



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

“Caja de juguetes: un espacio lúdico para el desarrollo por medio del juego.
Operación y funcionamiento de dos ludotecas públicas en la ciudad de México”

**Tesis para obtener el grado de:
Licenciada en Psicología Educativa**

Modalidad
Investigación empírica

Presenta: Raquel Montserrat Fernández Amezcua

Asesora: Mtra. María Imelda González Mecalco

Jurado:

Mtro. Pedro Bollás García
Dra. Elizabeth Álvarez Ramírez
Mtro. Miguel Ángel Hernández Trejo

Ciudad de México, 2020

Agradecimientos

Quiero agradecer a diversas personas que me apoyaron y ayudaron con la realización del trabajo presente, que con su tiempo y dedicación formaron parte importante de cada una de sus partes. Agradezco a todo el personal de las ludotecas Pumitas y Biblioteca México, ya que sin su apoyo hubiera sido difícil realizar este proyecto. Con su tiempo y cobijo me permitieron ser parte de su equipo los días que asistí para realizar las observaciones y entrevistas. De igual forma agradezco la confianza de los padres de familia y usuarios para brindarme la información solicitada.

Agradezco especialmente a una persona que estuvo a mi lado desde que tuve la idea inicial del proyecto y que creyó en mí. Me aconsejó, me apoyó, me regañó para bien y me impulsó para no rendirme y seguir adelante. Me brindó su tiempo para atender mi formación y me aclaró dudas por muy repetitivas que fueran. Agradezco con todo mi cariño a mi maestra y asesora, la profesora María Imelda González Mecalco por que sin ella no habría podido crear este trabajo. Ella vio mi formación desde que ingresé a la universidad y estuvo a mi lado en todo momento, cual fuera la situación. Es un orgullo e inspiración para mí.

Agradezco también a mis amigos, esos amigos que sin importar la distancia y el tiempo han estado ahí desde años atrás, esos amigos que conocí en cada una de mis etapas de formación, esos amigos que considero como hermanos, que me escuchaban, me apoyaban y que siempre me brindaron todo su amor para que nunca olvidara que no estoy sola.

Y especialmente agradezco a mi familia, por todo su apoyo incondicional, paciencia y consejos dados durante toda mi vida y mi formación. Gracias por haber tenido fe y confianza en mí, por no haber dudado de mis capacidades, por estar a mi lado y levantarme cuando me caía, por echarme porras cuando estaba a punto de rendirme y por no juzgarme por mi toma de decisiones. Gracias por mostrarme quien soy y a dónde voy, pues si no fuera por sus consejos, tiempo y amor no habría podido tener la fuerza y determinación de superarme día a día, son un gran ejemplo de admiración y estoy muy orgullosa de llamarlos mi familia.

Índice

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
1. MARCO REFERENCIAL	8
1.1. Definición y función del juego	8
1.1.1. Los diferentes tipos de juegos	13
1.1.2. La falta del juego	16
1.1.3. El papel de los padres en las actividades del juego	16
1.1.4. Juegos y tecnología	19
1.1.5. Áreas de estimulación y comportamiento	22
1.1.6. Derechos de los niños	28
1.2. El juego visto por Piaget	30
1.2.1. Características	30
1.2.2. Las clasificaciones de los tipos de juegos	31
1.2.3. Periodos	32
1.3. Concepto de juguete	35
1.3.1. Elección de juguetes de acuerdo a la edad	38
1.3.2. Funciones del juguete dentro del aprendizaje	42
1.4. Las ludotecas	43
1.4.1. Concepto de lúdica	43
1.4.2. Significado y función de las ludotecas	44
1.4.3. Estructura de las ludotecas	46
1.4.4. Objetivos de una ludoteca	57
1.4.5. Bases y reglas dentro de las ludotecas	61
1.5. Ejemplos en relación al juego y ludotecas	64
2. MÉTODO	67
2.1. Problematización	67
2.2. Objetivos	67
2.3. Tipo de estudio	68
2.4. Contexto	68
2.5. Participantes	69
2.6. Trabajo de campo	70
2.7 Procedimiento	72

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS	73
3.1. Categorías de análisis	73
3.2. Las ludotecas como espacios de formación.....	102
CONCLUSIONES	110
REFERENCIAS	113
ANEXOS.....	115
Anexo 1) El dibujo dentro del desarrollo de los infantes.....	115
Anexo 2) Fundación México Juega A.C.....	117
Anexo 3) Cuadro de registro de observación.....	120
Anexo 4) Entrevistas semiestructuradas.....	121

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo describir la operación y el funcionamiento de dos ludotecas públicas de la ciudad de México, a fin de conocer el apoyo que brindan a los usuarios a través del juego para el desarrollo de los niños.

Se explica la importancia del juego para el desarrollo del ser humano, se plantean conceptos, propuestas e información de diversos autores con respecto a la temática del juego, los juguetes y las ludotecas sobre la formación y el desarrollo de habilidades que estas actividades y materiales lúdicos pueden aportar.

Se efectuó un estudio de corte cualitativo y exploratorio, realizando observaciones a las ludotecas Biblioteca México y Pumitas, así como entrevistas a las coordinadoras y padres de familia que llevan a sus hijos estos espacios.

Se encuentra que no es conocido el objetivo de las ludotecas por parte de los usuarios, reconociendo en ellas más un espacio de cuidado. Por otro lado, las encargadas adaptan las ludotecas de acuerdo al contexto en el que se encuentran. A partir de ello, se considera que debe difundirse la función y utilidad de las ludotecas y realizar investigaciones para reconocer los beneficios que brinda a los niños en su desarrollo.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto pretende explicar la importancia del juego para el desarrollo del ser humano y cómo se aplica dentro de dos ludotecas en la Ciudad de México. Para ello, se plantean ideas, propuestas e información de diversos autores con respecto a la temática del juego, los juguetes y las ludotecas sobre la formación y el desarrollo de habilidades que estas actividades y materiales lúdicos pueden aportar.

En psicología interesan los procesos sociales que realizan los seres humanos. El juego es una actividad donde se ponen en práctica los procesos sociales, cognitivos y afectivos. Dentro del campo de la psicología educativa, se entiende al juego como una actividad que permite tener relaciones y actividades sociales, como una herramienta de aprendizaje y desarrollo en la que el ser humano inventa reglas, crea actitudes y logra un desarrollo integral y relaciones sociales. Los procesos educativos forman al individuo con valores, identidad, destrezas, interacción y perspectiva sociocultural.

Este trabajo se organiza en tres apartados: el Marco Referencial, el Método de Estudio y en Análisis de Resultados. Dentro de estos se tocará de manera general la definición y función del juego, los diferentes tipos de juegos, las consecuencias por la falta de este, el papel que los padres deberán desempeñar en esta actividad junto con sus hijos, los juegos en la actualidad, las áreas de estimulación y comportamiento. Se anexa un pequeño apartado sobre el derecho del niño al juego, pues es clave para que su crecimiento y desarrollo de capacidades se dé en las mejores condiciones.

Se exploran la función y beneficios que tienen las ludotecas para favorecer el desarrollo de los niños, la importancia que tiene la actividad del juego y las carencias que pueden existir dentro de su desarrollo cognitivo, motor y afectivo cuando no existe en sus vidas o no se realiza muy a menudo.

El juego favorece al descubrimiento de su entorno con base en sus propias versiones de la realidad y ayuda al individuo con su imaginación. Se analizan las ventajas que tienen estas actividades dentro de las ludotecas, donde se muestra y enseña la actividad del juego como un acto importante para el desarrollo personal, al crear la curiosidad de los usuarios, quienes querrán investigar, explorar, observar y descubrir por sí solos para saciar dudas y deseos.

Se recurre a la propuesta teórica de Piaget, nombrando los periodos y los tipos de juego que propone con base a estos, a fin de encontrar las razones por las cuales estas actividades, dentro de los espacios ya mencionados, ayudan al aprendizaje. Asimismo, se analiza la funcionalidad que los psicólogos educativos desempeñan dentro de estos, la adaptación de su papel, el diseño de actividades de acuerdo al desarrollo y características de cada uno de los participantes, las aportaciones que se pueden proporcionar para un mejor entendimiento y la ayuda de poder desenvolverse, para que, en ese momento, el sujeto (infante, adolescente, adulto) realice el juego de una manera disfrutable para él, creando una mejora notable de habilidades, desarrollo y comunicación entre hijos y padres de familia, compañeros (de escuela o trabajo), alumnos y maestros y en su contexto social, entre otras.

Se menciona el concepto del juguete como material auxiliar para el desarrollo del juego y su elección, tomando en cuenta la edad y las funciones que tiene dentro del aprendizaje. Es importante aclarar el término “lúdica”, para que de ahí se pase al significado y la función de los espacios de juego de las ludotecas, donde varios sujetos pueden hacer uso del material adecuado de manera gratuita. Estos centros pueden ser públicos o privados siempre y cuando se respete la estructura que deben tener, como los objetivos base y las reglas. Las ludotecas podrán entonces apoyar los principios entre el derecho y la defensa del juego libre.

Se aborda el concepto de ludoteca, su función, historia, creación e importancia de sus actividades para los usuarios, sean niños, adolescentes o adultos. Se anexan algunos ejemplos de ellas mencionadas por Borja (1980), para utilizarlas como referencia de las ludotecas visitadas en la Ciudad de México para esta investigación.

Para este trabajo se realizaron observaciones y entrevistas dentro de dos ludotecas de la Ciudad de México. Se expone el análisis de los datos obtenidos, describiendo el funcionamiento de estos centros, sus similitudes y diferencias, los puntos de vista de los participantes y la visión que tienen del juego y de las ludotecas.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. Definición y función del juego

Cuando se habla del juego se tiende a pensar en ejercicios realizados por una serie de indicaciones, las cuales se deberán de seguir al pie de la letra para denominar al ganador. Al realizar estas actividades se crea una especie de competencia y no siempre se realiza de la mejor manera. Sin embargo, el juego puede servir como una representación de “escape” de la realidad. A continuación se presentan algunas definiciones del juego, a fin de establecer en qué consiste y cómo será entendido en esta tesis.

El juego es una actividad lúdica llevada a cabo por niños, adolescentes y adultos. Inicia a partir de los primeros meses de edad, permitiendo tener relación con el mundo, entendiendo los valores y normas de comportamiento, reglas y límites, creando una construcción de la realidad, facilitando el aprendizaje sin que exista un efecto negativo. De esta manera, los infantes se desenvuelven positivamente logrando una formación integral que contribuye a la maduración y el desarrollo de la capacidad de resolución de conflictos, imaginación, creatividad, pensamiento, autoestima y formación de la personalidad, obteniendo un desarrollo social, físico y emocional que permita tener un mayor conocimiento de su vida, gracias a cambios cualitativos en su desarrollo psíquico y social (Díaz, 2002; Ramos y Torres, 2008).

De acuerdo con Franco (2013), el juego es una actividad social con libertad para la invención de reglas y relaciones. Con el juego se puede llegar a interiorizar actitudes personales, lo que ayudará al individuo a mejorar la toma de decisiones.

El juego es un trabajo esencial y necesario para el desarrollo integral y armonioso de los niños: proporciona habilidades y conocimiento al individuo, creando relaciones entre su círculo social. Permite adquirir múltiples destrezas (desde lo simple hasta lo complejo), pues es un medio de apoyo para los procesos educativos. Con el juego existe una notable formación de valores, identidad, integración comunitaria, cooperación y objetivos socioculturales, creando un desarrollo potencial del aprendizaje social gracias a la interacción que se logra dentro de un ambiente donde exista la flexibilidad de pensamientos.

En ese espacio se experimentarán nuevas formas y conductas para generar una perspectiva sociocultural positiva en los niños por medio de los códigos simbólicos de la cultura (Díaz, 2002; Ramos y Torres, 2008).

El juego que lleva a cabo el niño es construido por la conciencia que este tiene desde una edad temprana. Esta conciencia permite crear e imaginar una gran cantidad de escenarios que para un adulto podrían llegar a ser “ridículos”. El psicólogo ruso Lev Vigotsky (1996) le llama actividad creadora a cualquier tipo de actividad realizada por el hombre, con el objetivo de la creación de algo nuevo. Esta actividad es causada por nuestro cerebro, el cual tiene guardada la información de experiencias o vivencias anteriores. Al conservar esa experiencia puede llegar a combinar varios de estos elementos para crear nuevas ideas o nuevas conductas.

Esta actividad creadora es conocida como imaginación o fantasía, definidas como “todo lo que no es real”. Desde la infancia surge la actividad creadora del ser humano, la cual poco a poco lo ayudará en su desarrollo personal y en el desarrollo de la cultura, el arte, la ciencia y la tecnología, Toda creación de la imaginación es obra de la realidad y las experiencias que el individuo haya vivido, escuchado, visto y asimilado. Entre mayor cantidad de elementos de la realidad, más productiva será la actividad que su imaginación le permitirá crear (Vigotsky, 1996).

Es así entonces como la acción de crear inicia desde que se le permite al ser humano imaginar, combinar y transformar lo que el infante conoce para poder apreciar de mejor manera su mundo, por medio del juego. En la mayoría de los casos, la creación comienza a disminuir conforme pasan los años (a partir de la pubertad o adolescencia) por la falta de afición al juego o al dibujo, que es otro medio de expresión (Vigotsky, 1996).

De acuerdo con Vigotsky, el niño analiza de manera crítica sus propios dibujos, de tal forma que llega un punto donde simplemente ya no le satisfacen y pueden llegar a parecerle subjetivos, elimina su autoestima y lo convence que él no es bueno para esas cosas, hasta que deja de hacerlo, para más información del dibujo dentro del desarrollo de los infantes revisar el Anexo 1. Esta disminución se aprecia mejor cuando el niño va perdiendo interés por los juegos y juguetes que tenía durante la etapa de la infancia temprana, además de los cuentos de narraciones o de fantasía, como los que hablan de casas de dulces, osos que hablan o unicornios llenos de colores y brillos.

Por medio de la imitación los niños llegan a reproducir lo que conocen. Es entonces donde el juego del niño no es un simple recuerdo de lo vivido. La combinación del juego con la organización de las impresiones que el niño se lleva le permiten formar su “nueva realidad”. Es así que el deseo de crear es formado por medio de la imaginación (Vigotsky, 1996).

Makarenko menciona el gran impacto que la actividad del juego tendrá en el desarrollo de los niños, al afirmar:

“El juego es de gran importancia en la vida del niño... El comportamiento del niño en el juego dará en muchos casos la medida de su futuro comportamiento como adulto. Por eso, la educación de la futura personalidad tiene lugar, ante todo, en el juego...”
(Makarenko, citado en Nikitin, 1985, p.13).

De la misma manera, Franco (2013) plantea que por medio del juego se realiza la formación de la ética personalmente asumida, la cual beneficia tanto al niño como a los adultos, pues es indispensable tener esa estructura dentro de la sociedad.

En los primeros meses de un infante se observan diversas actitudes de exploración. En el momento en que el bebé logra el “éxito” reacciona con conductas que denotan alegría, provocándole la necesidad de querer desear más de ese tipo de sensaciones y es así como sigue buscando ese triunfo, encontrando una nueva alegría. En ello pone todo su empeño. Ahí se distingue al niño en sus primeros momentos de “gloria”, al probar exitosamente sus facultades (Ramos y Torres, 2008).

Dentro de la actividad del juego se llegan a desempeñar diferentes roles. Las formas de conducta de cada persona salen a flote. Existen representaciones y combinaciones entre actitudes por medio de la imaginación.

Hay varios juegos donde se forzan los procesos de memoria y las operaciones del pensamiento, como memorizar intencionalmente, retener determinada información, desarrollar la memoria voluntaria para recordar una serie de imágenes, relacionar pistas y poner a prueba sus conocimientos (Ramos y Torres, 2008).

Es importante llegar a distinguir estas destrezas que se llegan a crear con el juego, como las cognitivas, afectivas, motrices y sociales, además de los retos que ejercen. El juego ayuda a que el niño reafirme lo que posee, enseñándole a resolver mejor sus problemáticas.

El juego ayuda a formar una especie de autocontrol entre los niños, adolescentes y adultos, que viene con la empatía entre jugadores o integrantes del equipo, quienes pueden llegar a sufrir una especie de “dolor” por el otro, con tal de salir adelante y ser los posibles ganadores haciendo un sacrificio colectivo, colaborando por un bien común, favoreciendo el aprendizaje de reglas y normas desde muy pequeños. Cada juego se rige por normas que se deben respetar. Así los jugadores aprenden que funcionar en grupo implica cumplir con los límites que gobiernan su organización. Este principio es fundamental para la incorporación social (Ramos y Torres, 2008).

Dentro del juego se entrelaza la fantasía y la realidad. Existe una mejora de convivencia, pues los adultos pueden lograr una integración grupal y puede que se les faciliten más las relaciones interpersonales, pues el juego hace posible desvanecer sus “máscaras” y ser ellos mismos, dejando a un lado sus tensiones, logrando divertirse, creando y aceptando las situaciones que se les presentan, rompiendo su rutina diaria. Si en un adulto se puede llegar a lograr este tipo de cambio, ayudando a propiciar su imaginación, creando condiciones para la organización, dándoles armas para ejercer su experiencia y descubrimientos de su vida, realizar la actividad del juego a partir de infancia logrará mejores resultados. Señala Michelet:

“Un acto de afecto permitía compartir el gozo que motivaba. Posteriormente fue utilizado como medio de iniciación a los comportamientos y técnicas de la vida cotidiana... Se creía que impedía la calma y la inmovilidad necesaria para el aprendizaje serio” (Citado en Franco, 2013, p. 9).

Durante la etapa preescolar, los niños ejercitan su cuerpo y ponen en práctica sus capacidades ante el mundo. Para el niño se abre la puerta a la realidad humana (dentro de su actividad) y aumentan la relación y la comunicación con los adultos. Entra en un amplio y complejo sistema de relaciones, permitiéndole descubrir un mundo mediante acciones con objetos, niños y adultos, asimilándolos, y apropiándose de estos, manipulándolos para poder tener una percepción de su tamaño, forma, color, peso, entre otras descripciones, para desarrollar su mente, creando análisis y síntesis. En esta etapa, el juego es la actividad que predomina, pues permite al niño manifestar y satisfacer sus necesidades (Franco, 2013).

Todo niño requiere de un régimen de vida, mediante el cual los periodos de vigilia y descanso se articulen de manera correcta, le permitan desarrollarse armoniosamente

consiguiendo la obtención de nociones del mundo que lo rodea y el desarrollo de procesos de conocimiento como la percepción, memoria, pensamiento, imaginación, representación y lenguaje. Para poder representar de manera correcta una imagen concreta de los objetos necesitará una actividad mental (Franco, 2013).

Para Franco (2013) el juego puede ser visto por los padres de familia o docentes de una manera no funcional, pues existen algunas fallas en esta actividad por los pensamientos negativos que llegan a tener, como la noción de pérdida de tiempo, no se les ofrece ni un tiempo ni un espacio/lugar para poder llevar a cabo alguna de estas actividades. También ocurre que en lugar de prohibir esta actividad permiten que se lleve a cabo de una manera descontrolada, sin tomar en cuenta que dentro de esta es necesario tener un régimen de tiempo y periodo de vida, que incluye vigilar las actividades y el cuidado de estas con pequeños descansos entre cada una. De esta manera permitirán un desarrollo correcto y armonioso, teniendo límites de tiempo y sin abusar de este. En estos casos se presenta un dicho conocido: “nada en exceso es bueno”. El juego, a pesar de que es una manera de aprendizaje muy sano, puede convertirse en un elemento nocivo a la salud física y mental si es realizado con fallas como las ya mencionadas.

Spencer llamó al juego “expresión de una energía exuberante y origen de todo arte”. Los excesos de energía de los organismos tienden a expresarse por medio del juego, una conducta que ocupa los tiempos libres. Freud incorporó a Spencer varias de estas ideas, entre ellas creían que toda arte provenía del juego (Díaz, 2002, p.72).

Los juegos tienen características únicas, las cuales los hacen útiles como actividades fundamentales para el desarrollo del infante. Por medio del juego el niño puede comunicarse con mayor facilidad, además de aportar experiencias y percepciones, las cuales influyen en sus sentidos. Los niños aprenden a coordinar los movimientos del cuerpo para conseguir un objetivo, por ejemplo, al momento en que un bebé debe acercarse a los juguetes para elegir uno, lo que le ayudará a mejorar su coordinación visomotora y psicomotriz, creando ya una inteligencia. Los infantes pueden focalizar su atención y concentración en la actividad que llevarán a cabo de manera grupal o individual, fortaleciendo su autonomía y su actividad social para relacionarse con otros seres vivos, (pues aprenden roles culturales y conocen el medio ambiente que los rodea), así mismo desarrollan lenguaje, inteligencia y creatividad. El juego facilita el desarrollo de destrezas motoras y actividades físicas como: saltar, correr, tomar y lanzar objetos, escalar o

balancearse, centrando su energía física que les sirve y ayuda para liberarse de tensiones (Ramos y Torres, 2008).

El juego permite al infante aprender a cooperar, negociar y competir de manera positiva, asumir reglas, esperar su turno y crear valores como la tolerancia, la sinceridad, el respeto, la justicia y la toma de decisiones, todo lo cual le permitirá conocer sus habilidades y limitaciones, proporcionándole una autoestima y personalidad sanas (Ramos y Torres, 2008).

Con esto se entiende que el juego tiene un papel decisivo dentro del desarrollo infantil y que a pesar de eso está hecho para toda edad del ser humano (infantes, adolescentes, adultos, y adultos mayores) desempeñando de diversas maneras la actividad para poder llegar a su cometido, teniendo en cuenta que tendrán un aprendizaje y desarrollo dentro del trabajo en equipo, la comunicación entre integrantes, confianza entre el equipo y compañeros de trabajo.

1.1.1. Los diferentes tipos de juegos

De acuerdo con Díaz (2002), existe una gran variedad de juegos, pero los juegos tradicionales, los cuales son musicales, literarios y de entretenimiento, tienen un gran aporte a la educación y desarrollo cultural general. También están los juegos de mesa o juegos de sociedad, llamados así por la escenificación de competencia entre sus rivales. El objetivo de estos es llegar a ser el vencedor, por medio de normas o reglas establecidas. Este enfrentamiento se hace para poder formar a los niños con un buen manejo de valores y formas de vida. Por esa razón es importante llegar a un enfrentamiento sano.

Al paso del tiempo estos valores fueron corrompidos con el nacimiento de los juegos que imponen un valor de ganancia como algo básico. Por ejemplo, el juego de mesa *Turista Mundial* maneja el valor del dinero como un factor fundamental. Hoy en día el ser humano tiene una actividad “tensa” para la obtención del dinero, lo que ha llegado a crear angustias y sensación de culpabilidad.

Dentro de estos juegos se llega a representar un poder económico, cada acto dentro del juego es gratificado o castigado, dando a denotar las habilidades y destrezas que hay que tener para el ahorro y la inversión. El juego puede llevar a un mundo ficticio de finanzas, donde el participante puede desempeñar el papel de comprador, vendedor o participante de

la bolsa de valores. Aquí sólo puede ganar el jugador que tenga la mayor habilidad de crédito (Díaz, 2002).

El autor Bernard (2002) utilizó las siguientes clasificaciones del juego y su desarrollo:

- ♦ Juego de “ficción o simbólico”. Aquí la herramienta principal es la imaginación, gracias a esta el infante puede llegar a crear una serie de historias y representarlas como una obra de teatro. Este juego se lleva a cabo a partir de los dos años y medio y hasta los seis años de edad, a la que el niño tiende a inhibirlo.
- ♦ Juego “dirigido” (individual o en grupo). Esta clase va enfocada hacia un objetivo en concreto. Es aplicado, mediado y canalizado por un profesor o especialista.
- ♦ Juego “dramático”. Esta clasificación es dada por la existencia de expresión de emociones. Se recomienda realizarse al aire libre pues permite que exista un disfrute o goce de su alrededor.
- ♦ Juego “motor”. El juego motor es aquel donde se practican las habilidades físicas, como la agilidad y la movilidad de los participantes. Este se considera como un elemento importante para el crecimiento del niño.

Los juegos que promueven la imaginación se asocian con los roles que se toman de su contexto social y familiar, creando diversas maneras de comportamiento con el otro y la resolución de sus problemas (Bernard, 2002).

Dentro de la actividad del juego existen una serie de conductas en los infantes. Algunas de estas son la práctica o la toma de conceptos nuevos dentro de su vocabulario. También mejoran ciertas habilidades y destrezas que muestran una conducta positiva en el sujeto, pues es una actividad divertida que hace a los niños felices, ayudando a que tomen una parte del mundo que ven como real y puedan manejarlo por sí mismos. De esta manera sentirán control sobre este, de manera retórica.

Al finalizar la edad donde el juego de ficción era la creación de su propio mundo, el niño podrá alcanzar el entendimiento de los comportamientos, sabrá distinguir entre lo bueno y lo malo, aprendiendo a reprimir algunas conductas imaginativas, pero por supuesto sin apagarlas del todo, pues los niños que juegan por medio de la imaginación tienden a ser más creativos además de tener un mejor comportamiento, disminuyendo su agresividad.

Los niños que son agresivos normalmente juegan bien al inicio, pero conforme pasa el tiempo de la actividad tienden a pegar si no les parece alguna situación. Los que juegan de un modo imaginativo o los que han sido animados por su entorno social o familiar no suelen tener estas reacciones con tanta frecuencia, conocen el trabajo en equipo y el cambio de roles que desempeñará cada uno dentro del juego. Por ejemplo, unas veces el niño puede ser el capitán, el súper héroe o el policía, y otras veces le tocará ser el enfermo, el villano o el lobo feroz.

Con el paso de los años los juegos van incrementando su dificultad. Se les van anexando reglas definidas, las cuales deberán ser respetadas para un desempeño correcto y sano, mostrando control, autodisciplina y respeto hacia los compañeros y el turno de cada uno. Para que haya un beneficio y sea productivo el aprendizaje de esta actividad se pueden combinar con historias inventadas. Esto ayuda a que tengan un buen manejo de los juegos de ficción y de los juegos de reglas.

Los juegos de comportamiento se desarrollan al momento de realizar actividades como actuaciones de nuevos conceptos de historias o pequeñas dramatizaciones de estas, pues ayuda a despertar la curiosidad en los niños de una manera divertida. Sin darse cuenta estarán practicando en su vocabulario los conceptos de este (Bernard, 2002).

Dentro del mundo del juego se pueden utilizar como herramientas los juguetes. Estos ayudan a complementar la actividad el juego. Existe la posibilidad de que los mismos sujetos puedan crear sus propios juguetes o bien utilizar los juguetes de fábrica, objetos de la naturaleza u objetos de su casa, entre otros materiales. Es necesario tener materiales con los que se pueda trabajar dentro de las ludotecas. Estos materiales ayudan a que puedan crear por sí mismos lo que se imaginen y quieran representar.

No hay que olvidar que no todos los juegos son para todas las edades. Se requiere de maduración personal y grupal para que los juegos puedan ser llevados a cabo por lo mismo se especifica la edad correspondiente para cada uno de estos, así se evitarán complicaciones dentro de la actividad.

Otra actividad que pueden tener los padres con sus hijos, además de la plática, es la lectura de cuentos, antes o después del baño o a la hora de dormir. Conviene hacer esta actividad de manera diaria con cuentos idóneos a su edad, mostrándoles las ilustraciones y las palabras que se van leyendo. Esta actividad ayuda a que el infante pueda irse

preparando para la etapa del “juego de ficción”, pero cuidado, pues una vez que logran adquirir ese conocimiento, los niños no quieren que sus padres sigan jugando, o sea, que participen en la historia de manera creativa, pues ellos quieren controlar esa parte del juego.

1.1.2. La falta del juego

En el momento en que a un niño le falta la actividad del juego puede presentar deficiencias en su manera de relación con otros, además de tener dificultades para el desarrollo de sus capacidades. Algunas de las razones por las cuales esta situación puede presentarse es que el círculo familiar no tenga los recursos necesarios y apropiados para el niño. El infante necesita un ambiente con espacios adecuados y recreativos (Ramos y Torres, 2008).

La falta del juego puede llegar a ser muy peligrosa para el infante. Puede ocasionarle “depresión infantil”, pues hay un aburrimiento constante. Los niños llegan a presentar pérdida de interés en las actividades y poca o nada de energía para realizarlas. Su característica principal es la apatía y la inhibición de iniciativa (Ramos y Torres, 2008).

El juego lo es todo. Si uno como adulto lo disfruta y aprende de él, para un niño es la puerta a la relación con el mundo. Desde el aprendizaje a la relación social, el hacer amigos y el ser capaz de conservarlos. Se crea su lugar favorito, interpreta roles, aprende y practica habilidades y desarrollando su propia manera de pensar, pues ayuda a crear su propia identidad (Bernard, 200).

1.1.3. El papel de los padres en las actividades del juego

Hay muchas razones hoy en día por las cuales los padres de familia cada vez tienen más complicaciones para pasar tiempo de calidad con sus hijos. A pesar de que el niño debe disfrutar el juego en soledad, también es recomendable que los adultos puedan participar dentro del ritual del juego, logrando crear una experiencia rica en conocimiento y oportunidad de entendimiento. Tal acto le proporciona al niño mejorar su desempeño ante diferentes actividades cotidianas, como la mejora de estrategias, el aprendizaje sano y una buena relación familiar. Los padres de familia ayudarán a que sus hijos aprendan a resolver problemáticas y conflictos de la vida diaria, con sus compañeros, amigos o hermanos-

hermanas, recreando situaciones para que encuentren juntos la solución de las contrariedades (Ramos y Torres, 2008).

Cuando exista esta interacción el adulto deberá permitir que los niños puedan desenvolverse de forma natural, teniendo una actitud relajada, adaptable y espontánea. Los adultos podrán intervenir realizándoles preguntas al niño para que él les explique lo que hace o cómo funciona su actividad dentro del juego. Los pueden hacer conversar con ellos, participar y demostrarles cómo lo hacen para que el niño pueda elegir su conducta y copiarla de este, así crearán su propia técnica.

Cuando el infante juega a la interpretación del mundo de los adultos, tiene la posibilidad de representarlos con lo que ha visto, lo que conoce. Toda esa interpretación será conforme a su experiencia. De esa manera se probará a sí mismo, buscando experiencias nuevas. Definiendo su personalidad, seguirá aprendiendo y experimentando (Franco, 2013).

El autor Meier, citado por Franco, menciona que:

“Para que el juego sea fuente de experiencia, el adulto debe estar presente como mediador. Cuando actúa de manera favorable, pasa a ser una fuente de información para los niños, además de integrar la imaginación de estos... (y permitir que) la curiosidad, interés y participación aumenten... Los niños desarrollan sus habilidades sociales, lo que les permitirá como adultos negociar, ceder, solicitar, perdonar o hacer valer sus ideas. Así, la memoria de la infancia será vista como un tiempo de crecimiento y no como un tiempo que quedó atrás” (citado en Franco, 2013, pp.11-12).

Si bien el juego no necesariamente necesita un material costoso, sí debe de tener ciertas reglas para que conserve su valor educativo de libre expresión sin perder de vista el factor del éxito pedagógico. Para esto los padres deben tener una buena relación dentro de la dinámica del juego, deberán comportarse al margen y ser flexibles con los horarios. Es necesario que esta actividad se realice todos los días.

Lo ideal es que el niño elija el juego que quiere trabajar para llevar a cabo su actividad y que logre el éxito dentro de éste. El jugador deberá emplear su energía e inteligencia, logrando aplicarla de manera satisfactoria dentro del juego. Siempre habrá la posibilidad de que las reglas sean variadas para la aceptación de las alternativas que pudieran surgir. Esto tiene que ver con el desarrollo de la imaginación y la creatividad del niño (Ramos y Torres, 2008).

Borja y Martín (2012) mencionan que jugar ayuda al desarrollo de actitudes y experiencias dentro de diversas situaciones que habitúan la actividad del juego. Las acciones que se presentan ayudarán al manejo de situaciones, logrando enfrentar nuevos obstáculos y tomar riesgos frente a lo inesperado, además de lograr un desarrollo de aceptación entre lo conocido y lo desconocido. Permitirán tolerar incoherencias y contradicciones sin que se llegue al grado de incomodidad ante lo ambiguo o lo inseguro, desarrollando el pensamiento crítico, dialéctico y complejo.

En la mayoría de los tipos de juegos que se mencionaron anteriormente destaca la necesidad de un desarrollo sano de la imaginación. Para ello es necesario que los padres de familia pongan de su parte, pues cuando un padre le habla a su hijo o hija crea un interés de su parte y comienza el desarrollo de la creación y la imaginación. Los padres pueden platicarle a su hijo cosas desde lo más sencillas hasta las más complejas, pueden describir o relatar algún recuerdo, anécdota o historia de su vida como cuando eran niños, hasta el trayecto de su casa a su oficina. El punto es que haya una comunicación verbal con su hijo o hija (Borja y Martín, 2012).

Ramos y Torres recopilaron opciones para poder llevar a cabo una convivencia más placentera y sana dentro del juego, estas opciones son:

- ♦ Que los niños jueguen mínimo treinta minutos diarios, y sus padres con ellos.
- ♦ Proporcionar los medios necesarios para llevar a cabo el juego.
- ♦ Estar al tanto de las necesidades del niño.
- ♦ Permitirles explorar, descubrir su medio.
- ♦ Facilitarles la elección de los juegos y sus reglas en función de su edad (Ramos y Torres, 2008).

En resumen, el juego permite crear y fortalecer la autonomía (desarrollo individual, posibilidades individuales), y el crecimiento emocional, mental y personal, además de las posibilidades colectivas (desarrollo social) en el infante. Por medio del juego, los infantes se preparan para ser más creativos, críticos y dialogantes, adquiriendo alternativas para la resolución de problemáticas y la construcción o cambios de reglas, potenciando actitudes y experiencias.

1.1.4. Juegos y tecnología

Las tecnologías han ayudado a facilitar algunas actividades en la vida, tomando en cuenta que dentro de estas siempre existirán complicaciones. En el momento en el que llega a detectarse alguna, se pueden adaptar las tecnologías, como al lograr un método de enseñanza a las futuras generaciones. Esto se puede lograr por medio del juego, que es un mecanismo de transmisión. Un ejemplo de esto son los videojuegos.

Como se mencionó en el apartado del juego, los juegos reafirman la imagen de uno como persona, pero, en el caso de los videojuegos, se dice que refuerzan el individualismo, pues llegan a romper la comunicación entre personas, respondiendo únicamente a estímulos. Ese concepto tiene varias problemáticas, en gran parte dentro de la sociedad, pues también se dice que la tecnología ha venido a eliminar relaciones entre personas (por medio del habla) modificando el esquema.

“...el juguete electrónico de moda no sólo fomenta el espíritu bélico, rompe el mecanismo de juego y estimula el individualismo, impidiendo el proceso creativo y la iniciativa al estar programado para repetir rutinariamente ciertas actividades o funciones” (Jiménez, citado en Díaz. 2002, p.67).

Pero si se piensa en ello, el videojuego ayuda a los usuarios a poder tener una manera de escape o desahogo saludable, pues siempre es preferible descargar su energía negativa de una forma lo más sana posible.

El juego tradicional logra brindar posibilidades de comunicación entre los niños y adultos. Permiten una elección entre compañeros para esta actividad y la elección de la actividad que se llevará a cabo creando un medio de socialización. El niño conoce y lleva a cabo deberes y derechos que se aprenden junto con las reglas que se establecieron para una convivencia sana, permitiendo un buen desarrollo de imaginación y pensamiento dentro de una zona de desarrollo potencial saliendo de su nivel de comportamiento habitual. Además de que ayuda al infante con el desarrollo del lenguaje, experiencias, fantasía e imaginación, las cuales pueden compartir durante el juego, ayudando a que aprenda a vivir en armonía (Borja y Martín, 2012).

El juego libre consiste en que cada uno de los partícipes de esta actividad pueda tener su propio ritmo para realizar la actividad deseada, todo partiendo del soñar. De esta manera

se puede crear una mejora en la convivencia entre personas y grupos que poseen dificultades de comunicación. Por medio de la participación, habrá respuestas positivas y comprensión del grupo. Por medio de la práctica de juego libre se desarrolla la curiosidad en los infantes. Hay curiosidad por colaborar, compartir, escuchar, tomar decisiones de elección y negociar con sus compañeros. Por ejemplo, si en un grupo de alumnos toca su hora de receso y uno de ellos toma el juguete favorito por la mayoría, pueden llegar a un acuerdo de tiempos, para que de esta manera todos puedan jugar con este material y puedan utilizar otros más. De esta manera se crea autodisciplina, autocontrol y autorresponsabilidad (Borja y Martín, 2012).

Si los infantes y jóvenes sienten apoyo, acompañamiento y respeto de parte del adulto en sus ideas, habrá una mejora en su confianza y su autoestima ayudándoles a crecer como seres humanos (Borja y Martín, 2012).

El juego de interacción usa reglas específicas teniendo como objetivo alcanzar una meta de conocimiento. En esta actividad los participantes deben intervenir dentro de la acción. La mayoría de estos juegos reproducen las estructuras reales intra o inter personales y los grupos sociales situándolos por medio de reglas específicas. Gracias a este procedimiento los participantes se motivan a participar, experimentando y comprendiendo mejor las relaciones estructurales que dentro de la realidad no son fáciles de controlar. Así es como aprenden nuevos comportamientos, examinan actitudes al llevar a cabo riesgos ficticios (Díaz, 2002).

Díaz (2002) menciona algunos elementos que caracterizan a los juegos, según el desarrollo de esta actividad. Estos elementos cuentan con reglas y prescripciones que orientan el comportamiento del jugador, son una simulación de la realidad mediante actividades seleccionadas, proporcionan cierta garantía de seguridad para el jugador (no deben presentar situaciones de ansiedad) y ofrecen a los jugadores un espacio de juego donde se podrán realizar ejercicios con la propia persona y compañeros en el marco de las reglas (Díaz, 2002).

Vopel (2001) crea una clasificación de los juegos de interacción. Esta clasificación asigna a los juegos que desempeñan una imitación de la vida real. Dentro de estos está:

- ♦ Juego de entretenimiento. Se basan en hechos y experiencias concretas del mundo real y la vida cotidiana, donde existen posibilidades de vender y comprar

propiedades inmuebles con intenciones especulativas, hasta formar un monopolio. Estas posibilidades contribuyeron al gran éxito de esta categoría. Ofrece goce a los usuarios por la toma de decisiones, creación de ideas y estrategias sin temer las consecuencias concretas de sus decisiones finales, pues no pasa más allá de que el jugador pierda y reaccione entonces con desilusión y enojo.

- ♦ Juego de guerra. Estos juegos hacen representaciones y reproducciones militares, donde se podrán resolver problemáticas dentro de estas. Estos juegos ayudan a la eliminación de problemas de logística, tiempo y dinero. Representan, mediante el juego, un conflicto con circunstancias específicas, como el tiempo de sus movimientos, el armamento, las posiciones de ataque, etc. Cada caso se representa por medio de imágenes pequeñas (ejércitos, armería, posiciones, barcos, etc.) sobre un mapa geográfico. Después de su éxito se crearon versiones con recintos de arena, ayudando a representar el terreno. Dentro de estos juegos se da la posibilidad de entrenamiento y análisis para el desarrollo de capacidades de decisión y planeación.
- ♦ Juegos económicos. Son juegos de decisiones y condiciones. Se debe jugar con astucia para que las jugadas tengan como resultado un beneficio personal. Se podrá valorar las consecuencias de sus decisiones durante el juego ofreciendo la oportunidad de aprender por medio de la comprensión y errores cometidos sin tomar riesgos reales.
- ♦ Juegos terapéuticos. Facilita el crecimiento de la confianza y la intimidad del paciente. Profundiza la conciencia conforme a sus sentimientos, mejorando el conocimiento de sí mismo, ampliando la capacidad de aceptación y comprensión de los otros. Estos juegos son modificados de tal manera que se tome en cuenta las circunstancias particulares del grupo. Algunos de estos sólo pueden ser utilizados por terapeutas expertos en el tema. Estos juegos parten desde un conocimiento superficial entre los participantes hasta la disposición terapéutica, que libera sentimientos que a la mayoría de las personas les parecerían increíbles anteriormente. En el marco terapéutico se consideran los aspectos de sus sentimientos, pensamientos, deseos, temores, pasado, presente y futuro del participante (Vopel, 2001).

Por medio del juego se puede crear un mundo mejor para la generación futura. El infante puede, de la manera más sencilla, fabricar un entorno con base en las experiencias y

observaciones que presentan la vida de los adultos. El infante podrá desempeñar los papeles de ellos por medio de la imitación para crear su propia versión (Barreto, 1991).

“Los juegos de interacción son situaciones de conocimiento, orientadas pedagógicamente, que sirven para un posterior progreso personal y profesional, no medidas terapéuticas que aseguren la existencia psíquica amenazada” (Vopel, 2001, p.28).

El juego ayuda a crear una representación del mundo, el creador de este mundo adapta sus conocimientos para poder darle vida a cada una de las situaciones que llevó a cabo de alguna forma como sujeto principal o como observador. Dependiendo del juego se puede saber si está haciendo prácticas para crear mayor confianza en sí mismo o con el mundo que lo rodea, desarrollo para facilitar la toma de decisiones, respeto y seguimiento a las normas-reglas, además de la búsqueda de resolución de problemáticas.

1.1.5. Áreas de estimulación y comportamiento

Britton (2009), Ramos y Torres (2008), mencionan las áreas de estimulación y comportamiento. Es necesario conocerlas para saber qué es lo que se debe hacer con el infante conforme a su edad. De esta manera se tendrá la información y conocimiento necesario de los ejercicios que se realizarán para su beneficio. Cada persona tiene sus propias características de desarrollo, que se inician desde el nacimiento del infante. Alrededor de cada tres meses, el comportamiento y funciones se van incrementando. A continuación se presentan desarrolladas cada una de estas áreas de estimulación y comportamiento (Britton, 2009; Ramos y Torres, 2008).

Área motora

0-3 meses: Los primeros tres meses de edad inician con leves movimientos de sus manos, como jugueteos. Trata de llevar a cabo un control con su cabeza, como el levantarla o voltearla, además de otros movimientos un poco torpes, como reflejos involuntarios.

3-6 meses: Al pasar al cuarto mes ya hay una iniciación de movimientos con sus manos hacia la boca, despertando el sentido del gusto y del tacto, llevándose los pies a la boca y

tocándose la cara. Inicia con movimientos de piernas al patear y de manos y brazos para poder apoyarse. Todo esto sucede aproximadamente hasta los seis meses.

6-9 meses: A partir de los seis a los nueve meses ya sostiene su cabeza erguida cuando está sentado, puede sostener correctamente objetos en sus manos, pues ejerce presión en sus dedos índice y pulgar, puede sentarse solo con la ayuda del apoyo que él mismo se proporciona. Inicia con el desplazamiento por medio del ejercicio de gateo.

9-12 meses: De nueve meses al año de edad el infante ya ha logrado mucho esfuerzo físico, además de la exploración de su mundo. A pesar de eso quiere seguir con el conocimiento de su medio, e inicia con la selección de lugares u objetos que quiere conocer, al señalarlos con el dedo. Se lleva a la boca trozos de comida y otros objetos. Tiene ya la capacidad de sacar objetos, desde juguetes hasta otros artefactos de una caja o bolsa e inicia el aprendizaje de la caminata.

1 año 1 ½: Al año ya sabe moverse de la manera correcta sin salir lastimado, se puede sostener de manera correcta, además de conocer gran parte de su alrededor. En los siguientes seis meses su trabajo será pulir esas prácticas, mejorando su equilibrio al caminar para que lo logre hacer solo. Se moverá de un lado a otro, pues las actividades de movimiento son muy importantes. Pueden ser desde abrir y cerrar un cajón, hasta recorrer toda la casa y los muebles, subiendo y bajando del sillón, sillas, etc.

1 ½ -2: Cuando va a cumplir sus dos años de edad ya habrá aprendido a introducir cosas en cajas, bolsas y botes, además de construir torres o castillos de bloques de diferentes materiales- Como estuvo practicando su equilibrio, ya podrá bailar y balancearse disfrutando más sus actividades libres.

2-4 años: Alrededor de los cuatro años aprende la seguridad de saltar, correr, columpiarse y trepar, pues sus sentidos de equilibrio y coordinación habrán sido perfeccionados. Ya puede ponerse de pie y hasta tener un poco más de responsabilidades y libertades. Puede colgar su ropa en ganchos de ropa, vestirse solo, ayudar a hacer la comida, comer por sí solo y comenzar algunas actividades extracurriculares como la música, la danza, el teatro y las artes marciales.

Área cognitiva

0-3 meses: En esta edad es cuando la madre y el bebé empiezan a conocerse por medio de los sentidos, así que el bebé tiene la capacidad de reconocer la voz de su madre y dirige la cabeza u ojos para buscarla, inicia con estos movimientos visuales, también con la ayuda de objetos como sonajas u otras cosas que se muevan y le llamen la atención y estén a su alcance visual, pues apenas se comienza a ampliar.

3-6 meses: Como ya tiene más movilidad, puede explorar por medio de manos y dedos. Su audición se habrá desarrollado un poco más, así que puede disfrutar de juguetes y piezas que hacen sonidos. Posee memoria para el reconocimiento de sus juguetes y existe una respuesta de su parte por medio de sonrisas o risas.

6-9 meses: Desde esta edad inicia la actividad de la imitación, por muy pequeña que sea. Empieza a realizar acciones parecidas a las que percibe día a día dentro y fuera del hogar, pues ya puede mirar los objetos. Explora y desarrolla su memoria, además de poder tener al menos cinco minutos de tiempo para poder concentrarse en un solo objeto o alguna actividad.

9-12 meses: Nota que las acciones llegan a tener una reacción (causa-efecto), además de tener el conocimiento de su nombre. Reconoce las palabras que denotan familia, como papá, mamá, hermana o hermano. Desarrolla mejor su memoria de largo plazo, permitiéndole recordar cosas ocurridas días anteriores, como cuando salen de vacaciones y al volver pueda contar lo que vivió. Tiende a ir por los objetos con colores llamativos y obedece a las indicaciones que se le dan, como cuando está jugando y su acompañante le pide el juguete además de que aprende cosas sencillas como a saludar y despedirse, aplaudir y hasta balancearse intentando bailar.

1 año 1 ½: Comprende lo que está permitido o no. Es curioso con libros y juguetes. Comienza a prestar mayor atención en las cosas. Al poder moverse con mayor facilidad se vuelve un poco más autónomo. Responde cuando le hablan por su nombre.

1 ½ -2: Nota interés al ver ilustraciones en libros. Tiene mayor destreza en las actividades motrices dentro del juego, como la construcción de torres de cubos. Juega con muñecos empezando a darles vida. Inicia con poco de las imitaciones dentro de sus juegos que vive en la vida real. Está en el proceso del aprendizaje acelerado (aprender a aprender).

2-4 años: A esta edad desarrolla plenamente las imitaciones dentro del juego, juega a la cocina dándole de comer a sus muñecos pasteles de lodo, simula carreras de coches compitiendo con cajas de cartón como vehículos, deja que su imaginación lo lleve a crear nuevos lugares, tiene entendimiento del conteo de objetos, clasificación de juguetes por características como colores o materiales y realiza trazos verticales-horizontales. Inicia la práctica de la escritura.

Área del lenguaje

0-3 meses: Hace un intento de comunicación por medio de sonidos guturales, además del llanto, gritos, balbuceos y sonidos simples.

3-6 meses: Inicia con la vocalización como respuesta cuando se le habla. Lo hace por medio de ruidos de labios, gritos agudos y sonidos con la lengua y las cuerdas vocales. Distingue tonos de voz, desde cariñosos hasta agresivos. Tiene la capacidad de percibir un idioma diferente al natal.

6-9 meses: A esta edad el bebé vocaliza sílabas como gui, ga o ru, además de las consonantes *m*, *p* y *b*. Hace balbuceos como respuesta. Desarrolla un lenguaje comprensivo práctico. Hace imitación de sonidos.

9-12 meses: La imitación de sonidos (como estornudos) se vuelve más fina, además de imitar palabras que escucha con frecuencia, tratando de emitir el sonido de las últimas sílabas de estas.

1 año 1 ½: Ya dice mamá y papá, además de otras palabras que se le hayan repetido con frecuencia, expresando toda una frase. Nombra algunas cosas al verlas (desde una imagen hasta objetos deseados). Inicia con el aprendizaje de las partes de su cuerpo (ojos, nariz, boca, pies...), emite monólogos y su lenguaje se vuelve comprensivo y un poco más extenso.

1 ½ -2: Asocia palabras, posee algunas de estas para pedir comida o bebidas. Tiene entendimiento de la designación de nombres y da respuestas por medio de palabras deformadas y formación de frases.

2-4 años: Su lenguaje se amplía. Ya logra pronunciar pronombres (como: yo, tú, nosotros). Repite frases que escucha y tiene el conocimiento de los verbos (comer, jugar, bañarse...),

sabe responder ante frases y preguntas. Da inicio a sostener largas conversaciones con sus compañeros y con sus mismos juguetes.

Gracias al lenguaje, el infante puede relacionarse socialmente con otros niños. Es aquí donde se puede introducir la última área, la social. En esta se recomienda utilizar como material de “ayuda” el reflejo de los espejos y caretas de sentimientos (caritas de enojo, tristeza, felicidad, angustia...) para desarrollar el conocimiento de uno mismo, trabajando sus emociones.

Área social

0-3 meses: Comienza a sonreír cuando ve caras familiares, puede enfocar su mirada en una persona y reconocer a la madre por medio de su voz y su apariencia física, poniendo en práctica sus sentidos de audición y vista.

3-6 meses: Presenta entusiasmo o angustia cuando existe una presencia de otros seres humanos (desde familiares hasta desconocidos), hace movimientos bruscos agitando las manos e intenta levantar la cabeza dando gritos de alegría. Sonríe al ver su imagen reflejada en un espejo (inicia a descubrirse).

6-9 meses: Responde a su nombre y sonríe. Ya logra distinguir las caras conocidas, puede llorar y expresarse por temor a extraños. Entiende los gestos de reprobación que se le dan y proporciona respuestas emocionales.

9-12 meses: Existen acciones afectivas ante sus juguetes (los abraza, besa y habla con ellos). Repite los actos que le llegan a ocasionar risa. Obedece a órdenes simples (como dar algún objeto que él tenga en su posesión).

1 año 1 ½: Afirma su personalidad. Da respuestas por medio de movimientos de cabeza, pues la para afirmar o negar. Da inicio a dependencia pues lleva a cabo algunas acciones por sí sólo (intentar comer solo, vestirse). Aún se niega ante la acción del préstamo de juguetes ya que aún puede llegar a sentir celos con personas y objetos inanimados.

1 ½ -2: Existe ya una convivencia con otros niños. A pesar de que aún se le complica la acción de compartir va aprendiendo reglas nuevas y simples. Hace lo posible por llamar la atención. Expresa un interés por la bacinica. Sigue teniendo un lazo de apego fuerte hacia sus padres, llora en el momento en que se separa de ellos.

2-4 años: Puede mostrar timidez cuando está al cuidado de alguien que no conoce. Llega a tener discusiones con sus compañeros de juego. A pesar de eso inicia con la actividad de compartir. Tiende a hacer berrinche cuando las cosas él piensa y las quiere. Inicia a elegir lo que quiere comer y usar todos los días. Llega a proteger sus pertenencias y espacios (como su cuarto o sus juguetes). Existe un apoyo de su parte para el aseo pues ayuda a alzar sus juguetes, colgar su ropa... Se le sigue complicando el disminuir el apego con sus padres. A esta edad es cuando inician los juegos simbólicos e imaginarios (Britton, 2009; Ramos y Torres, 2008).

En la tabla 1 se encuentra información llevada a cabo dentro de las áreas de estimulación y comportamiento del niño a través de la actividad del juego.

Tabla 1. Informática de las áreas de estimulación y comportamiento	
Motora	<p>Por medio de actividades específicas el infante puede practicar hasta mejorar sus destrezas y habilidades motrices. Aprenden la coordinación de movimientos de su cuerpo, nuevas sensaciones, su fuerza física, equilibrio, manipulación de objetos, y mejorar algunos de sus sentidos como es el del tacto y adquiriendo capacidades de imitación.</p> <p>El juego ayuda mucho a la práctica, algunos ejemplos son el movimiento de arrojar o patear la pelota, jugar a las atrapadas, entre otras actividades donde deberán de desempeñar movimientos para su práctica.</p>
Cognitiva	<p>El juego ayuda al mejoramiento del desarrollo de capacidades mentales de los niños. En esta actividad se crea una maduración de las estructuras mentales de los infantes aportando mayor concentración al desempeñar sus tareas, dándoles seguridad y confianza para comunicarse (mejorando su desarrollo de lenguaje). Gracias a esto su estimulación de creatividad e imaginación, memoria, atención y pensamiento es más productiva.</p>
Del lenguaje	<p>Al mencionar el lenguaje doy referencia a cualquier manera o medio de comunicación que logre dar a entender una idea, pensamiento que se tenga a pesar de no tener aún la capacidad del habla. Por ejemplo: el bebé, se comunica y expresa sus inconformidades y sentimientos por medio de diversas maneras de expresiones dentro del pre-lenguaje (como los balbuceos, lloriqueos, sonidos guturales...).</p> <p>El resto del lenguaje, el cual es el oral y escrito, proporciona una mayor comprensión al paso del tiempo. Para poder llegar a tener la capacidad de comprensión (desde el nacimiento), expresión y gestión es necesario desarrollarlo. Cuando los niños están jugando (ya sean juegos conocidos o inventados) hacen imitaciones de papeles que reconocen a través de lo observado en su entorno (como el rol de la profesora, el doctor, o escenarios como gasolineras, cocineros, restaurantes, supermercados), experimentan y practican sus conversaciones. Los familiares, amigos y docentes pueden ayudar a que estas actividades se realicen de mejor manera.</p> <p>Si se estimula correctamente el área de lenguaje se le permitirá al infante tener y sostener una comunicación, además de un aprendizaje adecuado, esto al adquirir un lenguaje oral, corporal y escrito.</p>
Social	<p>Dentro de estas se incluyen las experiencias afectivas y sociales del infante, a la vez esto le permite llegar a sentirse querido, seguro y capaz de poder relacionarse con otros seres. Para que el desarrollo sea adecuado los padres de familia o cuidadores deberán de ser partícipes (docenes, abuelos, nanas) para que sean sus primeros generadores</p>

	de vínculos afectivos. Brindándoles seguridad, cuidados, atención y amor, de esta manera tendrán el aprendizaje de comportamiento con otras personas. Los valores familiares, el afecto y las reglas de la sociedad permitirán que el infante desarrolle confianza y seguridad en sí mismo pues ayuda a la formación de su personalidad. La estimulación social permite al niño un mayor grado de autonomía e iniciativa en los hábitos de independencia personal como la alimentación, tareas de casa etc. Así como una conducta adaptada a su contexto, cultural y social. Es recomendable que se realicen actividades que permitan satisfacer sus curiosidades y necesidades.
Fisiológica	Dentro del juego, el niño practica sus emociones y sentimientos, liberan tensión, proporcionan placer y bienestar por medio de actividades donde podrán, de una manera sana, expresar sus inconformidades, tristezas, alegrías entre otras sensaciones, esto y más hace que la infancia sea un periodo de goce. El desarrollo afectivo-emocional, forja rasgos como la autonomía, confianza, identidad, personalidad.

Fuente: Elaboración propia con base en Britton, 2009; Ramos y Torres, 2008.

1.1.6. Derechos de los niños

Uno de los derechos de los niños es el derecho al juego, pero antes de analizarlo se debe de conocer la historia de los derechos del niño y su surgimiento.

Durante el año de 1924 se creó la primera declaración de los derechos del niño, la cual fue promulgada por la “*Asociación Internacional de Protección a la Infancia*” y a su vez aprobada por la “*Sociedad de las Naciones*”. A este documento se le nombró “*Declaración o Carta de Ginebra*” (Jiménez, 2001).

En 1953, la Asamblea General de las Naciones Unidas decidió crear como organismo permanente la UNICEF, la agencia de la ONU que tiene como meta promover los derechos de los niños en México y el resto del mundo. Sus siglas significan Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (del inglés *United Nations Children’s Emergency Fund*), y su labor principal sería la protección a la infancia (Jiménez, 2001).

En agosto de 1973, México celebró el *Primer Congreso Nacional sobre el Régimen Jurídico del Menor* para crear un orden normativo que para la protección de niños y niñas. En 1980 se anexó en el artículo cuarto de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, como sexto párrafo, un deber más para los padres de familia: preservar el derecho de los menores, la satisfacción de sus necesidades, su salud física y salud mental (Jiménez, 2001).

Jiménez (2001) explica el concepto de los derechos del niño o los derechos del menor, de esta manera:

“...derecho singular eminentemente tuitivo, que tiene por objeto la protección integral del ser humano, desde su concepción hasta que alcanza, tras su nacimiento, la plena capacidad de obrar, que se inicia con la mayoría de edad, para integrarle armonía y plenamente en la convivencia social. Es una rama del Derecho que regula la protección integral del menor, para favorecer en la medida de lo posible el mejor desarrollo de la personalidad del mismo y para integrarlo, cuando llegue a su plena capacidad, en las mejores y más favorables condiciones físicas, intelectuales y morales, a la vida normal” (Jiménez, 2001, p.4).

Jiménez (2001) también menciona el concepto del niño con base en la convención sobre los derechos del niño, que es la siguiente:

“Se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad. Con excepción de los seres humanos que hayan alcanzado antes la mayoría de edad, a consecuencia de que su régimen legal así lo establezca (artículo 1º). Es importante aclarar que si algún régimen jurídico establece una edad distinta a la que señala la Convención, se estará a lo que disponga la ley local de que se trate, pues lo que expresa la Convención es una regla general” (Jiménez, 2001, p.12).

Franco (2013) menciona que se debe de permitir que los infantes disfruten de sus derechos dentro y fuera de los centros educativos, ya sean públicos y privados, que los niños disfruten de sus derechos. Uno de estos es el derecho al juego:

- ♦ Todo niño y niña tiene derecho a sentir placer y alegría cuando juega.
- ♦ Todo niño y niña tiene derecho a vivir en un mundo de paz donde pueda jugar.
- ♦ Todo niño y niña tiene derecho a jugar junto a otros niños.
- ♦ Todo niño y niña tiene derecho a sentir bienestar físico y emocional cuando juega.
- ♦ Todo niño y niña tiene derecho a satisfacer su necesidad de jugar como derecho ineludible (Franco, 2013).

Jiménez, dentro del libro “Derecho de los niños” plantea que: “Los niños tienen el derecho al descanso, el esparcimiento, al juego y actividades recreativas”, este libro, avalado por la cámara de diputados. LVIII legislatura. Universidad Nacional Autónoma de México.

Se deberá cumplir este derecho además de ser respetado y promoverlo. Llevar a cabo la actividad del juego para que los niños se desenvuelvan dentro de sus actividades de aprendizaje, promoviendo la participación de la vida cultural y artística y recreativa. (Jiménez, 2001).

“En los derechos de la infancia, postulados en 1959 por la Asamblea General de las Naciones Unidas se dice que “jugar es un derecho de la infancia y los adultos debemos velar por su cumplimiento en todos y cada uno de los niños y niñas”, aunque en algunas situaciones haya serias dificultades para el desarrollo de esta actividad” (Ramos y Torres, 2008, p.30).

El derecho al juego lo tienen todos los niños en sus vidas. Permitirles lograr hacer esta actividad logrará que la educación, la alegría, el saber y el amor puedan ser parte de su desarrollo integral.

A continuación, se describe la teoría del juego según Piaget, la cual habla de cómo el juego es importante para el desarrollo del infante y describe a grandes rasgos las edades para que cada infante tenga mejor aprendizaje con esta actividad.

1.2. El juego visto por Piaget

En este apartado se presenta las características del juego, las clasificaciones del juego y los periodos de la teoría de la psicología genética de Jean Piaget, haciendo la referencia al juego y su beneficio en el desarrollo del niño con respecto a cada una de sus etapas.

1.2.1. Características

Las características del juego se constituyen por la orientación de la actividad o conducta que consigue proporcionar placer, pues el sujeto desempeña esa actividad para crear en él esa satisfacción de llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada. Esta es una de las características más notorias en esta actividad, es una especie de “placer funcional” que proporciona el juego, además de adaptarse a nuestra realidad. Piaget señala que esto se puede denominar como “actividad autotélica”: una actividad que se realiza por el simple hecho de hacerla, pues no busca una recompensa.

También está la resolución de conflictos, pues dentro del juego se ignoran o se terminan resolviendo. Esto ayuda a que, si al niño se le complica encarar o llevar a cabo alguna situación o tarea podrá sentirse motivado y hacerlo con mayor facilidad al jugar, pues puede convertir los materiales y transformarlos por medio de la imaginación en algo más divertido que le ayudarán a realizar esa tarea añadiendo placer dentro de un juego simbólico.

Piaget reconoce que el juego implica una relación entre lo real y el “yo”, busca incorporar la realidad modificando alguna información para su asimilación a través de actividades lúdicas. Sin esto, el niño no podría incorporar la realidad a sus esquemas y modificarla a su conveniencia para lograr el equilibrio antes mencionado sometiendo a la realidad sobre las necesidades del yo, sin que sea al revés y termine sometándose el yo a las necesidades o limitaciones que se imponen. Por lo mismo, dentro del juego casi todo es posible: dentro del juego sus deseos pueden cumplirse.

1.2.2. Las clasificaciones de los tipos de juegos

Aquí se analizarán las clasificaciones de los juegos en función de la edad en que cada uno se desarrolla. Piaget ha realizado una clasificación de tres tipos de juego. En la tabla 2 se detallan los diferentes tipos de juego y sus características.

Tabla 2. Los diferentes tipos de juego	
Juegos de ejercicio (Periodo sensorio-motor).	Elementales para los primeros años de edad. Movimientos del cuerpo, repetición sistemática. Busca el placer inmediato. Habilidad y destreza. En este periodo se observa un placer funcional del niño al realizar actividades pues en lugar de buscar un objetivo se crea placer al ejecutarlas.
Juegos simbólicos (De dos-tres a seis años de edad).	Representación de un objeto con otro por medio de la fantasía, imaginación, creatividad. Juegos de simulación y representación. Invención de personajes. Establecen relaciones interpersonales. De aquí parte el juego de construcción, sirven para la adaptación y creación donde se realizan movimientos coordinados ayudándose de los juegos simbólicos para darles un papel o imagen para montar o ensamblar una construcción.
Juegos de reglas (Seis años en adelante).	Actividad que se sigue llevando a cabo en la edad adulta. Conocimiento y respeto de reglas y normas que definen el juego. Conforme el niño crece estas serán de mayor dificultad. Mientras más complejas más sociable se vuelve el individuo. Juegos sociales.

Fuente: Delval (2002).

Se deben considerar las situaciones del juego, como es llevado a cabo, en este caso si el juego es individual o grupal-social, o si dentro del juego se está haciendo uso de objetos, juguetes, material lúdico, o sólo interviene el cuerpo con actividades físicas. Lo que predomina dentro del juego como acciones lúdicas es la actividad y la finalidad que este tiene.

El juego de la imaginación ayuda a crear actividades propias, sin reglas ni limitaciones, es decir, tienen un pensamiento el cual va orientado al sentido dominante de una satisfacción individual para asimilar libremente todas las cosas y estas al yo (Enríquez, 1996). Piaget menciona un equilibrio dentro de la inteligencia, entre la asimilación y la acomodación. En la niñez la imitación es un acto que domina. De esta forma el juego de imitación es la asimilación de la realidad, por medio de esta se crean procesos que hacen que dure más tiempo (Delval, 2002).

1.2.3. Periodos

Piaget se interesó por el desarrollo cognitivo de las personas, desarrollando su teoría epistemología genética, la cual mediante cuatro periodos o estadios del desarrollo da cuenta del proceso cognitivo del ser humano. Se utilizan para poder separar los ciclos de vida, marcando las diferencias de cada una de las zonas de desarrollo próximo. Estos cuatro periodos son: sensorio-motor, preoperatorio, de operaciones concretas y de operaciones formales.

Primer periodo. De la inteligencia sensorio motora. Juego de ejercicio.

Los intercambios que tiene el niño con el medio son prácticos y motores. Desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje, hasta el año y medio aproximadamente. El niño comienza crear los primeros ejercicios de reflejos, relacionando los objetos que lo rodean, como su espacio y tiempo, ocasionando reacciones circulares, desde los hábitos y coordinaciones de visión y prensión primaria, secundaria y terciaria, descubriendo medios para experimentar. La resolución de problemas que utiliza es puramente por medio de acciones sin representación de conducta. A finales de este estadio comienza la aparición del lenguaje, gracias a la función semiótica que lleva a cabo el niño por medio de símbolos para comunicarse en lugar de utilizar objetos.

Segundo periodo. De preparación y organización de las operaciones concretas. Función simbólica.

Este es fundamental para el juego. Se extiende del año y medio o dos años a los once o doce años de edad. El niño es capaz de realizar operaciones de mayor complejidad, pero igual sin poder todavía anticipar las consecuencias de las acciones. Esto hace que aún exista una dependencia de las apariencias perceptivas y que la capacidad para demostrar aún sea nula. Se mantienen los procesos sensorio-motores. Este periodo está dividido en dos sub-periodos, el sub-periodo que Piaget ha denominado como el de inteligencia intuitiva, preoperatorio o preconceptual (de año y medio, dos a siete u ocho años) y el subperiodo de las operaciones concretas o periodo pre-operacional (de los siete u ocho a los once o doce años de edad).

Subperiodo de la inteligencia intuitiva, preoperatorio o pre-conceptual: El niño inicia con la interacción dentro del mundo del adulto adquiriendo un dominio del lenguaje. El pensamiento que tienen desarrollado aún tiene diferencias con el de los adultos, puede caer en lo egocéntrico pues en esta edad sólo piensa en sí mismo pues aún no desarrolla la capacidad de lo físico de lo psíquico (objetivo-subjetivo). Además de que aún no es capaz de poner a comprobar sus pensamientos o creencias pues no sabe manejar la categorización de objetos. Por ejemplo, puede tener una cantidad de 500ml. de agua dentro de un vaso de vidrio alto y la misma cantidad (500ml.) en un vaso de vidrio ancho, él pensará que el vaso de vidrio que tiene más agua es el alto pues en este sub-periodo sólo distingue los elementos visibles, confiándose en los datos que le arrojan los sentidos, en lugar de relacionarlo con el espacio que utiliza cada uno de estos. Al final de este sub-periodo el niño poco a poco va a poder ir desarrollando más la percepción del mundo físico: el número, la sustancia, los objetos.

Subperiodo de las operaciones concretas o periodo preoperacional: El niño podrá ejercer su sentido de transformaciones sobre lo real. Llevará a cabo operaciones reversibles las cuales ayudarán a que tenga una buena comprensión sobre los actos que se realizarán de un sentido a otro (añadir-quitar algo) entendiendo que se tratará de la misma acción por medio de la lógica y la relación de los datos. Este tipo de operaciones empiezan a aparecer, pero aún no tienen mucho dominio, pueden realizarlas sobre objetos que tengan físicos o situaciones que conoce.

Tercer periodo. De la inteligencia operatoria concreta u operaciones formales

Se extiende de los once, doce años a los quince, dieciséis años. Dentro de este periodo hay una separación de niveles. De los once a los trece años estarán las operaciones formales como tal. A partir de los tres a los quince, dieciséis años se modificará a las operaciones formales avanzadas.

De igual manera el sujeto podrá ser capaz de abordar problemáticas, adquiriendo el conocimiento y manejo de las operaciones básicas las cuales hacen posible el pensamiento científico (lo comprobable) de una forma hipotética-deductiva, lo que ayudará a que puedan ser capaces de razonar sobre lo real-posible, entender, explorar, experimentar y tener una percepción de las consecuencias de cada uno de los actos realizados formulando una hipótesis explicativa. Ya tienen mayor juicio y de esta manera no aceptarán con tal facilidad las opiniones sin someterlas a una prueba. Esto es gracias a los instrumentos intelectuales que han adquirido por medio de la sociedad, incrementando sus conocimientos y obteniendo nuevas técnicas de pensamiento para la resolución de problemas. En este periodo el lenguaje es fundamental pues el pensamiento hipotético-deductivo no puede existir sin un tipo de lenguaje (Delval, 2002).

El periodo preoperatorio es la etapa que presenta el infante durante los tres a doce años de edad, durante su educación preescolar y primaria. Esto quiere decir que alrededor de los tres años crea la inteligencia representativa. Es fundamental dar a conocer la importancia que este estadio tiene para lograr el desarrollo de la capacidad que tiene el niño para la representación de cualquier objeto, acontecimiento o situación, ayudando a diferenciar su representación que existe al plasmarlo con el lenguaje, una imagen mental, la simbología y el juego. Por medio de la "función semiótica", el infante podrá desarrollar la representación que se va tomando de cada uno de los significados y de esta manera podrá construir la representación de cada uno de los significantes diferentes y no perceptibles. Esta función tiende a pasar por cinco tipos de conductas de aparición simultánea:

1. La imitación diferida. Se inicia en la ausencia del modelo. Es una conducta sensoriomotora pues es cuando el niño comienza con una imitación de su medio a través de modelos, posterior a eso sin necesidad de contar con la presencia de este sin que implique una representación en el pensamiento.

2. El juego simbólico o juego de ficción, es desconocido en el nivel sensorio motor. Las representaciones son importantes, concretas. Nuevamente se refiere a conductas de imitación, pero esta vez acompañada por objetos con un valor simbólico.
3. El dibujo o imagen gráfica, se da entre el juego y la imagen mental a pesar de que aparece alrededor del año y medio o dos años. Por medio de este el niño es capaz de interpretar sus sentimientos, ideas, conductas.
4. La imagen mental, imitación interiorizada de los sujetos.
5. El lenguaje, por medio de él el sujeto es capaz de permitirse recordar un acontecimiento por medio de la verbalización. La representación se apoya exclusivamente por los signos de la lengua en vías de aprendizaje (Delval, 2002).

Piaget menciona que existe un “periodo de la inteligencia representativa” donde aparecen dos clases de instrumentos: los símbolos y los signos. Los símbolos, que representan las semejanzas existentes con sus significados y diferencias significantes. Los signos, que son arbitrarios o convencionales.

Piaget menciona un equilibrio dentro de la inteligencia, este equilibrio existe entre la asimilación y la acomodación, acciones que se presentan en la infancia por medio de la imitación, ya que es un acto que domina. De esta forma el juego de imitación es la manera en la que se crea una asimilación de la realidad y por medio de esta crean procesos duraderos.

Por medio del juego se puede tener mayor control de la frustración, pues al no ser capaz de obtener el resultado esperado los niños no tienen la necesidad de alcanzarlo, por otra parte, los adultos hacen todo lo posible por lograr su objetivo esperado. Los niños quedan satisfechos con la acción que ejercieron y con la práctica que irán realizando para volver a crear estas actividades.

1.3. Concepto de juguete

El juguete es un objeto con el cual el infante podrá desarrollar la actividad del juego y, aunque pueden encontrarse en tiendas departamentales o jugueterías, no es sólo el que se crea industrialmente. También puede crearse o construirse por medio de cajas, botes o ramas, entre otros materiales. Estos son juguetes creados con diversos objetos amigables

al niño. Además, los juguetes son materiales auxiliares, pero no imprescindibles para la actividad del juego (Díaz, 2002).

Los juguetes se han ido modificando conforme al paso de los años, así como el aprecio de los niños hacia estos, notablemente con la aparición de las nuevas tecnologías. El hecho de que anteriormente los juguetes tenían una vida larga era, entre otras cosas, por la costumbre de conservarlos para sus seres queridos o familiares, incluso de una generación a otra. Tanta era la importancia que se tenía hacia el juguete que, en algunas culturas, al momento de morir su dueño, era enterrado junto con él y otros de sus objetos más preciados, para que lo acompañarán en su recorrido a la eternidad. Esta costumbre se fue olvidando poco a poco, pues llegaron a existir una serie de complicaciones en el momento de la selección de estos objetos entre todos los que el dueño poseía (Díaz, 2002).

Hoy en día los juguetes manejan otra clase de materiales, sobre todo los amigables con los infantes. Anteriormente estos estaban hechos de lata, madera o porcelana y ahora son fabricados con un material mucho más resistente, el cual podía prolongar aún más su vida útil. Los materiales más utilizados ahora son el plástico, la tela y el peluche, haciendo que mejore el contacto con el niño, más cálido (Díaz, 2002).

A pesar del avance positivo que hubo con estos materiales, los vínculos afectivos del infante con el juguete se deterioraron poco a poco por un aumento del consumismo. Las compañías de juguetes sacan a la venta modelos nuevos (en un lapso muy corto de tiempo) para sustituir al juguete anterior. Este cambio llega a ser tan frecuente que el infante no llega a crear un lazo afectivo con sus juguetes. Esto quiere decir que ni siquiera tiene la oportunidad para darle nombre y personificarlo (si es que no tiene un nombre ya establecido por la misma empresa). Por estos y otros motivos, la publicidad dirigida hacia los infantes ha logrado hacer que pierdan cierto sentido de apego, al querer cambiar inmediatamente su juguete por algo más actual o nuevo, provocando una vida corta al juguete y la eliminación del duelo o sensación de pérdida de parte del infante, ocasionando el olvido de los espacios de interacción y convivencia con el resto de sus compañeros (Díaz, 2002).

“La percepción de los juguetes como leales compañeros de la infancia se encuentra estrechamente vinculada a los espacios, aventuras y tramas compartidas. Es

precisamente esta interacción la que favorece el enlace afectivo y emocional entre el niño y el juguete preferido” (Díaz, 2002, pp. 54-56).

Gracias a estos lazos, el infante puede tener la compañía que requiere en esos momentos por medio de algún personaje ficticio creado por él, resaltando características únicas que le ayudarán a proporcionarle seguridad y confianza, un complemento de sus necesidades.

Al momento en que las empresas determinan el rol de cada personaje que crearon como juguete para la venta, dificultan que los infantes creen un mundo con espacios dinámicos donde se le permita desarrollar su imaginación y creación. Hay un consumismo que busca explotar la dependencia de los niños con los personajes con las identidades que los caracterizan, como sucede con la venta de accesorios aparte, mochilas o loncheras con su imagen, implicando cierta subordinación de los infantes hacia estos objetos inanimados. En dado caso de que el infante llegue a tener capacidad del lenguaje, puede llegar a copiar los diálogos que tienen los personajes en las películas o las series de televisión, lo que hace que los niños se vuelvan menos creativos (Díaz, 2002).

Cuando el infante no está atado a que estos juguetes tengan su propia personalidad, tiene más posibilidades de crear en su juguete una especie de compañero de juego, con el cual, por sí solo, podrá crear aventuras y darle sus propios gustos, dándole la oportunidad de recrear y digerir miedos, tristezas y otras emociones (Díaz, 2002).

Un juguete puede ser construido por el mismo infante, pues puede dar vida a unos bloques de construcción y utilizarlos como un auto de carreras. El infante puede construir su juguete por medio de su imaginación representando, de todas las maneras y formas, la relación entre el sujeto y el objeto (Vigotsky, 1996).

En ocasiones los padres llegan a comprar grandes cantidades de juguetes a sus hijos, creyendo que eso es lo que necesitan, cuando en realidad lo que requieren es poder tener una buena calidad del juego, donde los juguetes sean meras herramientas. Entonces incluso el tener una menor cantidad de juguetes, puede ayudar a impulsarlos a inventar diferentes actividades por medio de la imaginación. El juego puede llevarse a cabo con cualquier tipo de material o juguete, sea industrializado o no. Por ejemplo, los niños pueden entretenerse mucho con cajas de cartón, dándoles el uso que quieran, dependiendo de lo

que jueguen o interpreten dentro del juego, desde una cocina de un restaurant hasta una casa club. La imaginación no tiene límites (Vigotsky, 1996).

En conclusión, se entenderá como juguete a todo material que se pueda utilizar como apoyo dentro de la actividad del juego, pues con la ayuda de éste los niños tienen un recurso para poder expresar su mundo interno: emociones, percepciones e inquietudes, permitiendo un desahogo de sus angustias, corajes, temores, frustraciones, éxitos y sueños, entre otros. Por medio de la fantasía, habilita el desarrollar habilidades tanto físicas como intelectuales que ayudan a fortalecer su autoconcepto.

1.3.1. Elección de juguetes de acuerdo a la edad

Muchos padres se preguntan el tipo de juguetes o juegos que son más apropiados para sus hijos, para poder responder esta pregunta se tiene que saber la etapa y momento evolutivo en el que se encuentra el infante. El conocimiento de estos puntos facilitará la elección de sus juguetes ayudando a atender su desarrollo. Habrá unos más apropiados que otros.

Por medio de los juguetes los niños tratan de llamar la atención de sus padres e invitarlos a jugar. Estas acciones pueden ser desde los sonidos hasta los movimientos que tienen con estos, creando una “conversación” e iniciando la interacción entre emisor y receptor, para poder darse a entender. Esto ocurre a partir de los cuatro a seis meses de edad, pues los bebés juegan con sus ruidos guturales y los sonidos producidos por su entorno. Cuando comienzan a gatear inicia un desarrollo dentro de su destreza motora, ya en esta etapa suelen elegir juguetes táctiles que se conforman de formas abombadas, esponjosas o esféricas, piezas coloridas o que creen diversos sonidos al tocarlas, ya que favorecen las habilidades motoras finas (Ramos y Torres, 2008).

En la tabla 3 se presentan las necesidades que un ser humano tiene dentro de la actividad del juego según su edad cronológica con qué tipo de material de apoyo (juguetes) se podrán relacionar.

Tabla 3. Necesidades del juego conforme a la edad cronológica.	
Primer año: Juguetes que estimulen sus sentidos,	Contacto físico (masajes, miradas, caricias) Juegos durante la hora del baño. Juguetes coloridos y distintos materiales. Tomar y soltar los objetos. Descubrimiento de espacios.
Segundo año: Juguetes que desarrollen habilidades de coordinación muscular.	Juegos de actividad física. Juegos de construcción (bloques, figuras de distintos materiales y colores) Actividades al aire libre. Juegos con música. Jugar con la pelota. Despertar su curiosidad. Rompecabezas sencillos. Libros con ilustraciones, texturas y sonidos
Tercer año: Juguetes para desarrollar habilidades motrices.	Juegos de imitación como herramientas, cocina, disfraces, instrumentos... Mejora de relaciones causa-efecto. Lápices, crayolas, pinturas de colores. Vehículos (triciclos, bicicletas, carritos)
Tercer año en adelante: Juegos sociales, juguetes de movimiento, estimulación, relación.	Juguetes de movimientos (patines, patinetas, avalanchas...) Muñecos con accesorios. Pizarrones. Construcciones complejas. Juegos que promueven relaciones.

Fuente: Ramos y Torres, 2008.

Posterior a esta tabla de necesidades del juego, los autores Ramos y Torres, presentan información con respecto a las actitudes y acciones que tienen los infantes con sus juguetes dependiendo de su edad.

En este caso los infantes alrededor de dos a tres años de edad logran mantener el equilibrio mostrando una mejora en su coordinación, además de comenzar a interactuar con la sociedad, demostrando curiosidad y mayor capacidad de razonamiento. A esta edad los infantes pueden dar inicio a actividades con juguetes deportivos, los cuales ayudan a la simulación de roles. Un ejemplo claro pueden ser las cocinas de juguete, los muñecos, triciclos y otros montables, entre otros. A esta edad los infantes inician con el sentimiento de satisfacción de sus anhelos, pueden identificarlos y crear representaciones de las necesidades de cada uno de estos (Ramos y Torres, 2008).

A partir de los tres a cuatro años de edad, los padres desempeñan un papel vital dentro del juego del niño. Los juguetes son utilizados como vínculos para crear una relación que favorece la comunicación de los sentimientos del infante (donde incluyen también los que, para ellos, no son fáciles de expresar por medio de las palabras) ayudando al desarrollo de capacidades y confianza del infante.

Los padres son parte de las fantasías de sus hijos, de esta manera pueden compartir el juego si es que son invitados por el mismo niño, sin olvidar que las reglas que los infantes ponen dentro de su propia actividad deberán de ser respetadas. De esta manera se permite un desarrollo en la creatividad del infante. En caso de que esto no se respete, las consecuencias negativas podrían llegar a hacerlo sentir ridiculizado, con desconfianza a sus proyectos, ideas o fantasías y no sabrá valorar de manera correcta las acciones que lleve a cabo. De esta manera, el infante crecerá temeroso y sin confianza. Por lo mismo hay que alentarle a que tenga sus propias ideas, a valorarlas, apreciarlas y respetarlas, y así habrá un ambiente disfrutable (Ramos y Torres, 2008).

Todo esto sigue alrededor de los cinco años de edad, pues desarrollan sus habilidades cognitivas, hay una mejora del lenguaje en gran medida, su destreza motora les ayuda a crear mucha seguridad en sí mismo para lograr un sentimiento de autonomía, logrando mayor atención en lapsos más largos de tiempo ayudando a la retención de información. A estas edades surge mucho el interés de los juegos con disfraces y cuentos que ayudan a crear anécdotas nuevas por sí mismos, el punto aquí es echar a volar su imaginación (Ramos y Torres, 2008).

De los seis años en adelante, los niños logran realizar operaciones matemáticas, leer, expresar sus emociones y otros sucesos. Ya en esta edad se inicia el primer grado de primaria, a partir de esta edad están listos para el desempeño de juegos en competencia, memoria o conocimiento (Ramos y Torres, 2008).

La última etapa es la de operaciones formales, a partir de los doce años en adelante. Al ver la edad se puede distinguir la etapa más próxima a la adolescencia, la cual entra justo cuando inicia la pubertad (el cambio de los niños jóvenes). Dentro de este grupo de edad suelen tener preferencia en los juegos de grupo y estrategias, acertijos y deportes, entre

otras. Se han permitido darles un espacio a los videojuegos, creando así mayor individualidad y complicaciones con las relaciones personales (Ramos y Torres, 2008).

Los juguetes tienen un papel importante para la comunicación de los infantes, pues los incitan a conocer y explorar su mundo mientras desarrollan la comprensión de su medio, combinando la acción con el pensamiento lógico, localizando soluciones a los problemas que se presentan.

Díaz (2002) nos comparte una lista de ventajas de los juguetes y la manera correcta de trabajar con estos.

- ♦ Un buen juguete favorece la creatividad y la creación de múltiples fantasías.
- ♦ La gran variedad de juguetes ayuda a la estimulación de diversas áreas como la motora y la intelectual o destreza.
- ♦ Hay que tomar en cuenta la edad cronológica y mental del niño, pues, proporciona información sobre las capacidades que posee en determinado momento.
- ♦ El juguete debe promover la interacción y convivencia con otros niños, por lo mismo es bueno evitar aquellos que induzcan el aislamiento.
- ♦ Se deberá tener precaución sobre el material con que está fabricado el juguete, pues puede contener químicos tóxicos. Debe ser resistente y de larga duración; además de tener precaución con la forma del juguete, el tamaño es importante, el niño debe tener la capacidad para manipular el juguete.
- ♦ Tener en cuenta a qué sexo está destinado el juguete sin caer en los prejuicios.
- ♦ Los juguetes que son preferibles evitar son los que venden con accesorios, pues provocan dependencia y debilitamiento de la imaginación (Díaz, 2002).

En conclusión, las características esenciales que realizan los juguetes con los que los infantes interactúan son: el desarrollo y estimulación de la imaginación, la curiosidad, creatividad, el logro de acciones y reacciones sentimentales (como el asombro). No hay que olvidar que estos materiales lúdicos o juguetes deben de ser sencillos de manipular, transportar y sobre todo seguros, tomando en cuenta el tamaño y materiales con los que están fabricados indicado para cada edad, pues hay muchos que contienen materiales o pintura dañina para el infante.

1.3.2. Funciones del juguete dentro del aprendizaje

Al nacer, el ser humano aprende a reconocer la voz de sus padres y por medio del tacto desarrolla apego hacia su madre. En el momento en que la madre inicia con la interacción del recién nacido con su medio, lo ayuda a manipular objetos, propiamente juguetes, lo que le provoca una inmensa satisfacción. De esta manera, la madre le da una iniciación al mundo del juego, donde podrá encontrar y conocer parte del mundo. Los logros con esta actividad son positivos: alegría y distracción para el infante y al mismo tiempo se preparará para la introducción a la realidad. El juguete se vuelve un compañero para el sujeto, le proporciona seguridad, desarrolla de manera más confiada la capacidad de socializar, y proporciona felicidad y bienestar. Por esto también es importante que exista la compañía de los padres, madres, familiares o amigos, para que puedan desempeñar juntos el nuevo aprendizaje (Díaz, 2002).

La misión o deber de los juguetes es el ayudar al infante dentro de su aprendizaje, perfeccionando destrezas y habilidades. Además de juego y los juguetes, existe otra actividad que es igual o más fructífera para el infante: el dibujo, que lo ayuda a poder desenvolverse física y mentalmente, mejora su motricidad y a expresar sus emociones, pensamientos y vivencias. Esta actividad también tiene un patrón evolutivo que cambia a medida que el individuo va creciendo.

En la medida en que los juguetes sean un apoyo en el desarrollo infantil y respondan a las necesidades e intereses de los infantes dentro del juego se estará empleando de manera correcta este material (López y Villegas, 1999).

López y Villegas presentan un cuadro de materiales de juego. Este cuadro se encuentra a continuación marcado como tabla 4.

Tabla 4. Materiales de juego	
Juguetes específicos	Construidos, artesanal o industrialmente, por el hombre para tal fin.
Objetos de la vida cotidiana	Conjuntos de utensilios de cocina, alimentos, ropa, elementos de aseo etc.
Objetos no determinados	Telas, arena, tierra, piedras, agua, etc.
Los ejemplos que ofrecen temas de juego.	Ver la vida, ver jugar, mirar o leer cuentos, ver la televisión, experiencias infantiles, etc.
Las construcciones y creaciones infantiles usadas para jugar	Imitaciones de juguetes específicos, edificaciones, inventos, disfraces, ambientaciones etc.

Fuente: López y Villegas, 1999.

1.4. Las ludotecas

Las ludotecas surgen como instituciones que realizaban préstamos de juguetes dentro de espacios seguros y especializados. De esta manera se estimulaba la posibilidad de crear relaciones entre los infantes y adultos de diferentes edades. Es por ello que se exige el cumplimiento de las funciones educativo-recreativas, además de solicitar que estas sean ubicadas dentro de zonas donde los infantes, jóvenes y adultos mayores tengan familias con menores recursos (Borja, 2005). Dentro de estos espacios se llevarán a cabo actividades lúdicas, las cuales desempeñan un papel de mayor importancia para el desarrollo cognitivo, motivacional, emocional y social de los usuarios de los espacios (Ramos y Torres, 2008).

1.4.1. Concepto de lúdica

La lúdica transporta a los participantes hacia una estimulación de recursos de fantasía, imaginación y creatividad por medio de 3 categorías (necesidad lúdica, la actividad, el placer lúdico) las cuales deberán ser empleadas para un acto lúdico correcto.

La necesidad lúdica crea una urgencia de realizar un ejercicio de libertad estimulando los recursos de la fantasía, imaginación y creatividad, de esta manera, se pasa a la segunda categoría, la actividad, esta acción va dirigida a la liberación voluntaria del impulso generado por la necesidad llegando a la tercera categoría, el placer lúdico, la cual, estimula el desarrollo, produce un bienestar y satisfacción durante la actividad (Borja, 2005).

En conclusión, lo lúdico se convierte en un proyecto de vida o necesidad de vida para el ser humano pues intenta dar alcance al equilibrio personal y social convirtiéndose en un proyecto cultural. La lúdica es una actitud, una forma de existir en la vida, es la manera de relacionarse con ella en espacios donde se pueda disfrutar y gozar de la actividad, donde se podrá ser feliz por medio de una actividad simbólica e imaginaria como el juego, actividades en las cuales existan interacciones sociales.

1.4.2. Significado y función de las ludotecas

Se puede interpretar como lugar, o espacio, donde uno o varios sujetos pueden hacer uso de juegos y juguetes adecuados para cada edad. Son puntos de encuentro infantiles que construyen entidades que promocionan el juego gratuito a pesar de ello estas pueden ser públicas o privadas.

Las ludotecas apoyan el desarrollo del niño, llegando a crear y respetar los principios entre el derecho y la defensa del juego libre, conduciendo la creatividad por medio de la capacidad de jugar como actividad lúdica (Borja y Martín, 2012).

Con el nacimiento de las ludotecas nace también la oportunidad de que el juguete, antes exclusivo de la familia, pase a ser un juguete público. Es un objeto recreativo básico de estas instituciones, pues se ofrece a niños y jóvenes para su uso y disfrute, sin importar la realidad cultural y económica. Las ludotecas tienen el fin de permitir a los usuarios aprender por medio del juego. Existen diversos modelos de estos espacios. Cada uno se adapta a las necesidades del entorno, su contexto social, cultural y económico (Borja, 2005).

Las ludotecas se conforman de espacios bien ambientados para realizar la actividad del juego, estos espacios tienen como material juguetes y otros elementos lúdicos, además de disponer también de talleres donde los usuarios podrán crear, construir, reparar, diseñar sus juegos y nuevos juguetes con el material que se les proporciona dentro de este centro. Es indispensable que exista un equipo de profesionales especializados llamados ludo-educadores/ludotecarios. Estos especialistas ayudarán a que el desarrollo de las actividades se lleve a cabo de buena manera para que exista la correcta calidad de juego libre. Deben de ser los responsables de la ejecución de las actividades, diseño y evolución del proyecto (Borja y Martín, 2012).

Su objetivo principal es estimular y potenciar el juego libre educando a través del juego y el juguete. Ofrecer diversos servicios como la orientación y el asesoramiento sobre los espacios acondicionados, propuestas de animación y estimulación lúdica (Borja y Martín, 2012).

Borja y Martín (2012) afirman que las ludotecas promueven el juego, aplicando algunas condiciones como la posibilidad de jugar o no jugar (pues el juego no es obligatorio), divertirse, pasarlo bien, reír, manejo de un trato de igualdad (no de subordinación), diálogo de igual a igual entre los usuarios, ganar y/o perder, crear un ambiente donde no sea necesario ni ganar ni perder sino conseguirlo en equipo, crear posibilidades de reproducir, imitar, hacer las acciones como los otros y también una posibilidad de cambiar, inventar, hacer diferente, fabular, imaginar, recrear, innovar (Borja y Martín, 2012).

En las ludotecas el infante y su familia desarrollan la actividad del juego como actividad educativa, pues realiza una mejora de conductas del infante, impulsando el tiempo libre por medio del juego mejorando la calidad de vida, además de apoyarlos en el desarrollo físico y cognoscitivo. Las ludotecas proporcionan la opción de desenvolverse en este espacio por medio del juego y los juguetes para el desarrollo de conocimientos integrales y armoniosos.

En estos espacios, junto con la ayuda de acompañamientos expertos o ludotecarios que asesoran las actividades realizadas por el infante además del uso de los materiales estimulantes y el espacio apto, los infantes podrán lograr encuentros grupales, desarrollarán sus creaciones de manera libre por medio de sus mundos imaginarios, construyendo e inventando actividades realizadas dentro de estos espacios. Si el infante mueve las cosas para crear su propio mundo, o sea, un espacio diferente, está realizando una actividad para hacerlo propio. Se le deberá permitir realizar esta acción, pues el tiempo que pase dentro del espacio de la ludoteca se convierte en su tiempo, en su espacio. Eso logrará que tal espacio sea exclusivo y estable para los niños puedan disponer de los materiales u objetos que más disfrutan, como los que les logran dar un placer personal dentro del juego (López y Villegas, 1999).

Los juguetes que hay dentro de este espacio están puestos ahí con diversas finalidades. Las ludotecas se adecúan y orientan con diversos materiales a un espacio dedicado al juego comunitario, proporcionando oportunidades de convivencia entre los de su misma

edad y otras edades en el tiempo libre, aunque sea un tiempo educativo (López y Villegas, 1999).

López y Villegas (1999) afirman que es de vital importancia que desde que se sepa que asistirán a una ludoteca se anticipe la actividad que realizarán. Si esta se queda incompleta se deberá terminar al día siguiente. Estos espacios pueden estar manejados por alguna institución existente para complementarla, o puede ser de una entidad propia. Cualquiera de estas opciones deberá de respetar las reglas del programa educativo, ya que es considerado un proyecto socio-cultural-educativo, esta es la razón por la cual se menciona como desarrollo de grupos y niños por medio del juego.

En conclusión, las ludotecas son espacios donde se permite a infantes, adolescentes y adultos desarrollarse por medio de la actividad del juego. En estos espacios no se va a jugar con el fin de entretener a los infantes mientras los padres de familia realizan sus labores diarias, como si fuera una guardería. En estos espacios los infantes asisten para recibir diversos tipos de aprendizaje, sin que note siquiera que está aprendiendo algo, pues muchos relacionan el aprendizaje únicamente con las aulas. Dentro de las ludotecas existe el desarrollo de la imaginación y creación, el desarrollo físico y cognoscitivo y el desarrollo de conocimientos integrales, en un ambiente armonioso entre todos los usuarios.

1.4.3. Estructura de las ludotecas

Se deben tomar en cuenta las características y posibilidades que hay dentro del contexto donde se desarrollará este proyecto. Cada ludoteca favorecerá las necesidades que el entorno y usuarios presentan. De esta manera formulan sus propios objetivos como parte del proyecto lúdico-educativo-recreativo (Borja y Martín, 2012).

La estructura de las ludotecas depende de tres aspectos importantes:

1. El manejo del objetivo de desarrollo. Dentro de este desarrollo se encuentra el personal, el grupal y el social. A través del juego, como actividad recreativa y educativa, podrán desarrollar autoconfianza, formar su personalidad, autonomía y autoestima, entre otras conductas positivas con el desarrollo del niño.
2. El juego surgirá dentro de estos espacios. En estos lugares se asiste cuando tienen la posibilidad. El tiempo en que los infantes deben de llevar a cabo la actividad es

muy importante, un tiempo libre donde puedan sentir que no existirán obligaciones ni presiones, con su debida orientación educativa, que se centra en el desarrollo y disfrute del ocio del infante.

3. A cargo deben estar una o más personas especializadas, que deberán estar capacitadas para llevar a cabo su función de manera correcta. Los orientadores deberán ser pedagogos, psicólogos educativos, educadoras, o algún otro profesionista con estudios de educación, idealmente con respecto a la psicología del desarrollo. También deben tener un carácter positivo y calmado, que anime a los usuarios (animador sociocultural) (López y Villegas, 1999).

A continuación, se mencionan las características que debe tener una ludoteca en cuanto a espacio, es decir, el exterior e interior de la ludoteca para llevar a cabo las actividades de juego. López y Villegas (1999) interpretan al espacio como fundamental, pues favorecerá el juego si se aprovechan de manera correcta los siguientes elementos: tamaño, ubicación, instalaciones, decoración y mobiliario. Estos puntos son cruciales para un desarrollo correcto de las ludotecas. López y Villegas profundizan en cada uno de estos puntos:

Tamaño

Este factor tiene gran importancia con lo que respecta a la promoción de los tipos de juegos, puesto que en los espacios amplios las actividades se desarrollan en un plano horizontal, mientras que dentro de los espacios reducidos la actividad se desarrolla en un plano vertical. Estos últimos espacios no deberán de medir menos de 2.3 metros cuadrados para que el desarrollo del juego sea satisfactorio. Esto también tiene que ver con la cantidad de población que hará uso de este espacio, además de contar las edades y el tipo de juego a desarrollar.

Ubicación

Es el lugar donde se sitúan los locales de juego. La ubicación o localización de las ludotecas es un punto importante. Librecht (1978), Borja (1980), López Gil (1987) y López y Villegas (1999) señalan que las ludotecas pueden ubicarse dentro de los centros que se describen a continuación.

Centros educativos

Estos incluyen a escuelas como las especializadas en educación para adultos, internados, guarderías, primarias, secundarias y preparatorias, entre otras. Estas instituciones pueden incluir una ludoteca como recurso de apoyo y puede ser administrada por la propia institución o por los padres y alumnos. Este proyecto puede plantarse como un espacio de recreación para el tiempo libre.

Centros culturales

Pueden ser centros cívicos o casa de juventud. El juego recreativo-cultural del centro permite coordinar actividades con otros programas de los mismos centros. A su vez permite que exista un dinamismo educativo-recreativo-cultural en la zona en que se encuentre.

Mediatecas o centros culturales de nueva creación

Estas son las bibliotecas públicas o privadas y los centros de recursos. Este recurso puede ser para todo usuario interesado en la realización de las actividades o el mismo préstamo de material.

Asociación o club de tiempo libre (cultural, recreativo)

Son lugares de esparcimiento y recreación en el tiempo libre. Además de ello, son lugares de encuentro y participación, o bien son un centro dinamizador de otras actividades.

Polideportivo

Permite que la actividad lúdica y el deporte se complementan, pues los usuarios tienden a utilizar el juego dentro de las diferentes actividades deportivas.

Centros de educación especial/asociaciones de personas con capacidades diferentes.

Se deberá realizar una adecuación con los materiales a utilizar según las necesidades específicas de los usuarios. Dentro de estos centros se produciría una orientación al juego para favorecer el desarrollo de los mismos. Lo ideal sería que pudiesen integrarse para desarrollar el juego dentro de las ludotecas, los espacios para el juego, las asociaciones o los clubs de tiempo libre comunitarios.

Hospitales infantiles o unidades pediátricas

Al momento en que un infante es internado en un hospital, su experiencia puede incluir algunos problemas de separación o dolor. Por estas razones el incluir dentro de estos lugares un espacio de juego hace que puedan llevar a cabo una convivencia, terapia y recuperación mucho más positiva.

Internados, casas hogar o centros de menores

En estos lugares ejercer el juego es una necesidad, pues con adecuaciones de espacios y convivencias con adultos se crea un ambiente familiar normalizado. En estos centros, el

juego ayuda al desarrollo y la recreación infantil. Los infantes que viven este tipo de situaciones pueden desahogarse por medio del juego.

Centros penitenciarios de mujeres

En este caso se especifica únicamente centro penitenciario de mujeres, puesto que las usuarias que se convirtieron en madres, dentro del tiempo que se les asignó en estas instalaciones, tienen el permiso de convivir con sus bebés y criarlos en este lugar los primeros dos años de vida. Las condiciones de estos centros justifican la creación de espacios de juego apropiados, material adecuado a su edad y atención especializada.

Fábricas de juguetes

Estos centros tienen un fin básico, se utilizan como centros para investigar y experimentar para la creación de nuevos juguetes y materiales, con un nivel de aceptación de los mismos, la adaptación a las edades de los potenciales jugadores y su durabilidad (López y Villegas, 1999).

La ubicación de cada uno de estos centros tiene que ver con la diversidad del público a los que va dirigido, cada uno requiere de atender determinadas características específicas según su relación familiar, clase social, contexto cultural y social. Tomando en cuenta estos aspectos se deberá de tomar en cuenta el público al que irá dirigido, las actividades a realizar dentro de estos centros, el horario de atención y el uso de materiales. Se deben controlar los niveles de ruido y las entradas y salidas constantes de estos espacios. También deben tener un fácil acceso, como la planta baja de un edificio o en el exterior de este. Se recomienda tener entrada directa desde el exterior, para favorecer la convivencia con otros grupos de integración posterior a otras actividades (López y Villegas, 1999).

Instalaciones técnicas

Borja (2005) indica que dentro de las ludotecas deben atenderse iluminación, ventilación, calefacción, suelo, decoración e inmobiliario, además del buen manejo de los espacios para la distribución del juego. Se presentan aquí los puntos más importantes y una descripción de cada uno de estos.

Iluminación

Se recomienda usar la iluminación natural. En caso contrario, se recomienda poner luz artificial, la cual debe ser potente en zonas de concentración, como las actividades de lectura, juegos como rompecabezas o actividades que requieren mayor atención ocular, cuidando que los colores sean menos propensos a dañar la vista.

Ventilación y calefacción

Siempre tener ventilación, ya sea natural o artificial, para que se conserven los materiales de juego evitando los ambientes enrarecidos.

El suelo

El suelo deberá permitir actividades donde el público pueda quitarse los zapatos o resistir algún probable derrame de sustancias. Un material recomendable es el plastificado, pues cumple con características como proporcionar calidez, resistencia y fácil limpieza.

Decoración y mobiliario

Una decoración alegre funciona para la realización de las actividades lúdicas que se realizan, pues es atractivo y estimulante para los jugadores. Se debe de apoyar de un mobiliario que sea de fácil traslado, limpieza, resistencia y comodidad para que logre cumplir con el cometido funcional.

Las características a tomar en cuenta son:

- *Colores:* Los colores y materiales cálidos junto con elementos decorativos para que sean más llamativos y adecuados.
- *Mobiliario básico:* Esto es para que el usuario pueda tener mayor libertad en sus actividades, como las perchas o armarios para abrigos de usuarios, mesas y sillas de dimensiones correctas, estanterías sólidas y de fácil acceso, un lavabo donde se pueda limpiar el material de trabajo (como los pinceles) además del poder enjuagarse o lavar las manos, una mesa o armario para el o los educador(es)-ludotecario(s), un almacén o bodega de juguetes y para los infantes menores de 7

años un espejo colocado a su altura, pues de esta manera practicarán su expresión corporal.

Distribución de espacios

Es necesario tomar en cuenta el nivel de ruido que habrá dentro de este, además de las siguientes características: que exista flexibilidad para que todo elemento que constituye este espacio pueda moverse si es requerido y agrandar o achicar el espacio, así se podrán atender las necesidades de los jugadores, colores u objetos que hagan una separación de cada uno de los espacios y ambientes de juegos y otras actividades. Para esto es bueno hacer una selección de cada uno de estos espacios.

Inventiones de ambientes

Esto es para que pueda concientizar al usuario con el tema del juego respetando y conviviendo con el medio ambiente, los materiales pueden contribuir con tal objetivo.

Selección de espacios

Esto para poder seleccionar las áreas de interés donde se podrán atender con mayor frecuencia los temas más sobresalientes (Borja, 2005).

Debe procurarse que los materiales y mobiliario tengan de una distribución bien planificada, donde la entrada de luz, los colores de paredes, muebles, materiales, el tipo de suelo, entre otras cosas logren identificar al usuario con mayor facilidad las distintas zonas a las que están destinadas las actividades.

A continuación, se describen propuestas que Borja (2005) hace para realizar dentro de cada modalidad de ludoteca, dependiendo el público al que va dirigida. Estas se presentan dentro de las tablas 5, 6 y 7.

Tabla 5. Ludoteca primera infancia (0-6): A esta edad los niños buscan de la compañía del adulto	
Movimiento Psicomotricidad	El espacio de este deberá de ser amplio, con materiales que ayuden a diferentes tareas y funciones (bloques de construcción, pelotas, conos, aros, telas, cuerdas, material para reciclaje...) además de contar con colchonetas, cilindros, escaleras de hule espuma para un mejoramiento de su motricidad.
Juegos de imitación (vida, simbólicos)	Representando sitios conocidos por los usuarios (casa, mercado, escuela, médico, medios de transporte...) además de tener disfraces y material para poder interpretar los roles de manera correcta.
Construcciones, rompecabezas	Deben ser adecuados a la edad y capacidad de los usuarios. Estos deberán estar ubicados en salas con buena iluminación y sin ruido para que la concentración pueda ser mayor.
Taller	Espacio para mesas y actividades en el suelo (artes plásticas).

Fuente: Borja, 2005.

Tabla 6. Ludotecas infantiles (6-12)	
Juegos de movimiento	Contar con un espacio libre que permita realizar reuniones, juegos de obstáculos, juegos en movimiento...
Juegos simbólicos, dramáticos	Estos espacios servirán para tener una expresión dramática de los adultos. Deberán contar con materiales y objetos que lograrán una ambientación de alguna representación de lugares, además de contar con maquillaje y disfraces para poder desarrollar la actividad de interpretación.
Construcción, rompecabezas	Estas actividades requieren de zonas tranquilas, con buena iluminación (ya sea natural o artificial) permitiendo la concentración. El tamaño de estos materiales dependerá de la edad de los usuarios.
Juegos de mesa/juegos de sociedad	Espacio dotado de mesas y sillas adecuadas para la comodidad del usuario. Un lugar de desarrollo por medio de los juegos de ingenio, estrategia, conocimientos y habilidades.
Taller	Espacio para realizar construcciones creativas, la oportunidad de reparar juguetes a través de diversas técnicas. En este espacio se

	puede llevar a cabo también un taller de escenografía, creación de instrumentos musicales, disfraces, pintura, esculturas, murales, entre otras actividades culturales.
--	---

Fuente: Borja, 2005.

A esta edad los usuarios ya pueden hacer el buen uso de espacios de lectura, por ello también se podría incluir dentro de este una biblioteca recreativa. De esta manera se iniciará con la incentivación de la lectura.

<p>Tabla 7. Ludotecas juveniles (13-17): Destinada a los adolescentes y jóvenes. Maneja la importancia del encuentro con los otros.</p>	
Encuentro del grupo	En esta actividad los jóvenes podrán interactuar de una manera sana en espacios de convivencia, estos pueden ser: salidas al cine, campamentos, ferias, entre otras actividades.
Juegos de mesa	Como los que ameritan una estrategias y habilidades, cartas de póker o juegos de rol.
Construcciones, maquetas	Estos, a comparación de los de las salas de infantes, requieren de mayor dificultad, se podrán realizar de manera individual o grupal y se llevarán a cabo con piezas pequeñas para estructuras de todo tipo de tamaño.
Taller	En esta actividad podrán crear sus propios juegos, estos pueden tener temáticas académicas, de misterio, de habilidades de construcción entre otras.

Fuente: Borja, 2005.

Para jóvenes y adolescentes también se recomienda tener un espacio dedicado a las artes dramáticas. Los jóvenes podrán expresar de mejor manera aquello que les incomoda o que viven por medio de actividades como el teatro o la danza. Otro tipo de espacio es el de movimiento: por ejemplo, mesas de juegos como ping-pong o futbolitos. De igual manera un espacio de TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) puede tener un papel dentro de estos centros si se realiza un uso ordenado y limitado, por ejemplo, que cada ronda tenga un tiempo establecido entre uno y otro usuario (tiempo limitado), que estos juegos puedan llevarse a cabo de manera grupal (dos o más jugadores) con posibilidades de interactuar con el resto de los usuarios para que todos puedan hacer uso de este, que los juegos que manejen no sean de contenido violento o racista. No todas las ludotecas quieren anexar esta opción dentro de su material, por el costo de cada consola o videojuego. Sin embargo, algún día esta tecnología deberá formar parte de ella con normalidad (Borja, 2005).

Espacios exteriores

No todas las actividades se hacen dentro de la institución, también se realizan actividades al aire libre, algunas de estas llevadas a cabo en espacios exteriores pertenecientes a la institución (espacios privados) que cuenten con una distribución especializada para los diferentes tipos de juego. Esto ayudará a las actividades al aire libre sin tener que preocuparse por las repercusiones de seguridad (en dado caso de que tengan que esconderse y exista algún incidente de extravío, entre otros).

“El aprovechamiento del espacio exterior o al aire libre por parte de la ludoteca depende en gran medida de la imaginación y los recursos de los educadores responsables” (Borja, 2005).

Los paisajes y elementos naturales también deberán de contar con materiales. La diferencia es que estos materiales podrán ofrecer y aportar opciones distintas de juego, como arena, agua, plantas y otros objetos que permitirán su desempeño de exploración, construcción y deportes, como escondites o sitios para escalar, entre otras actividades (Borja, 2005).

Personal de ludotecas

Dentro de las ludotecas se requiere un personal capacitado para desempeñar tareas importantes junto con los usuarios, además de ayudar a nivelar el juego de manera sana. Este personal es llamado ludotecario (educador y animador). Sus funciones varían mucho dependiendo de la edad con la que se trabajará dentro de la ludoteca, puesto que cada uno tiene necesidades diferentes. Otro punto es la cantidad del personal, que cambiará dependiendo del tamaño de las instalaciones y la cantidad de usuarios que hagan uso de las instalaciones, además de las necesidades observables dentro de los objetivos, planeaciones y programación.

Borja (2005) plantea 10 funciones básicas que el educador puede trabajar dentro de estos centros:

1. La transmisión del patrimonio lúdico.
2. Realización de proyectos, programas y evaluaciones de los resultados de estos. De esta manera creará una innovación para las intervenciones.
3. Atención para los usuarios creando un lugar incluyente y diverso.
4. Análisis de juegos, juguetes, materiales lúdicos, actividades y espacios.
5. Realización de inventarios, para clasificar y catalogar los fondos lúdicos.
6. Préstamos y conservación de los juguetes.
7. Elaborar información y promoción de los servicios a realizar dentro de la institución.
8. Diseñar, organizar, realizar y evaluar los programas y actividades lúdicas colectivas.
9. Contactar y coordinar con instituciones y organismos, así como con técnicos expertos.
10. Conocer y utilizar el marco legislativo.
11. Gestionar la institución (Borja, 2005).

Niveles profesionales

López y Villegas (1999) mencionan los puestos que llevan a cabo estos especialistas profesionales dentro de las ludotecas, que son:

Ludotecario responsable

Como su nombre lo dice, es el responsable de gestionar, administrar y coordinar todos los movimientos a realizar dentro de esta institución, además de presentar funciones de organización (control y mantenimiento de juguetes, selección del personal, presupuesto), funciones educativas-pedagógicas (educación en el tiempo libre, desarrollo infantil, orientación a padres de familia y educadores), animación (Programación, coordinación y realización de actividades) e información (a organismos pertinentes por medio de informes, estadísticas, del número de usuarios, opiniones de padres, formación de educadores, actividades realizadas en la ludoteca, entre otros documentos de interés).

Ludotecario ayudante

Es el encargado de apoyar al ludotecario responsable cuando las actividades y funciones no pueden ser asumidas en su totalidad. Su responsabilidad va hacia el grupo y el desempeño de las tareas encomendadas.

Animadores especializados

El realizar las actividades a desempeñar, además de poder programarlas conforme a los horarios de apertura, los espacios encomendados y los permisos otorgados, coordinación y realización de actividades con el público usuario.

Colaboradores varios

Son el resto de los especialistas que ayudarán a desempeñar de manera correcta las tareas presentadas con el equipo. Pueden ser voluntarios a los cuales se les dará una capacitación para la atención de estos centros, incluso niños, padres y estudiantes. La responsabilidad que se les proporcionará dependerá de su preparación, así como de los deseos y necesidades de la ludoteca como institución social (López y Villegas, 1999).

1.4.4. Objetivos de una ludoteca

Conforme a las características que tenga cada una de las ludotecas los objetivos podrán variar, puesto que las necesidades que se detectan se modifican dependiendo de la ubicación de esta, los usuarios a los que va dirigida, como sus edades y clase socio-económica, las condiciones del establecimiento entre otras. López y Villegas (1999) mencionan cuatro actividades importantes a considerar, a saber:

Educando en el tiempo libre

Esta actividad ayuda con propiciar, de manera satisfactoria, conocimientos a través del juego. Su objetivo es educar dentro del tiempo libre; esto se concentra en siete pasos: El primer paso consta en crear condiciones para favorecer el desarrollo (personal y grupal) de los usuarios. De esta manera realizarán juegos y actividades dentro del tiempo de ocio, de modo que exista una mejor calidad y diversidad, lo que se maneja como el segundo

paso. Posterior a eso, el tercer paso será presentar los nuevos recursos y técnicas para llevar a cabo las actividades lúdicas. De esta manera los usuarios podrán conocer otros medios de aprendizaje fuera de los tradicionales. Estos pueden ser la pintura, la expresión teatral y el modelado. Estas actividades lúdicas permiten al niño una iniciación a otras actividades tradicionalmente de tiempo libre. El cuarto paso consta en el favorecimiento de la autogestión del tiempo de juego. Esto quiere decir que el infante se hará consciente del tiempo que tendrá para desempeñar la actividad del juego, las posibilidades, limitaciones, elección de juegos y juguetes. El quinto paso ayudará a la creación de perspectivas en las actividades creativas dentro del tiempo libre. Esto facilitará la adquisición de normas, hábitos sociales, desarrollo de habilidades y capacidades (personales-grupales), que constituyen el sexto paso. Como séptimo y último paso se encuentra el realizar actividades de animación infantil, ofreciendo diversidad de recursos y educativo-culturales.

Acceso al juego y juguetes para la población

Deben de ofrecerse actividades y materiales de juego a todos los ciudadanos, facilitando el acceso y alternativas para el desarrollo en el tiempo libre para aquellos con dificultades económicas y culturales, integrando a los usuarios con deficiencias (motoras, sensoriales, mentales) dentro de las dinámicas de la ludoteca, facilitando el préstamo de juguetes, además de orientarlos en su elección (función, gustos y aptitudes). Se proporcionará una iniciación en cada juego para los usuarios, si es preciso jugando con ellos para ayudarlos a comprender el uso de estos para que desarrollen la práctica de juegos en equipo, creación y construcción de juguetes implementando una *nueva visión del juguete y el juego como actividades lúdicas* transmitiendo la importancia y necesidad del juego.

Investigación para orientar la promoción del juego y el juguete o material lúdico

Se necesita mantener un proceso de investigación constante con respecto a los espacios dentro del centro, materiales de trabajo y grupos con los que se trabaja. Esta investigación de carácter pedagógico, psicológico y sociológico se realiza por medio de los métodos cuantitativos y cualitativos. Debe realizarse un estudio del uso y la aceptación del material lúdico (juguetes), la influencia en el desarrollo y la aptitud del usuario con el material de manera formal, estética y pedagógica (López y Villegas, 1999).

Objetivos en ludotecas infantiles y juveniles

López y Villegas (1999) presentan los objetivos generales y específicos que toman en consideración dentro de estas instituciones (ludotecas infantiles y juveniles) los cuales dependerán del tipo de ludoteca. Esto hace referencia a la ubicación que tiene la institución, los usuarios y la clase económica a la que va dirigida y el tamaño de cada una de las salas de actividades entre otros factores. A continuación, se mencionan varios objetivos según el desarrollo, la orientación y comunicación con el infante.

1. Promover y facilitar el desarrollo integral del infante (desarrollo motor, intelectual y socio-afectivo).

- ♦ Recursos técnicos, humanos y materiales que apoyen al juego como medio de expresión e interacción con otros individuos.
- ♦ Potenciar la calidad y variedad de los juegos, esto se logrará a través de la selección correcta de juguetes, una orientación al juego y sus actividades propuestas.
- ♦ Respeto a los jugadores y entre ellos, para promover momentos evolutivos personales y grupales.
- ♦ Globalización de experiencias lúdicas. Cada actividad se convierte en un juego que permitirá el acceso a diferentes técnicas, recursos, desarrollo de capacidades y habilidades diferentes dentro de un grupo.

2. Orientar a padres de familia con todo lo referente al juego y el juguete.

Los padres de familia deben de tener conocimiento y acceso al juego, esto para apoyar a sus hijos en su desarrollo, respondiendo a las necesidades e intereses que presenten.

- ♦ Informar con respecto a la evolución, gustos y necesidades lúdicas de sus hijos.
- ♦ Asesorar en relación con la compra de los juguetes, la evolución, necesidades, capacidades y gustos que tendrán, además de atender el costo del material, la estética del mismo y su función pedagógica.

3. Dentro de la comunicación haya un aumento y favorecimiento entre los infantes y sus padres u otros adultos.

La comunicación del niño con el adulto podrá aumentar y favorecer a través del juego. Socializar dentro del medio familiar que proporcionará la comunidad en la que pertenece.

- ♦ Promover actividades lúdicas con padres e hijos.
- ♦ Propiciar y favorecer el juego en familia a través del préstamo exterior de juguetes.
- ♦ Integración de asociaciones, grupos de taller, etc. en las actividades de la ludoteca, participando en actividades de su comunidad (López y Villegas, 1999).

Metodología (proceso/sugerencia de actividades)

Las funciones que lleva a cabo un monitor o educador, al momento de implementar el método elegido, será para favorecer el juego, llevando a cabo observación, facilitación, animación y enriquecimiento. Para la aplicación de la metodología se debe orientar cada una de las actividades programadas, su objetivo es favorecer un proceso de educación en el tiempo libre:

Actividad libre

Los jugadores podrán hacer su elección de con quién, cuándo, qué y cuándo jugarán y su tipo de juego.

Actividad grupal

a) Juegos grupales: Para estos juegos se manejan tiempos para que se juegue entre el grupo, este tiempo se puede elegir como propuesta del encargado y de los participantes.

b) La actividad: Lúdica, propuesta y programada implica el inicio de diversas actividades técnicas o recursos.

El que se programe la actividad antes de realizarla ayuda a la aplicación de diferentes juegos con base a sus técnicas y/o recursos utilizados (López y Villegas, 1999).

1.4.5. Bases y reglas dentro de las ludotecas

López y Villegas (1999) comparten una serie de bases y reglas para que se pueda llevar a cabo de manera correcta el desarrollo de actividades dentro y fuera de la ludoteca, estas bases y reglas deberán cumplir todos los usuarios y trabajadores logrando una convivencia sana, denotando cada una de las características internas, su manejo de horarios, materiales, espacios, entre otros.

Dentro de esas bases y reglas se solicita la demanda de creación de una ludoteca por parte de una institución o sector de población. Deberá de haber una existencia de un espacio exclusivo susceptible de ser acondicionado y adaptado para su uso como ludoteca además de una dotación adecuada de juguetes y otros materiales para el desarrollo de la actividad lúdica infantil. Se debe tener elaborado un proyecto espacio-educativo que sustente el funcionamiento de la misma y control en su selección y/o formación del personal ludotecario/educador que va a asumir la gestión del espacio (López y Villegas, 1999).

La mejora de las ludotecas se lleva a cabo por medio de la evaluación (cualitativa, cuantitativa), la cual podrá medir la eficiencia y eficacia que tienen los programas dentro de esta, su fomento a futuras intervenciones para un aprendizaje progresivo y conocimiento acumulativo. Ha de responder los objetivos operativos y metas logradas que se presentaron en el proyecto inicial. (López y Villegas, 1999).

Para la evaluación de un proyecto de ludoteca se distinguen los usuarios o grupos implicados, así como las actividades sujetas al marco, evaluación y objetivos propuestos. Se evaluarán, de manera cuantitativa, por medio del cuaderno de registros (ingresos), fichas referentes a los materiales, así como el número de actividades realizadas durante el periodo a evaluar. De manera cualitativa, se hará un seguimiento de parte de la ludoteca junto con sus miembros (jugadores) durante un periodo de tiempo determinado, siempre en respuesta a los objetivos planteados, actividades especiales internas y coordinadas con otras entidades (esto por medio de observación y fichas de seguimiento) (López y Villegas, 1999).

Forma cuantitativa

Borja (2005) indica que no es necesario realizar a menudo la evaluación cuantitativa. El tiempo que se maneja aun siendo considerable es cada seis meses como mínimo, o una aplicación anual como máximo. Esto es debido a la recopilación de todos los datos necesarios y relevantes. Algunos datos a recopilar dentro de la evaluación cualitativa se mencionan dentro de la Tabla 8 a continuación.

Tabla 8. Datos a recopilar evaluación Cuantitativa	
Usuarios	Número de socios inscritos. Número de bajas. Sexo y edad de altas y bajas. Media diaria de asistencia general, en grupos y turnos. Frecuencia media de asistencia semanal o mensual. Número de usuarios ocasionales.
Juguetes	Número de juguetes en total Número de juguetes dados de alta Número de juguetes dados de baja Media de juguetes usados por día Frecuencia media de uso de cada juguete en particular. Ídem, por sexo y edad. Número de préstamos exteriores. Frecuencia con que cada juguete es pedido en préstamo. Sexo y edad de los peticionarios. Demandas de nuevos juguetes (número y tipo). Uso y desgaste de materiales diversos.
Actividades	Número de actividades puntuales realizadas / tipos. Número de actividades extraordinarias realizadas. Número de estas actividades propuestas por los usuarios. Número de actividades realizadas en colaboración con otras entidades o grupos Frecuencia media de asistencia a las mismas. Número de visitas de escuelas/media de asistencia.
Equipo	Número de reuniones del equipo para seguimiento. Número de reuniones de programación. Número de reuniones de evaluación del equipo Número de reuniones con otros agentes o colectivos implicados.

Fuente: Borja, 2005.

Estos datos resumen el ejercicio de una ludoteca, permitiendo evaluar los objetivos y conociendo de forma ajustada aspectos como la necesidad de materiales nuevos, los intereses lúdicos predominantes en cada edad o el grado de participación. (López y Villegas, 1999).

Forma cualitativa

Este tipo de evaluación será necesario llevarla a cabo con mayor frecuencia. La respuesta de la ludoteca a las necesidades de los usuarios (tipo de juguetes, adecuación de los espacios, diversidad de actividades y propuestas, horario), la evolución de los niños, tanto individual como grupalmente y del juego de los mismos, la adecuación de la intervención de los educadores o ludotecarios, dentro de la actividad del juego, el grado de aceptación del programa por parte de los usuarios, la adquisición de los hábitos y capacidades, el grado de cumplimiento de las normas y reglas establecidas por el centro y la formación de grupos, son los aspectos que se deberán de valorar dentro de una evaluación cualitativa (López y Villegas, 1999).

Estos autores proponen las siguientes evaluaciones para realizar el método cualitativo, desglosadas dentro de la tabla 9.

Tabla 9. Datos a recopilar evaluación Cualitativa	
Evaluaciones procesuales con cierta frecuencia	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mensual. ♦ Trimestral. ♦ Al finalizar un ciclo de actividades.
Evaluaciones puntuales	Al término de una actividad especial. Deberá contar con representantes de otros colectivos si se vieron vistos implicados en la actividad o conjunto de ella.
Evaluaciones semanales	Para tener un seguimiento de: <ul style="list-style-type: none"> ♦ actividad diaria ♦ los participantes ♦ incidencias ♦ cambios necesarios

Fuente: López y Villegas, 1999.

López y Villegas (1999), conforme al respeto de los principios metodológicos planteados, señalan que es importante que los usuarios de estas instituciones (ludotecas), dentro de las actividades, puedan ejercer una evaluación propia de su funcionamiento. De esta manera, los usuarios podrán hacer saber sus sugerencias, quejas y aclaraciones por medio de un cuestionario sencillo. Esto permitirá recoger datos de diferentes implicados (padres de familia, docentes y otros colaboradores) y enriquecer la evaluación de la institución. Con ellos también se podrá evaluar el desarrollo de actividades lúdicas, utilizando diversas técnicas, como el intercambio de impresiones durante o después de las sesiones de juego, dibujos, pláticas o dinámicas, entre otras.

1.5. Ejemplos en relación al juego y ludotecas

Borja (1980), realizó una serie de investigaciones dentro de dos ludotecas distintas en la ciudad de Barcelona (El Xalet de Clot y Sant Miquel). A continuación, se presentan algunos de los datos y anotaciones de la información recopilada por Borja en cada una de estas instituciones, además de descripciones breves de cada ludoteca municipal.

Ludoteca el Xalet de Clot

Esta ludoteca se dirige a una población infantil y juvenil. Superó los 2000 juegos además de realizar préstamos de juegos y juguetes al final de cada semana. El programa de actividades impartidas por un ludotecario asignado según el grupo de edad con un público de seis a doce años de edad. Han querido expandir la edad de su público anexando a infantes de tres a cinco años de edad. La ludoteca limita el tiempo a dos horas semanales a los usuarios de ese rango de edad.

La ludoteca Xalet de Clot ha tenido presente su programación anual con la participación de actividades junto con la federación y la coordinación de las entidades del barrio, estas pueden incluir las escuelas del barrio carnavales, entre otras.

Su infraestructura consta de 700 metros cuadrados, de estos 400 dedicados a espacios lúdicos. De éstos, tiene cuatro grandes espacios sin anexar los espacios de gestión que utilizan como espacios de entidades y actividades para proyectos de gestión con el barrio. Estos modelos de gestión constan de tres educadores especializados y un responsable

contratados por la empresa gestora. Se cuenta con un personal de refuerzo al equipo que está de planta para las visitas de escuelas o actividades extraordinarias (Borja, 2005).

Ludoteca Sant Miquel

La Ludoteca Sant Miquel forma parte de una red de ludotecas de la Generalitat ubicadas en Catalunya. Esta sucursal se encuentra situada en un barrio viejo de la ciudad de Igualada. En este sitio se encuentran familias de nivel socioeconómico medio y bajo.

En los alrededores existen escuelas, lo cual permite que su población, al salir de clases, pueda acudir a la ludoteca, encontrándose dentro de un edificio antiguo el cual ya ha sido restaurado. Con una superficie de 150 metros cuadrados distribuye sus espacios en varias secciones, como casa de muñecas, construcciones, disfraces y complementos y juegos de mesa. Tiene 200 socios activos y un promedio de asistencia de 35 niños al día. Sus servicios funcionan tanto para los socios como para el público en general.

Realiza programas que ayudan a un mejor uso de la ludoteca y sus materiales a grupos escolares (profesores y alumnos). También cuenta con programas como son la realización de proyectos lúdicos (surgen por iniciativa propia), proyectos para salones de infantes y fiestas infantiles, entre otros. Su programa de elaboración de una guía de juguetes, la cual consiste en un cumplimiento de la normativa de los juguetes, análisis pedagógico para elaborar una guía para asesorar a padres de familia en la compra de juguetes para sus hijos y por último el programa de integración, el cual consiste en coordinar las actuaciones y reacciones de cada uno de los infantes usuarios para permitirse una profundización en su situación para una intervención.

Dentro de cada una de estas se puede notar que, a pesar de que sus instalaciones son distintas y tienen un manejo diferente, ambas respetan como objetivo el llevar a cabo la presentación de la actividad del juego lúdico como una herramienta para el desarrollo en los infantes y jóvenes. De esta manera los usuarios (desde infantes hasta adultos) pueden aprovechar todo el material y actividades que se crearon para este espacio, además de sus beneficios como el préstamo de materiales, los cuales son productivos para las familias de bajos recursos y los docentes que quieren mostrar alguna nueva temática dentro de los centros escolares (Borja, 2005).

Como se ve, las ludotecas son centros de juego libre y cada centro es distinto y tiene situaciones diversas que harán que las actividades puedan modificarse, tanto por las ubicaciones como por el mobiliario. A pesar de ello, su propósito es inducir al ser humano al juego para ayudarlo a su desarrollo, convivencia, socialización y valores, entre otras cosas, como se ha mencionado a lo largo del trabajo. El juego es un componente crucial para mejorar y llevar en práctica cada uno de estos puntos. A continuación, se describe cada punto del método bajo el cual se llevó a cabo el trabajo. Posteriormente se presentan los resultados finales de tal investigación.

2. MÉTODO

2.1. Problemática

El juego es una manera práctica y divertida para el desarrollo, a pesar de eso no es bien conocida la relación de este con un fin educativo. La psicología educativa estudia los procesos sociales, cognoscitivos y afectivos que ocurren en los individuos dentro de diversos contextos, como el escolar-familiar. En las ludotecas, el juego toma un papel muy importante dentro del desarrollo del individuo. Hoy en día, debido en gran parte a cambios sociales y económicos, las relaciones personales y familiares se han transformado, reduciendo el tiempo libre entre la familia, provocando menos convivencia entre los integrantes. Por tanto, este trabajo buscará saber cómo se organizan y funcionan dos ludotecas para favorecer el desarrollo en los infantes. Visualizar esta problemática hizo que se elaborara este trabajo, dando cuenta de la importancia que tienen el juguete, el juego y los procesos lúdicos para un desarrollo integral del niño.

2.2. Objetivos

Objetivo general

Describir la operación y el funcionamiento de dos ludotecas públicas de la ciudad de México, a fin de conocer el apoyo que brindan a los usuarios a través de su programa de actividades para favorecer el desarrollo de los niños.

Objetivos específicos

- Conocer qué es el juego y la ludoteca para el personal de esta y padres de familia dentro de cada una de las ludotecas públicas.
- Conocer la función y objetivos de dos ludotecas públicas.
- Conocer la forma en que favorece el desarrollo infantil en dos ludotecas públicas.

2.3. Tipo de estudio

El trabajo que se presenta es un trabajo exploratorio con un análisis centrado en lo cualitativo, para que a través de las observaciones y entrevistas se puedan conocer los puntos de vista de estos centros, su forma de trabajo y si la asistencia a estos centros ha generado un cambio en los niños que asisten a los mismos.

Consiste en la comprensión de las relaciones complejas de las acciones humanas, que pocas veces tienen una causa simple. En este tipo de estudios el investigador describe e interpreta el significado de un evento específico intentando facilitar al lector el reconocimiento de los acontecimientos de los agentes a investigar, esto por medio de episodios o testimonios los cuales representa con su interpretación personal directa, por medio de entrevistas (empleados para ofrecer una oportunidad más sencilla a la comprensión del caso en el que se basa esta experiencia). Posterior a esto, la información recaudada se reúne para presentarla (Stake, 1998). Los modelos cualitativos requieren de un trabajo de campo para poder realizar observaciones, emitiendo juicios subjetivos para analizar y resumir estos casos. Al final, el investigador termina por generar conclusiones que permitan reflexionar a partir de la información recabada y la teoría (Rodríguez, Gil y García 1999).

2.4. Contexto

El trabajo se realizó dentro de las instalaciones de dos ludotecas en dos zonas de la Ciudad de México:

Una está dentro de la Biblioteca México, en la alcaldía Cuauhtémoc, que forma parte del centro histórico. Tiene una población vulnerable a ciertas problemáticas (violencia y delincuencia organizada a los alrededores) y alta población escolar. Esta ludoteca es pública y está frente al mercado de artesanías de la Ciudadela, saliendo de la estación de metro Balderas, lo cual permite mayor facilidad de llegada y acceso para el público, tanto personas de bajos como de altos recursos. Cuando se mencione esta ludoteca se hará por medio de las siglas LM (Ludoteca México).

La otra se encuentra dentro de Ciudad Universitaria, alcaldía Coyoacán, en los campos de fútbol infantil Pumitas, a un costado del jardín botánico. La llegada por transporte público es un poco más complicada, pues se tiene que tomar el Pumabús que lleve a las canchas. Esta ludoteca también es pública, pero únicamente opera los sábados, pues es itinerante. La mayoría de los usuarios son familiares, amigos o integrantes de algún equipo del mismo campo de fútbol de Pumitas. Se hará referencia a esta ludoteca por medio de las siglas LP (Ludoteca Pumitas).

La LP es sólo itinerante porque el centro no tiene un espacio destinado para ludoteca y por lo mismo se debe de realizar su montaje cada vez que se hará uso de la misma. Al finalizar sus actividades, de igual forma, se debe recoger todo el material y las carpas.

Se buscó un espacio libre de distracciones que permitiera que las entrevistas se llevaran a cabo con comodidad para los participantes. Cada uno de ellos fue informado del propósito de este trabajo y la duración de la entrevista. También fue necesario buscar otro espacio donde no se interfiriera con las actividades que desempeñaban cada uno de los usuarios con su juego, para poder llevar a cabo la observación de manera correcta.

2.5. Participantes

Se describen los participantes de esta investigación, a saber: dos ludotecarias y cuatro padres de familia, dos por cada ludoteca, estos fueron elegidos al azar. Los nombres que se indican son todos seudónimos, en concordancia con el código ético del psicólogo.

- Ludotecaria Magnolia de la LM. Cuenta con formación en la licenciatura de Pedagogía por la Universidad Autónoma de México (UAM).
- Ludotecaria Lorena de la LP. Cuenta con licenciatura en Psicología. En el momento en el que ingresó a la LP, Lorena acababa de terminar su licenciatura en 2006. Previamente estuvo trabajando en guarderías del IMSS.
- Primer padre de familia de la LM, Gabriel, es estudiante de preparatoria y tiene 24 años de edad. Es padrastro de un usuario de cuatro años de edad.
- Segundo padre de familia de la LM, Leticia, quien es la madre de dos usuarias, una de siete y otra de cinco años de edad. Leticia tiene licenciatura y 37 años de edad.

- Primer padre de familia de la LP, Jesús, tiene doctorado. Es padre de dos usuarias de la ludoteca, una de ellas de ocho años y la otra de cuatro años de edad.
- Segundo padre de familia de la LP, Clara, quien tiene como grado académico licenciatura y es madre de una usuaria de cinco años de edad.

2.6. Trabajo de campo

Para la investigación se llevaron a cabo observaciones y entrevistas, dado el carácter cualitativo de la misma.

Observación

Stake (1998) entiende que la observación es un factor clave de la investigación, por lo mismo el investigador deberá encontrarse en un sitio donde podrá llevar a cabo el proceso sin ser “visto”, pues ello le otorgaría un factor cambiante. El observador debe estudiar las conductas de cada sujeto con base en sus edades y formas de ser. Cuando el investigador-observador no sabe por sí mismo lo que ocurre, pregunta a otros lo que sucede según el tiempo que tengan, en este caso, los ludotecarios, padres de familia, etc. a fin de conocer a estos sujetos de investigación.

Una vez que se han registrado los datos formales se vacían dentro de documentos para poder interpretarlos, reconociendo el contexto y encontrando las diferencias entre los significados. Posteriormente se busca relatar la experiencia vivida cada día de observación, con el propósito de que los lectores puedan ser partícipes de una reflexión similar (Stake, 1998).

Para este trabajo se llevaron a cabo dos observaciones durante el transcurso de dos semanas. Para ello se hizo uso de un formato de observación (anexo 3) donde se describe la información siguiente: Nombre de la institución; edad aproximada del público al que se observa; número de personal; tiempo aproximado de permanencia de los usuarios; materiales utilizados voluntariamente por los asistentes; materiales y actividades que proponen ludotecarios; intercambio entre participantes, familia y ludotecarios. Esto para conocer a mayores rasgos la función que se lleva a cabo dentro de este espacio, poder

hacer una comparación con lo observado y lo recopilado con la información de las entrevistas comprobando si la información dada empata con el resto.

Entrevista

Colín (2009) describe este término como un compuesto de las palabras “entre” y “vista”, que da significado a la acción entre dos sujetos reunidos para hablar de un tema en interés viéndose el uno al otro, habiendo una interacción de preguntas-respuestas que logran profundizar un tema mientras se extrae información de diferentes puntos de vista.

En esta interacción son partícipes tanto el entrevistador como el entrevistado, ambos indagan sobre el tema profundizando y ampliando su conocimiento. Consta de las siguientes funciones: escuchar, recabar datos, motivar, retroalimentar, indagar y confrontar, lo cual se logra a través del saber hacer preguntas, saber escuchar y poder dar una lógica tanto a las preguntas como a las respuestas, Colín (2009) considera esto como cuestiones clave para cualquier entrevista.

El entrevistado narra su versión sobre sucesos e ideas respondiendo a las preguntas específicas que se le dan dentro de la entrevista, por lo tanto, en una entrevista denota tres funciones comunes, las cuales consisten en indagar o explorar un tema, ubicar alguna problemática y plantear alternativas de solución a esta (Colín, 2009).

Por otra parte, Guittet (1999) menciona que dentro de una entrevista se busca saber las reacciones que tiene el ser humano ante problemáticas o temáticas específicas. Como Colín, Guittet coincide en que las entrevistas son realizadas con la unión de dos personas informando y generando relaciones con objetivos del intercambio de ideas.

La entrevista debe manejar tiempos, puesto que no es una conversación, deberá llevar un control, todo dependerá del objetivo a lograr. A pesar de ello, no deberá de influir en la actitud y flexibilidad ni del entrevistado ni del entrevistador, esto podría provocar actitudes rígidas en la entrevista, haciendo una conversación sin la fluidez correcta, acotando la fuente de información Guittet (1999).

Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se llevaron a cabo cada uno de estos instrumentos, pues el mensaje que se da deberá de ser respetuoso, proporcionando

seguridad y confianza con el buen uso de los datos, respetando las preguntas que Bardin (2002) propone: “¿quién habla a quién? ¿en qué circunstancias? ¿cuál es el momento y el lugar de la comunicación? ¿cuáles son los acontecimientos anteriores o contemporáneos?”, estas preguntas deberán tomarse en cuenta durante el momento de las entrevistas (Bardin, 2002, p. 88).

En este trabajo se realizaron tres entrevistas por ludoteca, de las cuales una está dirigida a las ludotecarias o encargadas del centro y las otras a dos padres de familia de usuarios de estos centros. Esto para poder tener mayor conocimiento de la noción a cerca de estos espacios, las actividades que realizan, su formación entre otras cosas que ayudarán a un mejor análisis. La entrevista contiene las siguientes áreas:

Entrevista a los ludotecarios: Datos generales del entrevistado; la definición de juego y ludoteca que tiene cada uno de los participantes; programa; espacio de la ludoteca; público al que atienden; formación del personal y difusión de la ludoteca.

Para los padres de familia: Atención por parte de los ludotecarios; materiales lúdicos; espacio de la ludoteca; facilidad de ingreso y difusión de la ludoteca (para el guion de entrevista, véase el anexo 4).

2.7 Procedimiento

En un primer momento se acudió a cada una de las ludotecas en las que se llevó a cabo el trabajo de investigación para hablar con los encargados de estas y presentarles el proyecto de investigación. Una vez que lo conocieron se esperó la aprobación y permiso para llevarlo a cabo. De la misma manera se pidió el permiso y colaboración para la realización de las entrevistas, tanto a ellos como a los padres de familia o tutores de los usuarios de las instalaciones elegidas, solicitando su autorización para ello.

Una vez obtenido el permiso de las ludotecas y de los entrevistados, denotando el código ético del psicólogo educativo con el manejo de datos, se hicieron los procesos de observación. Al finalizar el proceso de observaciones se dio inicio con las entrevistas, tanto para padres de familia de usuarios como para trabajadores de los centros.

Para finalizar se hizo el análisis de los datos obtenidos, haciendo uso de las categorías de análisis basándome en las descripciones, definiciones e información recopilada dentro del marco teórico, apoyándome en los autores (Días, Ramos, Torres, Delval, Borja, Martín, entre otros) enfatizando las diversas maneras de trabajo que llevan a cabo cada una de las ludotecas y cómo los usuarios salen beneficiados por estos espacios.

En el siguiente capítulo se hace un análisis de contenido relacionando las respuestas de los participantes en las entrevistas con las observaciones, haciendo una comparación entre ambas ludotecas y el manejo que se lleva a cabo dentro de cada una de estas, además de conocer la descripción física de estos espacios, su definición y característica según cada participante y sus experiencias en estas.

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. Categorías de análisis

El análisis dentro de esta investigación presentó características particulares de cada uno de los centros, tanto sus instalaciones como su personal y la manera en la que estos conviven con los usuarios.

Una vez obtenida la información mediante las observaciones y entrevistas, se hizo una descripción de cada ludoteca. Se presenta la información organizada en las siguientes categorías de análisis basándonos en los autores mencionados dentro del marco teórico (Borja, Martín. Librecht, López Gil...) mismas que ayudan a caracterizar a cada uno de los espacios estudiados. Se presenta primero la información relativa a la perspectiva de las ludotecarias y posteriormente, se presenta la de los padres de familia. Se organiza de la siguiente manera:

Perspectiva de las ludotecarias	I. Descripción de la ludoteca	a) Espacio b) Trayectoria c) Público que atiende d) Difusión
	II. Definición y caracterización	e) Juego y ludoteca f) Centro/Programa
	III. Experiencia de las ludotecarias	
	IV. Datos generales	

Perspectiva de padres y madres de familia	V. Descripción general	g) Espacio h) Público que atiende i) Difusión
	VI. Definición y caracterización	j) Centro/Programa
	VII. Experiencia personal de padres y madres de familia	

Se identificaron puntos en común y diferencias en la forma de concebir y operar la ludoteca, por ejemplo, sobre el comportamiento de los usuarios, las actividades de los infantes, la relación que se establece entre el ludotecario y los usuarios, quién decide las actividades, si se permite la participación de la familia y de los mismos usuarios, entre otros puntos. Se presentan conjuntamente los resultados de cada una de las entrevistas y las observaciones, dando a conocer las correspondencias y diferencias que existen entre los puntos a investigar (Livas, 1988).

Las observaciones se realizaron durante dos fines de semana, únicamente los días sábados, dos horas cada día, de las 10 a 12 hrs. para la LM y de 10:30 a 12:30 hrs. para la LP, tiempo suficiente para conocer las actividades dentro de cada centro.

Perspectiva de las ludotecarias

I. Descripción de la ludoteca

a) Espacio

LM

Cuenta con un espacio amplio, conectando al área infantil del resto de la Biblioteca México, además de tener asignado un patio al aire libre exclusivo para la misma, todas estas áreas. Los horarios de atención son a partir del día martes a viernes de 10 a 18:30 horas, los días sábados de 10 a 14 horas y los domingos de 16:30 a 18:30 horas.

Las actividades de los programas de talleres se van modificando semanal o mensualmente, puesto que hay ocasiones en los que las temáticas de las actividades son creadas según la temporada. Estos programas son impartidos por un ludotecario asignado, el cual se va

rotando con sus compañeros cada día. Para conocer estos programas, la Biblioteca México proporciona la información en su portal de internet de las actividades que se realizarán en sus instalaciones.

La ludoteca cuenta con ventanales de los cuales entra mucha luz natural. Además, hay luz artificial para las partes alejadas de estos. Esta luz es blanca, lo que ayuda a proporcionar suficiente claridad para realizar las actividades lúdicas. El espacio cuenta con un paso de aire para que se conserven los materiales de juego evitando los ambientes encerrados y los usuarios no se sientan encerrados. El suelo de esta área cuenta con alfombra, logrando hacer más cálido y accesible el juego, por lo mismo se les pide a los usuarios que no entren con ningún alimento o bebida.

La decoración fue realizada por la artista contemporánea Magali Lara, quien hizo una intervención con sus obras de arte, presentes en las instalaciones. Como usuario se puede percibir un ambiente plagado de azul, tanto en el alfombrado como en los cuadros que cubren las paredes, en contraste con el resto del espacio.

Cuenta también con ocho mesas blancas, con cuatro sillas rojas cada una. Este material es de plástico. También hay un montículo que simula una pequeña loma, para que los usuarios puedan desarrollar algunas actividades estimulantes (Imagen 1). En las paredes se encuentran libreros de dos y tres niveles de color blanco, donde se coloca el material de juego, dividido en palanganas plásticas de colores (verdes, rojas, azules y amarillas). En algunos casos únicamente se encuentran las cajas de los juguetes y el resto del material se tiene que ir a pedir directamente con el o la ludotecario o ludotecaria, pues son piezas específicas. De esa manera hay mejor control del material. Estas piezas son guardadas por categorías en un almacén. Los materiales más solicitados son piezas para armar, frutas plásticas y una variedad de juegos de mesa para más de dos personas.



Imagen1, Fernández, R. 2018. Espacio de juego LM, fotografía, autoría propia.

Dentro de esta ludoteca está permitido el acceso tanto a familiares como amigos de los usuarios infantiles, no les ponen límite de tiempo para estar dentro de este espacio, simplemente se les pide un registro a la entrada con la hora de llegada, el nombre del padre o madre de familia y la cantidad de personas que entran.

Este espacio cuenta con sanitario, únicamente para los usuarios de 2 a 15 años de edad, donde existe lo necesario para un buen aseo personal. Cuenta con lavabo, agua, jabón, espejo, papel (Imagen 2 y 3). Los padres de familia u otros adultos no tienen permitido hacer uso de estos espacios y deberán ir al sanitario correspondiente fuera del área. La única entrada y salida de este lugar es a través de la biblioteca infantil, cruzando el patio al aire libre.



Imagen 2, Fernández, R. 2018. Área bebeteca con puerta de acceso a baños de mujeres usuarias LM, fotografía, autoría propia.



Imagen 3, Fernández, R. 2018. Área bebeteca con puerta de acceso a baños hombres usuarios LM, fotografía, autoría propia.

La llamada “bebeteca” permite el paso de un adulto responsable para convivir con los niños de 0 a 5 años de edad.

Para Magnolia, el espacio de la ludoteca representa un “edén”, dadas las características de violencia que se viven en la zona. A esta acuden niños y jóvenes que, por ejemplo, son hijos de los franeleros y artesanos de la zona. En cuestión de seguridad, cuenta con elementos de protección civil. Se hacen simulacros y cuenta con áreas de repliegue, pero las normas de seguridad no están marcadas ni señaladas dentro del área.

LP

En vista de que esta ludoteca es itinerante (circula), su espacio no es específico. En las imágenes 4 y 5 puede verse el espacio donde se arma la ludoteca y cuando se instala. Consta con cuatro carpas, las cuales son montadas y desmontadas cada sábado por la mañana dentro del área de las canchas de fútbol infantil del campo de Pumitas C.U. Fútbol A.C.



Imagen 4, Fernández, R. 2018. Espacio de LP, antes de montarse, fotografía, autoría propia.



Imagen 5, Fernández, R. 2018. Espacio de LP, después de montarse, fotografía, autoría propia.

Dentro de esas carpas se adaptan unos muebles de madera fabricados especialmente para este espacio y sus usuarios (Imagen 6). Es importante enfatizar que toman en cuenta tanto el tamaño como la practicidad para el orden y facilidad de uso de los juguetes para los usuarios y el traslado del mismo para el acomodo.



Imagen 6, Fernández, R. 2018. Mueble de juguetes y material LP, fotografía, autoría propia.

Las actividades que se realizan son de exploración, uso y aprovechamiento del juguete, la convivencia entre compañeros, además de la impartición de los valores dentro de este espacio como una de las reglas que se denota en el reglamento. Las ludotecarias van rotándose en las actividades para que todas puedan apoyarse en cada una de las áreas existentes, como la de “filtro” es decir, el personal que permanece en la entrada, encargado de tener un registro del menor que entra, quién lo entrega, proporcionar al usuario una etiqueta con su nombre, hacer constar el conocimiento del reglamento, hacer que el responsable del infante firme y resguarda las piezas de algunos juguetes y la convivencia.

Dos ludotecarias más se encargan del control del juego sano con los usuarios y la seguridad de los usuarios, esto es: si están jugando en pasillos deberán pedirles que acudan a un área donde no interfieran el paso del resto de los usuarios; si los juguetes están mal acomodados los acomodan de manera correcta para evitar accidentes; llevan a cabo el papel de mediadoras entre los infantes si llega a presentarse alguna discusión o discrepancia por algún juguete o juego; llegan a interactuar dentro de la actividad del juego del infante si ellos las invitan a participar. Otro puesto es el de limpieza profunda, en el que se deben tener los juguetes en estado perfecto y limpios para que el juego de los usuarios sea de mayor calidad.

Como la ludoteca es itinerante, los juguetes y juegos permanecen guardados durante seis días de la semana dentro de una bodega que pertenece al mismo espacio del Centro Pumitas. Cada sábado un equipo del mismo centro presta sus servicios para llevar y recoger el material y muebles de la bodega al área destinada para el montaje de la LP (Imagen 7). La parte de la limpieza es muy importante para que los juguetes puedan tener mayor duración y los usuarios no contraigan alguna enfermedad. Otra ludotecaria se encarga de la parte administrativa: recibir y revisar las donaciones de juguetes que les proporcionan padres de familia de la misma población; llevar un conteo de estos realizando un inventario; si algún juguete o material se rompe tratar de encontrarle arreglo; enmascarar las piezas de cartón que se pueden llegar a romper o maltratar fácilmente; y clasificar los juguetes y materiales por edades.



Imagen 7, Fernández, R. 2018. Espacio interno antes de sacar materiales de juego LP, fotografía, autoría propia.

En la entrada y salida de la ludoteca es donde se lleva acabo el registro, ubicada en la parte frontal de la unión de las cuatro carpas, no cuenta con luz artificial puesto que no existe ninguna corriente de luz y toda la iluminación es natural, además de contar con el paso del aire dentro de este espacio logrando mantener un ambiente fresco. A pesar de

que son carpas, los usuarios no padecen calor ni bochorno, lo que favorece que las actividades se realicen de manera correcta y satisfactoria. El suelo es de adoquín, pero en las áreas para niños más pequeños se cuenta con tatamis, más cómodos y cálidos para el usuario, facilitando su actividad en el juego.

Cuentan con cuatro mesas de plástico, dos de ellas para niños de 3 a 5 años de edad con tres sillas cada una, y las otras dos para niños de 6 años de edad hasta para adultos, en el caso de los padres de familia o las ludotecarias que participen en el juego del usuario, cada una con un espacio de seis sillas (Imagen 8). En los costados se encuentran materiales de juego para representar juegos de imitación, como el supermercado o la casita, además de anaqueles de madera con cuatro-cinco niveles, donde se coloca el material de juego, de abajo hacia arriba utilizando los niveles como una separación de los juguetes por edades, de abajo hacia arriba de menor a mayor, incrementando conforme la complejidad del juego.



Imagen 8, Fernández, R. 2018. Mesas, sillas y material antes de ser recogido para llevarse a bodega LP, fotografía, autoría propia.

En algunos casos, los materiales complementarios de los juegos deben pedirse directamente al ludotecario de la entrada, pues son piezas específicas y muy pequeñas que guardan aparte. Así hay mayor control sobre el material y disminuye el riesgo de pérdida o de accidentes (por ejemplo, que un usuario se meta algo a la boca y sufra asfixia). Los juguetes son guardados por categorías en el mueble de la entrada (edad, tipo de juguete). Al entregar el material al usuario se cuenta la cantidad específica del material frente al mismo, pidiéndole que lo regrese de la misma forma y la misma cantidad.

A unos cuantos pasos de las carpas se encuentran los sanitarios. Está prohibido que las ludotecarias lleven o acompañen a los usuarios. En caso de que sea necesario, se deberá pedir al padre, madre o tutor que antes del ingreso los lleven a hacer sus necesidades, además de tener un aseo personal adecuado antes del ingreso, que es otro de los puntos especificados en el reglamento de esta ludoteca. Estas instalaciones, por ser itinerantes, no cuentan con espacios aptos para recibir a un público con capacidades diferentes. Es muy pequeño, el piso no ayudaría al paso accesible y los pasillos son estrechos, por lo que no se trata de un espacio acorde para este tipo de público.

Al ser un espacio cerrado, los usuarios se pueden concentrar en las actividades y su desarrollo. El único ruido que hay es el de las porras que se escuchan por los participantes y seguidores de los equipos de los partidos de fútbol en el área de los campos. El centro dispone de espacios para la realización de trabajos y actividades al aire libre, siempre y cuando el clima lo permita. Los niños salen a jugar con la cuerda para saltar, pintan con gises para crear “aviones” o “stop”. También utilizan tapetes de Twister y cuentan con una mesa de Ping-Pong, entre otros juegos.

Dentro de las instalaciones se tiene un protocolo de seguridad en caso de algún desastre natural o emergencia, que se realiza de la siguiente manera: una de las ludotecarias retira las cortinas de las carpas, otras dos mueven los muebles y entre todas sacan a los usuarios dirigiéndose al punto de reunión que se encuentra frente a este. La indicación es mantener a los niños en el centro mientras las ludotecarias los rodean, creando una barrera humana. No deben deshacerla hasta que los padres lleguen por sus hijos. Según las entrevistas, los padres, madres y tutores no tienen conocimiento de ese protocolo.

Existe un reglamento en la parte externa de sus instalaciones (Imagen 9), que hace del conocimiento público las normas y reglas que se deberán respetar dentro de la LP. Este reglamento deben conocerlo tanto padres como hijos, para que los primeros puedan explicárselo a los segundos y tengan también el compromiso de que todos deberán de llevarlo a cabo. Antes de entrar se les pregunta a los niños tres reglas que deben cumplir dentro de la ludoteca para permitirles el acceso.

Cuenta con 16 reglas generales, las cuales se deberán cumplir dentro del espacio. En él se especifica la edad de admisión de los usuarios, se solicita que cada usuario respete su hora

de estancia logrando un juego sano, sin introducir alimentos, compartiendo material, pues sólo podrán tomar un juguete a la vez, cada que el usuario desocupe uno deberá llevarlo a su lugar para así poder tomar otro y utilizar un lenguaje apropiado. Asimismo, explica que el primer sábado de cada mes el papá o mamá del infante podrá entrar también para realizar la actividad del juego con su hijo, si y solo si el padre o madre están 100% dedicados al juego con el infante. En caso de que esté consultando su celular o no le preste atención a su hijo se le invitará a dejar su aparato electrónico y disfrutar el juego con su hijo o hija. Si no respeta la llamada de atención, se solicitará que permita ese espacio para otro padre de familia o tutor.

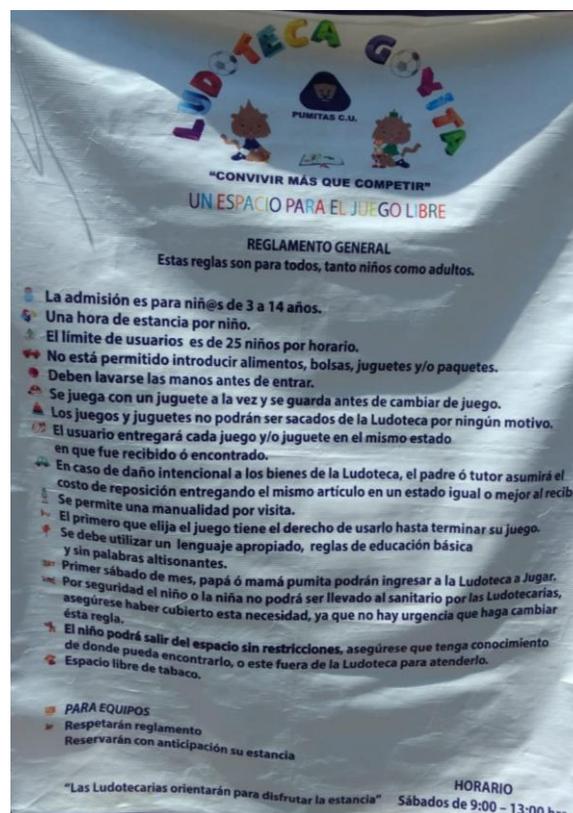


Imagen 9, Fernández, R. 2018. Reglamento general LP, fotografía, autoría propia.

b) Trayectoria

LM

Magnolia ha trabajado durante varios años, sin especificar, dentro de esta unidad. Comenta su experiencia desde que ingresó y menciona un proyecto importante, el cual dio inicio entre 1988 y 2018, por el cual se recibió una donación tanto de libros como de juguetes de otros países. Entonces no existía un espacio específico como ludoteca, por lo que se adaptó un espacio pequeño dentro de las instalaciones de la Biblioteca México para el uso de estos materiales, sólo como préstamo. Este espacio contaba con una parte alfombrada, donde se hacía el préstamo del material o los juguetes.

Este proyecto tuvo varias etapas, pero la temática del juego y su importancia empezó a cobrar sentido. Con el paso del tiempo, se logró adaptar el espacio para una ludoteca, antes de la remodelación de 2012, cuando se pusieron puffs (sillones para niños) y una resbaladilla. Este espacio se dividió en dos secciones:

- ♦ Sección uno- El área del juego.
- ♦ Sección dos- El área de los juguetes (préstamos).

Fue a partir del año 2012 donde se viene la remodelación total, peleando por el espacio como biblioteca y ludoteca infantil. La Fundación México Juega ayudó a crear "*Actividades de juego organizado*" pues el espacio daba para eso y mucho más, además de darles un buen uso y provecho a los materiales. A partir de eso, Magnolia quiso ser parte del equipo dentro de las ludotecas pues se motivó con el trabajo con niños. Cuando comenzó a laborar dentro de la Biblioteca México aún era estudiante de Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México, pero con el paso del tiempo fue tomando cursos para formarse como ludotecaria, además de tener la oportunidad de conocer los materiales, la importancia del juego, potencializar esas herramientas y materializarlas.

LP

Lorena ha trabajado en este centro desde su inauguración el 30 de abril de 2006. Comenta que ya tiene trece años de servicio dentro del mismo. Puesto que siempre ha trabajado con un público infantil no le costó trabajo adaptarse a las actividades. Durante su carrera tuvo diversas materias y la mayoría tenían que ver con el desarrollo infantil, fue ahí donde surgió su interés por el área de trabajo con infantes y el desarrollo de estos dentro de las actividades del juego.

c) Público que atiende

LM

Magnolia comenta que esta ludoteca va dirigida a una población tanto infantil como juvenil que ronda de los 0 a 15 años de edad, dividiendo a esta población en el área correspondiente (bebeteca 0 a 5 años de edad, ludoteca de 5 a 15 años de edad).

LP

Lorena comentó que, aunque la LP va dirigida a una población infantil de los 3 a 15 años de edad, el público que más recibe corresponde a un rango de edades de los 4 a 9 años. Sus horarios de atención son únicamente los sábados, con un horario de 9:00 a 13:30 horas y se atiende un promedio de 70 niños por día.

d) Difusión

LM

Magnolia mencionó la página web *México es cultura*, donde se ofrece información sobre la LM, pero considera que su mejor medio de difusión son los propios niños, pues son ellos quienes después de haber asistido, la recomiendan a sus compañeros de escuela y amigos. Esta ludoteca también difunde su labor por medio de carteles pegados en los pizarrones informativos de la Biblioteca México.

LP

Lorena comentó que durante algún tiempo recurrieron a las redes sociales como Facebook para la difusión de esta ludoteca, pero que esto no duró mucho debido a que se publicaban imágenes donde se podían identificar los rostros de los usuarios y eso podía ocasionar problemas con los padres de familia. Por lo mismo, optaron por cerrar la cuenta. Desde entonces, menciona Lorena, la única difusión que se utiliza es por parte de los padres de familia, ya que estos recomiendan el espacio a otros padres para que lleven a sus hijos.

II. Definición y caracterización

e) *Juego y ludoteca*

LM

Magnolia entiende el significado de la palabra *Ludoteca* como un espacio lúdico, donde no tienen que ver sólo los materiales, sino también el espacio que ayuda a crear ambientes de juego. Considera que la función que ésta tiene es fundamental, pues el juego es la mejor forma en que se puede generar un aprendizaje, valores y actitudes. Dentro de este se generan emociones y límites, se trabajan niveles de tolerancia, escucha y habilidades comunicativas; en el juego los niños desarrollan un papel fundamental como parte del desarrollo humano.

Magnolia ha conocido otros centros lúdicos como “El Valerito”, ubicado en la colonia Jardín Balbuena, y otro cerca del aeropuerto, pero dice que una de las características que diferencian a este centro de otros es el trabajo que ha logrado el personal dentro de las actividades. Aún así, dice que existen cosas que le gustaría modificar, como el espacio. Mencionó que cuando se llevó a cabo la remodelación, les fue difícil convencer a las autoridades de hacer un espacio mayor. Por lo mismo este espacio representa un trabajo complejo de muchos trabajadores y trabajadoras, entre las pertenecientes a “Alas y Raíces”, para que tuviera el resultado final que se conoce hoy en día, incluso la cuestión artística. Este espacio maneja una concepción filosófica de la artista Magali Lara: los cuadros tienen que ver con la creatividad, lo lúdico y los pensamientos.

LP

Lorena entiende el significado de *Ludoteca* como un espacio de juego libre, estructurado, donde se busca el desarrollo psicosocial del niño. Lo define como un centro donde al infante se le proporcionan valores, ideas de cómo es el mundo, estructura, orden y responsabilidad. Eso ayuda a que cuando los niños sean adultos puedan ser seres humanos diferentes a lo cotidiano y, al paso del tiempo, mejores. Lorena también sostiene que las ludotecas ayudan al público, tanto infantes, como adolescentes y adultos, a la práctica del trabajo en equipo, la negociación, el ser capaces del manejo de frustración, la interacción con otros seres humanos, como el simple hecho de poder verse a los ojos y que puedan representar sus acciones por gesticulaciones, creando empatía, entendiendo al

otro, respetándolo, valorándolo y comunicándose. Estos valores se deben de proporcionar desde la infancia, dentro del juego. Se les enseña a respetar las reglas y que exista una comprensión de las mismas.

A pesar de que Lorena no conoce muchas ludotecas, sabe que en cada una tienen diferentes reglas, materiales y tipo de población, tanto en cantidad como de diversas clases sociales. Dice que le agrada la ludoteca donde trabaja, puesto que es de las pocas donde trabajan con la misma población. Tanto los niños como los adultos ya conocen el procedimiento de ésta, las reglas y el trabajo con los usuarios y con los padres de familia. Existe una estructura social que la sostiene. La ludotecaria opina que los niños ya conocen esta estructura, incluyendo los nuevos, y que eso distingue a esta ludoteca de otras.

f) Centro/programa

LM

Magnolia menciona que el objetivo de la LM es ofrecer un tiempo de recreación y ocio, el cual es un derecho que se está cumpliendo como parte de los objetivos marcados por la Organización de las Naciones Unidas. El programa aún no incluye el uso de la nueva tecnología dentro de la ludoteca, pero diseña talleres para niños, utilizando como herramientas el juego, la música, el movimiento y las imágenes, creando juegos con pistas y adivinanzas. La propia lectura se hace de forma lúdica, por medio de talleres de arte, durante todo el año.

Magnolia refiere que se reconoce como propósito formativo ofrecer servicios lúdicos de calidad y recreación que permitan potencializar a la biblioteca. En esta ludoteca festejan el día internacional del juego (28 de mayo) y existen actividades donde se ponen a jugar todos los usuarios.

La formación y educación no sólo se llevan a cabo dentro de las escuelas. En las ludotecas también se generan aprendizajes. Hay ocasiones en las que los profesores mandan a sus alumnos a las bibliotecas para conocerlas, así que la labor de los ludotecarios también consiste en dar recorridos a cada una de las áreas, mostrando la importancia del juego, tanto a alumnos, papás y maestros, demostrando que el juego no solamente se lleva a

cabo dentro de una ludoteca, sino que pueden generarse estas actividades de juego creando espacios lúdicos.

El reglamento de la ludoteca no se exhibe al público. Las únicas reglas y normas que se conocen las mencionan Magnolia y sus compañeras al momento del ingreso de los usuarios. Se les explica lo permitido y lo prohibido, lo también ocurre en las visitas guiadas.

Magnolia y el resto del personal a cargo reciben capacitaciones distintas, como pueden ser sobre la elaboración de proyectos como lectura, arte y juego, entre otros temas. También llegan a recibir diplomados por parte de la SEP o de CONACULTA. Esas capacitaciones son por parte de la Biblioteca México, en las que se les enseña a ver las cosas desde la perspectiva del niño. La directora de *México Juega* les proporcionó, por medio de talleres de formación, la certificación de ludotecarios.

LP

Lorena mencionó que el objetivo de esta ludoteca es proporcionar atención a la población infantil del área de Fútbol Pumitas, que no necesariamente son jugadores de fútbol, pues los familiares y amigos de los jugadores andan dispersos y sin actividades mientras esperan a que los jugadores finalicen sus actividades deportivas. La ludoteca se originó con el objetivo de proporcionar atención a los infantes, que no necesariamente son aficionados al fútbol, pero que también requieren de actividades por medio del juego.

Una vez logrado esto se comenzó a permitir el acceso a cualquier usuario que cumpliera con el rango de edad solicitado, además de crear la posibilidad del ingreso a los integrantes de los equipos de fútbol infantil. Para esto la ludoteca se puede reservar una hora, pues cada año hay cambios de miembros de equipos: niños se van y niños se integran. Entonces, cuando llega un equipo nuevo, los niños no se conocen y no se involucran: La falta de integración que hay en el campo es impactante, pues no pueden jugar en equipo si no se conocen. Se permite el acceso del equipo completo para que tengan un juego libre y sin limitaciones, en el aspecto de que ellos decidan el tiempo y el juego que quieran realizar.

A Lorena le agrada mucho que el trabajo de la ludoteca ayude a que los integrantes de los equipos de fútbol puedan conocerse, crear, por medio de juegos y dinámicas una integración y que exista un trabajo en equipo, sin impedir el paso al resto de los usuarios, ya que el cupo es de hasta 25 niños por hora.

El programa creado para el desarrollo de actividades dentro de esta institución no incluye las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pues no les interesa incorporarlas. Lorena comenta que el único aparato que utilizan dentro de este espacio es una bocina inalámbrica y eso sólo para que ejerza la función de poder ponerles a los usuarios música infantil que los acompañen en sus actividades lúdicas. Lorena defiende este uso con diversos argumentos. Uno de ellos es su carácter itinerante (no tienen la facilidad de corriente de electricidad). Otra de sus razones, a la cual otorga mayor importancia, es el hecho de que los niños pueden tener celulares, tabletas y computadoras en casa, y lo que se busca en las ludotecas es la libertad que no tienen allá. Lorena menciona: *“Dentro de la ludoteca tienen la oportunidad de ser ellos mismos sin que los interrumpen”*.

No obstante, Lorena y sus compañeras sí consideran las actividades artísticas. Hay un área de creatividad, en la que sólo proporcionan el material al centro de la mesa de actividades y cada uno de los usuarios decide qué quiere hacer con él. En teatro manejan títeres diversos, fomentando utilizarlos y creando personajes e historias, ayudando a la creatividad del usuario.

Lorena plantea que en esta ludoteca no se pretende hacer alguna modificación por ahora en su planeación, ya que la ludoteca busca que los participantes recuperen la convivencia, sobre la base de que se considera que entre menos cosas haga el juguete más cosas hace el niño. Hablando de ello, el 70% de los juguetes que tiene la ludoteca ha sido comprado por el Centro de Pumitas. El 30% restante ha sido obtenido mediante donaciones de los usuarios.

Para poder realizar una donación es necesario que se cumplan ciertos requisitos, como, por ejemplo: los juguetes no deben usar pilas, no pueden ser de carácter bélico, no se admiten peluches por la limpieza que requieren ni tampoco muñecas barbies por

representar ciertos estereotipos. Si el juguete cumple con estos y otros requisitos similares se suma a la colección de juguetes.

Cada una de las actividades que permiten ser realizadas tienen propósitos formativos en el campo de los valores. Desde que se entra a este espacio, el niño es responsable de cumplir con el reglamento que está disponible a la entrada. Debe de acatar las reglas y debe informar a las ludotecarias de algún percance con otro compañero que no ponga estas reglas en práctica. Además, cada una de las actividades se desarrollan favoreciendo el desempeño escolar de los niños que asisten a la ludoteca, pues los juegos y material que manejan tienen un objetivo en particular, tanto en los colores, atención, concentración, psicomotricidad fina, entre otros para que a través del juego puedan desarrollar su creatividad e imaginación considerando el impacto en los procesos de aprendizaje.

Lorena plantea que hay padres que tienen de dos a tres hijos. Entonces, en lo que alguno de ellos está en el campo de juego de fútbol, los otros dos están en la ludoteca. Los padres se sienten confiados de que sus hijos están siendo cuidados y atendidos de forma que adquieren un aprendizaje y conocimiento dentro del mismo espacio, ya que siempre están en alguna actividad.

También menciona un punto en contra: que los padres, de alguna manera, relacionan a la ludoteca con una guardería, pues existe poco conocimiento de lo que es una ludoteca y lo que implica el juego. Lorena cree que este factor es ocasionado por el capitalismo, donde se valora positivamente lo que es útil y productivo, por lo tanto, el ocio y el tiempo libre son mal vistos porque no son productivos. Esto provoca que no le den la importancia debida y que lo tomen como una estancia donde solo se cuida a los niños.

Por parte del personal de la LP no se realizan evaluaciones al programa, ni se han considerado hacer. La entrevistada comenta que eventualmente se le solicita un resumen al final del año de las actividades que realizaron y la cantidad de niños que atendieron. Es la única información de control generada por la ludoteca.

Lorena y sus compañeras recibieron una pequeña capacitación para su cargo, realizada los primeros dos sábados mientras dan inicio sus labores. Es importante que tengan una carrera relacionada con los infantes. Existen diplomados de formación de ludotecarias,

foros, cursos o talleres. Tienen profesiogramas elaborados por ellas mismas, distinguiendo los diversos trabajos-áreas que debe realizar cada una de las ludotecarias (filtro, resguardo de juguetes, seguridad de los infantes, mediadora entre los infantes sin hay discusiones, limpieza profunda, parte administrativa).

III. Experiencia personal de las ludotecarias

LM

Magnolia narra una experiencia personal que tuvo al laborar en la LM:

“Teníamos a dos niños los cuales eran hermanos, la mamá era migrante y llegó a la biblioteca con sus hijos, tenían alrededor de 7 u 8 años. Ellos estaban todo el día en la biblioteca, nunca habían tenido una experiencia escolar, no sabían leer, y aquí en este espacio ellos iban aprendiendo a través del material que se les proporcionaba. Al paso del tiempo aprendieron a leer con el apoyo de su mamá, además de que convivían mucho con otros usuarios dentro de los juegos de roles. Llegaban desde las 8:30 am y estaban ahí todo el día hasta que se cerraba la ludoteca, a las 8:00 pm. Fue una experiencia muy bonita pues ahí es donde uno se da cuenta de la importancia del juego para el aprendizaje y de las conductas de mejora dentro de la convivencia”.

LP

A continuación, Lorena comparte dos experiencias personales que vivió dentro de la LP en su papel como ludotecaria:

Experiencia 1:

“Para los niños el juego es algo muy serio. Me tocó una vez cuando una niña me fue a llamar y me comentó que otra niña se estaba desnudando, así que fui a ver y resultó que se estaba quitando los zapatos y calcetines, mi error fue no preguntar, pues le dije que se iba a lastimar por el piso y que se pusiera otra vez los tenis, se los puso y al ver esto regresé a las actividades que estaba realizando, de repente me volvieron a buscar para decirme que otra vez la niña se estaba desnudando. Cuando fui a ver, la niña ya no tenía pantalón, tenis y calcetines. Estaba en el área de juego donde había una camita de muñecas y una tina para bañarlas. La niña se iba a meter a bañar. Se metió tanto en la idea de lo que estaba haciendo

que quería representar cuando se mete a bañar. Lo que hice fue hablar con ella explicándole que esa área sólo era para bañar a los muñecos y que ella tenía que bañarse en su casa con sus papás. De igual manera hablé con los papás para que no hubiera malas interpretaciones”.

Experiencia 2:

“En otra ocasión asistió una niña con su abuelita. Como eran nuevas les pedimos que leyeran el reglamento, a lo que la abuelita respondió que no sabía leer. En ese momento se solucionó saliendo a leerle el reglamento, pero eso podía volver a pasar, además de que algunos de los niños de tres o cuatro años no van a leer todo eso. El niño necesita algo más concreto, así que se dio la propuesta de realizar un reglamento iconográfico. En la regla de no entrar con alimentos se puso un círculo tachado con los cubiertos dentro de este. Al creer que el problema estaba solucionado llega un niño y cuando tenía que responder cuales eran las reglas el respondió “no entrar con cuchillos”, porque interpretó la imagen de esa forma, son cosas que el niño ve y los adultos ya no lo percibimos de la misma forma y es muy válida”.

En estas experiencias puede verse que tanto Magnolia como Lorena saben que siempre se podrá mejorar la actividad del juego, empleándola y ajustándola con los diversos casos que se les presentan dentro de estos espacios. Nada mejor que las mismas vivencias para saber cómo poder enfrentar las situaciones, sus causas y sus efectos.

Perspectiva de padres y madres de familia

IV. Datos generales

LM

Para Gabriel la ludoteca es un área dedicada a los niños. Únicamente conoce una ludoteca más, aparte de la LM, que dijo que se llama “Capitolio” y que se encuentra en la colonia Náhuatl, delegación Miguel Hidalgo. La descripción de una ludoteca, según Leticia, es un poco distinta, pues opina que las ludotecas son un espacio donde las personas (niños, adolescentes, adultos) pueden jugar y desarrollar sus habilidades, es un espacio recreativo y sano donde la familia puede convivir. Leticia dijo que conoce únicamente otra ludoteca que se encuentra en la Biblioteca José Vasconcelos (la cual no es ludoteca, sino una biblioteca infantil, pero Leticia la menciona como ludoteca).

Según lo que Gabriel ha vivido con su hijo comenta que la función de las ludotecas se enfoca en que los niños tengan un espacio para divertirse, jugar y aprender y de esta manera, según su punto de vista, no terminarán en las calles pidiendo dinero o en las casas viendo la televisión, entreteniéndose con la computadora, tableta, o celular.

Leticia ve la importancia del juego en sus hijas, puesto que dice que han desarrollado sus habilidades motrices, al igual que el respeto por medio de las reglas, normas y límites. Ella conoció estos espacios a raíz de las tareas que le mandaban a su hija mayor en su escuela primaria. Dichas tareas consistían en visitar diversas bibliotecas públicas de la CDMX. En una de esas visitas asistieron a la Biblioteca México y de esa manera vieron la sala infantil y a un costado de esta la ludoteca. Así fue como conocieron este espacio por primera vez. Ahora asisten a este centro u otros con actividades similares los fines de semana.

A Gabriel le satisface saber que en esta ludoteca cuentan con mucho material que los niños aprovechan. Él comentó que su hijo siempre toma un juego-juguete diferente cada vez que asiste, además de que le gusta sentarse con su padre y madre a jugar los juegos de mesa. Esto los lleva a aprender de una manera entretenida y no sienten el paso del tiempo. Esta ludoteca la conocía únicamente su esposa, quien se la mostró a Gabriel y a su hijo. Desde entonces los tres asisten cada semana.

LP

Jesús entiende la definición de una ludoteca como un centro de recreación y juegos. Únicamente conoce dos ludotecas: una de ellas dentro de la Universidad Anáhuac y la otra es la LP. La función que atribuye a las ludotecas es nutrir de estimulación, creatividad y autoestima al infante. Percibe el juego como algo fundamental para el desarrollo de su hija, pues ha notado que para ella es más fácil aprender cuando juega.

A diferencia de Jesús, Clara opina que una ludoteca es un área recreativa para los niños, donde pueden jugar, interactuar con otros niños, conocer y saber qué son las reglas. Concreta la definición como “un área para que jueguen”.

El motivo de que Jesús conociera esta ludoteca fue el fútbol, ya que le apasiona este deporte. Amigos suyos (padres de otros participantes del equipo de fútbol de su hija) se lo

recomendaron. Tras acercarse a la ludoteca, pudo notar que es un espacio donde pueden divertirse mientras los padres están atendiendo a los otros hijos en su juego de fútbol. Eso le convino a él y a su esposa. Por la misma razón ya llevan usando este centro cada sábado desde hace cuatro años.

Clara no conoce otra ludoteca más que esta. A pesar de que ha llegado a escuchar de otras ludotecas no ha asistido, prefiere quedarse con esta pues ya conoce a su personal y la manera en la que trabajan. Gracias a esto sabe que la función que cumplen dentro de nuestra sociedad es el apoyar a padres y madres con el cuidado de los niños. Describe a la LP como un espacio específico para los niños, mientras los padres pueden desprenderse de esa responsabilidad y estar realizando sus actividades, de lo contrario, no pueden poner tanta atención a sus hijos. Ve que en la LP el niño está atendido y le proporcionan más libertad de lo que podría hacer ella o su esposo con su hija.

Clara opina que la importancia del juego activa, fortalece y ejercita el cerebro. Los niños juegan e imaginan mucho, ayudando en su crecimiento a aprender más rápido. Clara también menciona que les ayuda a socializar, conviviendo con otros niños. El hecho de que su esposo trabaje en las instalaciones del centro de Pumitas, le ayudó a que supiera de este centro y así poder llevar a su hija sin conflicto a partir de que cumplió la edad requerida. Ya cumplió ocho años de estar asistiendo a ese centro. Dentro del Centro de Pumitas se crea mucha convivencia y valores, Clara mencionó el lema de este centro desde 2014, el cual es “*Convivir más que competir*” (Imagen 10) el cual la ludoteca adopta de igual forma. Clara considera que el ambiente de la LP es muy positivo y ve como aspecto importante que todos los padres se conocen.

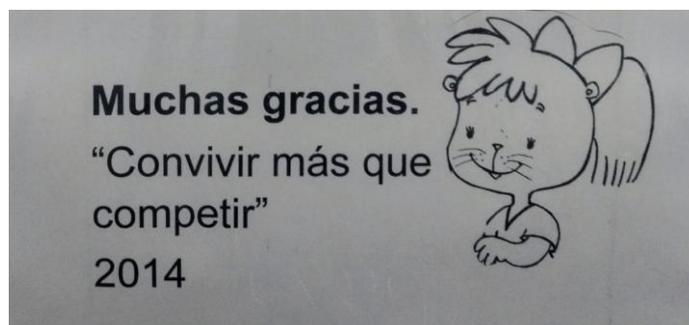


Imagen 10, Fernández, R. 2018. Lema del Centro Pumitas, años 2014, fotografía, autoría propia.

V. Descripción general

g) Espacio

LM

Gabriel describe el espacio de la LM *“El espacio cuenta con una rampa en la entrada de la biblioteca, la cual permite el acceso tanto a la biblioteca infantil como a la ludoteca”*. Fuera de eso el usuario no ha visto algún otro acceso o espacios para otro tipo de público con capacidades diferentes- Agrega: *“también cuenta con un patio al aire libre donde los fines de semana hacen actividades. Para ingresar hay que pasar por la biblioteca. Está justo en el trayecto a la ludoteca. Eso ayuda a que haya corrientes de aire en estas instalaciones y también tienen luz natural”*.

Leticia está muy conforme con las instalaciones. Le agrada la manera en que están distribuidos los materiales y juegos. Con respecto a la pregunta que se le hizo sobre los espacios dirigidos a un público con discapacidades diferentes, mencionó: *“la vez pasada vi a una persona con discapacidad visual, la cual podía moverse con facilidad pues el piso tiene las franjas que les ayudan a indicarles el camino”*.

Leticia opina que el espacio tiene suficientes entradas de luz y aire. Dice que le agradan porque ella utiliza anteojos y le cuesta menos trabajo observar, ver, leer, y prestar atención cuando existe mayor proporción de luz.

Gabriel no tiene un conocimiento total del reglamento que se implementa dentro de la LM. Dice que conoce algunas reglas gracias a los señalamientos que hay pegados en las paredes de la LM: no comer, no empujar y no gritar, pero dice que no hay nada que especifique sus áreas de seguridad.

Al igual que Gabriel, con respecto a las medidas de seguridad, Leticia no tiene conocimiento de ninguna. Refiere por ejemplo que no ha visto ni le han dado a conocer las medidas de seguridad que se deberán de aplicar durante un siniestro. Cuando se le preguntó a Leticia de las medidas de seguridad se notó preocupada por no saber a qué

sitio recurrir ante tal problemática, pues no existen señalizaciones como ruta de evacuación, salida en caso de emergencia u otro tipo de letreros para estos casos.

LP

Jesús afirma que la LP no cuenta con espacios aptos para un público con capacidades diferentes. Clara, a diferencia de Jesús, comenta que las instalaciones sí están hechas para poder atender a todo tipo de público (incluso chicos con autismo, sordomudos o que utilizan sillas de ruedas, etc.). A pesar de eso, afirma que nunca ha visto que alguien así asista al centro.

Jesús menciona que aunque la LP dispone de espacios para trabajos y actividades al aire libre, su enfoque es más al espacio interno. Describe el espacio de la LP: *“cuenta con entradas de luz natural, al igual que ventilación constante, permitiendo que los niños no se sientan encerrados y estén protegidos de los rayos del sol”*.

Clara también subraya que el centro tiene espacios para actividades internas y externas, las cuales las mismas ludotecarias utilizan cuando realizan actividades con materiales que no son necesariamente juguetes. Cuando están dentro de la carpa (el espacio de la ludoteca itinerante) y entra luz natural y ventilación, los niños prefieren hacer actividades dentro que afuera.

Jesús conoce las áreas de seguridad dentro del centro y refiere que se encuentran señaladas frente a la salida de la LP, marcadas como “Punto de reunión” en zonas seguras.

Clara cree que las áreas de seguridad y el procedimiento para el caso de desastre natural no son suficientemente conocidas, pues a pesar de que conoce las áreas marcadas afuera de la LP, no sabe si las ludotecarias deben seguir algún protocolo en caso de un desastre.

h) Público que atiende

LM

Gabriel no tiene conocimiento del rango de edad del público al que va dirigido este espacio, pero concluye que debe ser para niños de alrededor de seis a doce años de edad, pues las

veces que visita este centro observa a muchos niños de primaria. También menciona que las personas con más edad pueden ingresar si estos llevan niños, y así pueden convivir con ellos, ya sea que sean sus hijos, sobrinos, hermanos, etc. Él hace referencia al acceso gratuito de la LM. Sólo se les pide un registro inicial con algunos datos como el nombre, cantidad de niños con los que se ingresa y hora de ingreso.

Al igual que Gabriel, Leticia tampoco sabe a ciencia cierta la edad a la que está dirigido este espacio. Sin embargo, ella supone que el rango al que va dirigida la LM está entre los cero y los trece años de edad. Leticia menciona también que el acceso está permitido a amigos y familiares de los usuarios, sin importar la edad de estos.

LP

El rango de edad que Jesús menciona es de los cuatro a los doce años de edad, lo que es incorrecto, pues el reglamento estipula la edad de ingreso de los usuarios de la LP. Conoce del permiso para el acceso a padres del usuario, aunque de igual forma no tiene la información completa, pues asegura que los padres tienen asignada una hora por cada sábado, que puede ser al abrir o antes de cerrar la LP.

Clara tiene mayor conocimiento acerca del rango de edad. Menciona que es a partir de los tres años, pues a esa edad empezaron a aceptar a su hija, pero desconoce el límite máximo de edad. Al igual que Jesús, se puede ver que Clara no tiene información certera sobre el reglamento, pues además de no conocer la edad límite de ingreso también desconoce que a los padres se les permite entrar el primer sábado de cada mes para poder jugar con sus hijos. Clara comentó que los padres no pueden entrar, que por lo general no los dejan. Hizo referencia a la importancia de estar cerca de la ludoteca por si las ludotecarias necesitan algo, pero por otro lado mencionó que los padres no pueden ingresar.

i) Difusión

LM

En el momento en que Gabriel llega a este espacio con su esposa e hijo, guarda su celular para concentrarse en su hijo y el juego con él. Por lo mismo no toma fotografías y tampoco hace publicaciones referentes a la LM ni las actividades.

El tiempo que Leticia pasa con sus hijas dentro de la LM lo ve como algo esencial. Sí llega a hacer uso del celular para retratarlas en sus actividades, pero no publica nada en redes sociales para difundir.

Al momento de preguntarle a Gabriel si conoce las plataformas de la Biblioteca México y sus actividades publicadas dentro del portal respondió diciendo “*no hay difusión en redes sociales*”. Leticia, a comparación de Gabriel, hace uso de la página oficial de la Biblioteca México para informarse de las actividades que se darán cada fin de semana. De esta manera puede darse una idea de los horarios en los que podrá asistir con sus hijas y si las actividades son de su interés.

LP

A Jesús no le interesa hacer uso de las redes sociales para dar a conocer ninguna información acerca de la LP ni de las actividades que realiza su hija dentro de ella. Tampoco postea ni etiqueta fotos o ubicaciones. Jesús ve a la LP como un lugar para que su hija pueda jugar y estar segura. No ve la necesidad de enterar a los otros, en redes sociales, de sus actividades.

Clara tampoco hace uso de las redes sociales pues, al igual que Jesús, tampoco lo ve necesario. Cree recordar que la LP cuenta con página de Facebook pero no está segura, pues nunca ha publicado nada de eso en su perfil. Lo que hace Clara es utilizar el medio más tradicional de difusión: la simple recomendación de viva voz a amigos que llevan a sus hijos a los campos de fútbol a jugar. Clara les comenta del centro y las múltiples actividades que se realizan dentro del mismo.

VI. Definición y caracterización

j) Centro y programa

LM

A Gabriel le agrada que exista atención por parte del personal hacia los usuarios dentro del centro. Además de que proporcionan talleres y actividades como pintura, juegos de mesa entre otras, ayudándoles a los usuarios con sus habilidades, apoyando y mejorando sus relaciones de convivencia con sus compañeros de escuela, vecinos, familiares, entre otros.

Leticia menciona que dentro de la LM no existe nada relacionado con las nuevas tecnologías, salvo el área de Biblioteca Infantil, pues ha visto las computadoras en una barra de escritorio a la entrada, aparte de dos mesas digitales interactivas. A pesar de ello, no existe un instructivo o reglamento donde pueda informarse sobre el uso de estos equipos. Menciona que las reglas de la LM las dan a conocer las ludotecarias verbalmente. Una de estas reglas es tener un turno por juguete. También comenta que la atención es excelente, pues las ludotecarias como Magnolia proporcionan las indicaciones necesarias y de manera precisa para saber qué es lo que se permite hacer.

Cada vez que Leticia asiste con sus hijas a este centro ve que hay actividades culturales y eso es de su agrado, ya que despierta el interés de sus hijas.

LP

Clara reconoce al juego como un facilitador para que su hija aprendiera a convivir con otros individuos. En este caso, la convivencia con las ludotecarias ayudó a que su hija pudiera tener interacción con adultos, y de esta forma fortalecer su confianza personal.

Jesús no cree que las actividades que realiza su hija dentro de este centro favorezcan su desempeño escolar, pero sí cree que facilita la estimulación del aprendizaje, además de que ha ayudado a que su hija aprenda a convivir y relacionarse socialmente, en diferentes ambientes-lugares. Este padre de familia nota que la LP sólo incluye materiales y juegos manuales, pues no han anexado nada que tenga que esté relacionado con la nueva tecnología. Comenta que la LP está más orientada hacia la imaginación de cada uno de los usuarios, sin olvidar que también manejan actividades de pintura, manualidades y dibujos.

A pesar de que Clara sabe que el centro no cuenta con materiales y actividades que incluyan nueva tecnología, está conforme con los materiales y actividades que tienen, como hacer manualidades con pinturas, además de la atención que reciben los usuarios por parte de las ludotecarias para asesorarlos con el manejo de materiales o la realización de actividades. Ella opina que al equipo de ludotecarias de la LP les gusta trabajar con niños, son exigentes al reglamento e inculcan eso, tanto a los niños como a los padres. Clara tiene conocimiento de este, y refiere que está a la vista afuera del centro. Para hacer hincapié desde el inicio con las reglas, antes de ingresar las ludotecarias le preguntan a los niños de dos a tres reglas de la ludoteca. Hacen algunas excepciones con los niños que ya conocen mucho las reglas, pues son los que asisten cada sábado sin falta. De igual manera, Jesús sabe la ubicación pública del reglamento de la LP.

VII. Experiencia personal de padres y madres de familia

LM

A continuación, Gabriel narra una experiencia personal que vivió dentro de LM, en su papel como padre.

“A partir del momento en que asistimos a este centro tuve la oportunidad de conocer un poco más a fondo a mi hijo, sus conductas, su manera de pensar y pude verlo convivir con otros niños. Además de que ayudó mucho a su desempeño en la escuela, sus maestras nos comentaron, a su mamá y a mí que ya se presta a participar más dentro de las actividades. Estoy muy orgulloso de él”.

Leticia también narró una experiencia personal favorita como madre de familia de dos niñas usuarias dentro de la LM.

“Mis hijas están en todo el espacio de la ludoteca, pero hubo un momento en el que vieron el espacio de la bebeteca y les llamó la atención entrar. La menor no tiene problema, pues aún le permiten el acceso por su rango de edad, pero la mayor ya no puede. A pesar de eso, la señorita (ludotecaria) le permitió el acceso para que las dos hermanas ingresaran a ese espacio y pudieran jugar y convivir. Mis hijas se divierten y entretienen bastante todos los días que venimos, pero ese día en especial estaban muy felices. Mi esposo viene con nosotras para dejarnos y él irse a caminar en lo que jugamos. No quiere convivir con nosotras, aun así, yo aprovecho este espacio para poder tener tiempo y convivir con mis hijas. Las amo”.

Tanto Gabriel como Leticia narran experiencias que tienen que ver con la convivencia de sus hijos con ellos, pues en este espacio se ofrece la oportunidad de pasar un rato amigable y divertido donde pueden tener interacción con sus hijos sin ningún factor distractor.

LP

Jesús narra su experiencia personal dentro de la LP, como padre.

“A partir de que venimos aquí, mis hijas relacionan a este lugar como algo divertido. Están también en el área de lectura. Es complementario a las actividades que hacemos, como jugar fútbol, y se distraen”.

Clara, madre de una usuaria de la LP narró dos experiencias. Una de ellas fue reciente y la otra fue de las primeras experiencias que tuvo su hija en la LP.

Experiencia 1:

“Mi hija siempre sale con dibujos para mí. Hace mucho que no me daba nada y ahorita estuvo de 9:00-11:00 y me trajo un dibujo”.

Experiencia 2:

“Otra experiencia, cuando estaba más chica y aún no sabía las letras: una de las ludotecarias le ayudó a identificar la primera letra de su nombre. Eso fue un logro para mí, pues todavía no sabía nada y esa fue la primera vez que identificó la letra de su nombre”.

En estas experiencias se puede notar una relación de las ludotecas, como lugares donde se acude a complementar otras actividades que realizan en otros lugares (deporte, expresión artística, club de tareas). También la relacionan como un sitio donde sus hijos pueden divertirse y distraerse del resto del entorno, donde se expresan cuando están inspirados por actividades artísticas. Además mencionan el beneficio de crear logros de aprendizajes académicos.

3.2. Las ludotecas como espacios de formación

En este trabajo hago un análisis general de lo recabado dentro del trabajo exploratorio. En primera instancia, se observa una confusión por parte de los usuarios entre los distintos espacios, como las bibliotecas infantiles, las guarderías y las ludotecas como centros de juego. Además se nota la falta de información por parte de los usuarios acerca del manejo de los materiales, áreas y reglas, entre otras cosas de la misma ludoteca. Aún falta mucho para crear conciencia sobre estos centros, y dar a conocer sus potencialidades.

Por lo que respecta a las instalaciones, existe una gran diferencia de tener una ludoteca establecida a una itinerante, pues el clima puede modificar absolutamente las actividades. Por ejemplo, la LM tiene la ventaja de tener un patio al aire libre y un salón con ventanales que proporcionan iluminación y ventilación natural al espacio, cumpliendo así los lineamientos de las instalaciones técnicas que maneja Borja (2005), denotando las ventajas que tiene, pues están protegidos tanto de lluvias, como de granizo, brisas de aire, etc.

Acerca de la selección y distribución de espacios, se retoman los puntos que indica Borja (2005), de procurar hacer que los materiales y el mobiliario tengan una distribución bien planificada. La LM logra hacer más cálido el momento del juego, pues sus instalaciones permiten que el usuario pueda estar tanto en las mesas como en el suelo y no rasparse ni sentir frío, gracias a su alfombrado. También logra que los materiales siempre se encuentren en la misma zona de los anaqueles, además de tener un control con el manejo de la clasificación, selección y cuidado de los materiales. La LP, a pesar del poco espacio y la complejidad del movimiento de sus materiales, logra tener en buenas condiciones todos sus objetos (muebles, juguetes y materiales). La LP adapta de manera práctica su espacio para volverlo acogedor para los usuarios. El hecho de que los muebles estén diseñados para que el material esté al alcance del público y que los usuarios puedan manipular su espacio de juego y sus materiales es una gran ventaja. A pesar de las complicaciones del sitio, el personal logra encontrar soluciones.

Otro tema son los tiempos y límites de acceso. La LM abre todos los días, a excepción del lunes, manejando un horario fijo y programas establecidos, tanto en la página web como en folletos dentro de las mismas instalaciones, ayudando a que los usuarios tengan un mejor control y conocimientos de los horarios y actividades a realizar, además de permitir el

acceso tanto a padres y madres de familia como a otro integrante familiar, amigo o tutor para acompañar al usuario en la actividad del juego. En comparación, la LP únicamente está abierta al público los sábados, en un horario limitado de 9:00 a 13:00, y con restricciones de entrada a familiares, tutores o amigos que pasen de la edad establecida. Por lo mismo, se puede observar que dentro de la LM existe mayor población de usuarios que en la LP. A pesar de ello, la convivencia dentro de cada uno de estos centros no se modifica por eso. Los factores que intervienen son la capacidad y la facilidad de interacción de los usuarios entre ellos, puesto que en la LM conviven con sus conocidos (padres, madres, hermanos, tutores, familiares, amigos) y pocas veces se atreven a convivir con gente nueva. En cambio, en la LP, los incitan a hacer amigos nuevos, conocer a gente distinta en cada momento por la interacción de compartir material y el espacio, sin que exista la “protección” y “seguridad” que les dan sus padres, madres o hermanos.

En cuanto a los protocolos de seguridad, en ninguna de las dos ludotecas se le da la importancia necesaria a los pasos que se deberán seguir en caso de un siniestro. No existen señalizaciones adecuadas sobre los procedimientos de evacuación. Tampoco se proporcionan indicaciones de las zonas de seguridad, el cómo evacuar las instalaciones ni una posición adecuada para protegerse ante una situación de peligro, tanto a los mismos usuarios como a padres, madres o tutores. A pesar de ello, las ludotecarias tienen el conocimiento de este protocolo. Sólo es cuestión que lleven a cabo una propuesta para darlo a conocer de manera práctica.

En cuestión de reglamento, la LM no tiene un reglamento escrito disponible al público. Toda regla se especifica verbalmente al ingreso del espacio. Únicamente hay señalamientos de no comer, no gritar y no empujar. La LP tiene un reglamento iconográfico y textual mucho más detallado, con especificaciones de límites, normas, reglas, peticiones a usuarios y padres de familia.

Ninguna de las dos ludotecas está enfocada en un público con discapacidad, pese a que López y Villegas (1999) mencionan la importancia de ofrecer actividades y materiales de juego a todos los ciudadanos, facilitando el acceso y alternativas. La LM cuenta con instalaciones aptas para recibir a algunos de ellos sin problema, ya que sus entradas y salidas son de acceso fácil: cuenta con rampas amplias, además de contar con la bebeteca (espacio de ludoteca para menores de 5 años), donde pueden ingresar también usuarios

con otras capacidades, aunque sean mayores a la edad requerida de esta sala. En la LP nada de esto se puede considerar, puesto que el espacio es menor, no cuenta con rampas de acceso, los espacios son estrechos para el paso de, por ejemplo, una silla de ruedas, gente con muletas, andaderas u otro aparato médico similar. Sin embargo, la LP maneja la integración en otro aspecto, como lo mencionan los autores Díaz (2002), Ramos y Torres, (2008): como una incorporación social, enfocándose en el mejoramiento de las relaciones entre los nuevos integrantes de equipos de fútbol, que por medio de actividades de juego pueden conocerse y aprender, compartir, escuchar, observar, creando juegos entre ellos hasta lograr el objetivo esperado.

Tanto las ludotecarias, Magnolia y Lorena, como las madres y padres de familia entrevistados, Gabriel, Leticia, Jesús y Clara, opinan que el mejor método para difundir información acerca de los centros LM y LP es por medio de los mismos usuarios. No creen que sea necesario dar a conocer la información, ubicación, horarios, talleres etc., por medio de las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram o WhatsApp. Alegan que esto es en parte para tener un mayor control del anonimato de los usuarios y también porque no lo han considerado necesario.

En ambas ludotecas se observa que solicitan experiencia, estudios relacionados y gusto por el trato con niños, adolescentes y adultos, conocimiento de las necesidades, requerimientos y función de las ludotecas. En el caso de las encargadas, Magnolia y Lorena, se observa que ambas cuentan con estudios relacionados, además de tener la experiencia del trato e interacción con niños y familiares de estos. Ambas tienen diversas certificaciones de ludotecarias, constancias por cursos, talleres, pláticas, ponencias, de diversas temáticas relacionadas con la importancia del juego sano.

Magnolia y Lorena tienen un conocimiento teórico del significado, objetivo, funciones y necesidades de las ludotecas. Ellas logran defender a estas últimas como una manera sana donde puede generarse un aprendizaje, formación de valores, reglas, límites, desarrollo de imaginación, habilidades y destrezas, además de contribuir a la mejora de relaciones sociales. En el caso de Jesús y Clara, utilizan a la LP como un sitio seguro para dejar a sus hijas durante un corto periodo de tiempo, donde tendrán la tranquilidad de que estarán a salvo y jugando, mientras ellos pueden realizar sus actividades.

Gabriel y Leticia se mostraron confusos al tratar de definir una ludoteca, pues llegaban a relacionar estos espacios como una biblioteca infantil. Al escuchar el término “ludoteca” hacían referencia a un público infantil en diversos espacios. Se encuentra con esto y con otros resultados que los cuatro entrevistados tienen una concepción reduccionista de las ludotecas, llegando a confundirlas con guarderías en lugar de espacios donde existe un desarrollo por medio del juego. Esto puede derivar, muy probablemente, de un sentido común acerca del funcionamiento de las ludotecas y la necesidad que demuestran los padres y madres en la búsqueda de algún espacio de cuidado donde sus hijas-hijos puedan permanecer seguros y pasando un buen rato mientras son atendidos por gente profesional, en este caso las ludotecarias, mientras que ellos pueden terminar de cumplir o realizar sus actividades diarias, como citas laborales-sociales, compromisos y, en el caso de la LP, los partidos de futbol de algún otro de sus hijos.

López y Villegas (1999) hablan de la necesidad de la investigación para orientar la promoción del juego y el material lúdico, mediante estudios de psicólogos educativos para el entendimiento de la aceptación del lugar, el uso de los materiales y la influencia en el desarrollo sobre el usuario.

Los objetivos de ambas ludotecas son similares: buscan ofrecer atención a la población infantil proporcionando un tiempo de recreación y ocio, marcado por la ONU como derecho de los niños. En ambas ludotecas se celebra el Día Internacional del Juego, con actividades especiales con los usuarios. En el caso de ludotecaria Lorena, le agrada en específico el proporcionar ayuda a los equipos de futbol, pues sabe que la actividad del juego es una forma amigable en que las personas pueden interactuar, ayudando a romper tensiones y conocer al resto de la población, mientras existe una sensación de diversión. De esa forma cumple el objetivo de integración con los nuevos integrantes de los equipos de futbol.

Es importante este punto, ya que demuestra que la ludoteca, además de las funciones ya señaladas, también es un medio amigable y efectivo por el cual se puede lograr convivencia, creación de identidad, integración y pertenencia como equipo, algo que normalmente no se considera como una opción. Es de gran ayuda para “romper el hielo”, pues logra crear una empatía por el otro y de ahí un apoyo para lograr el objetivo de cada uno.

Tanto en la LM como en la LP no existe el uso de las nuevas tecnologías como material de apoyo o de trabajo para los juegos. Como mencionan Borja y Martín (2012), el juego tradicional brinda una comunicación entre compañeros. Por lo mismo, ninguna de las ludotecarias considera que el uso de las nuevas tecnologías sea una prioridad, pues de alguna forma el acceso a ellas ya es más sencillo hoy en día y se cuenta con ella en casas, escuelas y en algunas bibliotecas, por mencionar algunos sitios. Las dos ludotecas se enfocan más bien en desarrollar la creatividad que los aparatos tecnológicos no permiten, como en la creación de historias ficticias, maravillosas y fantásticas del mundo de su imaginación. Este espacio proporciona una oportunidad para que los usuarios puedan descubrir quiénes son y se permitan ser ellos mismos.

Sobre las experiencias narradas por las y los entrevistados, llama la atención lo narrado por Magnolia en la LM sobre la madre migrante y sus dos hijos, que demostró la importancia de ese lugar como un sitio de oportunidades para la población de clase social baja, pues a pesar de que los niños no tenían experiencia escolar, ella pudo ser parte del aprendizaje por medio de actividades del juego, logrando que aprendieran a leer y convivir con otros niños, además del desarrollo de conductas y convivencia sana, teniendo la seguridad de que se encontraban en un espacio seguro y confiable mientras la madre iba a laborar. En este caso, Magnolia conocía las consecuencias de la falta del juego. Como mencionan Ramos y Torres (2008), sin esta actividad el niño puede haber una especie de “depresión infantil”, representada por pérdida de interés, poca energía, apatía e inhibición. De igual forma es importante que por medio de una experiencia como esta, Magnolia haya podido darse cuenta que en ciertos casos la actividad del juego puede ser un medio cálido para acoger y ayudar a los usuarios (de diversas edades), a lograr una mejora en sí mismo, tanto en su comportamiento como en las relaciones, pensamientos y conocimientos. El juego permite un desarrollo mayor por medio de un trabajo, tanto de ludotecarios como de los familiares, amigos y por supuesto del usuario-participante.

En el caso de LP, Lorena pudo compartir dos experiencias que le ayudaron a tener un panorama mucho mayor de la percepción del juego según el punto de vista y la seriedad que le proporciona el infante a esta actividad. Para esto primeramente compartió la anécdota, ya antes mencionada, de la niña con la muñeca en la hora del baño. En esta situación se puede notar que la niña estaba demostrando la actividad creadora, mencionada por Vigotsky (1996), por medio de la imitación. Un comportamiento a través del

juego de ficción, conocido así por el autor Bernard (2002), apoyada en los recuerdos de lo que conoce y quiere recrear, pero ahora en compañía de su “nueva amiga, la muñeca”, donde de algún modo le está dando un lugar al juguete como un compañero importante de juego. Lorena comentó tal hecho con los padres de la niña. De esta forma se muestra que las ludotecarias también necesitan tener capacidad y preparación para enfrentar la situación de explicar estas conductas de manera profesional. denotando lo que la niña estaba representando, actuando a medida de lo entendido o conocido en una réplica de la situación. El psicólogo educativo puede proceder a trabajarlo con ellos, permitiéndoles tener un mayor control de sus emociones, apoyando en explicar los procesos que intervienen en sus dificultades en el comportamiento humano en situaciones educativas.

Como segundo caso, cabe recordar el hecho donde el reglamento no tiene un entendimiento sencillo por algunas personas. Es importante incluir a todo tipo de público, lo más diverso posible, para transmitir tanto reglas como normas que se manejan dentro del espacio para crear un ambiente de respeto, algo que como menciona Franco (2013) le permitirá al niño desarrollarse armoniosamente, consiguiendo la obtención de nociones del mundo que lo rodea y el desarrollo de conocimiento, percepción, memoria, pensamiento, imaginación, representación y lenguaje. A Lorena le llamaron la atención dos puntos: el primero es el no haber considerado anteriormente a las personas (tanto niños como adultos) que no saben leer para poder transmitir un conocimiento que puede tener el resto del público. El segundo fue la interpretación del diseño del reglamento iconográfico, como lo ejemplificó el caso de un niño. Su imaginación le hizo interpretar de manera distinta algo que para Lorena era obvio. Esto muestra que cada mente es un universo y no siempre podemos hacer que todos vean lo mismo que uno ve. Dentro de las ludotecas hay que romper el estigma de quien ve las cosas de manera diferente. Por lo mismo, Lorena no lo “corrigió”. Por el contrario, confirmó la percepción distinta del niño, aceptando que tanto los niños como los adultos pueden percibir las situaciones de diversa forma y que eso también es aceptable.

Acerca de las narraciones, tanto de las madres como de los padres de familia, se aprecia qué tan importante es para ellos un espacio como este para sus hijos y el cambio que logra provocar en ellos.

Gabriel, padre de familia en la LM, recalca la importancia que tiene este sitio para él. Afirma que la convivencia con su hijo le ayuda a conocerlo más a fondo, observando sus conductas, pensamientos, manera de desempeñarse con las actividades, mayor comunicación con él, su madre y con el resto del público. Asegura que también le ayudó a mejorar su desempeño escolar, tanto en actividades como en participaciones. Esto hace recordar lo escrito por Ramos y Torres, quienes mencionan que el juego ayuda a que el niño desarrolle sus capacidades cognitivas, afectivas, motrices y sociales. Las ludotecas manejan diversos ambientes y cada una definirá el sitio y público al que se dirige. Gabriel, en este caso, aprovecha la ludoteca como medio para mejorar la convivencia con su hijo y de paso un mejoramiento en el desempeño académico.

Leticia, la madre de las hermanas usuarias en la LM, expresó que le agradece a Magnolia por la comprensión que tuvo al permitir que sus dos hijas pudieran convivir en el espacio de la bebeteca. Magnolia pudo notar que para Leticia su prioridad es que sus hijas logren tener una convivencia entre ellas y con ella. Leticia piensa que sus hijas podrán enfocar su atención en algo más provechoso. Ve este sitio como un lugar de oportunidad donde aprenden, se divierten y logran hacer un mejor manejo de su contexto. Leticia realiza lo que Franco (2013) menciona como una interacción importante entre el adulto y los niños, permitiendo un desenvolvimiento natural, logrando conversaciones con ellas, participar en su juego, logrando probarse a sí misma y definiendo su personalidad como madre.

Jesús, de la LP, piensa que es lugar donde su hija puede jugar y estar segura. Lo ve más como un centro de recreación y como guardería. Comenta que sus hijas lo ven como un lugar divertido, independientemente de las actividades que van a realizar al Centro Pumitas (fútbol). La ludoteca las ayuda a ellas a distraerse y a él como padre de familia a tener la certeza y tranquilidad de saber que sus hijas están en buenas manos. Jesús demuestra que es una realidad que no es muy conocido el objetivo y el alcance mayores de las ludotecas. A pesar de ello, las pocas ludotecas existentes deberían defender su objetivo central y la definición sobre la cual se basa todo su proyecto. Al no corregirse o modificarse el pensamiento simplista de los padres de familia se perpetúa el desconocimiento sobre la función de las ludotecas.

La segunda madre de familia entrevistada, Clara de la LP, comparte dos experiencias que le llamaron la atención. La primera la mencionó específicamente porque ese mismo día su

hija le regaló un dibujo después de mucho tiempo de no haberlo hecho. Con ese detalle, su hija le proporcionó nostalgia y amor. Vigotsky (1996) menciona esto como la ley de la doble expresión de los sentimientos, donde el menor busca comunicarse, expresar su creatividad e imaginación. De alguna manera el hacer que los usuarios tengan toda clase de material que les ayude a desarrollar esa área hace que, sin forzar las cosas, puedan expresar sus sentimientos inmediatos, y estos se transmiten hacia otras personas.

La siguiente experiencia de Clara consiste en una vivencia de tiempo atrás, cuando su hija recién ingresó a este espacio. La niña no sabía las letras aún, pero para Clara fue una gran sorpresa ver que por medio de las actividades en la LP poco a poco ella fue aprendiendo y mejorando en la distinción en el trazo y en aprender las letras que conforman su nombre. Las ludotecarias contribuyeron a que ella practicara y aprendiera cosas nuevas. La clave aquí está en que se debe dejar que el usuario explore y cree, además de apoyarlos para lograr que esa exploración se lleve a cabo.

CONCLUSIONES

En conclusión, es poco conocido el impacto real que deja el juego en el individuo, pero las personas que hacen uso de las ludotecas y quienes las rodean han visto resultados positivos en sus actitudes y acciones individuales y sociales. El juego es un medio factible y de aceptación por parte del ser humano para el desarrollo. Las ludotecas tienen como objetivo crear un espacio donde se puede realizar este desarrollo del aprendizaje, el manejo de las emociones, la práctica de socializar, la aceptación de normas y reglas, el mejoramiento en la convivencia con conocidos o desconocidos, el trabajo de aceptación e inclusión, la competencia sana, etc. Todas estas conductas y más se pueden desarrollar por medio del juego.

A pesar de que no son muy conocidas las ludotecas como espacios para el juego libre, llegan a ser visitadas cada vez más por los usuarios que las prueban. Una vez que las conocen y experimentan sus actividades, tienen mayor agrado hacia estas. La problemática sigue siendo la falta de información y el conocimiento erróneo que se tiene de estos sitios, entendiendo que los padres de familia tienen la necesidad de encontrar un lugar que les proporcione confianza a ellos y resultados positivos a sus hijos, concluyen que las ludotecas son un espacio para poder dejar a sus hijos durante el tiempo en que ellos terminan sus tareas diarias.

El psicólogo educativo puede contribuir dentro de estos espacios por medio de la realización de diversos estudios. A continuación, se nombran los campos de oportunidad dentro de estos escenarios:

- Realización de estudios científicos interdisciplinarios para alcanzar una comprensión y explicación objetiva de los procesos educativos dentro de la actividad del juego.
- Llevar a cabo estudios de la psicología del niño para trabajar con la diversidad de público que asiste a las ludotecas.
- Por medio de estudios y propuestas de proyectos que utilicen el juego, ser parte de la solución de determinados problemas de aprendizaje escolar.
- Elaboración y mejora de técnicas predictivas para el análisis del potencial de aprendizaje de los niños dentro de la actividad del juego.

- Contribuir a la formación de ludotecarios por medio de cursos, actividades y evaluaciones.
- Propuesta de nuevas prácticas del juego centradas en el desarrollo del niño.
- Diseño de materiales educativos. Delinear y seleccionar los medios y métodos instruccionales.
- Realizar trabajos de investigación vinculados directamente con las actividades realizadas en este centro.
- Realizar estudios para detectar las necesidades de cada uno de los centros, pues estas dependen del contexto.

El objetivo de esta tesis fue caracterizar la operación y el funcionamiento de dos ludotecas públicas de la ciudad de México, a fin de conocer el apoyo que brindan a los usuarios a través del juego para el desarrollo de los niños. En relación con lo investigado, se encontró que:

- Las ludotecas, por medio del juego, ponen en práctica los procesos sociales, cognitivos y afectivos de los usuarios, sin importar la edad, puesto que, tanto adultos como niños, resultan envueltos por la motivación de la convivencia y la competencia dentro del juego.
- Las ludotecas estudiadas desempeñan su función como espacios recreativos donde los usuarios realizan actividades mediante el uso de los diversos materiales lúdicos que se encuentran en cada una de ellas.
- Las ludotecas tienen un manejo distinto, tanto de los materiales como de las actividades a realizar dentro de sus espacios. Esto es debido a los factores de espacio, mobiliario, material y necesidades del público que asiste.
- Las ludotecarias se enfocan en las problemáticas que existen dentro del contexto de los usuarios. De esta forma logran tener un mejor resultado.
- Cada una de las ludotecas genera su propio reglamento y organización según las necesidades presentadas. Sin embargo, hay un interés del personal por estimular de manera positiva el desarrollo cognoscitivo y social de los niños.
- Los padres encuentran a las ludotecas como espacios de convivencia, desarrollo y aprendizaje para sus hijos. Las consideran generalmente como lugares donde pueden dejar a sus hijos al cuidado de especialistas mientras ellos realizan sus actividades cotidianas. De esta forma, entienden a las ludotecas como guarderías.

- Se hace necesario realizar un seguimiento o revisión de las normas para el funcionamiento de las ludotecas, tanto para los usuarios como para los y las ludotecarias, puesto que cada ludoteca cuenta con normas distintas. Por lo mismo, es un factor complejo que puede hacer que se malinterpreten los objetivos de estos centros y por lo mismo, no verlos como espacios de desarrollo de aprendizaje.
- Con esta investigación se pudo conocer la diversidad de funciones que presentan las ludotecas. Ello da cuenta de que no existe una única forma de existencia de las ludotecas y el juego.
- A pesar de que hay una buena aceptación por parte de los usuarios, no existe un interés por dar a notar o difundir las ludotecas. Falta mucha cultura y seriedad del tema con estos espacios, pues no muchos creen que el juego sea un factor para que un ser humano pueda aprender, pues existe una creencia extendida de que el juego está relacionado con el ocio.

REFERENCIAS

- Baraldi, C. (2001). *Jugar es cosa seria, estimulación temprana...antes de que sea tarde*. Argentina: Homo Sapiens ediciones.
- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. España: Akal universitaria.
- Barreto, C. (1991) *El juego entre padres e hijos, Revista IDEAS Volumen 14, Número 9*.
- Bernard, S. (2002). *El abecedario de a educación infantil, de la escuela infantil al colegio*. España: McGraw-Hill/Interamericana.
- Borja, M. (2005). *Las ludotecas. Instituciones de juegos*. España: Octaedro.
- Borja, M. y Martín, M. (2012). *El juego en las ludotecas y en los patios escolares*. España: Octaedro.
- Britton, W. (2009). *Guía de estimulación para el facilitador*. Perú: ADRA Perú.
- Colín, G. (2009). *Introducción a la entrevista psicológica*. México: Trillas
- Delval, J. (2002). *El desarrollo humano*. México: Siglo XXI.
- Díaz, B. (2006) *Retos actuales en la formación y práctica profesional marco del psicólogo*, Revista de la Educación Superior. No 137, pp. 11-24.
- Díaz, J. (2002). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México, D.F.: Ed. Trillas.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y educación.
- Guittet, A. (1999). *La entrevista*. Europa: Mensajeros S.A.
- Jiménez, J. (2001). *Derechos de los niños*. México: Instituto de investigaciones jurídicas UNAM.

- Livas, G. (1988). *Análisis e interpretación de los resultados de la evaluación educativa*. México: Editorial Trillas.
- López, M. y Villegas, J. (1999). *Organización y animación de ludotecas*. Madrid, España: CCS.
- Martínez, O. (2000). *Por qué no jugamos, técnicas de animación para educar*. Madrid, España: CCS.
- MexJue1510. (2015). Por el derecho al juego en ludotecas para todos y todas. 2019, de Fundación México Juega A.C. Sitio web:
<http://mexicojuega.org.mx/home/promovemos-el-derecho-al-juego/>
- Nikitin, B. (1985). *Juegos Inteligentes, la construcción temprana de la mente a través del juego*. Madrid, España: Visor.
- Ramos, R. y Torres, L. (2008). *El manual de niñera al rescate*. Querétaro, México: Santillana.
- Rodríguez, G., Gil, F. & García, J. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Secretaría de cultura. (2018). Biblioteca de México, sala infantil. 15-08-18, de Secretaría de cultura Sitio web:
https://www.bibliotecademexico.gob.mx/info_detalle_mx.php?id=14&area=SC
- Small, M. (1962). *El niño actor y el juego de libre expresión*. Carabobo, Buenos Aires: Kapelusz.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Vigotsky (1996). *La imaginación y el arte en la edad infantil*. México: Fontamara, S.A.
- Vopel, W. (2001). *Juegos de interacción, manual para el animador de grupos*. Madrid: Editorial CCS.

ANEXOS

Anexo 1) El dibujo dentro del desarrollo de los infantes

Esta actividad se desempeña de manera espontánea a partir del año y medio de edad en el ser humano. Es desempeñada por el infante de manera libre, dedicándole el tiempo que él considere necesario. Puede desempeñarla dentro o fuera del aula, pues en su hogar suele realizarla de igual manera.

Las imágenes ayudan a la expresión del estado interno de sentimientos. Por ejemplo, el color negro representa el dolor o luto, el blanco representa alegría, el azul tranquilidad y el color rojo sublevación, Vigotsky lo denomina como la Ley de la doble expresión de los sentimientos donde explica que cada uno de esto tiende a tener expresiones externas e internas representando ideas e imágenes (Vigotsky, 1996).

Función de la actividad del dibujo

El dibujo ayuda al desarrollo de motricidad del infante, al momento en que inicia con los trazos hasta que crece y colorea dentro de la imagen, se va puliendo su motricidad fina. En el momento en que recibe material, como hojas y lápices de colores, el niño puede echar a andar su imaginación, creatividad y expresividad. Cuando termina de hacer esta tarea busca mostrar su trabajo realizado, esperando un tipo de aprobación, felicitación... que en el mejor de los casos hará que la autoestima del infante sea positiva (Ramos y Torres, 2008).

Esta actividad ayuda a mostrarnos lo que quiere expresar una persona, el cómo trata de comunicarse, dar a notar sus sentimientos, incluso hasta descargar su agresividad y terminar relajándose. Al dibujar, colorear o pintar el infante madura afectiva, mental y motoramente.

En vista de que el dibujo puede ayudar a pulir su motricidad fina, al paso de los años el niño lo tendrá como una ventaja para el aprendizaje de la lectura y escritura de letras y números.

Estas son algunas de las ventajas que trae la aplicación de esta actividad. Se puede decir que el dibujo es una manera de jugar ya que también van reproduciendo objetos de la vida real, hasta llegar a crear sus propias historias ilustradas por ellos.

Dentro de la tabla 5 se podrán apreciar de mejor manera las fases del desarrollo que tienen los infantes con la temática del dibujo y sus trazos conforme a su edad (Ramos y Torres, 2008).

Tabla 5. Fases de desarrollo en el dibujo	
1 ½ años	Empieza la interacción con el color y el papel. Plasma garabatos sin coordinación ni sentido hasta desordenados, a pesar de ello se divierte mucho descubriendo los colores y los movimientos de trazos que crea. Cuando es eso pide hoja tras hoja para que siga dibujando. Al final muestra sus obras de arte esperando una felicitación o aprobación.
2-3 años	Los ejercicios van tomando mayor coordinación pues el infante descubre los movimientos que hace su mano y los relaciona con lo que pinta. Además de que tiene mayor interés de probar colores nuevos, casi queriendo cubrir toda la hoja blanca para darle vida.
3-4 años	El dibujo que realizan tiene más parecido a su mundo real, esta etapa es conocida como "fase pre-esquemática" donde los colores tienen ya un significado, esto quiere decir que el sol ya se va a colorear amarillo o naranja, y los árboles verdes con el tronco café. Van relacionando lo que dibujan con lo conocido. Es una edad en la que suelen dibujar a miembros de su familia y amigos.
5-6 años	Cuando dibujan ya tienen mayor cuidado en los detalles, Por ejemplo, si llegan a crear a una persona les ponen sus dos ojos, nariz, boca, prendas de vestir y quizá hasta le ponen a su mascota. Tienden a poner objetos, animales, a manera de que todo quede mejor estructurado.
6 -11 años	En esta edad los dibujos son casi parecidos a la realidad, ya tienen mucho mayor detalle, ponen orejas, cabello, zapatos además de que hacen más variaciones, como por ejemplo un barco pirata, le ponen la bandera con su calavera, y sus cañones, o quizá un zoológico, pintando a todos los animales que conoce estarán ahí. En esta edad los esquemas que siguen ya son más estructurados.
12 años	Cuando se llega a esta edad el infante habrá perfeccionado su técnica lo más posible. Sus creaciones podrán reproducir lo que es real, con todo lo que incluye (color, tamaño, detalles).
14 años	Edad aproximada en la que finaliza el desarrollo de la actividad del dibujo, logra pasar a desarrollar la "representación espacial", esto quiere decir que las imágenes dentro del dibujo ya no serán de manera plana, si no que les dará forma, volumen, perspectiva.

Fuente: Ramos y Torres, 2008.

Anexo 2) Fundación México Juega A.C.

Presidencia de la Asociación Internacional de Ludotecas

La Fundación México Juega A.C. (2009), durante un periodo de seis años estuvo laborando como la Asociación Mexicana de Ludotecas. Ahora dice representar al “Movimiento de Ludotecas Mexicano”, defendiendo el derecho del juego.

Dice que su objetivo es lograr fomentar, difundir y rescatar la actividad del juego, concientizar a la población sobre la importancia que este tiene y buscar que las ludotecas cumplan con los requisitos correctos, como es el personal capacitado y el buen manejo del juego.

La definición de ludotecas que maneja es:

“Espacio recreativo y educativo donde personas de todas las edades aprenden y disfrutan del juego. Jugar despierta alegrías, nos hace estar en contacto con nuestras emociones, transforma nuestras vidas de una manera positiva. En las ludotecas, se fortalecen valores, se respeta el entorno y se crean lazos de amistad a partir de compartir nuestras experiencias” (MexJue1510, 2015).

Esta fundación desglosa varios beneficios de una ludoteca, como la promoción del “derecho al juego”, el fortalecimiento de las relaciones humanas, ayudar a forjar lazos de amistad, crear relaciones intergeneracionales y el uso positivo del tiempo libre. Señala que estas actividades ayudan a que el individuo fortalezca su autoestima, canalice sus emociones y trabaje sus valores.

Para poder transmitir el derecho al juego y el desarrollo de este, afirma que la ludoteca debe implementar programas que se orienten a las necesidades de cada grupo (niños, niñas, adolescentes, adultos, adultos mayores, personas con discapacidad, etc.), respetando los usos y costumbres de cada uno de los sectores.

El equipo de la Fundación México Juega A.C. dice manejar valores específicos, como el compromiso de difundir el derecho al juego. La Fundación es un punto de referencia dentro de la República Mexicana para la certificación de ludotecas, pero además busca ser solidaria con el resto de las ludotecas, apoyando con recursos materiales y capacitación.

Para poder ejercer su labor de forma adecuada, dice rendir cuentas de su labor y misión a quienes colaboran con ella.

La Fundación trabaja con algunas organizaciones como La Jugarreta A.C., Centro de Atención de Ludopatía A.C, Ednica I.A.P., Academia de Administración del Tiempo Libre, Red por la Infancia y Adolescencia (RIA), Casa del Adulto Mayor de Xicontecatl, Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal y el Instituto Nacional de Medicina Genómica, DIF-D.F.

Dice tener un Programa de Investigación con el objetivo de elaborar un *Directorio Nacional de Ludotecas*, además de apoyar las investigaciones sobre el derecho al juego. Actualmente ya cuenta con un *Directorio Nacional de Ludotecas*, pero dice trabajar en su actualización constante. Su meta es que ese directorio sea el sustento para la elaboración de un censo a nivel nacional. El objetivo de este programa es dar a conocer las condiciones de operación de las ludotecas, los proyectos que encabezan cada uno de los centros, los principales retos y desafíos que estas tienen.

A través esta liga se pueden ver las ludotecas y ubicaciones que tienen dependiendo del estado y delegación:

<http://mexicojuega.org.mx/home/directorio-nacional-de-ludoteca/distrito-federal/>

Sus aliados son organizaciones de la sociedad civil, empresas, organismos internacionales, instituciones privadas y de gobierno, además de contar con el apoyo de personas particulares que estén involucradas en la atención a población en la situación de vulnerabilidad y personas interesadas en la mejora de calidad de vida, creando ludotecas, realizando capacitación a ludotecarios/ludotecarias y mejorar el material de juego.

Sus aliados nacionales e internacionales son:



Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C.



MexJue1510 (2015)

Anexo 3) Cuadro de registro de observación

Registro del método de observación.	
Nombre de Ludoteca:	Fecha:
Edad aproximada del público:	Cantidad de ludotecarios:
Tiempo aproximado de permanencia de los usuarios.	
Observaciones	
Notas:	
Nombre de observadora:	Hora de inicio: Hora de salida:

Anexo 4) Entrevistas semiestructuradas

Trabajadores de la institución (ludoteca)

Fecha: _____/_____/_____

Nombre de la institución: _____

Nombre del entrevistado: _____

Nivel educativo: _____

Edad: _____ años

DATOS GENERALES

1. ¿Hace cuánto trabaja dentro de este centro (ludoteca)?
2. ¿Cuántos años de trabajo ha desempeñado dentro de esta u otras ludotecas?
3. ¿Cómo ingresó a este centro (ludoteca)?
4. Antes de este trabajo ¿en qué se desempeñaba?
5. ¿Qué la/lo motivó para ser parte del equipo del proyecto de este centro (ludoteca)?

DEFINICIÓN DE JUEGO Y LUDOTECA

1. ¿Qué es para usted una ludoteca?
2. ¿Qué función cree que cumplen éstas en nuestra sociedad?
3. ¿Qué tan relevante cree que es el juego para el desarrollo de las personas?
4. ¿Qué características cree usted que son las que diferencian a este centro (ludoteca) de otros que se encuentran dentro de la ciudad de México?

PROGRAMA

1. ¿Cuál es el objetivo de esta ludoteca?
2. ¿El programa creado para el desarrollo de actividades dentro de esta institución incluye la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) para la aplicación de actividades con base a estos recursos dentro de estos centros?
3. ¿Dentro del programa se considera la temática de actividades artísticas, como el teatro, danza o artes plásticas, para el buen desarrollo y creatividad del usuario?
4. ¿Las actividades que se proponen tienen algún propósito formativo?
5. ¿Cree que las actividades que se desarrollan favorecen el desempeño escolar de los niños que asisten a la ludoteca?
6. ¿Realizan evaluaciones al programa de la ludoteca? ¿quién lo hace? ¿qué ha encontrado?
7. ¿Hay algún proceso administrativo que siguió para que esta ludoteca operara como tal?
8. ¿Se han llegado a cumplir sus propósitos iniciales posteriores a la creación de este centro?
9. ¿Qué cambiarían o anexarían a sus planes para el crecimiento del centro conforme a los cambios cotidianos de las generaciones?

10. ¿Existe un reglamento dentro de sus instalaciones donde hagan conocimiento al público de las normas y reglas que se deberán llevar a cabo dentro de este centro?

ESPACIO

1. ¿Las instalaciones cuentan con espacios aptos para recibir a un público con capacidades diferentes?
2. ¿La ubicación de este centro favorece el desarrollo de actividades que requieren mayor atención por parte de los usuarios?
3. ¿El centro dispone de espacios para la realización de trabajos y actividades al aire libre?
4. ¿Este establecimiento cuenta con entradas de luz natural, al igual que ventilación constante?
5. ¿Qué áreas de seguridad existen dentro de sus instalaciones para ser utilizadas en caso de algún desastre natural o emergencia (medico, puntos de encuentro, áreas al aire libre)?

PÚBLICO QUE ATIENDEN

1. ¿A qué público se dirige esta institución? Rango de edad.
2. ¿Cuántas personas atiende en promedio en fines de semana y vacaciones?
3. ¿Permite el acceso a instituciones escolares para la realización de salidas extracurriculares?
4. ¿Los materiales didácticos y actividades que aplican están creadas específicamente para las edades que corresponden al público dirigido?
5. ¿Se le permite el acceso, de manera gratuita, a familiares o amigos del usuario?

FORMACIÓN

1. ¿El personal a cargo recibe capacitación para su cargo?
2. ¿Con qué frecuencia se hacen estas capacitaciones?
3. ¿Qué temáticas tocan?

DIFUSIÓN

1. ¿Hacen uso de las redes sociales para tener publicidad que ayude a difundir estos centros?
2. ¿Utilizan algún medio de comunicación (radio, televisión, periódico, flyers, carteles, lonas...) para darse a conocer?
3. ¿Tienen otro medio de difusión para el público cercano a la zona de este centro?
4. ¿Podría compartir alguna experiencia que haya tenido con algún usuario que lograra algún cambio significativo dentro de este espacio por medio del juego?

Entrevista para padres de familia

Fecha: _____/_____/_____

Nombre del entrevistado: _____

Favor de marcar con una X qué parentesco tiene con el usuario.

Padre: _____ Madre: _____ Tutor: _____ Otro (especifique): _____

Nivel educativo: Primaria Secundaria Licenciatura Posgrado Maestría

 Doctorado Carrera Técnica Otro: _____

Edad: _____ años

DATOS GENERALES

1. ¿Qué es para usted una ludoteca?
2. ¿Conoce alguna otra ludoteca? ¿Cuál?
3. ¿Qué función cree que cumplen estas en nuestra sociedad?
4. ¿Qué tan relevante cree que es el juego para el mejoramiento en el desarrollo escolar de su (s) hijo (s)?
5. ¿Qué la/lo motivó a traer a su (s) hijo (s) a este centro?
6. ¿Hace cuánto conoce este centro (ludoteca)?
7. ¿Cómo conoció este centro (ludoteca)?
8. ¿Cada cuánto asiste a este centro?

CENTRO

1. ¿El centro incluye materiales o actividades para el desarrollo de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) con su (s) hijo (s)?
2. ¿Dentro del centro existe atención y apoyo por parte de los ludotecarios para asesorar a los usuarios con el manejo de materiales o realización de actividades?
3. ¿Dentro del centro existen actividades artísticas para el desarrollo y creatividad de los usuarios? ¿Cuáles?
4. ¿Cree que las actividades que se desarrollan favorecen el desempeño escolar de su (s) hijo (s) a partir de que asisten a la ludoteca?
5. ¿El desarrollo del juego dentro de la ludoteca ha facilitado la convivencia que tiene su hijo con otros individuos?
6. ¿Conoce el reglamento que se lleva a cabo dentro de estas instalaciones tanto para los trabajadores como para los usuarios donde hagan conocimiento al público de las normas y reglas que se deberán llevar a cabo dentro de este centro?

ESPACIO

1. ¿Las instalaciones cuentan con espacios aptos para recibir a un público con capacidades diferentes?

2. ¿El centro dispone de espacios para la realización de trabajos y actividades al aire libre?
3. ¿Este establecimiento cuenta con entradas de luz natural, al igual que ventilación constante?
4. ¿Conoce las áreas de seguridad existen dentro de sus instalaciones para ser utilizadas en caso de algún desastre natural o emergencia (médico, puntos de encuentro, áreas al aire libre)?

PÚBLICO QUE ATIENDEN

1. ¿Conoce el rango de edad del público al que va dirigido este centro?
2. ¿Se le permite el acceso, de manera gratuita, a familiares o amigos del usuario?

DIFUSIÓN

1. ¿Ustedes como usuarios hacen uso de las redes sociales para publicar ubicaciones, eventos del centro entre otras?
2. ¿Podría compartir alguna experiencia (positiva o negativa) que haya tenido como familiar de algún usuario dentro de este centro?