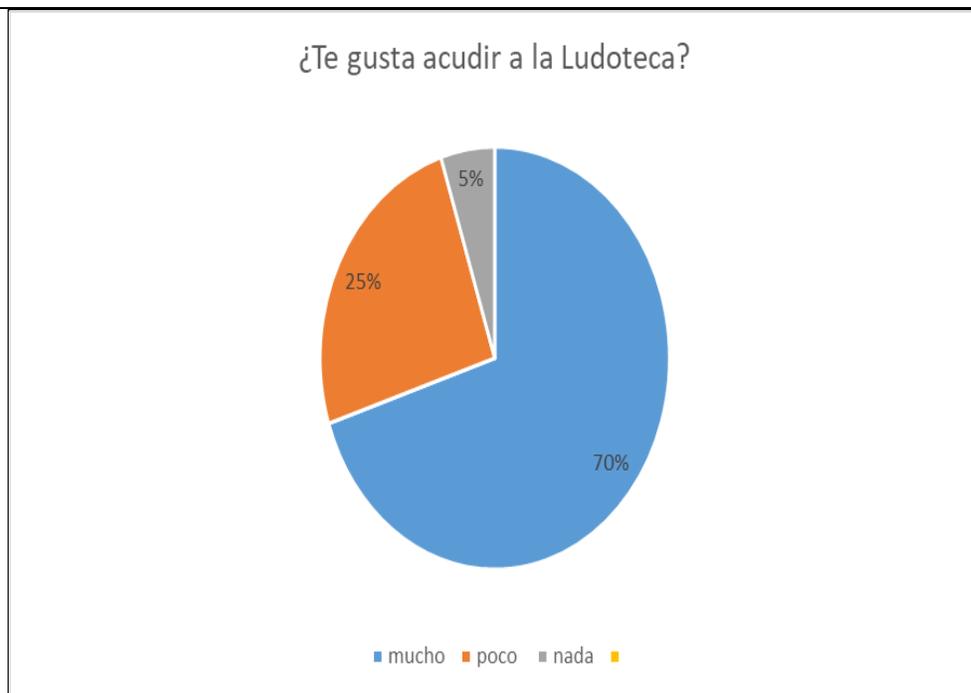


Ilustración 3. Grafica de la Interpretación del Cuestionario aplicado ¿Sí les Gusta Acudir a la Ludoteca?

Grafica de la interpretación del cuestionario aplicado ¿sí les gusta acudir a la ludoteca? del escritorio de sus padres cuando no acuden a la Ludoteca. La respuesta que obtuvimos fue la siguiente. Mucho 70% Poco 25% Nada 5% de los 62 alumnos inscritos en la ludoteca.



Ilustración 5. Participación de los Alumnos en Actividades en Equipo Juego de la Cuerda.



Ilustración 7. Juegos en Equipo, Juego Tradicional el Avión.



Ilustración 8. Dinámicas Para Socializar y Jugar en Equipo.



Ilustración 9. Representación de Obras de Teatro, Dinámicas para Socializar.



Ilustración 10. Muestra del Trabajo en Equipo de diferentes edades



Ilustración 11. Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años



Ilustración 12. Evidencia de Trabajo en Equipo Sopa de Letras, Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años



Ilustración 13. Evidencia de Trabajo en Equipo Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años al Aire Libre Pintar en el Piso.



Ilustración 14. Evidencia de Trabajo en Equipo Concurso de Exposición de Día de Muertos Ofrendas de México.



Ilustración 15. Evidencia de Trabajo en Equipo Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años. Celebración de Día de Muertos.



Ilustración 16 Evidencia de Trabajo en Equipo Trabajos de la Ludoteca para la Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años



Ilustración 17. Evidencia de Plan de Trabajo entregado al Jefe de Área.



6

Ilustración 18. Evidencia del Área de Comida Para los Niños de 6 a 12 Años.



Ilustración 19. Evidencia del Espacio de la Ludoteca Para Trabajar en Equipo, Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años

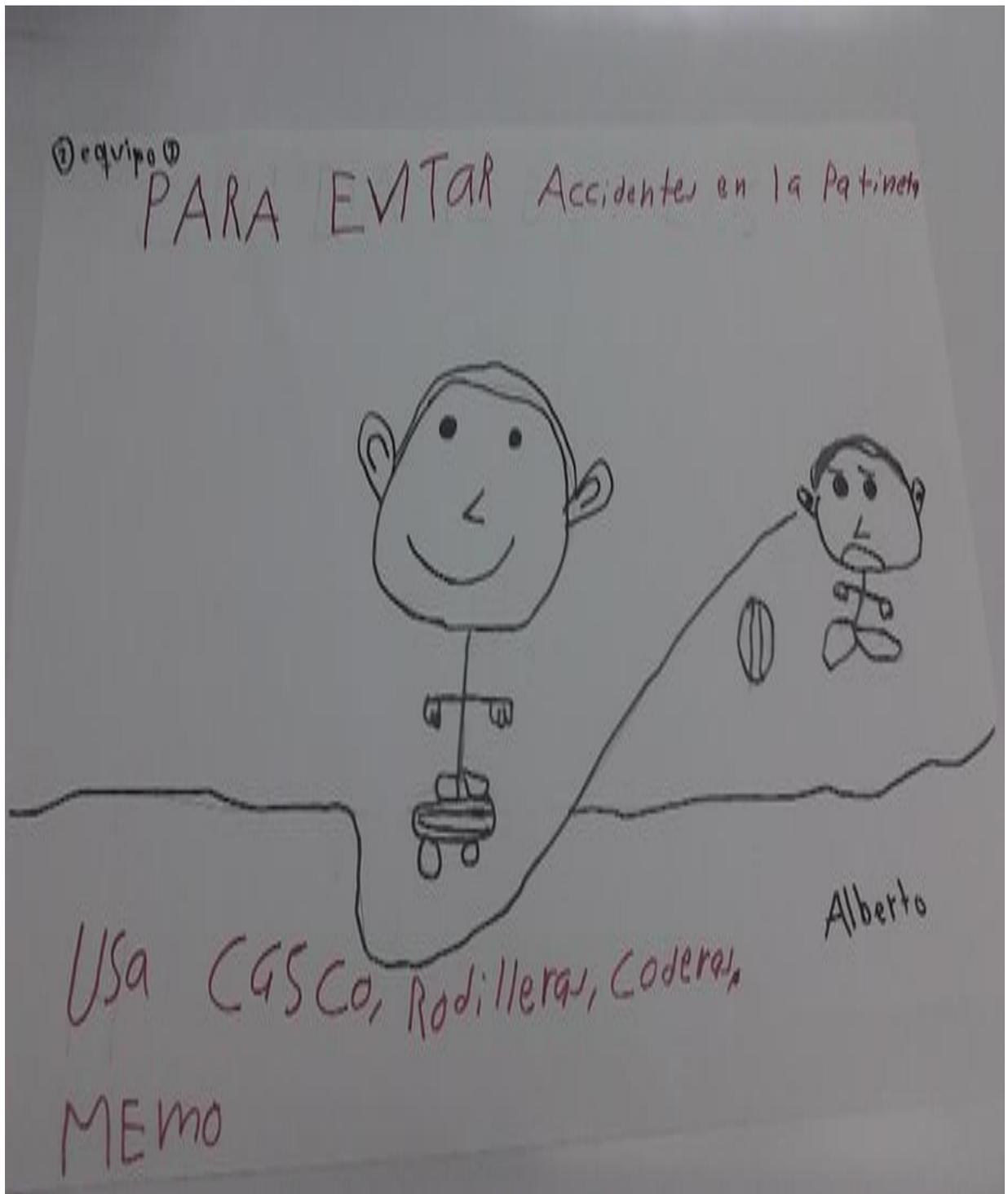


Ilustración 20. Evidencia de Trabajo en Equipo Tema Prevención de Accidentes, Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años



Ilustración 21. Evidencia de Trabajo en Equipo Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años. Tema Respetar la Biodiversidad

Mtra. Marlen Morales Sánchez
Director General. ext.60202 y 3
Coordinador General de la UIPC
marlen.morales@nube.sep.gob.mx



ignacio.perez@sep.gob.mx

Lic. Ignacio Pérez Diéguez
Subdirector de Prestaciones Sociales y Económicas
Responsable del Inmueble
Ext. 60041



Jesus.gonzalez@nube.sep.gob.mx

Lic. Jesús González Díaz
Director de Relaciones Laborales
Enlace de Negociaciones Ext. 60401

Siguiente
Anterior
Ir a la diapositiva...
Finalizar presentación

hacabanez@sep.gob.mx

Héctor Alejandro
Cabañez Hernández
Responsable del Operativo
Ext.60063



josue_gucci@hotmail.com
Josué Francisco
García Morales
Piso 21 ext. 60281



jacruz@sep.gob.mx
Jorge Cruz
Ramírez
Piso 20
ext.60413



segura@sep.gob.mx
Melquiades Segura
Olivares Piso 18
Ext.60141



cvarazc@sep.gob.mx
Ma. Del Refugio
Cristal Vargas
Castro
Piso 19 ext.60368



ghernandezvazquez@sep.gob.mx
Guillermo
Hernández Vázquez
Piso 10 ext. 60391



erojas@sep.gob.mx
Enrique Rojas
Cruz Piso 16
Ext.60213



efloresresendiz@yahoo.com.mx
Edgar Antonio Flores
Reséndiz
Piso 15 ext. 60332



jorge.rodriguez@sep.gob.mx
Jorge Rodríguez
Puentes
Piso 14 ext. 59813



erika_gbk@hotmail.com
Erika García
Becerra Piso 13
ext.59976



almuchyz@hotmail.com
Alma Martha Uribe
Pérez
Piso 12 ext.59588



Blanca Nerilyn
Sánchez Martínez
Piso 11 ext.59570
er_lin@hotmail.com



Ricardo Cañas Aguado
Piso 10 ext. 60043
rcanas@sep.gob.mx



Leticia Arellano Vázquez
Piso 10 ext. 59896
leticia.arellano@sep.gob.mx



Gilberto Sosa
Rodríguez
Piso 9 ext. 59641
gsosa@sep.gob.mx



Adalberto Ramos
Medina
Piso 8 ext. 59721
aadaibertom@sep.gob.mx



Jose Armando Diaz
Moreno
Piso 7
amdiario@sep.gob.mx



José Luis Ortiz
Valencia
Piso 6 ext. 55069
ivalencia@sep.gob.mx



Justo Guillermo
Fuentes Barrios
Piso 5 ext.55066
fuentes@sep.gob.mx



Beatriz Hernández
Altamirano
Piso 4 ext.69161
beatriz.hernandez@unadmexico.mx



Jonathan Daniel
Guevara Gutiérrez
Piso 3 ext. 69360
jonathanguerra@unadmexico.mx



Nancy Rosalina
Gutiérrez Soto
Piso 2 ext.69148
nancy.gutierrez@unadmexico.mx



María del Carmen
Natividad Flores
Piso 1 9514-12-08-45
maria.flores@sep.gob.mx



Gabriela Hernández
Martínez
M2 ext.65204
gabriela.hernandezm@sep.gob.mx



Eduardo Sandoval
Mérida Ext.65247
PB, A La "A"
esan2111@gmail.com



Laura Guzmán
Trigos Ext. 65181
P.B Ala "A"
laura.guzman@sem.gob.mx



Mario Celín
Astorga Córceles
PB, A LA "B" ext.65208
celin00@yahoo.com.mx



María Concepción
Frías Majul
PB ext. 65166
concepcion.frias@sep.gob.mx



Alicia Soriano
Ramírez
Anexo Ludoteca
Ext. 59727
alicia.soriano@sep.gob.mx



Alma García
Mondragon
Anexo PB ext. 59889
alma.garcia@sep.gob.mx

Ilustración 22 Unidad Interna de Protección Civil, Búsqueda y Rescate



Ilustración 23. Fotografía de Curso de protección Civil ¿Qué hacer en caso de Sismos e Incendios? Trabajo de socialización y dinámicas que deben aprender en caso de sismo en la ludoteca.

Dirección General de Recursos Humanos y Organización
Dirección General Adjunta en Materia de Administración de Personal
Subdirección de Prestaciones Sociales y Económicas

Unidad Interna de Protección Civil

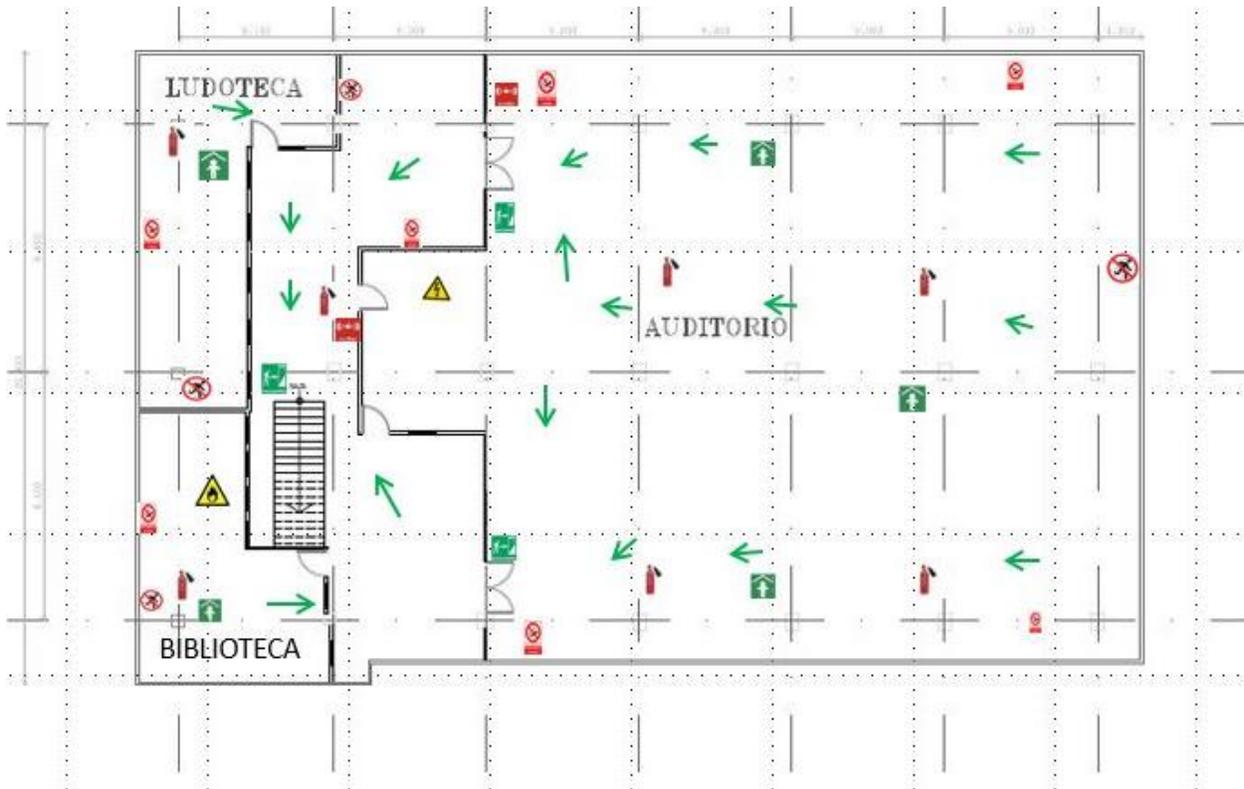


Ilustración 24 del croquis de ubicación de las instalaciones de la ludoteca y rutas de evacuación en caso de sismo.



Ilustración 25. Fotografía Participación de Padres de Familia y Dinámicas con sus Hijos.



Ilustración 26 muestra del Trabajo en Equipo Dinámicas de Socialización con los Alumnos de 6 a 12 años. Tema Realizar Papalotes en Equipo.



Ilustración 27. Participación en actividades del mes Patrio.

