



**EDUCACIÓN**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**LAS LUDOTECAS Y LOS MONITORES: EL VALOR PEDAGÓGICO DEL JUEGO EN EL  
DESARROLLO INFANTIL.**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTAN:**

**JESSICA MIRELLE SALAS TRUJILLO  
YESSICA MARÍA CARBALLO ROMÁN**

**ASESOR:**

**MTRO. SERGIO ARTURO SOLÍS SANTA CRUZ**

**CIUDAD DE MÉXICO, MARZO DEL 2021**

## Tabla de contenido

<b>Introducción</b> .....	3
<b>Capítulo I Planteamiento del problema</b> .....	5
Justificación.....	5
Delimitación del problema.....	7
Objetivos.....	8
Tipo de estudio .....	9
<b>Capítulo II Marco teórico</b> .....	10
El juego a través del tiempo .....	12
El juguete en la época medieval .....	17
El juego y el juguete en el mundo contemporáneo.....	20
Historia de la ludoteca .....	23
Teorías del juego.....	47
El juego en la pedagogía .....	55
Desarrollo infantil y juego.....	64
Sentido vital del juego.....	75
<b>Capítulo III Procedimiento metodológico</b> .....	90
Tipo de investigación .....	91
Población .....	92
Instrumentos .....	93
Dificultades.....	94
<b>Capítulo IV Presentación de resultados e interpretación del análisis</b> .....	95
Resultados.....	95
Análisis.....	114
<b>Recomendaciones</b> .....	119
<b>Conclusiones</b> .....	131
<b>Trabajos citados</b> .....	135
<b>Anexos</b> .....	139

## Introducción

**“No siempre que se enseña se aprende.  
En ocasiones se aprende sin que se enseñe.”  
Paulo Freire**

Poco podíamos imaginar que el interés por los centros para infantes conocidos generalmente como ludotecas, inicialmente vistos como instituciones de interés educativo desde las posibilidades didácticas del juego y los juguetes, nos llevaría a terrenos tan amplios y profundos sobre los seres humanos y las sociedades en la historia y en la actualidad.

Sabíamos ya desde los estudios pedagógicos que la educación vista en la plenitud de sus efectos en individuos y pueblos llega a considerarse como el rasgo central de la constitución del homo sapiens. Es decir que el ser humano es humano gracias a la educación. Nos faltaba llegar a la precisión: que una de las expresiones más tempranas de la actividad educativa se manifiesta en las formas simbólicas, mágicas, racionales e irracionales a la vez que conocemos como el juego.

Pronto enfrentamos visiones paradójicas en las lecturas sobre el juego y los juguetes en la infancia. En primer lugar, hallar menciones sobre la gran importancia que pueden encontrarse en los estudios de casi todas las ciencias sociales en el siglo XIX y avanzado el siglo XX, frente a la aparente reducción del interés contemporáneo en los fenómenos sociales asociados a la actividad lúdica de los niños y su peso central en la formación.

Por otra parte es poco frecuente encontrar en la bibliografía revisada una clara distinción de conceptos y teorías entre el juego infantil frente a las otras actividades adultas de extensa presencia en la vida adulta, en organizaciones, empresas e industrias. Sucede que denominamos juego a muy diversas actividades humanas.

Mientras tanto, con esta investigación, obligadamente limitada a algunos acercamientos a tantos fenómenos asociados, fuimos valorando concepciones sobre niños, juegos, juguetes y ludotecas en un proceso lento que fue avanzando desde las concepciones y creencias populares dominantes: el juego como una actividad menor de los niños, de poca importancia y con frecuencia como una manera de perder el tiempo y alejarse de la buena educación.

En este proyecto nos fuimos acercando a una diferente concepción de ese triángulo entre juego y juguete; desarrollo infantil; y ludoteca así como los profesionales de tales instituciones. Las preocupaciones surgidas de corroborar que los responsables del cuidado y educación de los niños mantenían aquellas concepciones de valoración pobre y equivocada del peso y valor del juego en la infancia, nos llevó a extender el trabajo a la búsqueda de ideas para crear una base o marco de recomendaciones pedagógicas dirigido al personal de las ludotecas. De eso trata este trabajo que elaboramos como tesis de titulación en Pedagogía.

## Capítulo I Planteamiento del problema

### Justificación

La presente investigación se enfoca en tres pilares; el primero es el mundo del juego y juguete y su trascendencia a lo largo del tiempo hasta nuestra actualidad; el segundo sería las concepciones que tienen los monitores sobre el desarrollo del niño dentro de una ludoteca; y el último, el juego para la formación de los niños.

Nuestro interés primordial es la formación, y en este caso es de los niños que asisten a las ludotecas. Una ludoteca se podría considerar como una educación comunitaria donde podemos formar a monitores y padres de familia, como utilizar el tiempo de ocio y a formar a los niños que asisten a este tipo de centros. Consideramos que la ludoteca es un lugar importante porque se trabaja con niños de diferentes edades y nuestra responsabilidad social es: que la persona que trabaje con estos niños tenga conocimiento de cómo es su desarrollo cognitivo, motriz y social.

Se puede considerar a la ludoteca como parte de la educación no formal pues según Horace B. Reed y Elizabeth Lee Loughran: “La educación no formal es cualquier esfuerzo organizado, intencional y explícito para promover el aprendizaje mediante enfoques extra escolares, con el fin de elevar la calidad de vida.”<sup>1</sup>

Tomando en cuenta que la ludoteca es una institución donde el principal objetivo es que los niños se diviertan y puedan aprender, sería recomendable que los monitores sean capaces de guiar a los niños a través de una organización de conocimientos que le servirán en el futuro. Aunque las ludotecas como menciona Horace y Elizabeth al ser una educación no formal y que no manejan un programa, se podría adaptar un plan como es el de la Secretaría de Educación Pública (S.E.P.)

Las ludotecas influyen en la socialización de los niños, mediante los juegos que se desarrollan en su entorno, logrando aprender las normas de convivencia más

---

<sup>1</sup> (B. Reed & Lee Loughran , 1992, pág. 80)

generales, promoviendo la expresión, la forma de la cultura, la formación humana, teniendo una mejor inserción en la sociedad como futuros ciudadanos.

Para que la ludoteca sea un lugar de experiencias provechosas, es necesario que se reconstruyan los conocimientos, superar prejuicios, vigilar y mejorar actitudes, valores que tienen los monitores respeto al niño y el juego, por eso se investigará lo que plantean diferentes autores sobre estos temas, además de que se analizarán los programas de preescolar y la importancia del juego. Logrando un beneficio respecto de las características de la ludoteca y la formación del niño.

Desde la relevancia social y sus implicaciones prácticas podemos decir que las ludotecas brindarán un mejor servicio para la formación del niño y que el personal sea capaz de realizar actividades adecuadas al desarrollo cognitivo, motriz y social de los niños.

En la actualidad en la ciudad de México con los horarios mixtos de los trabajos, el aumento del tráfico, aparatos electrónicos, la mercadotecnia y el capitalismo toda la sociedad en la que vivimos a formado un cambio cultural, donde los niños son más aislados, donde no se administra el tiempo de ocio de los niños de una manera provechosa, por eso proponemos la siguiente investigación porque la ludoteca puede ser un espacio educativo informal donde el monitor esté preparado a dar experiencias, donde el niño descubra el mundo, e interprete y nuestra condición única; que implica un intercambio significativo con otros.

Además nos proponemos un marco de recomendaciones didácticas que tengan que ver con la psicología educativa, el desarrollo de los niños de preescolar, y ofrecer al monitor conocimientos básicos para adecuar las actividades dependiendo de la edad.

## Delimitación del problema

En la actualidad la sociedad trata con frecuencia a los niños como adultos pequeños que solo deben de jugar para liberar energía y utilizan los aparatos electrónicos para tenerlos inactivos; desde nuestra formación pedagógica consideramos darle más valor al juego porque para el niño es una manera de aprender sobre el mundo que lo rodea a través de pequeñas representaciones.

Son pocos los padres de familia que se preocupan por llevar a sus hijos a centros, donde manejan diferentes actividades y que los monitores tengan los conocimientos básicos para trabajar con niños.

A su vez las ludotecas tienen como fin trabajar con los niños y que estos aprendan mientras juegan, el siguiente trabajo surge por la preocupación de que en una ludoteca de la ciudad de México los niños son atendidos por personas que no tienen el conocimiento de cómo desarrollar juegos adecuados a la edad.

La edad del personal que trabaja en la ludoteca puede ir desde los 15 hasta 30 años, además de que la formación no está delimitada o establecida pueden ser personas que sólo tienen educación básica o media Superior o alguna licenciatura que no necesariamente sea referente a la educación.

El trabajo del monitor en una ludoteca es considerado como temporal, tiende a ser un empleo de baja estabilidad o poco atractivo. Es posible que desde la valoración de los empleados así como la retribución asociada a este empleo tengan una consideración de subempleo.

En el tiempo que hemos observado las ludotecas, varios de los monitores han desertado; desconocemos los motivos (personales, económicos, de distancia, etc.). No se ha recibido una capacitación por parte de las ludotecas.

## Objetivos

### Objetivo general

La investigación se propone a identificar las bases psicopedagógicas que deben fundamentar a la ludoteca y proponer un marco básico de conocimientos y habilidades para la formación de los monitores.

### Objetivos particulares

1. Analizar las bases teóricas y conceptuales sobre el desarrollo infantil con respecto al juego a partir de los criterios aportados por los diferentes enfoques pedagógicos.
2. Identificar las características y problemas en las concepciones y práctica de los centros y los monitores.
3. Proponer un marco de recomendaciones didácticas a partir de la pedagogía, la psicología desde la experiencia contemporánea de la educación preescolar.



## Tipo de estudio

La metodología que se pondrá en práctica está dividida en dos momentos: la primera de tipo documental en la que revisamos diferentes fuentes bibliográficas y documentos, recopilamos información de psicología que nos ayude a comprender el desarrollo y en particular se abordarán temas como: las etapas del desarrollo infantil, y con más detalle la edad en la que se tiene mayor asistencia a las ludotecas.

Otra área que es de importancia investigar es de corte pedagógico con respecto a la formación académica del niño en preescolar, la necesidad lúdica, físico, emocional, e cognitivo; así como las características generales de las ludotecas en México y el mundo, la organización pedagógica, curricular de programas y sesiones en la ludoteca.

El segundo momento de la investigación es de corte empírico, con ayuda de técnicas como las entrevistas y conversaciones con los trabajadores de la ludoteca, madres asistentes a la ludoteca y profesionales de la educación, se recopilaron los datos y analizamos las diversas respuestas para elaborar un banco de actividades con sugerencias para el trabajo de ludotecas, y finalmente la adecuación de los conocimientos y habilidades básicas enfocado a la formación de monitores de la ludoteca.

## Capítulo II Marco teórico

El juego es natural y está presente en todos los seres humanos además de que tiene múltiples objetivos que ayudan a adquirir conocimiento, habilidades y manifestaciones culturales.

El juego por tanto es una función necesaria y vital que se motiva por los intereses personales y expresivos, Meneses y Monge citan a Díaz que “considera al juego como una actividad pura, [...] Simplemente jugar es espontaneo, es algo que nace y se exterioriza.”<sup>2</sup>

El juego en los niños es congénito por ejemplo cuando siguen un objeto que tiene movimiento está jugando para saciar sus intereses personales; ya que le causa curiosidad saber qué es lo que se está moviendo.

Por otra parte los adultos también buscan jugar, aunque sea de una manera diferente a la de los niños, existen centros deportivos donde se realiza diferentes actividades físicas, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía<sup>3</sup> (INEGI) muestra las estadísticas que el 48% de los hombres y el 35% mujeres asisten a estos centros, mientras que el 17% no realiza actividad alguna; ahora con los *Smartphone* y las aplicaciones buscamos diferentes juegos que ayudan a trabajar las áreas como lógico-matemático, memoria, y percepción logrando un ejercicio mental.

En algunos juegos se utilizan juguetes que ayuda a estimular, su actividad, habilidad, creatividad y el desarrollo; ciertos juguetes están relacionados a diferentes épocas o culturas, mientras otros siguen siendo populares hasta la fecha.

Así mismo los juguetes son creados tanto para niños como para adultos de diversos materiales y formas que irán cambiando con el paso del tiempo, para satisfacer las

---

<sup>2</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 113)

<sup>3</sup> (INEGI, 2020, pág. 1)

necesidades de los que juegan con ellos, a los niños les permite imaginar cómo será cuando crezca y a los adultos les deja recordar sus sueños.

Estos dos conceptos de juego y juguete están de la mano con la idea de ludoteca porque en ella deben tener un propósito pedagógico que ayuden en los conocimientos obtenidos dentro de esta institución, la ludoteca va más allá de una biblioteca o de una sala de juegos o de una escuela.

## El juego a través del tiempo

El juego tomo importancia gracias a la antropología que es una ciencia que estudia los hechos físicos, sociales y culturales de la humanidad, encuentran objetos de culturas pasadas que según estudios de esta ciencia aparentemente lo usaban los niños como juguete y que ha trascendido en el tiempo. ¿Cómo lo sabemos? ¿Qué o quién nos da esa información? Pues por los instrumentos que usaban las sociedades antiguas.

Las primeras civilizaciones que nos han dejado rastro de los juguetes y juegos que emplean los niños. Por ejemplo:

### Egipto

Alrededor de los años 3.000 a.C. Es una de las civilizaciones más antiguas de la historia. En Egipto los niños tenían juguetes como “pelotas de arcilla o papiro que estaban llenas de bolitas que las hacían sonar, animales pequeños hechos en arcilla o juguetes de madera.”<sup>4</sup>

Podemos decir que los primeros juguetes fueron hechos para representar a los animales que lo rodeaban y posiblemente eran hechos por los mismos niños, quizá sería un primer invento para saciar sus impulsos naturales y expresivos.

Mientras que las niñas “cantaban, danzaban o jugaban al tiovivo o la estrella, este consiste en que dos jóvenes se apoyan sobre los talones y giran alrededor de otras compañeras que las sujetan por las muñecas.”<sup>5</sup> En esta primera aportación sobre la cultura egipcia puede decir que había una separación entre los juegos de niños de diferentes clases sociales.

---

<sup>4</sup> (Calvo Hernando & Gómez Gómez, 2018, pág. 25)

<sup>5</sup> Ídem.

Quizá los juguetes de hijos de esclavos estaban hechos de lodo y piedras, los juguetes de hijos de artesanos podrían estar más elaborados, hechos de paja, tela y algunas sobras del material que usaban los artesanos, mientras que los juguetes de hijos de nobles y faraones podrían estar hechos de oro, plata o bronce, piedras preciosas y maderas. Estos juguetes pretendían simular lo que transcurría en su vida.



Por ejemplo el caballito hecho de arcilla pertenecía a los niños esclavos ya que tenían contacto con el material y los animales; por otro lado y la rana de jade era para niños nobles o faraones.

## India

En segundo lugar tenemos la civilización India de los años 2.000 a.C. Aparecen lo que es muy común para nosotros, las canicas estas estaban “hechas de huesos de aceituna, avellanas y castañas.”<sup>6</sup>

Aunque el juguete no es muy elaborado el juego en si requiere de una habilidad de precisión en los dedos, su sencillez y lo brillante de sus colores ha logrado que sobreviva al paso del tiempo.

---

<sup>6</sup> Ídem.

## Mayas y aztecas

Por otra parte los mayas y aztecas 2000 años a.C. Tenían el juego de pelota en diferentes terrenos, según el juego que se llevara a cabo. “Este juego fue una actividad sociocultural donde participaban solo hombres, pues para ellos este era parte del desarrollo de la fuerza física.”<sup>7</sup> En estas culturas podemos ver que en el juego ya comienza a tener una serie de reglas aunque no están definidas, lo esencial para este juego era la agilidad y la fuerza.

## Grecia y roma

Dos grandes culturas que han aportado conocimientos en el desarrollo físico y mental, pues era de vital importancia para lograr una educación completa. Calvo & Gómez “indica que el juego va desarrollar en el ser humano un ciudadano moral un espíritu creador y cooperativo”<sup>8</sup> logrando una *mente sana en cuerpo sano*.

En Roma los juegos tienen un carácter religioso pues veneraba al Dios Zeus y se celebraba de manera anual. Los juegos eran de carrera, de creencia o de cantar. También era para favorecer el desarrollo cultural como la escultura, arquitectura, matemáticas y poesía.

En Grecia jugaban a las canicas, pelota, equilibrio, piruetas acrobacias, puntería, “el trompo (strómbos), el escondite (kryptínda), el de la soga (helkystinda), el de los soldados (basilínda), las tabas (astrágaloi)”<sup>9</sup>. Se consideraba algo habitual pues los juegos estaban en su vida cotidiana, en el ámbito religioso y político; Para los griegos las habilidades motrices eran de gran importancia, tanto así que crearon todo una celebración, que hoy conocemos como los juegos olímpicos.

---

<sup>7</sup> Ídem.

<sup>8</sup> (Calvo Hernando & Gómez Gómez, 2018, pág. 25)

<sup>9</sup> (Andreu Cabrera , 2009, pág. 43)

Aristóteles sostiene que:

Hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos al estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impidan el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego.<sup>10</sup>

El juego desde esta época es visto como una actividad importante en el desarrollo del niño que va a favorecer varios aspectos de su personalidad y a pesar de que han pasado siglos se sigue sosteniendo esta idea en la actualidad.

En este apartado comprendemos que grandes civilizaciones tomaron en cuenta el juguete y el juego en la vida de los niños para su formación física y mental. Un claro ejemplo de los diversos juegos en esta época es el cuadro *juego de niños* de Pieter Brueghel.<sup>11</sup> Este cuadro representa más de 80 juegos, que son característicos de esta época; un dato curioso es que era difícil pintar a niños así que parecen adultos pequeños jugando.



(Para más información véase Anexo 1.)

---

<sup>10</sup> (Calvo Hernando & Gómez Gómez, 2018, pág. 25)

<sup>11</sup> (msfructuoso, 2018)

Un ejemplo que mencionamos es que en el cuadro se logran ver a niñas jugando a las muñecas, más adelante este aspecto desarrollara que ellas sean más delicadas al cuidar a los bebés, también vemos a niños jugando a los caballeros con caballitos de madera, este juego representa a los adultos que defienden al reino, al crecer logran que el niño cuide de su familia, jugaban a la construcción de casas y al mercado, oficios que realizaran cuando sean adultos.



## El juguete en la época medieval

Aunque pensemos que el juguete debería de cambiar con el paso del tiempo parece que no es así, pues mencionaremos algunos juguetes de la edad media que el único cambio que ha sufrido, es el material con el que está hecho.

### El sonajero

Era considerado como algo mágico, al ser un juguete característico de la edad media donde predominaba la brujería a veces lo utilizaban con la creencia de proteger al niño.

Se trataba de un cascabel para cazar a los malos espíritus, [estaba hecho] de dientes de lobo para calmar el dolor de la salida de la dentición infantil en virtud de la magia imitativa [...] los dientes de perro o de lobo curan a un niño el mal lunático.<sup>12</sup>

Lo sonajeros tienen la función de entretener y calmar al niño cuando está alterado, y son de diferentes materiales, los más lujosos era de oro, plata, perlas e incluso coral.

Ahora existen un sin número de sonajeros e incluso de varios materiales, tamaños, formas, además de diferentes sonidos.



Exvoto del siglo XVII. Oleo sobre lienzo que representa a un infante ataviado al gusto de la época y portando un cinturón de amuletos en el que destacan una campanilla, un chupador de vidrio, un sonajero silbato de sirena y una bolsa de tela. Foto: Francisco Javier Maza Domingo. Fuente: <http://ceres.mcu.es>

---

<sup>12</sup> (Alfonso Cabrera , 2016, pág. 53)

## El caballito de madera

En la época medieval los caballos eran un medio de transporte para la sociedad; para el niño tener un caballo de madera representaba lo que hacían los adultos de la época. Este juguete en si era muy simple pues:

Se trata de un bastón de madera no muy alto rematado con una cabeza de caballo tallada también en madera y en la mayoría de los casos pintada. Esta pieza de madera se colocaba entre las piernas del niño a modo de montadura, asociándose así a la justa.<sup>13</sup>

Este juguete hace que el niño asocie las actividades de la caballería propias del adulto, actualmente en las zonas urbanas no es posible ver caballos en la vida cotidiana del niño pero en los mercados se puede encontrar este juego con diferentes colores.



Representación del juego de justas o caballería.

## La muñeca

La muñeca es considerada como un juguete para niñas, estas muñecas eran de diferentes materiales las más primitivas podían ser de cera, madera, trapo u

---

<sup>13</sup> Ibíd. pág. 54

estropajos. Estas muñecas eran vestidas con traje, diferenciando las muñecas caceras que estaban vestidas con estamentos pobres, mientras que para la nobleza y realeza portaban ropas y zapatos a la moda.

En Grecia y Roma las muñecas representaban la infancia por sí misma, por lo que las niñas “abandonaban” sus muñecas dedicándolas a las diosas artemisa y afrodita en el momento en que se producía el compromiso matrimonial que solía ser en la primera adolescencia.<sup>14</sup>

Hoy en día existen diversas muñecas como los bebés que pueden representar el rol de madre al darles cuidados, o bien las *Barbie's* que pueden simbolizar a ellas mismas en el mundo real o lo que quiere ser de grandes como doctoras, maestras o diferentes profesiones.

---

<sup>14</sup> *Ibíd.* pág. 57-58

## El juego y el juguete en el mundo contemporáneo.

Con la Revolución Industrial, ubicada entre la segunda mitad del siglo XVIII y la primera mitad del siglo XIX el planeta entró en una gran transformación de la vida económica, social, cultural y demográfica. Esta profunda evolución afectaría a toda la humanidad en diferentes grados y momentos pero se fue convirtiendo en una serie de fenómenos de homogenización y contagio de visiones, creencias y práctica, en buena medida por la imposición derivada de la expansión comercial y financiera junto con sus extensos mecanismos de construcción de mercados y consumidores.

La Revolución Industrial en sus etapas subsiguientes ya identificadas con otras denominaciones se extiende a todo el siglo XX y se transformará en las versiones cibernéticas de la tecnología y la cultura hasta la actualidad. Las formas de pensamiento y las prácticas relacionadas con el juego y los juguetes, tanto en niños como en adultos se verían transformadas de formas equivalentes en el mismo proceso de transformaciones.

El juego y el juguete se mantuvo durante el siglo XIX y primera parte del siglo XX todavía con amplias prácticas tradicionales, tanto en sus actividades específicas muy identificadas con los roles sociales asignados a niños y niñas en correspondencia con las actividades adultas asignadas a cada género. Los juguetes continuaron ligados al mundo de las artesanías y su fabricación estuvo a cargo de los mismos técnicos y trabajadores del campo, y los oficios tradicionales. Lo mismo se encuentra en los materiales utilizados en la fabricación de los juguetes: barro, madera, cartón, cerámicas y metales.

La industrialización alcanzó pronto a la producción de juguetes, concentración en los países capitalistas centrales y en marcas monopólicas.

El juego industrializado modificó visiones y creencias de padres, madres, educadores y autoridades educativas. La valoración del juego que muchas veces se intentó ligar a

los materiales didácticos de la escuela, se impuso con las sociedades contemporáneas a partir de las visiones y orientaciones de la industria y los mercados.

En la actualidad las familias en su mayoría se someten a los dictados de los medios comerciales de comunicación. Momentos creados para la comercialización se extendieron por el mundo: La Navidad, el Día de reyes, el Día del Niño, los cumpleaños y otras fechas destacadas en la vida de niños y familiares, se privilegiaron para las campañas de ventas de juguetes.

El resultado de esa comercialización extendida puede verse en las alacenas, desvanes y coberas de las casa de las familia de capacidad económica media y alta, que se encuentran atiborradas de juguetes apenas utilizados. Muchos niños siguen prefiriendo las cajas de cartón de los juguetes, objetos utilizados por los adultos y nuevas pantallas de la tecnología digital.

En el siglo XXI el mundo del juego y los juguetes se encuentra ampliamente invadido por el mercado de las tecnologías digitales. Los pequeños desde la más temprana edad ya tienen habilidades para utilizar y reclamar teléfonos celulares, tabletas y videojuegos, por la moda impuesta por los medios de comunicación y por el contagio de adultos a menores y de estos con sus compañeros. La industria del juguete, de plástico o de tecnología digital ocupa uno de los primeros lugares de la producción del Producto Interno Bruto (PIB) de buena parte de los países del mundo.

Los espacios educativos también han sido invadidos por esas concepciones mercantilistas orientadas al consumismo y al uso ingenuo de aparatos y juegos cargado de mensajes de aculturación y modificación de prácticas sociales y culturales.

Aún no se conocen las consecuencias psicológicas, educativas y sociales que podrán derivarse del juego y el juguete tal y como lo viven hoy las sociedades contemporáneas. Sin embargo se están presentando iniciativas diferentes desde sindicatos, asociaciones de educadores, y familias, hacia la recuperación del control

inteligente, responsable, ecológico y sustentable del juego de los niños. A estas corrientes responden las preocupaciones de esta investigación.

## Historia de la ludoteca

Si bien existen variadas investigaciones acerca de la ludoteca, de ¿dónde se crean?, ¿qué procesos han sufrido a lo largo del tiempo?, nos surgen otras cuestiones como: ¿Qué es lo que hace a una ludoteca, una ludoteca? ¿Cuáles son las particularidades para que sea una ludoteca? Basándonos en estas preguntas hacemos una reconstrucción de la historia.

En la recuperación de saber cómo se crea la ludoteca, desde sus orígenes conserva un concepto cercano al de biblioteca como lugar donde se encuentran y se disponen juguetes en calidad de préstamo, *Toy Library*, como se les nombra en inglés.

La primer ludoteca fue fundada en 1934 *Toy loan* en la ciudad de los Ángeles en EE.UU. creada bajo el concepto de juntar juguetes donados y prestarlos a jóvenes, debido a las dificultades económicas y los sucesos que ocurrían durante la época de la gran depresión de los 30's.<sup>15</sup>

La idea surge cuando el gerente de una tienda optó por prestar los juguetes que estaban siendo robados por niños que sólo deseaban jugar.

La primera experiencia de ludoteca que se tiene registro a nivel europeo, es la de Copenhague que se realizó en un centro juvenil en 1959. A partir de ahí, se crearon Ludotecas en países escandinavos, Suecia, Noruega y Finlandia, siguieron los mismos patrones de composición que se iba presentando en toda Europa, las ludotecas con enfoques familiares y orientados a las necesidades especiales de los niños y las niñas con dificultades en el aprendizaje o que presentaban alguna discapacidad.

Con la preocupación por el juego infantil se establecen diez principios de la declaración de los derechos del niño por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) haciendo

---

<sup>15</sup> (Mercado Castillo & Nuñez Lopez, 2017, pág. 17)

énfasis en el principio número 7. “El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita.”<sup>16</sup>

A partir de esta declaración por parte de la ONU surgieron otras instituciones preocupadas por que el niño disfrute del juego y su vínculo con los fines educativos, marcando una mirada diferente en la infancia.

Hasta 1960, que la UNESCO retomo este concepto de tener a disposición de los niños algo tan simple pero tan importante como la capacidad de jugar y al mismo tiempo poder gozar del préstamo de estos juguetes [...] por ello promovió la inauguración de estos espacios en todo el mundo [...] en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuelas, asociaciones y barcos.”<sup>17</sup>



Ludoteca en un hospital

ludoteca en una cárcel

Para las ludotecas los años 60 comienzan a tomar gran importancia por los alcances educativos y comunitarios que logran satisfacer las necesidades lúdicas de los niños de diferentes contextos sociales.

A partir de la década de los 70's en Latinoamérica comienzan a despuntar los primeros proyectos en países como Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica. Es hasta los últimos años del siglo XX cuando países como

<sup>16</sup> (López Arriazu, 2019)

<sup>17</sup> (Mercado Castillo & Nuñez Lopez, 2017, pág. 17)



Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, Venezuela, honduras, y México se unieron.<sup>18</sup>

Con el auge que tenían las ludotecas se deciden mantener de manera permanente.

En 1980 Borja documenta la creación de las primeras ludotecas en España que ofrecen herramientas y refuerzan las teorías pedagógicas como es el caso de la *ludoteca Margarida Beodos, les termes o la ludoteca Guianeu*.

Para 1984 en el congreso de Brúcelas gracias a una reflexión teórica sobre las ludotecas que se abrieron en España, tenían que ser basadas en principios pedagógicos, sociales y de convivencia. En este congreso se incorpora la acción educativa, ya no es solo de diversión también habla de educación de los niños por medio del juego.

En 1989 la convención de los derechos del niño ratifica el artículo 31 que “el niño tiene derecho al esparcimiento al juego y a participar en actividades artísticas y culturales,<sup>19</sup> la solución que mejor garantice el apoyo a los requisitos del juego son las ludotecas.

Con el congreso de brúcelas en México se crean las ludotecas y se ponen en marcha aproximadamente a mediados de los 80's “del total de ludotecas, el 95% son infantiles donde la mayoría manejan edades comprendidas entre los 3 y los 12 años”<sup>20</sup>

En 1992 se funda el UNIVERSUM cuya misión es divulgar la ciencia a través en un espacio de encuentro interactivo, experimental, creativo e inclusivo, a través de experiencias museológicas y educativas de gran impacto sensorial, educativo y cultural.

---

<sup>18</sup> Ídem.

<sup>19</sup> (UNNISEF, 2006, pág. 23)

<sup>20</sup> (Mercado Castillo & Nuñez Lopez, 2017, pág. 17)



“[Otro] gran promotor de los espacios lúdicos es el Papalote Museo del Niño, quien abrió sus puertas al público infantil en 1993 [...] con programas vinculados a los de la SEP.”<sup>21</sup>



Esta institución es conocida en toda la república mexicana como uno de los centros, al cual deberían de asistir todos los niños al menos una vez en su vida, pues es reconocida por su eslogan *toco, juego y aprendo* el cual hace referencia a la realidad que se vive en este centro, porque cuando entras vas a aprender diferentes actividades apoyados de la tecnología, la ciencia y el arte.

---

<sup>21</sup> Ídem.

En 1999 fue fundada en Santa Fé dentro de la Ciudad de México la ciudad de los niños ahora conocida como *kidzania* el propósito es formar a los niños a través del juego de rol.



Esta ludoteca tiene el propósito de desarrollar la perspectiva social y la empatía a través de la representación de diferentes oficios, este mundo que crea *kidzania* representa el mundo de los adultos, donde los niños tienen que aprender a manejar su dinero, obtener diferentes habilidades que les ayudara a ser responsables de lo que quieren llegar a ser.

Actualmente existen diversas ludotecas con conceptos variados, las sociedades del mundo empiezan a considerar a las ludotecas como parte de las instituciones educativas, pero se trata de un fenómeno relativamente reciente.

## Conceptos centrales

Por su aparición reciente las ludotecas cuentan con pocas elaboraciones teóricas sobre su función y el concepto que en ella radica. Aun así se encontraron teorías pedagógicas que se adapta al funcionamiento de la ludoteca con bases de la psicología educativa y la didáctica que forma un marco apropiado para reflexionar y proponer mejoras para las ludotecas.

No hay una definición exacta sobre lo que es una ludoteca pero haremos mención de varias aclaraciones por parte de diferentes gremios, entre los que nos pareció importante comentar, es que Monroy cita a la enciclopedia catalana que define la ludoteca como: “instituciones recreativo culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño a través del juego o juguete”<sup>22</sup>

En esta primera proposición el autor pone énfasis en la formación del sujeto a partir del juego y el juguete. Esta concepción de la ludoteca se puede reforzar con la idea que mantienen los autores Quiroz, Segundo y de Vaca quienes afirman que “Es necesario un espacio donde el niño aprenda mediante actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo integral.”<sup>23</sup> Considerar que el niño necesita donde realizar actividades pero no cualquier actividad, tienen que ser lúdica y esto ayuda a su desarrollo, nosotras no tomaremos el desarrollo integral, porque consideramos que abarcaría demasiado y nos enfocaremos sólo en el desarrollo motriz, cognitivo y social.

Por otra parte María de Borja I Solé amplía el concepto donde enfatiza que las ludotecas:

Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescente que tiene como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. [...] disponen de espacios

---

<sup>22</sup> (Monroy Anton & Saenz Rodriguez , 2011, pág. 3)

<sup>23</sup> (Segundo Vázquez, Quiroz Tamayo, & Vaca Marrón, 2015, pág. 33)

distribuidos y ambientados para el juego de juguetes y elementos lúdicos, de talleres, para diseñar, construir y reparar juguetes y de educadores especializados.<sup>24</sup>

En esta definición Borja agrega los talleres y el personal especializado, logrando un sentido más amplio del concepto, que usaremos como base de la investigación.

Borja, argumenta la existencia de dos modelos diferentes de ludoteca, el anglosajón y por otro lado el latino-mediterráneo. El primero correspondería con la definición de ludoteca especializada dirigida a personas generalmente niños con necesidades especiales; el segundo modelo dentro del cual tiende a situarse las ludotecas españolas, considera la ludoteca un espacio privilegiado para el desarrollo del juego durante el tiempo libre, donde es posible y viable la normalización e integración de personas con necesidades especiales, pero no dedicadas exclusivamente a las mismas.

Además Borja<sup>25</sup> enuncia ciertas características que existe un modelo latino-mediterráneo:

- Posibilidad de elección de buenos juguetes.
- Préstamo de elementos diversificadores de la actividad lúdica y estimuladora de los distintos aspectos de la personalidad.
- Compañía en el juego con grupos de edades e intereses similares.
- Necesidad de someterse a unas normas para el correcto uso del material y para adquirir hábitos cívicos de respeto y convivencia.
- Espacios de juego con ambientación estimuladora y creativa.
- Orientación y ayuda de los educadores para introducir a los usuarios en nuevos juegos.
- Potenciación del juego tradicional.
- Posibilidad del juego a partir de las nuevas tecnologías.

---

<sup>24</sup> (De Borja I Solé, 2005, págs. 81-89)

<sup>25</sup> *Ibíd.* pág. 90

- Talleres de diseño y confección de juguetes con objetivos creativos.
- Análisis de juguetes con objetivos de educación para el consumo.
- Prácticamente todas están abiertas al barrio, a la ciudad y a la comarca.

A continuación presentamos una tabla que se realizó a partir de las respuestas al *Cuestionario sobre definición de ludoteca* distribuido durante la celebración del 11° Encuentro Nacional de monitores, con el fin de establecer una definición común de ludotecas, las y los profesionales que están trabajando en las ludotecas consideran que si y que no es una ludoteca:

	si es	no es
Acción puntual para rentabilidad política.		✓
Actividad aislada del marco socioeducativo del niño/a.		✓
Biblioteca.		✓
Colección de juegos o mero almacén de juguetes.		✓
Educación a través del juego.	✓	
Espacio de desarrollo del tiempo libre dedicado al juego, con o sin juguetes.	✓	
Espacio de juego con juguetes y materiales lúdicos dinamizado por monitores/as.	✓	
Espacio especialmente acondicionado para jugar.	✓	
Espacio integrador y potenciador del desarrollo integral del niño a través del juego.	✓	
Espacio público cuyo centro de interés es el juego.	✓	
Guardería de niños/as.		✓

Institución educativa en el marco del tiempo libre cuyo principal objetivo es la educación a través del juego.	✓	
Servicio que ofrece espacios lúdicos y personal especializado.	✓	
Lugar con variedad de rincones que permite el movimiento libre y posibilita la expansión.	✓	
Lugar de esparcimiento.	✓	
Lugar de interrelación personal entre niños y jóvenes cuyo medio es el juego.	✓	
Lugar para pasárselo bien.	✓	
Lugar reservado para niños/as con problemáticas especiales.		✓
Marco de publicidad de casas comerciales.		✓
Mera actividad extraescolar.		✓
Oferta sociocultural que responde a las necesidades del barrio o lugar del enclave.	✓	
Prolongación de la escuela.		✓



Recurso dinamizador del tiempo libre.	✓	
Recurso exclusivamente didáctico o de servicios sociales.		✓
Recurso normalizado de ocio y tiempo libre dirigido a los niños/as en edad escolar.	✓	
Salón de juegos recreativos.		✓
Servicio público dedicado a la actividad lúdica con recursos técnicos y humanos.	✓	
Servicio que ofrece al niño/a, joven y familia una gran variedad de estímulos	✓	
Servicio sin ningún tipo de normativa.		✓
Sistema marcado por reglas directivas.		✓
Sitio idóneo para el desarrollo de la libertad donde el niño/a es el protagonista.	✓	
Un Centro terapéutico.		✓

Como podemos ver existe un modelo básico, aunque puede ser creada de diferentes maneras si son necesario ciertos criterios a tomar para que sea una ludoteca, en lo más general podemos observar que al ser un modelo específico cumple con los objetivos más habituales de las ludotecas que es: el desarrollo del niño, el aprendizaje a través del juego y juguete , además del personal con conocimientos pedagógicos; nos da un esquema a seguir para trabajar en la investigación para las recomendaciones de monitores de ludotecas: principios pedagógicos sobre el juego y el desarrollo del niño.

## Espacios

La ubicación de las ludotecas pueden variar dependiendo la demanda de esta, y el objetivo que quieran atribuirle, ya sea educativo, social, de investigación, entre otras.

López Matallana explica que para el buen funcionamiento de una ludoteca deberían de existir espacios adecuados que favorezcan el desarrollo de los niños, potenciando diversas actividades en ellos. “La demanda de creación de una ludoteca puede tener distintos orígenes, lo cual influiría notablemente en su forma de funcionamiento general, especialmente en lo referente a la financiación y gestión, en consecuencia, la dotación espacial y material.”<sup>26</sup>

Desde esta postura que plantea Matallana, podemos comprender que la función de la ludoteca y organización va a ir de la mano, junto con los materiales y los objetivos del lugar.

Para ello hay que hacer una diferenciación entre los dos tipos de espacios que alcanzamos a encontramos en esta investigación, claro está, dependiendo la ubicación del sitio. En las ludotecas pueden existir dos lugares uno es en el interior del local y el segundo, si es que existe, es en el exterior.

En el interior de la ludoteca López Matallana describe que es: “un espacio interior dedicado al juego; debería cumplir ciertas condiciones referidas a su tamaño, ubicación, instalaciones técnicas, decoración y mobiliario”<sup>27</sup>

A lo largo de la investigación hemos visto diferentes ludotecas que son muy grandes con muchos espacios y otras que son pequeñas, apenas para unos cuantos niños, sin embargo en todas ellas logramos ver que coincide, con lo que considera Matallana en cuanto a las instalaciones técnicas, mobiliario y decoración, todas ellas tienen decoraciones adaptadas para los niños, atractivas para la edad, mobiliario adaptado

---

<sup>26</sup> (López Matallana & Villegas Saldaña, 1995, pág. 20)

<sup>27</sup> *Ibíd.* pág. 41

al tamaño de los niños, para facilitar el acceso a los juguetes, a los materiales y demás cosas con las cuales interactúan; en cuanto la ubicación varía demasiado, hay unas que pueden ser en hospitales, públicas, cárceles o privadas.

En el exterior de las ludotecas vimos que hay aire fresco, donde regularmente se hacen actividades motrices, además de que interactúan con más elementos como son: albercas acuáticas, de arena; naturaleza y a veces hay hasta actividades con burbujas.

Esto que hemos visto concuerda con lo que Matallana expresa:

Sería recomendable que toda ludoteca contara con un espacio exterior, propio o asequible, para la realización de juegos al aire libre, contacto con la naturaleza etc. [Con elementos como] paisajes y elementos naturales diferenciados, que susciten actividades diversas [...] e inviten a la exploración, desarrollando la curiosidad y creatividad.<sup>28</sup>

El tamaño de las ludotecas va a variar, aun así Matallana enfatiza sobre:

Que en espacios amplios la actividad predominante se desarrolla en plano horizontal (carreras) mientras que en espacios más reducidos la actividad predominante se desarrolla en el plano vertical (trepar, deslizarse) Concluye que un niño necesita un espacio mínimo de 2.3 metros cuadrados para desarrollar su juego satisfactoriamente.<sup>29</sup>

Nosotras creemos importante que exista ese espacio mínimo para los niños, ya que al estar en un lugar muy concurrido y reducido, el niño podría estresarse y en lugar de divertirse o aprender, va a frustrarse. La necesidad de un espacio abierto le ayudara, no solamente en el aspecto físico, natural y social si no también disfrutara de los beneficios que brindan el aire fresco, y el sol al organismo del niño.

---

<sup>28</sup> *Ibíd.* pág. 50

<sup>29</sup> *Ibíd.* pág. 42

En cuanto a las aplicaciones técnicas de las ludotecas, encontramos que deben de existir ciertas características que se cumplan para el mejor funcionamiento de esta instancia:<sup>30</sup>

- Iluminación natural y luz artificial donde sea necesario, que mejoren la visibilidad de los usuarios.
- Ventilación y calefacción permitiendo un ambiente acogedor y evitar las humedades dañinas para usuarios y juguetes.
- Suelo de material plastificado donde se va a correr, saltar y pintar.
- Decoración y mobiliario alegre, funcional, atractivo para los jugadores, el mobiliario básico que recomienda Matallana es:

“perchas para los abrigos y carteras, mesas y sillas de dimensiones adaptadas, estanterías sólidas y de fácil acceso para la exposición de juguetes [...] y armarios para almacén de juguetes y otros materiales”<sup>31</sup>.

Ahora bien toca referirse a la distribución de los espacios dentro de las ludotecas, tomemos en cuenta que se aplica tanto a interiores y exteriores todo lo que abordaremos a continuación. Se exhorta a que los espacios sean adaptables con una gran flexibilidad, los cuales no habrían de ser estáticos de formas que se pueda agrandar o reducir en caso de necesidad.

También alude a que dentro las áreas ya sea interior o exterior pueda suscitarse una serie de acontecimientos que apoyen en el buen funcionamiento de esta institución. “La creación de ambientes diferentes, [que tengan el] objeto de mantener un clima de

---

<sup>30</sup> *Ibíd.* pág. 45

<sup>31</sup> *Ídem.*

respeto y convivencia en el juego, lo que supone: la organización del espacio, de materiales y objetivos especiales.”<sup>32</sup>

Dentro de lo que ya hemos marcado anteriormente respecto a los espacios encontramos que Matallana hace una clasificación de estos ya sea un lugar amplio o pequeño, con una terraza o con un gran patio.

La organización de espacios implica ya la distribución de los materiales por zonas de juego: debe de haber el material necesario [...] cada espacio va a responder al tipo de actividad que en cada uno de ellos se va a desarrollar. Esto supone agrupar o situar cerca aquellos espacios que requieren más tranquilidad para el desarrollo de sus juegos, frene a los que implican más actividad de movimiento [...] los necesitados de más y/o mejor luz por el grado de concentración visual que impliquen, los más susceptibles de estar cerca de la puerta o de los aseos [...] todo ello en favor de la creación de un ambiente lo más agradable.<sup>33</sup>

Así es, un ambiente agradable va a ser aquel que encuentre la perfecta armonía en todos los escenarios, dentro de las ludotecas que conocemos logramos ver que es verdad esta armonía, había un área de talleres cerca de donde los niños podían comer, ver televisión, además de que existía un gran librero donde encontraban libros de todo tipo de temas, eso sin mencionar la gran variedad de juegos de mesa con los que contaba dicho librero. En cambio en el área de juegos había un patio con luz natural que mejoraba las actividades al aire libre.

Matallana propone cuatro áreas generales que pueden estar dentro de las ludotecas; aun así se puede adecuar otras dependiendo los gustos y objetivos. De esta forma se puede entender los diferentes intereses lúdicos de los niños que asisten a las ludotecas.

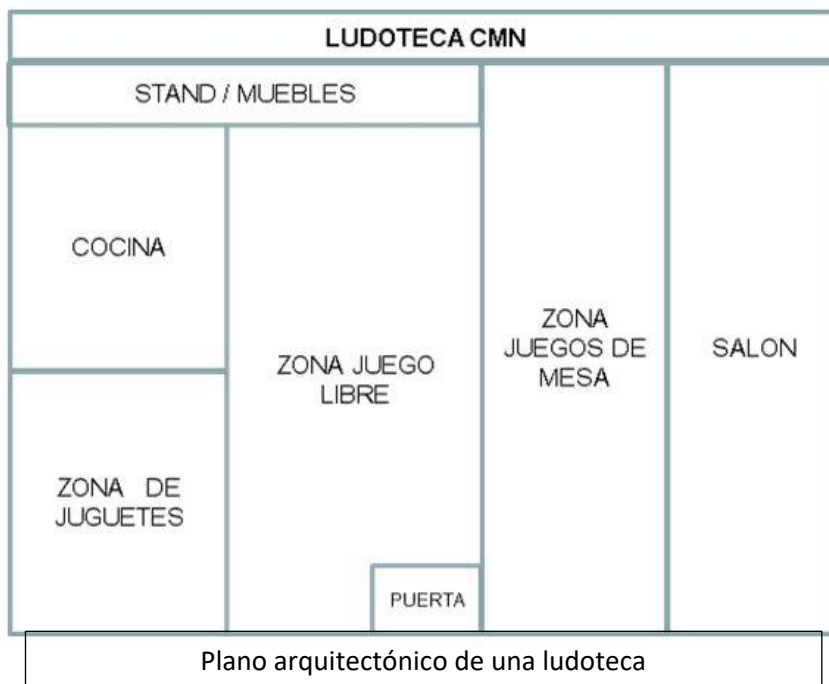
---

<sup>32</sup> *Ibíd.* pág. 46

<sup>33</sup> *Ídem.*

- Área de Movimiento: dentro de esta área podemos encontrar juegos y juguetes que fomente la motricidad gruesa de los niños. (pelotas, aros, mega-juegos)
- Área de juego Simbólico: en esta área se pretende que los niños jueguen a ser otra persona y encontraríamos juegos como la mamá, el doctor entre otros; además de que contara con una variedad de disfraces y temáticas de la vida cotidiana y un mini Super quizá.
- Área de Construcción: dentro de esta área podemos encontrar los famosos *legos* que ayudan a la motricidad fina, y a su vez crean el escenario perfecto para los juegos simbólicos, también podemos encontrar rompecabezas y otro tipo de juguetes más elaborados.
- Área de Taller: por ultimo en los talleres encontramos que hay una gran variedad de ellos, normalmente intentan potenciar el desarrollo artístico mediante las artes plásticas.

Además de las áreas generales Matallana agrega que podrían adaptarse una librería, música, representaciones teatrales y actividades con internet o videojuegos.



## Tipos de juguetes en la ludoteca

El juguete para Borja es visto como: “impulsor del desarrollo de la personalidad, afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y sociabilidad.”<sup>34</sup> Ya que el juguete es un elemento importante en el juego, la transmisión de valores e ideas que hemos heredado con el juguete nos da una idea de la cultura que nos ha precedido por mucho tiempo. Los juguetes tradicionales nos ayudan a formar la personalidad de la región donde nos encontremos, por ejemplo:

En México jugamos con la lotería que nos da una aproximación a la forma de hablar, que por lo regular son dichos y también, los objetos que podemos encontrar en la vida cotidiana de un mexicano como la bandera, nopal, el caso y el catrín.

Los tipos de juguetes que podemos encontrar en una ludoteca, el primero engloba a los juguetes creados por los niños a partir de elementos sencillos y reciclados; el segundo son los juguetes tradicionales entre los que se encuentran los aros, las pelotas y las cuerdas; y finalmente tenemos a los juguetes como productos industriales, estos juguetes ya son elaborados por fábricas y tienen un diseño más complejo.

A partir de estas clasificaciones de Borja, el Instituto Europeo de Promoción del Buen Juguete en 1976 hace una división de 27 clasificados para que se consideren los juguetes que están en las ludotecas.

---

<sup>34</sup> (De Borja I Solé, Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad, 1994, pág. 53)



1. Juguetes de arrastrar y empujar.
2. Autopistas y accesorios.
3. Construcciones, acoplamientos y *Kits*.
4. Juguetes deportivos, vehículos y elementos para subirse.
5. Disfraces y accesorios.
6. Juegos de videoconsola y ordenador.
7. Figuras, muñecos y accesorios.
8. Futbolines y máquinas *del millón*.
9. Herramientas.
10. Imitación de la vida.
11. Juegos de intercomunicación.
12. Juegos de sociedad y de rol.
13. Libros.
14. Material audio-visual.
15. Material experimental y juguetes técnicos.
16. Material fungible.
17. Material lúdico.
18. Mecánicos.
19. Muñecos y accesorios.
20. Musicales.
21. Objetos voladores.
22. Peluches y muñecos de trapo.
23. Puntería y habilidad.
24. Puzles y rompecabezas.
25. Marionetas y polichinelas.
26. Trenes y accesorios.
27. Vehículos en miniatura.

Destaca la importancia de los juguetes y del juego para el ser humano, estos objetos son pequeñas representaciones del mundo adulto. Gracias a esto el niño logra hacer un vínculo entre su realidad y el mundo que lo rodea.

Por otro lado Matallana para seleccionar el fondo lúdico dentro de las ludotecas, dependiendo de los recursos económicos disponibles considerados, se propone tres puntos a tomar en cuenta:

1. Juguetes para jugar en gran grupo, materiales de plástico y reciclado, juguetes sencillos y polivalentes.
2. Los juguetes para jugar en pequeños grupos.
3. Todo tipo de juguetes incluido los de juegos individual y en algunos casos juguetes sofisticado.

Esta propuesta para la adquisición de materiales se basa en un criterio socializador que nos parece el más adecuado cuando nos situamos en una institución de tiempo libre cuya función educativa está centrada en el grupo<sup>35</sup>

Es decir, que hay que tomar en cuenta que para una ludoteca los juguetes tienen que ir encaminados con el objetivo que plantea la ludoteca, en este caso los juguetes tienen que estar dirigidos para tres grupos que puedan asistir a la ludoteca, si tuviera como objetivo de desarrollar la autonomía del niño, los juegos y juguetes estarían encaminados en el aspecto individual, por ejemplo el abrocharse los botones, utilizando una chamarra con botones grandes y fáciles de meter en los ojales. Este juego promueve la motricidad fina y enseñarle a vestirse.

En cuanto a la inclusión de juguetes dentro de la ludoteca se considera los siguientes criterios:<sup>36</sup>

- El criterio creativo o pedagógico: “se considera que un juguete es pedagógico cuando potencia la imaginación y esta adecuado al nivel madurativo del jugador.”

---

<sup>35</sup> Ibíd. pág. 53

<sup>36</sup> Ibíd. pág. 54

- El criterio recreativo: “se basa principalmente, en que un juguete no puede ser aburrido.”
- El criterio de solidez: “un juguete que va a ser utilizado por muchas y diferentes personas, debe ser resistente y duradero, además ha de ser especialmente solido cuando es sometido a un proceso de limpieza sin perder sus características.”
- El criterio practico: “los juguetes seleccionados deben ser fáciles de ordenar controlar y mantener.”

## Características de los monitores

Los monitores son el elemento primordial en la ludoteca, deberían ser los encargados de educar, como uno de los pilares para que la ludoteca tenga un funcionamiento adecuado que permita el mejor desempeño de esta institución. “Es necesaria la existencia de educadores con amplios conocimientos de técnica de animación lúdica y de los materiales del juego y juguete, formados a nivel teórico y práctico”.<sup>37</sup> Así es, el monitor debe de estar bien instruido porque de está de manera logrará trabajar con los asistentes, con mínimos contratiempos, estando preparado para cualquier imprevisto.

Aquí vale la pena mencionar que Matallana deduce que el monitor debe contar con una serie de conocimientos básicos en relación con el juego y el juguete, respecto a las didácticas grupales, sin importar que exista una amplia gama de personal que ocupa el puesto de monitor de una ludoteca.

[En] el puesto de ludotecas [hay] a una gran diversidad de profesionales. Animadores socioculturales, monitores de tiempo libre, maestros, psicólogos y pedagogos con formación y/o experiencia en animación infantil, monitores deportivos y de teatro, etc., ocupan estos puestos. [...] El monitor, por tanto, debe ser (o convertirse en) un animador, un dinamizador de los procesos grupales, socioeducativos y socioculturales, especialmente en el campo de lo lúdico, del juego y el juguete.<sup>38</sup>

Regresando a la problemática de nuestra investigación logramos visualizar que en nuestro país por las diversas necesidades, el puesto de monitor es ocupado por gente que solo haya tenido una experiencia con niños, no necesariamente tener conocimiento sobre los procesos que conlleva trabajar con los niños.

---

<sup>37</sup> Ibíd. pág. 62

<sup>38</sup> Ibíd. pág. 63

Aun así Matallana desarrolla niveles y funciones que debe desempeñar dependiendo “de las necesidades derivadas de los objetivos, planificación y programación de las actividades de la misma.”<sup>39</sup> Es decir si una ludoteca tiene como objetivo educar a los niños a través del juego, el educador tendría que enfocar los juegos y actividades a crear un aprendizaje.

Ahora bien las funciones de los monitores van a cambiar dependiendo de la edad de los asistentes a la ludoteca, del tipo de ludoteca y el carácter de esta, ya sea público o privado. Entonces las funciones que desempeña el monitor son tan diferentes unas de las otras Borja plantea las funciones básicas a desempeñar por el educador que trabaja en una ludoteca, estas funciones que plantea la autora son lo más generales que se pueden encontrar, ya que al ser tan variadas las áreas de intervención podrían contraponerse, sin embargo, estas funciones ayudaran a revisar y construir un perfil el cual nos permite analizar y evaluar las funciones de los monitores.<sup>40</sup>

- Realizar proyectos, programar su trabajo y evaluar los resultados, innovando las intervenciones.
- Atender a todos los usuarios en su normalidad y/o biodiversidad.
- Analizar críticamente juguetes, juegos, materiales lúdicos, espacios y situaciones de juego.
- Realizar préstamos, colocar y conservar los juguetes.

Finalmente podemos argumentar que a partir de los conceptos de nuestra investigación logramos identificar que el juego se ha manifestado en todas las civilizaciones de diferentes formas satisfaciendo necesidades de cada cultura y cada generación, además de que los juegos siempre han estado acompañados de

---

<sup>39</sup> Ídem.

<sup>40</sup> Ibíd. pág. 64

instrumentos que mediaran los aprendizajes; sin embargo logramos identificar una serie de juguetes que a pesar de las modificaciones seguirán existiendo y dejando una enseñanza en las culturas del mundo.

Al mismo tiempo afirmamos la importancia de la ludoteca en el mundo a pesar de ser un concepto relativamente nuevo para la sociedad en la que vivimos, la asistencia de dichas ludotecas favorecería en gran medida el desarrollo de los niños.

Siempre y cuando cumplan con los espacios, en material y el personal que mencionan los autores, por otra parte aunque creemos que es una tarea difícil esta investigación pretende ayudar a resolver esa problemática.

## Teorías del juego

En este apartado abordaremos las teorías y algunos autores que han contribuido a dar una explicación al proceso del juego y su relación con la educación; ya como hemos mencionado temas elementales como la historia y los conceptos básicos que percibe el tema de tesis.

Podemos sugerir que en el espectro del juego hay una gran variedad de autores que manejan sus teorías dependiendo del paradigma en el que se sitúen, para nosotras es necesario hacer una reconstrucción general del tema, para poder trabajar con las teorías; que pretendemos cumplan con los objetivos que planteamos, dando un sentido de valor al juego y no solo como un recurso para cansar al niño y que se libere de energía.

Ahora bien alguna de las propuestas teóricas que encontramos son las siguientes:

### 1. Teoría metafísica.

Platón es uno de los primeros autores que escribieron sobre el juego, en su teoría central el punto de atención es el arte y la expresión del ser humano. Es decir, considera que hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego, el juego será un instrumento que prepara al niño para el ejercicio de la vida adulta. El proceso de socialización y transmisión de valores está implícito en el juego.

Reflexionaba sobre la educación del niño que debe empezar a partir de los tres años, a través del juego y el trabajo, de esta manera se podrá observar que tipo de actividad se adapta al niño de manera natural. En su afán de explicar los acontecimientos y fenómenos que le rodean recurre a una dimensión que está más allá de lo físico, preparar el terreno de las ciencias particulares, para dar el sentido y la finalidad de la realidad y de todo ser.

### 2. Teoría de la energía excedente.

Spencer considera que el juego surge por la necesidad de liberar energía, fundamentada en el principio de la selección natural, lo que supone que las especies superiores no necesitan consumir tanta energía en comparación a las especies inferiores que la utilizan para la supervivencia. El ser humano al ser una especie superior utiliza el juego como una herramienta la cual ayuda al sujeto a liberar energía y establecer el equilibrio interno.

Todo órgano que ha estado en reposo por un tiempo está en situación análoga a la de una pila cargada de electricidad, en tensión creciente que se descarga con la acción<sup>41</sup> Montero propone que al estar en reposo un sujeto tiene energía sin utilizar, lo cual podría desencadenar en diferentes trastornos físicos y emocionales como ansiedad, irritabilidad; además de que el cambio físico es notable puede tener dolor corporal, incremento de peso entre diversos síntomas; por tanto al desasirse de la energía el cuerpo logra estar en un balance.

### 3. Teoría recreativa de esparcimiento y recuperación o relajación.

Moritz Lazarus afirma que el propósito del juego es conservar y restaurar la energía cuando se está cansando, cuando el cerebro se cansa, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurar la energía nerviosa; cambiando de una actividad cansada a una relajante y satisfactoria.<sup>42</sup>

El juego es una actividad de relajación para el cuerpo y la mente, Lazarus menciona que el niño que juega es un no saludable en todos los aspectos, mientras que los niños que no juegan son considerados enfermos; por ejemplo cuando un niño pasa todo el día en la escuela sin movimiento, al llegar a su casa, juega y libera toda la tensión escolar, libera el estrés, se distrae y logra descansar el cerebro.

### 4. Teoría del ejercicio preoperatoria para la vida futura.

---

<sup>41</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 122)

<sup>42</sup> *Ibíd.* pago. 119



Karl Gross estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos lo que permitió conocer las características innatas de las especies. El juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta.<sup>43</sup> En las primeras etapas de la vida hacen dos tipos de actividades las dirigidas a cubrir sus necesidades básicas, y las dirigidas a adquirir un cierto grado de madurez de los órganos mediante la práctica. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son: jugar a la casita, al Super mercado o a los bomberos.

En los juegos sociales el niño aprende a mandar y a obedecer, a organizar y competir; en el juego con reglas el niño identifica las reglas y constituye una preparación para el conocimiento de las nociones éticas; en el juego rudo y de muñecas se ponen aparentemente los instintos innatos de lucha y cuidado.

##### 5. Teoría de la recapitulación teoría atávica.

Stanley Hall explica que por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoa, casar y acampar.<sup>44</sup>

Stanley describe las siguientes etapas en las cuales el niño representa la evolución del hombre.

- Etapa animal donde los niños trepan o se columpian como los primates.
- Etapa salvaje donde rastrean, cazan como los depredadores.
- Etapa nómada los niños se interesan por los animales.

---

<sup>43</sup> Ídem.

<sup>44</sup> Ibíd. pág. 120

- Etapa neolítica se transforman en sociedades con muñecas o cavar en la arena.
- Etapa tribal se organizan en equipos.

Stanley da a entender que el niño al jugar va a pasar por una serie de etapas que en algún momento de la vida tendrán que utilizar, es una cadena que se va seguir de generación en generación para replicar las raíces de nuestros antepasados, donde los conocimientos básicos ayudaran en la supervivencia de la especie.

#### 6. Teoría de la catarsis.

Carr postula que el juego sirve como la válvula de escape para las emociones reprimidas<sup>45</sup>, establece que la catarsis es el drenaje de la energía que tiene posibilidades antisociales, el juego es un simulador de situaciones para educar al niño de manera inocente sin que sea desagradable.

Por ejemplo si el niño sufre de violencia intrafamiliar, al jugar con otros niños descarga energía negativa, como herir, destrozar, morder, se usaría el juego simulador o de roles para intentar que el niño se ponga en los zapatos del sujeto o cosa que lastima; logrando generar empatía y una purificación emocional, corporal, mental. Mediante la experiencia de la humanidad y el temor.

#### 7. Teoría del entretenimiento.

Vargas ve el juego como un pasatiempo o diversión que no tiene mayor significado en la vida, entretiene y divierte.<sup>46</sup>

Permite a los seres humanos emplear su tiempo libre para divertirse o recrear su ánimo con una distracción, evitando el aburrimiento y evadiendo temporalmente de sus

---

<sup>45</sup> Ídem.

<sup>46</sup> *Ibíd.* pág. 121

preocupaciones, alegrándose o disfrutando; por ejemplo, pintar, bailar, escribir o leyendo.

El entretenimiento forma parte del ocio; de modo que se ha convertido en un sector próspero de la actividad económica los parques temáticos y de atracciones.

#### 8. Teoría de crecimiento y mejoramiento.

Para Newman y Newman el juego es un modo de aumentar las capacidades del niño hacia una mejor actitud más madura y efectiva,<sup>47</sup> lo preparan físicamente para perfeccionar sus órganos y logra un mayor rendimiento en las actividades necesarias para la vida adulta.

El juego constituye un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir habilidades útiles para desenvolvernó en el mundo. Los elementos cerebrales innatos del niño le permiten, aprender jugando.

El juego brinda la liberación de hormonas como una recompensa cerebral y facilitando la transmisión de información entre el hipocampo y la corteza prefrontal, promoviendo la memoria de trabajo.

El juego compone una necesidad para el aprendizaje que no está destinada a ninguna edad, mejora la autoestima, desarrolla la creatividad, aporta bienestar y facilita la socialización.

#### 9. Teoría general del juego.

Buytendijk considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Y la actividad lúdica satisface las necesidades de autonomía y le ayuda a describir su propio "yo". El juego es posible debido a los siguientes impulsos: la

---

<sup>47</sup> Ídem.

ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez. Cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones:

- En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La timidez.
- La actitud emotiva ante la realidad.

Es decir el niño juega porque es una necesidad básica que tiene, porque quiere experimentar y relacionarse con los demás.

#### 10. La teoría psicoevolutiva.

Jean Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interaccionar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta, cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensorio motor (de 0 a 2 años): en esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- El estadio pre operacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en la que destaca el juego y reglado de construcción.

- El estadio operacional formal (de 12 o más años): donde se destacan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Piaget pone sobre la mesa el juego simbólico donde el niño representa la vida mediante la imitación o imaginación aunando el mínimo de objetos.

#### 11. Teoría sociohistórico.

Vygotsky menciona que el juego es un factor básico del desarrollo del niño, considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, pues aprenden a conocer sus límites, capacidades y normas sociales.

Vygotsky afirma que hay dos fases evolutivas en el juego infantil, en la primera es de 2 a 3 años en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno inmediato les otorga, por ejemplo un huevo puede ser una pelota; segunda fase de 3 a 6 años el juego socio-dramático por medio de la imitación representa el mundo de los adultos, juego de roles.

Un concepto representativo de Vygotsky es la (ZPD) zona de desarrollo próximo, donde el niño construye su aprendizaje y su realidad a partir del juego con otros niños, ampliando su concepción de la realidad. En otras palabras es la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende.

Para concluir con los teóricos del juego, comprendimos que a pesar de haber vivido en diferentes épocas, se puede observar que el juego es una actividad primordial para el niño y que no se ha quedado en la historia, sino que aún se continúa investigando la actividad lúdica.

Por tanto en nuestra investigación elegiremos a dos de los teóricos con los cuales nos identificamos por sus aportes al juego, el primero es la teoría Psicoevolutiva de Piaget, de ahí tomamos la idea de los juegos dependiendo de la edad en que se encuentra el niño; también retomamos a Vygotsky con su teoría Sociohistórico que considera la

importancia de la socialización a través del juego para entender el entorno en el que vive en niño.

## El juego en la pedagogía

Por otra parte enlistaremos ahora a los Pedagogos que marcan el juego como papel fundamental para el aprendizaje:

Rousseau enfatizaba que el juego era una ocupación natural en el niño, el aprendizaje se llevaba a través de la espontaneidad y libertad que promueve juego, la idea de Roseau se puede resumir en cinco grandes ideas: <sup>48</sup>

1. En la infancia el juego es una manera de razonar, sentir y actuar.
2. El niño no debe de ser sólo un aprendiz de adulto. La infancia es una etapa decisiva de la vida con peculiaridades propias, entre las que destaca el juego como forma de expresión y relación con la realidad, y por ello ha de ser, en este sentido, considerada, respetada y protegida.
3. La educación debería de mantener los valores a través del juego.
4. Durante esta etapa se requiere del juego para que el niño desarrolle sus potencialidades y recursos.
5. Los educadores han de conocer estas características de la psicología de los niños en edad infantil, y defenderla, para realizar eficazmente su tarea.

Es decir el niño tiene que aprender a partir de la exploración del entorno en el que vive, sin que sea una réplica del adulto para lograr tener valores y ser libre en el futuro.

### Pestalozzi

Consideraba que la educación debería “dejar aflorar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños [para] formar hombres [con] la armonía de la

---

<sup>48</sup> (Tripero A. , 2017)

naturaleza”,<sup>49</sup> es decir, el niño aprende mediante la exploración y la observación de manera significativa.

Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, [comenzaba con las formas para después conocer las letras] Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenían: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica).<sup>50</sup>

Aún hay una idea de lo que plantea Platón sobre la estética en el sujeto, solo que ahora se agrega la idea de la libertad, dejar que el niño aprenda por sí solo, es necesario que conozca las consecuencias y que estas produzcan un efecto.

Froebel indica que:

La educación comienza en la niñez y de ahí la importancia del juego, gracias a ello el niño es capaz de introducirse al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y al servicio de los demás, dándose en un ambiente de amor y libertad.<sup>51</sup>

Este pedagogo considera que el juego es una manera de proteger al niño para que no vea la educación como algo obligado o impuesto, ya que el juego es innato y puro, satisfaciendo la necesidad del niño.

[Froebel] Es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. [...] Consideraba como acciones fundamentales de la educación la

---

<sup>49</sup> (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto , 2017, pág. 113)

<sup>50</sup> *Ibíd.* pag.114

<sup>51</sup> (Yuste, 2016)



acción, el juego y el trabajo. Fue el primer maestro en darle importancia al juguete o dones para lograr su objetivo.<sup>52</sup>

Hay que destacar que Froebel se interesa en la realización de los planes de estudios conforme a las actividades e intereses de cada etapa de la vida de los niños para lograr que el niño alcance a conocerse a sí mismo y viva en paz, lo que Froebel denomina como educación integral.

### María Montessori

Su interés se centró en la educación de niños con deficiencia mental [...] Demostró que el uso de materiales didácticos elaborados, teniendo en cuenta los órganos de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído), eran una característica necesaria al momento de elaborarlos, ya que la finalidad era atrapar la atención.<sup>53</sup>

Entre el material didáctico propuesto se encuentran:<sup>54</sup>

- Encastrables comparación.
- De texturas y pesos.
- Aromáticos.
- Geométricos.
- Sonoros.
- Entre otros materiales como barro, arena y los cuentos.

---

<sup>52</sup> (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto , 2017, pág. 114)

<sup>53</sup> *Ibíd.* pag.115

<sup>54</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 117)

Dicho de otro modo, para trabajar con niños y especialmente con niños con discapacidades propone Montessori el uso de juguetes atractivos para los sentidos de los sujetos, esto ayudara a desarrollar bases para el aprendizaje como la confianza, la amistad, la seguridad y el buen ambiente.

El juego permite dar cabida a la posibilidad que tiene el sujeto de generar experiencias dentro de contextos específicos, ya que el juego es esencialmente una experiencia de socialización que en el ser humano se manifestó como una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el contexto social, donde el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no), compara con otras, y a partir de allí empieza a configurar sus formas de ver la realidad, las cuales le permitirán construir un lenguaje que determinarán sus acciones desde las experiencias vividas, además una carga de sentido significado a las futuras acciones en las cuales se puede ver inmerso.<sup>55</sup>

Así es mediante el juego el niño conocerá y experimentara la realidad de la vida en la que está inmerso, esto le permitirá rectificar o negar la idea que tiene sobre el mundo que le rodea.

## Decroly

Propone que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje y no el docente. El enfoque *Decroliano*, son aquellos agentes capaces de hacer que sus alumnos puedan desarrollar el sentirse útiles y, además, que los niños sean capaces

---

<sup>55</sup> *Ibíd.* pag.116

de descubrir sus potencialidades y habilidades. Así es que el niño se hace consiente de su propio aprendizaje, el maestro es solo es un guía dentro del proceso.

La propuesta *Decroliana* que enmarca el conjunto de las actividades de la escuela se engloban en tres principios básicos, esos son:<sup>56</sup>

1. La observación, como oportunidad para la interacción con los sentidos.
2. La asociación, vista desde las ideas de los alumnos y como, a nivel mental, se producen relaciones y razonamientos entre los conceptos y los saberes previos.
3. La expresión, tanto la concreta (materialización de la observación del alumno) como la abstracta (materialización del pensamiento a partir de la creación o identificación de símbolos, manualidades, entre otros).

Entonces podemos decir que las actividades dentro de la escuela de Decroly se desarrollaran mediante los sentidos, la asimilación de lo que ya se sabe y finalmente el entendimiento que le dan los sujetos.

Los principios fundamentales de sus métodos son la globalización y el interés, adopta la siguiente clasificación para los juegos:<sup>57</sup>

1. Sensoriales.

---

<sup>56</sup> (Toledo Lara, 2018)

<sup>57</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 118)

2. Matemáticas.
3. Tiempo.
4. Lectura.
5. Lenguaje.

## Rudolf Steiner

Creo la pedagogía de Waldorf, en términos generales centra su atención en la educación infantil y su relación con la actividad lúdica, es una pedagogía antroposófica (del griego “anthropos”, hombre y “sophia” de sabiduría) por que el ser humano es un ser espiritual, que quiere decir que nos podemos transformar a nosotros mismos y la visión del mundo, en cuanto al niño a través del juego puede transformarse.

Steiner en su pedagogía del Waldorf sugiere seis características que forman el juego en los primeros 7 años dentro del jardín de la infancia.

1. Los hitos evolutivos: que son el andar, hablar y pensar esto es el principio del juego libre.
2. La naturaleza imitativa del niño: como dice es la imitación de las acciones, copiar lo que el adulto hace a través del juego e imaginación.

3. La respiración: se trata de alternar el aula con juegos, teniendo espacio para areneros, jardín, y columpios.
4. Los objetivos: el juego debe ser libre con elementos y formas de la naturaleza, en especial la madera, el juguete debe ser lo más sencillo esto estimula la imaginación.
5. Elementos intelectuales: el juego debe estar libre de la intervención intelectual del adulto.
6. La espiritualidad: el juego libre presenta el ser e individualidad del niño.

Para Rudolf Steiner el juego es innato para los seres humanos por eso centra en su pedagogía, debe ser primordial en el proceso educativo con diferentes actividades, materiales, momentos y espacios lúdicos. Tiene como objetivo en su pedagogía, formar seres libres, y moralmente responsables considera en su pedagogía a los juguetes como elementos de juego, que van a estimular la actividad creativa y sensorial del niño: el tacto, el movimiento, el equilibrio, desde su pedagogía cree que:

Los juguetes deben estar dirigidos a transmitir experiencias sobre la naturaleza, la tierra, sus elementos, y las creaciones humanas. Es decir, los juguetes deben proporcionar vivencias en el consciente del niño de manera que más tarde, éste pueda relacionarlas con conceptos y por tanto desarrollar sus capacidades intelectuales.<sup>58</sup>

Waldorf propone que el medio ayude a los sujetos en el aprendizaje, donde pretende que exploren y conozcan el mundo con adaptaciones de la vida. Señala 5 elementos del juego.

---

<sup>58</sup> (Aguamarina, 2016)

1. Telas.
2. Materiales naturales.
3. Puzles y construcciones.
4. Muñeca.
5. Elementos Waldorf.

## Freinet

Propone que la educación para el trabajo por medio de la libre exploración y la experimentación, el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos.<sup>59</sup>

Al igual que Waldorf propone que el aprendizaje sea natural e innato, a diferencia que el niño debe de hacer un trabajo el cual promueva el aprendizaje en cierto ámbito de la vida del sujeto.

La propuesta pedagógica de Freinet se basa en<sup>60</sup>:

1. Toma en cuenta los ritmos individuales de aprendizaje.

---

<sup>59</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 118)

<sup>60</sup> (Educación, 2016)

2. Al hablar de centros de interés del niño, nos afirma que hay que percibirlos en función de las reacciones de los alumnos para evitar la desintegración del pensamiento infantil.
3. El saber no puede transmitirse unilateralmente del maestro *que sabe* al alumno que no lo hace.
4. Se busca como resultado la autonomía, responsabilidad, socialización, y cooperación.
5. Freinet desarrolló sus técnicas basándose en tres principios: la libertad de expresión, la vida en cooperación y la vida participativa. El Juego y el trabajo son dos funciones naturales de la especie humana, tendentes a satisfacer las necesidades vitales surgidas de la lucha por la existencia. El trabajo, además posee un componente social que no está tan presente en el juego.

Todo lo planteado hasta ahora puede concluir que no solo existen ideas sobre la importancia del juego en la vida de uno niño sino que también existe toda una pedagogía con múltiples actores que menciona y detallan lo primordial del juego para el aprendizaje y el desarrollo del niño.

## Desarrollo infantil y juego

En la teoría Psicoevolutiva de Piaget, se consideraba que el desarrollo psíquico es como el desarrollo biológico, pues inicia con el nacimiento y finaliza a la edad adulta; la investigación de Piaget se centró en cómo se adquiere conocimiento y que el niño debe pasar por 4 estadios que son: sensorio-motor, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales.

En esta investigación explicaremos dos estadios, el pre operacional y operaciones concretas, que comprende las edades de los niños que asisten en la ludoteca.

El estadio pre operacional que va de los 2 a los 7 años, en esta etapa existe varias características del pensamiento del niño. Se divide en dos periodos, el periodo pre conceptual que es de 2 a 4 años, en este periodo se encuentran las siguientes características:

- La función simbólica o juego simbólico, donde: “el niño que juega con la muñeca rehace su propia vida, pero corrigiéndola según su idea de la misma, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos, y principalmente compensa y completa la realidad mediante la ficción”<sup>61</sup> en otras palabras es cuando un objeto representa alguna cosa, en el ejemplo de Piaget la muñeca representa al niño.
- El lenguaje: para comunicarse primero el niño empieza con palabras luego con sustantivos y verbos; se da el lenguaje espontaneo, cuando observamos a un niño de tres años hablando solo, también conocido como soliloquios.

---

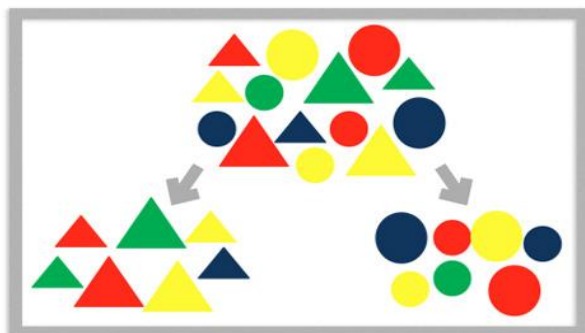
<sup>61</sup> (Piaget, 1991, pág. 36)



- El egocentrismo: es la dificultad de ponerse en el punto de vista de otro, el niño no puede comprender cuando su papá le dice que están platicando los adultos, no es lugar para un niño; o cuando su amigo prefiere ver el celular en lugar de jugar.

Por otra parte está el periodo intuitivo que es de los 4 a los 7 años en este periodo se encuentran las siguientes características:

- El pensamiento intuitivo: “el niño afirma sin tener pruebas y no es capaz dar demostraciones o justificación”,<sup>62</sup> cuando un niño llega a un resultado y le preguntas como llegue a este, no sabrá dar una respuesta puede que solo diga “no se” o “no recuerdo”.
- La lógica en la relación: no puede ordenar sistemáticamente de mayor a menor o viceversa solo por parejas o tríos, grande, mediana y chica. “el niño no entiende los procesos en conjunto sino que solo toma de ellos un elemento”.<sup>63</sup> El niño descubre que puede juntar o clasificar objetos que se parecen o separarlos,



Ejemplo de la lógica en la relación

<sup>62</sup> Ibíd. pág. 317

<sup>63</sup> Ibíd. pág. 321

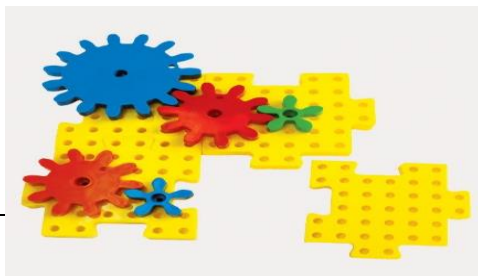
- La contradicción: es característica de esta etapa, el niño puede clasificar por color o bien por forma, pero no ve distinción entre ellos. por ejemplo: en las figuras geométricas, puede juntar dos triángulos de diferente color uno rojo y otro azul, pero también puede colocar un cuadro de color azul.
- La conservación es: El descubrimiento de los objetos, siguen siendo las mismas aunque se cambie algo de ellas, y el establecimiento de las primeras funciones [La conservación de líquidos] consiste en que se presentan al niño dos vasos que contienen la misma cantidad de agua y el líquido de uno de ellos se transvasa a otro recipiente más alto y estrecho.<sup>64</sup>

Este es el ejemplo más común que utilizan para comprender la conservación de líquido. Se le pregunta al niño si ¿continúa la misma cantidad? puede contestar que hay más o menos dependiendo del recipiente, pero si se le pregunta ¿hay la misma cantidad? el niño responderá que no.



<sup>64</sup> Ibíd. pág. 3

- Identidad de objetos: “el niño comprende que algunos acontecimientos van asociados con otros”<sup>65</sup> el sujeto entiende que hay consecuencias si mueve el pie donde tiene amarrado un globo con gas helio, el globo se moverá con la misma intensidad que el pie.



<sup>65</sup> Ibíd. Pag315

Los engranes cumplen con la función de identidad de objetos si

- Las preguntas: esta es una de las características más conocida en los niños, el ¿Por qué?, Piaget argumenta que para el niño esta pregunta “es la razón de ser de las cosas, ósea una razón simultanea causal y finalista”<sup>66</sup> los niños pueden hacer un sinfín de preguntas algunas inesperadas todo para comprender lo que lo rodea.
- Animismos: es “la tendencia a concebir las cosas como si estuvieran vivas y dotadas de intenciones. Está vivo al principio, todo objeto que ejerce una actividad, referida esencialmente a una utilidad humana”<sup>67</sup> al principio es cualquier objeto un oso de peluche, poni de juguete; carritos, una sonaja, después aquellos que tiene movilidad como las nubes, el viento, el sol, su propia sombra y finalmente a las personas o animales.

El siguiente estadio que nos interesa es las operaciones concretas comprende de los 7 a los 11 años, en esta etapa va disminuyendo el pensamiento egocéntrico del estadio pre operacional ya que el niño “es capaz, efectivamente, de cooperar,

---

<sup>66</sup> Ibíd. pág. 38

<sup>67</sup> Ibíd. pág. 39

puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sino que disocia estos últimos para coordinarlos,”<sup>68</sup> ya no hay contradicción en la lógica de relación. A continuación explicaremos las características del estadio.

- Conservación: es “comprender las transformaciones que tienen lugar en la realidad, se producen espontáneamente o que nosotros estamos originando, es preciso entender esos aspectos que se conservan y otros que se modifica,”<sup>69</sup> Hay trasformaciones que como adultos podemos comprender mentalmente por ejemplo el proceso de crear papas fritas, pero un niño le es complicado hacer una abstracción. otro ejemplo “se le presenta al niño una bola de plastilina, [...] fraccionado en pequeños trozos [...] se preguntan si hay la misma cantidad”<sup>70</sup> lo importante es que el niño diga que la cantidad solo se modificó, no si hay más o menos cantidad, con esta respuesta podemos saber que el niño comprende la conservación de sustancia, en liquido o longitud.



Ejemplo de la conservación de sustancia

<sup>68</sup> Ibíd. pág. 55

<sup>69</sup> Ibíd. pág. 323

<sup>70</sup> Ibíd. pág. 325

- Categorización o clasificación: “para entender la realidad es necesario ser capaz de organizarla”<sup>71</sup> los niños en esta etapa pueden organizar al mundo, en esta característica se manipulan las habilidades.

Une cada dibujo con la categoría a la que corresponda

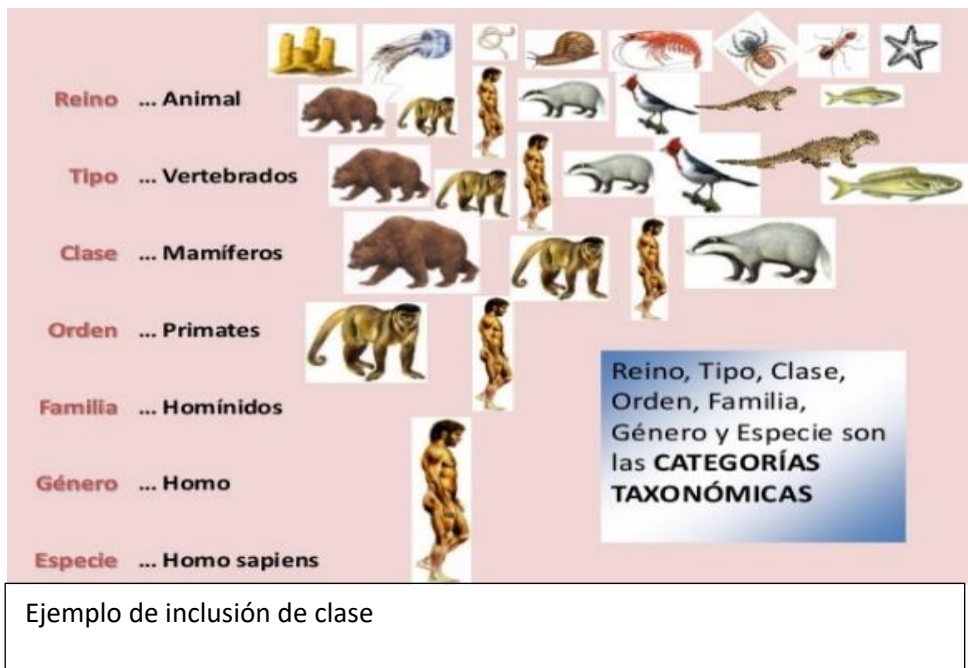
Alimentos	Medios de transporte	Animales	Objetos	Vegetales
				

Un ejemplo de la categorización sería como los campos semánticos

---

<sup>71</sup> Ibíd. pág. 332

- Inclusión de clase: el niño puede agrupar diversas cosas u objetos dependiendo sus semejanzas o diferencias, en la etapa pre operacional observamos que los niños clasificaban por color o bien por forma pero en un solo grupo, en la etapa de operaciones concretas el niño hace clases y subclases por ejemplo la categoría de felinos, donde existen varios felinos como los gatos, los tigres, los pumas, etc.



- Seriación: es organizar los objetos dependiendo el tamaño, forma o progresión lógica. El niño puede acomodar los objetos de manera ascendente, descendente o intercalada y no solo con uno objeto sino con varios objetos.



- Noción de número: conocer los números son parte esencial de nuestra vida y más en la etapa escolar, para Piaget “el número es, en realidad, un compuesto de ciertas operaciones precedentes y supone, por consiguiente, su construcción previa.”<sup>72</sup> Cuando el niño está comprendiendo lo que es el número primero pasa por la fase de clasificación y seriación.

La teoría del desarrollo sociohistórico de Lev. Vygotsky

---

<sup>72</sup> Ibíd. pág. 73



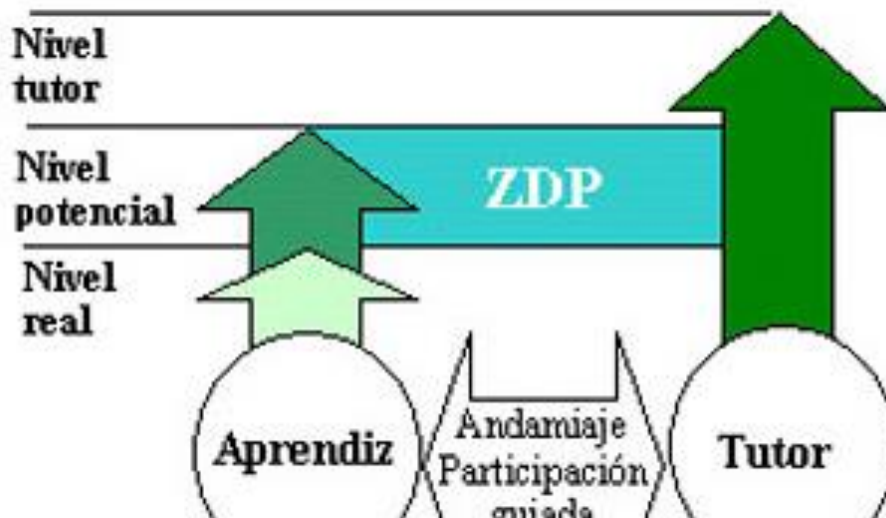
Esencialmente todo aprendizaje es el efecto de la interacción con otras personas y el ambiente social, dividió las funciones mentales, las inferiores que son las funciones biológicas por ejemplo la memoria, la atención; y las superiores se adquieren por la interacción social.

Esta interacción social se explica de dos maneras: la interpsicológica, por ejemplo el niño tiene hambre su manera de demostrar es llorando, la mamá responde a este llamando para atender al niño; la intrapsicológica es cuando el niño entendió que llorando habrá una respuesta de su mamá.

Vygotsky define que:

“El desarrollo es un proceso social que se inicia a partir del nacimiento y es asistido por adultos u otros agentes considerados más competentes en cuanto al manejo del lenguaje, habilidades y tecnologías disponibles en ese espacio cultural.”<sup>73</sup>

Para entender la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es necesario comprender dos conceptos: El nivel de desarrollo real que son los conocimientos o actividades que realiza el niño de manera individual; y el nivel de desarrollo potencial que son las actividades que puede realizar el niño pero con la ayuda de otros.



La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es la distancia que existe en el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial.



## Sentido vital del juego

Para Dr. Alfredo Cerisola, Médico pediatra, “el juego conduce cambios a nivel molecular (epigenético), celular (conectividad neuronal) y comportamental (habilidades socioemocionales y del funcionamiento ejecutivo) que promueven el aprendizaje y el comportamiento adaptativo o prosocial.”<sup>74</sup> Recomienda que el juego sea recetado para los niños, porque ayuda al manejo del estrés ya que puede alterar el desarrollo y comportamiento.

Los niños que son forzados a permanecer quietos tienen más estrés y ansiedad que aquellos que realizan diversos juegos, según diversos estudios que menciona Cerisola. Incluso indica las recomendaciones que la Academia Americana de Pediatría hace para los padres de familia.

1. En los primeros meses la sonrisa del bebé como un juego.
2. Defender el juego no estructurado. (desarrollo de habilidades motoras, prevención de obesidad, hipertensión y otras enfermedades crónicas).
3. Promover en educadores el aprendizaje a través del juego.
4. Comunicar la importancia del juego a políticos, instituciones educativas, así como al público en general.

---

<sup>74</sup> (Cerisola, 2019)

5. También como los pediatras apoyen el programa *Reach out and Read* (Acércate y léeles), es importante estimular el aprendizaje a través del juego para los padres y los hijos escribiéndoles una *prescripción para jugar* en todas las consultas de control en los primeros dos años de vida.

El juego no solo es importante para los psicólogos o pedagogos también están los encargados de la salud de los niños, que consideran el juego como algo vital ya que segrega hormonas y neurotransmisores que nos hacen sentir bien y lograr un estado de bienestar mental; ahora bien con todo lo anterior podemos agregar que es necesario que los niños desarrollen habilidades mientras juegan, lo cual les ayudara a mejorar física, mental y emocionalmente a lo largo de su vida; conviene decir también que hay una variedad de tipos de juego y de juguetes que mejoraran el desarrollo del niño.

Como ya hemos escrito antes el juego es una actividad por la cual todo ser humano tiene que pasar, ya que es un elemento esencial para la vida; Sarah Punkoney, señala que jugar es necesario para el adecuado desarrollo de los sujetos, porqué el juego en los niños tiene diversos efectos, esta etapa es importante ya que es donde se consolida para poder adaptarse y enfrentarse a los problemas que surjan en la vida diaria del niño.

Flinchum 1988 cita una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar.<sup>75</sup>

Dentro de estas ideas que manejan los autores Punkoney S y Flinchum. Se establece una clasificación de las 5 habilidades que desarrollan los niños preescolares al jugar<sup>76</sup>:

---

<sup>75</sup> (Meneses Montero & Monge Alvarado , 2001, pág. 114)

<sup>76</sup> (Punkoney, 2015)

1. Habilidades cognitivas del desarrollo en preescolares.

“El desarrollo cognitivo pertenece a las habilidades relacionadas con el aprendizaje y el pensamiento.”<sup>77</sup>

Thompson B. ilustra las representaciones cognitivas que respaldan la utilidad de los objetos, la atribución de las propiedades imaginarias, el desarrollo sociocultural y la interacción. Para comprender las habilidades cognitivas a través del juego simulado desarrollamos una tabla que divide en 5 categorías, lo que propone Thompson<sup>78</sup> y Sarah respecto a las acciones que el niño realiza para lograr una habilidad cognitiva.

---

<sup>77</sup> Ídem.

<sup>78</sup> (Thompson, 2019)

Habilidades cognitivas	Acciones del niño
<p>La sustitución de objetos: nos hace referencia a la antigua definición de juguete donde usabas un objeto, para simular la función del objeto que en realidad lo hace, por ejemplo cuando usamos una piedra como carrito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Haciendo preguntas.</li> <li>• Una mayor capacidad de atención y memoria.</li> </ul>
<p>Atribuir propiedades de simulación: en este punto es la capacidad de dotar a un juguete de la vida, cuando jugamos con muñecas y las hacemos hablar les estamos dotando de propiedades que harán que la simulación en el juego sea más real.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas- Zona de Desarrollo Próximo.</li> <li>• Discriminación visual, clasificación y organización.</li> </ul>
<p>Interacciones sociales dentro del juego de simulación: la interacción se representa con otros seres en un entorno común donde se van a desarrollar los demás elementos de simulación que Thompson ha nombrado anteriormente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los hechos y la ficción. (o la diferencia entre una verdad y una mentira)</li> </ul>

<p>Juego de roles: esta categoría es más conocida por la imitación, cuando representamos a un personaje que hemos visto antes, por ejemplo a las maestras, los niños imitan el enseñar con los muñecos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender causa y efecto.</li> </ul>
<p>Meta comunicación: es la última categoría en esta hay un valor más alto pues los sujetos que juegan logran crear toda una historia del juego, personajes y hasta la escenificación del mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginación y creatividad.</li> <li>• Pensamiento abstracto.</li> </ul>

Los niños pueden desarrollar esta área de diferentes formas, cuando a un niño le gusta que le cuenten una misma historia y logra entender quiénes son los personajes y que están haciendo, el niño desarrolla una habilidad cognitiva a partir de un juego, o quizá cuando te dice que comas una paleta de mentira y tu intentas comerla de verdad el niño logra diferenciar la realidad del juego simbólico que está llevando a cabo.

## 2. Habilidades de desarrollo físico.

“Durante los primeros años de la infancia, los niños aprenden a manejar y controlar sus cuerpos. Se vuelven más conscientes de lo que sus cuerpos pueden y no pueden hacer.”<sup>79</sup> El desarrollo físico es una parte fundamental en la evolución de los niños ya que les brindara una autonomía sobre sí mismos y sobre la dependencia de sus padres.

- Control muscular, equilibrio y coordinación. (subir escaleras, abrir puertas y ponerse abrigos.)
- Conciencia corporal. (sentado al lado de un amigo en lugar de en su regazo.)
- Bienestar, descanso, ejercicio, salud y nutrición. (estilos de vida y vida saludables.)
- Habilidades de autoayuda. (alimentación, cepillarse los dientes, vestirse y lavarse las manos, por ejemplo.)
- Sensibilidad. (texturas de diferentes materiales.)

### 3. Socioemocional.

“Los niños son naturalmente sociales y curiosos. También están llenos de grandes emociones y necesitan ayuda para controlar sus sentimientos y aprender a reaccionar y responder en situaciones sociales.”<sup>80</sup> Durante la infancia la interacción con otros sujetos permite que el niño aprenda a compartir, además que le ayuda a usar el contexto de la sociedad en la que vive, mejorando los valores, el lenguaje etc.

---

<sup>79</sup> (Punkoney, 2015)

<sup>80</sup> Ídem.



El ser humano está regido por sus acciones, son determinadas por diversas instituciones fundamentales para la vida como la familia, la escuela y la sociedad estas establecen la escala de valores, aprende a desarrollar conductas individuales y colectivas, refuerza la socialización y la convivencia del niño. Que deben ser fortalecidos en los primeros años de vida.

Por otro lado Lindsey declara que el “[el niño] juega junto a otros niños, en lugar de hacerlo con ellos.”<sup>81</sup> El niño aprende a relacionarse con otros sujetos parecidos a él, ajenos a su entorno habitual, prácticamente disfrutan de la compañía del otro. Ahora interactúa con otros y socializa con los demás, logra hacer equipos.

En la opinión de Costa Ferrer desarrollar amistades con otros niños y relaciones saludables con adultos. Logra crear una identidad personal (gustarse a sí mismo y generar confianza, por ejemplo) favorece el “auto concepto, aumentando la aceptación de uno mismo y de los demás.”<sup>82</sup>

#### 4. De lenguaje.

Como mencionamos en el punto anterior es necesaria la socialización de los sujetos para poder desempeñarse en el lugar que vive, el lenguaje de la misma manera le permitirá al sujeto hacerse presente y expresar su sentir en cualquier momento.

- Habilidades fundamentales de lectura emergente. (conceptos de impresión, conciencia fonológica y fonética.)
- Escritura emergente. (dibujos apropiados para el desarrollo, historias dictadas y mensajes, formaciones de letras iniciales.)

---

<sup>81</sup> (Gudritz , 2016)

<sup>82</sup> (Costa Ferrer , 2000, pág. 7)

- Hablar y escuchar. (participar en conversaciones, hacer y responder preguntas, describir cosas, agregar detalles, hablar de forma audible, clara y en oraciones completas.)

## 5. Adaptativo.

“En el dominio de autoayuda se incluyen las habilidades necesarias para la vida diaria. Estas son habilidades que ayudarán a un niño a ser más independiente y autosuficiente.”<sup>83</sup>

- Vendaje.
- Cepillarse los dientes y cepillarse el cabello.
- Alimentarse.
- Aseo y lavado.

En el juego independiente o solitario el niño aprende a jugar de manera autónoma, en la intimidad, logrando desarrollar diferentes juegos que los entretienen y logrando una mejor concentración. “la capacidad de contentarse con su propio descubrimiento les servirá bien durante toda la vida.”<sup>84</sup> Por ejemplo cuando dejamos que el niño escoja la vestimenta que usará, aprenderá a tomar sus decisiones en cuanto a sus gustos, así cuando el niño tenga un problema pueda resolverlo.

---

<sup>83</sup> (Punkoney, 2015)

<sup>84</sup> (Gudritz, 2016)

Al llegar a este punto podemos mencionar que aunque existan muchos juegos hay una clasificación para estos, Callois 1967 indica que los juegos se dividen en cuatro, aun así en la búsqueda de la información logramos identificar un juego más que se denomina juego rudo.

### 1. Libre o natural

Este tipo de juego es donde el niño puede realizar diversas actividades de forma espontánea sin que un adulto lo dirija, esto no quiere decir que el niño juegue, solo puede incluir a su papas, amigos o familiares, pero es el niño quien decide qué es lo desea jugar utilizando diferentes materiales, o su cuerpo u objetos, puede disponer cuándo empieza o cuando termina, puede inventar un juego o poner las reglas.

Esta actividad da pauta para que el niño explore, seleccione, se exprese por consiguiente desarrollar su autonomía.

### 2. Separado de tiempo y espacio.

El juego debe de tener límites y espacios, donde los niños serán capaces de disfrutar y saciar la necesidad que tienen siempre y cuando respeten los tiempos en los que pueden jugar, en cuanto al espacio debe de ser apropiado para desarrollar sus actividades libremente.

### 3. Reglado.

Las actividades serán reguladas por los mismos integrantes del juego; Este consiste en cumplir lo señalado, ya que radica en una serie de normas y reglas que no limitan el movimiento, al contrario son las que origina el ejercicio, para el niño la regla no es algo que limite, sino una meta.

El niño es estricto en cuanto a cumplir con las reglas o normas de juego y que todos las respeten y sea justo. Como tal las reglas no las explican, pero dan pauta a los diferentes roles creando un mundo imaginario esto da pie a un orden y una seguridad. Los niños dicen: *Se juega así...* estas simples palabras los niños comprenden como jugar, si en un principio no entiende la regla el niño puede observar que hacen los demás y entender, en definitiva el juego reglado ayuda en el desarrollo de las relaciones sociales, la solución de problemas, cumplimiento de normas.

El juego de espectadores: es un acercamiento al juego cooperativo con otros niños; los niños desde este punto observan desde lejos las actividades que realizan los demás niños para después imitar las actividades "Esta es la primera parada de su bebé para aprender cómo hacerlo."<sup>85</sup>

#### 4. Ficticia conciencia específica.

Finalmente tenemos que el juego va a producir una serie de emociones dentro de los participantes que va desde la tensión, emoción y misterios "El juego simbólico dice Piaget es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora."<sup>86</sup>

La característica esencial de este juego es que el niño comprenda o asimile lo que sucede en su entorno, entonces el niño puede tener una mayor interés en emplear símbolos como gestos, palabras, números e imágenes, pero tomaremos en cuenta algo en particular que argumenta Piaget, el animismo este rasgo donde los niños le dan vida a los objetos, como un

---

<sup>85</sup> Ídem.

<sup>86</sup> (Tripero A. , 2017)

oso, una muñeca o cuando crean un amigo imaginario, los niños son capaces de imaginar infinidad de sucesos que vive diario.

Este tipo de juego ayuda a los niños a crear, explorar y descubrir, desarrollando su creatividad.

#### 5. Rudo.

Este tipo de juego es importante en el desarrollo físico de los niños ya que existe mucha energía, brincar, saltar, perseguirse, hacer ruido, contacto físico más intenso como empujarse, revolcarse, luchar, golpearse, pero en un entorno seguro este juego no es de manera agresiva ni busca lastimar al otro. El niño puede ejercitar, medir, controlar su cuerpo, fuerza y habilidades.

Pellegrini<sup>87</sup> explica que bajo la definición funcional del juego, los beneficios inmediatos están relacionados con los efectos del juego locomotor vigoroso. Los niños ejecutan una gran variedad de movimientos cuando juegan como correr, brincar, gatear, balancearse. Así también interactúan con el medio ambiente y manipulan diferentes materiales como tierra, piedras y arena.

Muchas de estas actividades requieren retos físicos que a través de la práctica y en un ambiente agradable pueden incrementar sus habilidades motoras.

---

<sup>87</sup> (Mera Miranda , 2013, pág. 157)

El juego rudo es más frecuente en los niños que en las niñas, por las concepciones sociales que representa cada uno, mientras los niños realizan juegos físicos, las niñas realizan juegos de roles, a pesar de la concepción en el siguiente cuadro podemos ver que las niñas realizan movimientos físicos pero de precisión.

En cuanto a este juego podemos considerarlo como un instinto básico pero con reglas.

Las niñas tienen más destreza en la precisión del movimiento; los muchachos son superiores en acciones de fuerza menos complejas.  
Pueden saltar.  
Pueden hacer lanzamientos con avance y desplazamiento apropiado del peso.  
  
Pueden hacer equilibrio en un pie, sin mirar.  
Pueden caminar sobre vigas de equilibrio de 5 cm de ancho.  
Pueden saltar y brincar en un pie con precisión, dentro de pequeños cuadrados.  
Pueden realizar con precisión ejercicios a manera de títeres.  
  
Tienen una presión de agarre de 12 lb.  
El número de juegos en que participan ambos sexos a esta edad es el máximo.  
Pueden realizar saltos rítmicos alternando los pies, en una secuencia de 2-2, 2-3 ó 3-3.  
Las niñas pueden lanzar una bola pequeña a una distancia de 12 m.  
  
Los muchachos pueden correr a una velocidad de 4.95 m por segundo.  
Los muchachos pueden lanzar una bola pequeña a una distancia de 28 m.  
  
Pueden calcular e interceptar el trayecto de bolas pequeñas lanzadas desde cierta distancia.  
Las niñas pueden correr a una velocidad de 5.10 m por segundo.  
  
Los varones pueden saltar hasta 1.50 m de distancia; las chicas, 15 cm menos.

Cuadro juego rudo

Ahora bien para el niño el juguete puede ser desde una piedra, una llave, un lápiz, entre otros que pueden representar un carrito o una persona, el juguete es un amigo para el niño, ya que coloca una carga afectiva, pues representa momentos y emociones.

Con el juguete el niño puede representar personajes, escenas o imágenes, o puede interactuar con sus fantasías, explorar su mundo, enfrentar al mundo, estimular la imaginación, ejercitarse, y adquirir valores.

Loredo Abdalá, Arturo; Gómez Jiménez, Martha; Perea Martínez, Arturo clasifican los juguetes dependiendo la función, costo o funcionalidad: <sup>88</sup>

- Juguetes terminados. Aquellos que inducen a realizar una actividad específica: pelota, carros, muñecas, casas de madera.
- Juguetes semiterminados. Le plantean al niño el desafío de realizar un esfuerzo, la disciplina, utilizar la lógica así como la necesidad de establecer una relación entre sus partes: rompecabezas, juegos de lotería, o para armar.
- Material para jugar. Este permite al niño, mayor libertad para usarlos, solos o combinados, según sus intereses y favorecen el desarrollo de su creatividad: arena, barro, plastilina, agua o madera.
- Juguetes para trasladarse. Con ellos el niño realiza actividades de desplazamiento y diversión, solo o en grupo: patines, triciclo, bicicleta, avalancha.

---

<sup>88</sup> (Loredo Abdala, Gómez Jimenenez, & Perea Martinez , 2005, págs. 218-219)

- Juguetes bélicos. Su empleo está determinado por la tendencia natural a la violencia del ser humano, la que actualmente se ha incrementado por los medios de comunicación y las series televisivas: pistolas, rifles, arcos, flechas, cuchillos y navajas.
- Pasatiempos. Habitualmente son juegos de mesa que emplean cartas, dados, canicas, ajedrez y que requieren la intervención de otros niños o de miembros de la familia.”

Anteriormente hicimos una clasificación de los juguetes dentro de una ludoteca, Costa Ferrer distingue dos tipos de juguetes, el primero es el objeto cotidiano que es caracterizado por usar materiales del entorno, siguiendo la idea principal de lo que es un juguete, donde un objeto que tiene cierto uso se utiliza para otro fin.

Por otro lado se consideran a los objetos pre fabricados que cumplen con un objetivo para satisfacer, aquí también podemos considerar los juguetes fabricados por los niños.

Costa Ferrer señala que “todos los juguetes [...] pueden conducir o no descubrimientos y enriquecimientos educativos de interés. Y en este contexto donde la disyuntiva entre juguete educativo o juguete didáctico se resuelve”<sup>89</sup>

Por otra parte Martha Glanzer clasifica los juguetes según su uso:<sup>90</sup>

- Afectivos didácticos: son receptores de sensaciones y emociones.
- Construcción: Son juguetes que desarrollan el control de los dedos, reflejos, la precisión, la coordinación ojo-mano, la capacidad auditiva; El niño tiene que encajar o apilar diferentes piezas, puzles o de construcción.

---

<sup>89</sup> (Costa Ferrer , Juguetes educativos y juguetes didácticos, 2000)

<sup>90</sup> (Glanzer, 2006)



- Motrices: para el desarrollo físico.
- Artísticos: para crear, expresar su imaginación como plastilina, pintura y música.
- Simbólicos: el niño representa papeles o roles de personajes los juguetes serian espadas, disfraces, cocinitas, o elementos de la vida cotidiana.
- Reglado: aprender a respetar las normas como parchís, la oca, el ajedrez y todos los juegos de mesa que permiten los aprendizajes de estrategia y la convivencia con otro.
- Educativo: ayudan a comprender y asimilar contenidos escolares, desarrollan capacidades como la atención, memoria, razonamiento, orientación espacial, sopas de letras, videojuegos didácticos, juegos de preguntas y respuestas.
- De grupos: incrementa el grado de participación, en el colegio la cooperación y generosidad.

Como hemos mencionando los juegos y juguetes puede abarcar una o varias funciones: utilitaria, afectiva, consumista, adaptativa, de valores, sociales, de educación, entretenimiento o diversión.

### Capítulo III Procedimiento metodológico

Como se ha mencionado en el principio del documento la problemática de esta investigación abarca diversos aspectos que van desde una visión paradójica de los conceptos centrales, la valoración equivocada del juego, la concepción del niño como adulto pequeño; los monitores cuentan con poca experiencia en el trabajo dentro de una ludoteca y el poco interés en la ludoteca como centro educativo.

Esta investigación se dividió en dos momentos la primera parte es la teórica donde se recabó información que responde a las bases teóricas y conceptuales de la investigación, sobre el juego, la ludoteca y el desarrollo infantil. La segunda fue la aplicación de una entrevista a madres, monitores y profesionales en educación; para identificar las características y problemas en las concepciones. Para hacer un análisis e interpretación de los resultados de la entrevista y poder hacer un marco de sugerencias didácticas para trabajar en una ludoteca. Esta investigación se llevó a cabo con el objetivo principal de identificar las bases psicopedagógicas que fundamenten la ludoteca y proponer un marco básico en la formación de monitores.

## Tipo de investigación

Esta investigación es de corte interpretativo se realizó una metodología etnográfico-cualitativa. El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue la entrevista “cuyo objetivo es obtener información de manera oral y personalizada, sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona, las creencias, las actitudes, las opiniones, los valores, en relación con la situación que se está estudiando”<sup>91</sup> bajo esta mirada se comprende e interpreta la realidad educativa de la ludoteca los significados de las personas, percepciones, intenciones y acciones elaborados por el sujeto, en de la interacción con los demás.

---

<sup>91</sup> (Bisquerra Alzina , 2004, pág. 336)

## Población

Para la selección de los sujetos, el interés se enfoca en las madres, monitores y profesionales en educación. Los participantes contaban con las siguientes características, conocer que es una ludoteca y que tuvieran experiencia con niños de edad preescolar.

Las madres brindaron una visión acerca de su experiencia y ayudaron en las necesidades para sus hijos; los monitores que son los encargados de guiar a los niños dentro de la ludoteca y los profesionales de la educación, marcarían la diferencia de las concepciones que tienen los monitores con respecto a las concepciones del desarrollo, el juego y el juguete.

La entrevista se llevó a cabo durante el mes de Septiembre del 2020, vía llamada telefónica, en total se entrevistaron a 6 personas. Dos monitoras, dos madres, una Lic. De Educación Preescolar de la Normal Superior y un Lic. De pedagogía egresado de la Universidad Pedagógica Nacional.

## Instrumentos

Para la realización de una guía de entrevista se hicieron observaciones dentro de la ludoteca, que además sirvieron como técnica de recolección de datos (para ver guion de entrevista revisar anexo 2), ya que esta es capaz de proporcionar los elementos adecuados para conocer a profundidad la situación y el contexto; es necesario conocer que opinan las personas involucradas dentro de la ludoteca sobre el juego, el juguete y el desarrollo del niño en una ludoteca.

Esta entrevista tiene como fin examinar los conceptos, las motivaciones para adquirir juguetes, la importancia del juego en el aprendizaje, la visión de ludoteca, la importancia de que los monitores estén o no estén preparados.

El tiempo de las entrevistas fue variable en función al sujeto de investigación, las mamás tardaron de 10 a 15 min; las monitoras de 13 a 18 min y los profesionales en educación de 20 a 30 min. Gracias a la entrevista se identificó la visión que tienen sobre la importancia del juego y como trabajan.

## Dificultades

Durante la realización de las entrevistas se presentaron diversas dificultades, en primer lugar fue la pandemia, porque impidió realizar una entrevista más cercana *cara a cara*, quizá al ver la reacción a ciertas preguntas se podía encontrar información no verbal. Algunos de los entrevistados les costó trabajo formular la respuesta por tanto se les ayudo con sugerencias o preguntas coloquiales por ejemplo la palabra *motricidad* por *movimiento físico*.

Por otro lado los profesionales de la educación estuvieron más dispuestos a compartir su experiencia y explicando con más detalle los conceptos que manejaban.

## Capítulo IV Presentación de resultados e interpretación del análisis

### Resultados de las entrevistas

	Pregunta	Madres	Monitores	Profesionales
1	¿Cree usted que en la actualidad, comparando con la generación pasada los niños dedican tiempo al juego?	Si un poco, porque están más despiertos, más activos, con más energía o con más interés o más curiosidades para descubrir nuevas cosas, como que todo les aburre muy fácilmente.	No, porque pues como yo lo vi, cuando en las ludotecas iban a jugar se distraían y jugaban y andaban de arriba para abajo, o ya traían ya sea iPad Tablet y ya era como absorberlos mucho, entonces siento que pues sí juegan pero como por ratos.	Sí, yo recuerdo que hace como, unos cuantos años cuando era un poco más pequeña y bueno observaba en cada nivel que pasaba primaria, secundaria, pues teníamos mayor contacto con lo extra escolar, con otros niños, y eso a causa, también de espacio, la seguridad, que había a nuestro alrededor, entonces yo veía que había más acercamiento con otros pequeños, con otros niños de tu edad y había mayor juego, ahora con un gran avance tecnológico, que no es malo, al contrario siento que se ha reprimido bastante la importancia del juego, el juego vivencial, el juego compartido, el momento de tiempo y espacio con otros. Si se vive con la tecnología, pero es diferente o sea realmente ese juego ya es como más interactivo, virtual, y falta como esa parte de la socialización meramente uno a uno, teniendo la persona a un lado.
		¡Eh! Pues yo siento que sí porque desde que están en la escuela los enseñan jugando, ósea ya no es como antes que era, como repetir todas las palabras.	En la actualidad no, debería de incrementarse porque los niños ya hacen uso de las redes y por ejemplo y más con lo de la pandemia ya están más metidos en lo que es la tecnología ya están en la computadora en los teléfonos	Comparada con las generaciones pasadas, creo que si le dedican tiempo al juego, pero el juego, el estilo de juego ha evolucionado. Pues ahora los niños tienen más acercamiento hacia la tecnología y por ello pues el juego no es tanto físico sino virtual

			en las Tablet entonces deberían de incrementarlo.	
2	¿Qué nociones, conceptos o ideas propias nos podría proporcionar usted en torno al desarrollo del niño, del juego y el juguete?	<p>Lo que tiene que ver, capacidad mental, motriz, etapa cada mes ya pasan a otra etapa. El juego es una actividad recreativa para los niños.</p> <p>El juguete es un mecanismo, para qué bueno, un objeto para que el niño cree algún juego alguna actividad con él.</p> <p>Pues desarrollo, juego y juguete, no sé, desarrollar algún juego, alguna dinámica con de diferentes mecanismos con objetos para qué tengan con algo con qué entretenerse.</p>	<p>El desarrollo del niño lo veo enfocado sería estudiantil físico y mental y emocional, creo que esos son básicos para que un niño pueda tener un buen desarrollo.</p> <p>El juego es una forma de divertirse pasar un momento agradable.</p> <p>El juguete es un instrumento que ocupas en ciertos juegos, o en el que puedes idear ciertos juegos.</p> <p>Creo yo que se pueden complementar el uno con el otro porque puedes ocupar los juegos, los juguetes para brindarle al niño un mejor desarrollo y explícale, por ejemplo en el área de escuelas mira este cubo tiene cuatro lados y es un cubo entonces al momento de jugar con el juguete está aprendiendo.</p> <p>Pues que tienen una buena estimulación y que le aporta como ejercicios para que vayan comprendiendo todo su entorno.</p> <p>El juego también es necesario para el desarrollo del niño, va</p>	<p>El desarrollo, bueno pues es una, un proceso sobre el cual se integran múltiples habilidades, destrezas, actitudes, que en el niño permiten potencializar el aprendizaje, tener nuevos conocimientos y explotar lo que él sabe.</p> <p>Pues para mí el juego en el preescolar, es como una estrategia básica de aprendizaje y bueno a partir de esta estrategia, pues el juego permite muchísimas formas de interactuar, aprender, de conocer, de vivir, de experimentar, es como una estrategia que nos ayuda a explotar esas áreas en las que se pueden enriquecer de diversas formas.</p> <p>Juguete pues que es un recurso que te ayuda, qué te guía, qué puede complementar una experiencia, una vivencia y que son muy útiles de acuerdo a cómo se pueden ocupar tanto los educadores como los padres de familia o el mismo niño ósea cada uno tiene una mirada diferente hacia cómo expresar con un juguete con diferentes fines educativos, sociales o interactivos</p>



			<p>por etapas, Elena cuando era bebé le tenemos que estar haciendo ejercicios sensoriales para que le vaya dando conocimiento todas las texturas, los colores sonidos, sirve para familiarizarse con todo.</p>	
		<p>No sé, pero yo tengo una idea de que cada persona, o sea cada niño se desarrolla manera diferente y así como que los tiempos de los niños son como muy diferentes. Pues el juego es lo más importante para un niño, es como las bases de los niños, O sea si tú piensas en un niño, automáticamente, piensas en eso, en juego, entonces yo siento que el juego siempre tiene que traerle como alguna una enseñanza porque es como van a aprender ellos. Los juguetes sí son importantes cuando ayudan mucho, ósea, pero por ejemplo los</p>	<p>Es cómo darle un empujoncito. Un juguete bueno, dependiendo de juguete porque por ejemplo sin juguetes los musicales es como para que se vaya familiarizando con sonidos para que vaya repitiendo palabras, emite los sonidos, o para que cante o para que baile.</p>	<p>Pues es que se puede ver de diferentes ángulos ¿no?, el desarrollo social, el desarrollo físico, cognitivo, qué concepto tendría. Bueno para mí el concepto de desarrollo del niño es involucrar todo aquello que fomente el crecimiento personal del individuo y pues básicamente eso sería el concepto del desarrollo del niño. El juego es la interacción entre varias personas, o la interacción individual que estimula el crecimiento o el desarrollo de cada uno de los personajes que se involucra. Por el juguete una herramienta que sirve para representar ciertas partes del desarrollo para el individuo.</p>

		rompecabezas y todo eso les ayudan muchísimo en su desarrolló, o a hacer más cosas, o los colores.		
3	De las siguientes motivaciones cual considera usted que las familias adquieren juguetes para los niños: A) Buscan atender el gusto y preferencias de los niños. B) Predomin a el impulso de seguir las modas y la propaganda comercial. C) No se tiene conciencia clara del tipo de juguetes más conveniente	Si hay como una razón en específico, por ejemplo puede haber una tipo de caricatura o un juego o videojuego de moda lo compró, porque sé que le gusta, porqué sé que en ese momento lo va hacer feliz, pertenecer a un grupo, de moda pero si no es adecuado a su edad, o no va a aprender nada con ese juguete pues no lo compro.	Lo que vi siento que los escogen más por lo que les gusta a sus hijos o también interfiere un poco, lo que les conviene a los papás económicamente y el ver qué es más favorable para sus hijos como para aprendizaje como para, si algo trae cositas muy pequeñas mi hijo no puede jugar todavía con él, entonces ocupó mejor este que está un poquito más grande y se parece y puede cubrir la necesidad del niño o los gustos de niño pero también está como al pendiente de él.	Lo primero es la moda, porque bueno en sí vemos en como un referente que es la televisión y nos muestra lo nuevo lo que se pueda llamar la atención o eso pues obviamente te incita a querer tenerlo, por gusto pues a veces el gusto se rompe cuando el adulto no conoce las necesidades del niño hablese del maestro o hablese del padre de familia y hablando en ese sentido de los papás pues sí a veces tienen la idea de creer que es lo que necesita su hijo o creer que es lo que quiere su hijo y muchas veces llegas escuchar a la niña decir esto no era lo que quería o esto me la trajeron los reyes magos entonces ahí te das cuenta lo poco que se conoce como esa necesidad y nos vamos por esa moda.
		Yo elijo como juguetes, como el gusto, lo que sé que a ella le gusta más ósea, Que las cosas que le gustan son las	Pues lo de sus necesidades, por ejemplo para aprender a aventar, una pelota, le compro una pelota, serían como cosas más básicas, por	Mira yo diría principalmente dos, uno por gusto, por querer ver a los niños felices y el otro por demostrar el potencial económico, el poder adquisitivo que tiene la familia.

		que o que va a aprovechar mejor las que le compró.	ejemplo, albercas de estimulación temprana, juegos de química y te pueden enseñar hay otras que son como como enciclopedias, entonces son como jugando y aprendiendo.	
4	El Día del Niño es una oportunidad de obsequiar juguetes a los niños. Según su experiencia, ¿De qué tipo son los juguetes que se regalan con más frecuencia, en la actualidad?	Bueno le regalan más juguetes electrónicos o más modernos más industrializados por lo general para su edad, videojuegos o tarjetas de regalo, para descargar juegos, comprar juegos o aplicaciones, o también a veces dinero.	Yo creo que digitalizados y un poco más industrializados con más mercadotecnia, porque los tradicionales no, son ya como muy comunes, sabes también quizá didácticos o que ayuden al aprendizaje de los niños	Se regala consolas videojuegos también se regalan juegos de mesa, este las típicas pelotas, y pues muñecos armables, que insisten en parte como a la violencia, a la destrucción, a las armas y todo eso.
		Los juguetes que más se regalan, depende, por ejemplo a Vale lo que más le regalan son muñecas, cuando era más chiquita le regalaban eran los cubos de como para armar que le ayuda a su aprendizaje.	Muñecos, Barbie's son como muy clásicos. Los tradicionales no les dan tanto el caso, los niños están más metidos en la compu, el celular la Tablet precisamente por la pandemia porque ya le dan tanto gusto por la escuela.	Bueno es que el tratar de definirlo sería como muy amplio, porque también depende del contexto encuentre el niño por ejemplo si vamos a San Cristóbal de las Casas y hay diferentes aún aquí en la ciudad pequeña hay diferentes sectores sociales y si vamos a la zona sur están los que tienen bastante poder adquisitivo y los juguetes son más como tales como videojuegos Y si te vas a la zona norte que es una zona meramente indígena pues son madera con fierros son a veces juguetes que los niños han construido.
5	En algunos sistemas educativos se propone ampliar	Pues está bien porqué lo que es el tiempo de escuela que son 4 horas si se lo dedican	Sí, sí creo que sea importante porque va igual de la mano encaminado con el desarrollo del niño porque si un niño	Consideró que el juego te permite, tener beneficios en la naturalidad del niño, o sea si un educador promueve desde sus actividades el movimiento, la destrezas, la incitación a

	<p>el tiempo escolar dedicado al juego de los niños. ¿Cree usted que dedicar más tiempo a jugar puede ser?</p>	<p>completamente al estudio entonces, entonces en lo que es el tiempo de recreo son actividades como recreativas pueden llegarse a lastimar o violentar, creo que sería bueno que dediquen un espacio específico, para que ellos sigan desarrollando su capacidad motriz.</p>	<p>juega es un niño más abierto más libre siento que no se satura tanto como escuela, tengo que aprender y materias y demás, sino que lleva un equilibrio.</p>	<p>descubrir algo, así puede haber descubierto, ya lo sé, con este medio y es como algo muy bonito porque al hablar del nivel preescolar, si te permite usar el juego en la mayoría de los momentos, pues para conocer el niño porque si yo quiero que un niño de preescolar me dé una respuesta de algún conocimiento, pues si el niño no explora con esa apertura al juego pues difícilmente voy a lograr ese conocimiento, porque ellos tienen algunos conocimientos previos, no significa, no siempre es la respuesta que uno busca porque necesitan estar contextualizados porque necesitan haber tenido esa experiencia previa y pues qué mejor que un juego de esa forma del niño tan natural.</p>
		<p>Yo digo que sí, porque los niños con el juego van como aprendiendo y no tiene nada bueno tener a un niño sentado todo el tiempo y repasando, que les puedan ayudar con el juego.</p>	<p>Conviven con los demás niños y aprenden como a realizar, dialogar, y a interactuar con los demás niños aprenden a manejar la frustración por ejemplo si pierden, si ganan, empatía</p>	<p>Claro que sí, mira, dentro de la universidad y los profesores de pedagogía, que la materia de didáctica era esencial, era la herramienta que los pedagogos somos los amos de la didáctica, aunque a veces nosotros entendemos a la didáctica solamente enfocada hacia el juego, cómo utilizar estrategias lúdicas para estimular el desarrollo o el aprendizaje, la didáctica pues va más allá, son estrategias que favorecen el aprendizaje, aunque no sea un juego, ahora enfocado a lo que tú me preguntas; pues la verdad es que es muy benéfico siempre y cuando el orientador, el maestro, o el guía que está orientando el juego o la actividad, sepa orientarlo, sepa darle ciertos enfoques. tú sabes que puede darse enfoque de competencia, enfoque de entretenimiento,</p>

				enfoque de desarrollo, enfoque formativo; dependiendo del enfoque que le quiera dar siempre y cuando el educador sepa dar el enfoque y no se pierda; en este caso lo que nos está pasando a nosotros. Siento que el juego puede ser una buena estrategia para estimular el aprendizaje
6	Con diferentes formas de evolución, las ludotecas pueden ser centros de cuidados, de entretenimiento o de actividades educativas. ¿Qué características le parecen más convenientes para una ludoteca en el contexto de la Ciudad de México?	Sí de hecho estaría muy bien que fueran desarrollos gubernamentales, por ejemplo que fueran gratuitos para que todos tengamos acceso a ellos porque por lo general cuesta	Yo creo que las principales características de la ludoteca es que tenga área de juegos para los niños y definitivamente quitaría el área de TV para un niño definitivamente, aunque estén las nanitas, pero también que los papás estén al pendiente de sus hijos, que sea un lugar amplio que no sea tan encerrado, que tengan el área para bebés y en esta área puede usar los más grandes para que no ocurran accidentes ni nada por el estilo.	La ludoteca como un espacio que puedes realizar diferentes actividades es como un complemento, a mí me gustan esos espacios porque te permiten crear, visualizo cómo el <i>Papalote Museo del Niño</i> lo veo cómo esas áreas donde puedes trabajar cierto conocimiento, cierto interés, con apoyo de esos materiales, llámese un libro, llámese juguetes, llámese la forma de experimentar, etcétera. Entonces yo lo veo como un mundo grande en donde sí te permite tener es el acompañamiento de conocimiento con diferentes lados diferentes medios esa sería
		Pues según yo una ludoteca es como un lugar donde pueden ir los niños a jugar pero también cómo aprender al mismo tiempo, qué hay cuentos que les ponen películas que hay cosas de información que les ayude a pensar	Sería un lugar dónde apoyan el desarrollo del niño en cuanto a edad ósea qué les aportó conocimiento o algo así.	Digamos que una ludoteca, en su forma más básica: como una sala de juegos; pero en una forma vista desde la perspectiva educativa debería ser una sala destinada al el desarrollo del niño o al aprendizaje por medio de estrategias que involucran actividades divertidas.

		pero también a divertirse al mismo que les dan muchos mucha información a través de un juego.		
7	<p>Una ludoteca ofrece una colección de distintos juguetes a los niños. Los centros eligen juguetes con diferentes criterios, ¿Con cuál estaría usted de acuerdo?</p> <p>A) Los más apropiados a la edad y sexo de los niños</p> <p>B) Los contruidos con materiales resistentes y divertidos.</p> <p>C) Diversidad y sencillez, para los</p>	<p>Creo que pensando en su desarrollo, porque en la mayoría que asistido tienen lo que te decía bibliotecas, libros, juguetes, así de madera, teatro, disfraces, como muy recreativo</p>	<p>Creo que hablan en una forma arquitectónica siento que todos al querer hacerlo o poner una ludoteca nos vamos mucho porque hemos visto en otras ludotecas o experiencia personal te enseñan el de que debe de haber que les puede gustar, que les gustaba a cada edad y también verlo como algo que todos van a ocupar o sea, no nada más en su casa y tú si lo vas a ocupar no, ósea que todos tienen también la curiosidad de entrar al área de bebé o al área de trampolines y quieran estar explorando esas áreas. La edad, diversidad de juguetes, el sexo Aunque queramos ver que no, a veces si influye. Resistentes y divertidos porque si no son resistentes se los acaban en dos segundos</p>	<p>Se debe de basar, de entrada en la edad, tener un rango, de edad, quieres que tu espacio este dedicado a la infancia, entonces vamos a ubicar en qué parte de la infancia, de los 0 a los tantos años o para mayores, también debe estar basado como en un interés de la población dónde está inmersa la ludoteca, obviamente trabajar con diversos espacios donde cada uno tenga un rol indistinto ósea que debe de haber una diversidad</p>

	diferentes niños y momentos.	Yo pienso que por edad, por diversidad y sencillez	Que será como didácticos podrían ser, este... unos que sean para los más pequeños, juegos de mesa que serían más como para la interacción e integración de dos o más personas	Principalmente debería ser por la edad hacia la que va dirigida no es lo mismo elegir un juguete para un niño de preescolar o para un niño de primero de preescolar, que para un niño tercero de preescolar, mucho menos va a ser así hablando de un niño de primaria, o por ser así un niño que ya está casi por entrar a la secundaria. Aunque en la secundaria, pues lo niegan, todavía les gustan los juguetes. Dicen que en el caso de los hombres no lo único que cambia en juguete es el precio; entonces con respecto al caso de las niñas, no cambia tanto el precio, pero si va cambiando la complejidad del juguete. Pensaría yo que se tendría que enfocar más hacia la edad y al enfoque que le quería dar a esas ludotecas.
8	En las ludotecas se organizan pocos juegos de movimiento y actividad física. Sin embargo los niños necesitan movimiento para desarrollarse bien. ¿Cuál respuesta consideras que sea una solución a este problema?	Pues si de repente como que sea en espacios pequeños, tuvieran por ejemplo colchonetas, que hubiera alguien capacitado para que así cuando llegues al lugar pues le ponga actividades de tipo educación física de estar en un colchón que les den actividades para desarrollar la motricidad.	Que entre menos cosas allá van a tener más espacio óseo el complicarles menos la movilidad.	Podría ser un enlace aprovechando esta situación de pandemia y de distancia se me viene a la mente como ve a explorar este espacio y este espacio de tantos metros por tantos metros, pero aquí en esta área contamos con la exploración y el conocimiento del mundo y bueno yo sé que a lo mejor aquí no tenemos como un lugar habilitado como la ludoteca, con área de material suficiente, a lo mejor de tener eso, no sé, a lo mejor algún espacio de tipo abierto para que hacer un proceso de vida, etcétera, ¡no! entonces yo haré algo complementario, ¿en qué sentido? ¡ha! vienes tienes información en este espacio que te parece, a través de la computadora podamos realizarlo de tu hogar, tú decides un espacio si no tienes y si no pues te voy monitoreando con algunos videos, observando

				<p>y vas teniendo cómo esa experiencia, entonces así yo lo vería como una oportunidad de generar un vínculo de forma presencial y a distancia, porque ahora que lo veo y lo vivo con los alumnos de preescolar, pues sí, sí, te permite cómo, rescatar cosas bonitas, cosas positivas, de este trabajo a distancia.</p> <p>Tenemos momentos de activación ya sea por el medio de una canción por medio de la curiosidad o de un objeto curioso, un mediador, por así decirlo, qué nos permite llamar la atención, los momentos también de relajación, bueno cuando tienen mucha euforia y eso también les permite captar su atención, pero también tenemos como recurso de la relajación y jugamos como con esa parte ahorita nada más tenemos 2 actividades virtuales a la semana una de ellas es la de enseñando con música nos permite estar en movimiento a todo momento y por lo mismo de los salto y el juego la maestra establece desde la distancia, pues las niños tienen es apertura de moverse, pararse, brincar, cualquier tipo de movimiento y otra clase que tenemos es que estamos trabajando sobre un proyecto específico, pero sí tenemos que hacer estas pausas donde tengamos que introducir un mediador que le permite al niño moverse un momento de activarse o un momento de relajarse cuando vemos que el niño que está muy eufórico y qué hay que recuperar su atención.</p>
		Igual y reducir la entrada de la gente,	El problema creo yo sería por la falta de espacio ¿no? y	Yo pensaría en colocar estaciones distintas. Este regularmente, si tú vas a los parque hay



		<p>ósea como aceptar menos gente en la hora que pasan, para que haya más espacio y la gente se pueda mover.</p>	<p>aparte no cuentan con tantos juegos por ejemplo cómo con Jumping que no tienen juego de laberinto, por ejemplo como acudiendo a otros lugares se llaman ludotecas móviles que si tu estas en una casa grande, con patio, con jardín, por la falta de espacio te podrían brindar el servicio, esa sería una opción; también podría ser en casa un gimnasio bailar o cantar.</p>	<p>un lugar para las resbaladillas, un lugar para los subibajas, un lugar para los columpios, etcétera. Sería algo muy similar los espacios específicos los chicos que quieren sentarse a leer, para los chicos que quieren sentarse jugar en un tapete o para los chicos que quieren estar saltando brincando rodando tendríamos que ubicar más o menos por área.</p>
9	<p>Las ludotecas están atendidas generalmente por personas identificadas como monitores. Como tal no hay una profesión, ¿Qué criterios debe tener la ludoteca para contratar al personal?</p>	<p>Creo que deberían estar capacitados, como por ejemplo en algo pedagógico, o de desarrollo humano para que al final pues siempre haya paciencia, que no hiciera diferencia de unos niños con otros.</p>	<p>Una muy buena opción contratar personas estudiadas como pedagogos que saben tratar a un niño si vas a contratar a personas que no tengan esa carrera que ya traigan esa experiencia como nosotras, pero al mismo tiempo la actitud influye muchísimo que tengan las ganas de estar con un niño, porque no todos lo tenemos ni la paciencia. Y sí buscarle ciertos cursos o sea capacitarlos para desempeñar mejor su trabajo.</p>	<p>Darle oportunidad, en primera instancia al educador qué tiene como esta base didáctica para poder llevar a cabo una actividad y en segundo pues yo creo que es como capacitación a personas, que tengan la iniciativa la intención de participar en ese tipo de organizaciones, pero siempre de la mano con el educador, porque, en el <i>papalote</i>, cuando estuvimos en el curso de verano yo observaba como a lo mejor, se le iba de las manos a un <i>cuate</i>, el cómo explicar un tema y lo hacía bien, o sea, el de entrada sabía cómo hacerlo, pero no tenía como esa didáctica de bajarse a la edad de un preescolar y luego subir al nivel de uno de primaria, entonces él decía a mí me contrataron porque, por el perfil para trabajar en esta área de robótica ¡ah! yo dije órale bueno eso está padre porque también el educador no es 100% experto en la robótica.</p>

		Yo creo que personal con experiencia, porque pues de nada sirve alguien que no tenga la experiencia que sepa las cosas si no las puede proyectar bien a los niños.	He visto que hay una que creo que se llama cuidador de niños, ósea ya vi que no es lo mismo porque te enseñan lo que es darles de comer, es cargo de ellos tal cuál como una niñera hasta llevarlos al baño y todo eso, sería como la más viable sería como gente que tiene más experiencia.	Yo pienso que para lograr un contrato deberían de considerar la parte de formación de educación. Pero también debe ser una persona muy dinámica con un carisma atractivo para los niños, porque por mucho conocimiento que tenga una persona, si no tiene carisma sino tiene esa capacidad de acercamiento hacia los pequeñitos que van hacia la ludoteca, pues no va a funcionar la ludoteca, entonces tendría que ser eso, tendría que conocer bastante sobre el funcionamiento de la ludoteca, entonces lo ideal es que tuvieron experiencia del manejo del espacio y del conocimiento educativo.
10	¿Qué importancia atribuye usted al papel del monitor como promotor del desarrollo del niño?	Si es muy importante, porque creo que a veces los contratan por un salario, por tener alguien que cubra, pero siento que no cubren esas necesidades.	Es como esencial porque muchas veces en las ludotecas es como de bueno ya llegué aquí, aquí están mis chamacos y pues ahí hagan ustedes. Y cuando un monito está cerca, o presente los niños se acercan y se desenvuelven de una manera una forma que con los papás no, se sienten más abiertos, juegan más son más abiertos se sienten con la confianza cómo expresarse más abiertamente en el juego.	Es una persona que guíe que sepa tener el trato con la infancia, que muestre esa empatía, porque, yo te digo miraba estos <i>cuates</i> , y yo decía ¡híjole! por aquí el niño preguntaba y por aquí el <i>cuate</i> luego volteaba con cara de que no le entendí nada entonces si debe ser como una persona que esté muy sensibilizada para trabajo con el alumno.
		Pues muy importante porque es el que transmite como todo lo que van a aprender los niños, la persona que va	Es bastante importante porque principalmente está interactuando con alguien y no es con alguien como de su edad por así decirlo y que no	Pues de hecho, sí tú vas a llevar a tu hijo a una ludoteca, bueno podrías llevar a tu hijo a una ludoteca, también podrías llevarlo a una sala de juegos, ¿no? ¿Cuál es la diferencia? tanto en la sala como en la ludoteca diferentes

		a resolver dudas y pues es la persona que va a saber más porque, pues de nada sirve no tener alguien que no esté especializado o que no sepa cómo tratar a los niños si no va a funcionar... eso.	es ni su papá ni su mamá es como un guía, por así decirlo para los niños para los juegos qué va a realizar las actividades y en ello se apoya para que el niño pueda sentir confianza y apoyarse de la persona, ludotecario.	materiales, diferentes juegos, diferentes estaciones, pero en la ludoteca se supone que ya debería de ir enfocada si a una orientación, hacia la educación, hacia la parte formativa. Entonces sí debería estar involucrada.
11	En los años recientes se ha extendido el número de ludotecas en distintos países. ¿Considera usted que en México deben establecerse más centros de este tipo en todo el país? ¿Cuál de las siguientes le parece la razón más importante?: A) Porque las ludotecas son centros complementarios a las guarderías. B) Porque las ludotecas son una alternativa a	Pues, por varias razones, creo que sería importante, porque yo como mamá siento que a veces del trabajo nada más llegó encerrarme a la casa como a distraerme a descansar y los niños todavía tienen como mucha pila energía para seguir aprendiendo.	Sí porque es un concepto que está como nuevo en México, siento que es un buen desastres tanto para los papás como para los niños, en lo personal todos estamos como que acostumbrados a que si no es en el parque no juegan no van a jugar, todo dentro de la casa y sin en cambio el ir a una ludoteca es diferente te crea experiencia, conoces gente, te desenvuelves juegas más.	Como una alternativa para la escuela, porque estando inmersos en nivel público es muy difícil cómo gestionar una salida a una ludoteca y te digo sigo casada con esta idea del <i>papalote</i> consideró que si hubiera una como una unión entre ellas y transformarlo a una ludoteca qué podría ser lo de hoy. Para, pues si para enfatizar su nombre, para darle importancia, para revivir esa experiencia. creo que si hubiese un espacio como complementario a la escuela no sería cómo tarea si no sería como dejarles a los papás una experiencia tal cual vayan a vivir esta experiencia por la tarde, y me cuentan el día de mañana que pasó
		Yo digo que sí, por qué si son muy importantes para el desarrollo de los niños, aparte de que se divierten mucho y que aprenden muchas cosas, son muy importantes y es que no es muy fácil encontrar	Realmente porque hay poquitas y otra porque a los niños les ayuda mucho lo que a socializar y a la interacción con otros niños que no sean de la escuela, sus primos, que no se ven comúnmente y entonces están interactuando y aprendiendo a compartir, a	Obviamente que fuera un espacio educativo, pero esa parte se tiene que reorientar desde el pensamiento que tienen los papás sobre la ludoteca. Porque muchos de ellos piensan que la ludoteca es una sala de juegos entonces pues en realidad, no le tienen esa importancia.

	escuelas primarias y preescolares. C) Porque las ludotecas pueden complementar la educación mediante el juego y los juguetes.	una ludoteca grande y bonita o que sea interesante y si debería de ser como muy importante porque el desarrollo de los niños es lo más importante, es el futuro.	esperar, a tener empatía a su interacción, a perder o cuando ganan.	
12	¿Cree que en la ludoteca se fomentan aspectos? (ordénelos según considere más importante) a) Afectivos b) Sociales c) Cognitivos d) Psicomotores e) Lingüísticos	A) 4 B) 2 C) 3 D) 5 E) 1 A) 2 B) 4 C) 1 D) 5 E) 3	A) 5 B) 3 C) 2 D) 1 E) 4 A) 4 B) 1 C) 3 D) 2 E) 5	A) 1 B) 2 C) 4 D) 5 E) 3 A) 5 B) 1 C) 2 D) 3 E) 4
13	En su particular punto de vista, ¿qué importancia tiene el conocimiento sobre el desarrollo del niño en la formación de un monitor?	Sí totalmente, te digo que a través del conocimiento podrían ellos realizar un examen pues sí para cubrir esas necesidades.	Porque al tu tener conocimiento de este desarrollo es más fácil que tú te puedas comunicar, que se genere un cierto lazo, que puedas hacer que el niño se abra y se desenvuelva más contigo.	Es de gran importancia saber hacia quién me voy a dirigir que yo sé que en este ludoteca únicamente vamos a recibir a alumnos de preescolar y primaria pues debemos saber en qué etapa del desarrollo categorizadamente nos ubicamos ¡Ah! bueno; sí sé que soy niño que por naturalidad aún está en una etapa egocéntrica, donde le cuesta compartir, etcétera, ¡Ah! bueno podemos implementar un área y saber cómo ayudarlo a identificar que hay otros niños con los que pueda compartir

				ese material, entonces es súper importante que el monitor sepa a quién está recibiendo y sobre de ella pues van a poder surgir muchísimas estrategias que permiten a los niños tener la experiencia bonita con otros.
		Que no va a saber el cómo transmitir eso, según las edades de los niños es como puedes darles, transmitir las cosas, es cómo darles el aprendizaje deseado, y si no tienes una idea de cómo o de lo que estás haciendo, o de la persona con la que estas tratando no vas a tener el resultado que quieres, es como ahorita que a las mamás nos ponen a ser maestras, y pues obviamente nosotros no, no, estudiamos para eso, pero pues se hace el intento.	Porque no están poniendo a cualquier persona con el pequeñito, pues no van a poner a una persona que esté trabajando, por ejemplo el albañil, no estoy discriminando, pero ósea, el albañil sabes su rollo y a lo mejor pues no sabe interactuar con niños ósea cuáles son las necesidades del niño y no sabe comunicarse con él.	Pues tendría que ser central, porque si no caemos a lo mismo solamente tendrías un encargado de una sala de juegos y una ludoteca tiene que llevar su enfoque formativo.
14	Si bien el juego tiene diversos beneficios ¿cuáles características crees que desarrolla en el	Motricidad, desapego y descubrimiento de uno mismo y de los otros.	Reconocimiento de su propio espacio frente a los demás, descubrimiento de uno mismo, afectivo si siempre y cuando siempre esté jugando con alguien ya sea un amigo, con su mamá, con su papá; desapego si como que siento	La afectividad, la autonomía, el movimiento también es muy importante y pues es que esos tres serian realmente las bases, porque si el niño identifica lo que puede hacer se puede mover y a través de ese movimiento puede seguir aprendiendo muchísimas cosas.



		<p>diferente que se va a divertir.</p> <p>Yo creo que lo que hacen, sería algo muy importante, y se debería implementar no solo en las ludotecas si no en todos lados, en los kínder, en las primarias yo siempre he pensado que cada una debería haber abierto una atención especial, ya sea que esté capacitado en psicología, desarrollo humano, pedagogía todos desde el director, las maestras, hasta las suplentes,</p>	<p>porque no sé qué ósea si tú lo sueltas si ves que se cae y le dices pues levántate pues ya le estás dejando explorar, dejando crecer, dejando ser más libres. Dejando ser más autosuficiente.</p>	<p>hogar, con la premura de la vida, de esta situación de las necesidades o carencias que puede tener ahorita, pues difícilmente pueden cubrir esa forma de enseñarle a los niños; sí bien, algunos destinan unos 10, 15, 20, minutitos en hacer una actividad pero yo lo veo, el hacer por hacer nosotros tenemos que sensibilizar bastante para decirle al papá que la actividad de hoy, le pido que acompañe al niño a contar para que lo haga solo, si usted cuenta, pues el niño difícilmente nos va a dar esa respuesta que deseamos y ya te dan la evidencia y el niño ya sabe cómo contar súper bien 1,2,3, corrido hasta el 10 pero te pierdes ese proceso por qué dices ¡Híjole! o lo entreno antes de que me mandara el audio tuvo varios ensayos, el niño o es muy natural del niño, así cuenta, un niño de 3 años y yo ya no estoy viendo el proceso, entonces yo sí, no considero que esté aprendiendo al 100 si, aprende algo, si se le queda algo, pero con esta premura de como nosotros los docentes estamos enviando actividades para hacer en casa, pues a veces no tiene el mismo impacto, ni las ejecuta, si la ejecuta no la interiorizo porque ni siquiera la diseñó él o ella difícilmente vamos a observar que el niño haya logrado algo, o te lo aprendes o te lo aprendes porque la maestra te quiere escuchar, porque la maestra quiere ver que sí hiciste la tarea o por la exigencia de la mamá quiero que la maestra se dé cuenta de que si cumples, pero no nada más es el cumplir por cumplir es sentarse, brindar al el niño al</p>
--	--	---	--	--

				<p>espacio establecer un horario, una rutina, decirle que esa actividad la va hacer muy bien, aunque el niño sepa o no sepa de lo que estamos hablando siempre enseñar con el modelo; lo que te digo los papás no están preparados para hacerlo, son papás y su contexto será diverso y es difícil, porque hay mamás que la fecha no te entienden lo que estás enviando y tienes que regresar y decir a ver señora la actividad es así y así, vamos a buscar por este medio y este medio. Pero si es bien complicado si no hay una secuencia un orden y un entendimiento con la maestra y viceversa de la maestra a la familia difícilmente el niño va a poder aprender en esta distancia.</p>
		<p>Yo digo que los niños si pueden aprender en casa, aunque es muy diferente ósea, por ejemplo con las clases sólo en línea o de televisión no creo que vayan a prender como en casa todo el tiempo, porque en realidad es tenerlo sentados la mayoría del tiempo viendo la televisión y no, no es como que les atrae mucho eso pero si se puede, porque pues todo se puede. Y las maestras están</p>	<p>No, sí bueno, sí y no, porque puede que algunos papás tengan como esa paciencia para hacerlo y estén apoyando directamente, no solo hacia los papás si no hay quien está a cargo de ellos y no aparte porque están en la comodidad de su casa y cómo que me vale porque estoy en mi casa y no está la maestra.</p>	<p>Obviamente sí, solamente tendríamos que estar mejor preparados los educadores para lograr un mejor aprendizaje, no hay persona que no pueda aprender en cualquier situación, hasta de las peores situaciones se aprende pero obviamente el que dirige, está frente de un grupo tiene que ser muy bien preparado.</p>



	haciendo como que las planeaciones para que los niños puedan aprender aunque sí extrañan su escuela o su espacio; jugar, brincar, correr, distraerse, pero siento que sí, sí se puede.		
--	--	--	--

## Análisis

A continuación se presenta el acercamiento al análisis del cuadro anterior, en el que se ven reflejadas las diferentes opiniones de los entrevistados, respecto a las preguntas que se realizaron durante la entrevista, las madres, monitores y profesionales hicieron claro sus respectivos puntos de vista; marcando una referencia del pensamiento común o profesional, sobre las cuestiones planteadas.

El cuadro son los resultados de las entrevistas, lo cual ayuda a realizar una abstracción y hacer una comparación de los datos obtenidos, para después poder agrupar las preguntas por diferentes temas y presentar el análisis de los instrumentos.

Las 15 preguntas realizadas en la entrevista se dividieron en 6 grupos:

- El concepto de Juego abarca las preguntas 1, 2, 5,8.
- El Juguete, abarca las preguntas 2, 3, 4, 7.
- El Monitor, con las preguntas 9, 10, 13.
- El Desarrollo que tiene como preguntas la 2, 12, 14.
- La Ludoteca que incluye las preguntas 6, 8, 11.
- Y aprendizaje en tiempos de pandemia con la pregunta 15.

## Madres

Las madres de familia entrevistadas consideran que el juego es solo una actividad y algo recreativo, que en las escuelas se requiere para que aprendan y repiten la palabra recreativo es decir divertirse o entretener. Aunque creen que el juego es como parte del aprendizaje, aun así se contradicen cuando lo llaman una actividad recreativa.

Con respecto al juguete piensan que este se elige por moda y por el gusto del niño para verlo feliz, pero que generalmente se eligen juguetes electrónicos. Las

ludotecas deben elegir el juguete según los siguientes criterios por edad, por sencillez y diversos para los niños.

En cuanto al monitor asumen que deben de estar capacitados, con experiencia, tener tacto con los niños, deben de resolver las dudas, cubrir las necesidades y transmitir cosas, aunque creen que la ludoteca solo contrata para cubrir el puesto.

En relación con el desarrollo del niño tiene presente la motricidad, el desarrollo mental y que cada niño se desarrolla de manera diferente.

Lo que consideran que es una ludoteca, primero que debería ser gratuita, que es un lugar para jugar, aprender, distraerse y descansar.

Por ultimo en el apartado dedicado a la pandemia mencionan que los niños si están aprendiendo pero no al 100%.

Basada en las respuestas que nos dieron se puede reflexionar que el conocimiento que tiene sobre la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo del niño dentro de una ludoteca son de creencia y concepción popular, poca importancia y como diversión.

## Monitores

Los monitores que trabajan dentro de las ludotecas establecen que el juego es necesario en la vida de un niño, lo describen como una actividad libre, para divertirse, en la que dedican tiempo a convivir con otros niños, sin embargo esta actividad se está regida por los aparatos tecnológicos como las tabletas, celulares y computadoras.

Entre los juegos que ellos consideran que existan en una ludoteca con poco espacio mencionan que se podrían realizar actividades como gimnasia o bailar.

En el apartado que menciona al juguete los monitores consideran que es un mecanismo importante en la vida del niño, pero que los padres normalmente escogen estos con base al gusto de los niños, la economía o la necesidad de aprendizaje que demanda el niño; sin embargo para trabajar dentro de la ludoteca ellos preferirían que los criterios para elegir juguetes de la ludoteca el principal punto de atención es que sean resistentes, y que sean didácticos, aunque también deberían de elegir los juguetes aptos para el sexo de los niños que asisten a la ludoteca.

En cuanto a la labor que el monitor realiza en la ludoteca estos consideran que son un guía que facilita la comunicación y la interacción de los niños que asisten a estos centros.

Por otro lado los monitores consideran que el desarrollo abarca aspectos como físico, mental, emocional y que van a estimular el desapego de la familia, el reconocimiento de uno mismo ante los demás para que el niño logre interactuar y comunicarse con otros como él.

En cuanto a la ludoteca los monitores razonan que son espacios con áreas de juegos, amplios, que apoyan el desarrollo infantil y el aprendizaje a partir de juegos como el baile y la gimnasia, haciendo énfasis en la importancia de socializar con otros niños ajenos a su entorno.

Por agregar la última pregunta los monitores consideran que los niños están aprendiendo pero no muy bien, debido al cambio de rutina en las clases presenciales que ahora se imparten desde casa, a través de televisión o video llamadas, consecuencia que se sufrió a partir de la pandemia.

La reflexión que se realiza de este análisis es que los monitores pueden desarrollar más y mejor las respuestas a la entrevista, sin embargo aún se quedan con algunos conceptos populares.

Profesionales de la educación.

Los profesionales en educación argumentan que el juego es importante en la vida de los niños, pero que ha evolucionado dejando un rezago en el acercamiento social, sin embargo no deja de ser una estrategia didáctica para maximizar aprendizaje, estimulando del desarrollo y beneficiando la naturalidad del niño. Los expertos buscan soluciones a diversos problemas, por ejemplo un espacio reducido, la solución sería utilizar videos y actividades con canciones.

Con respecto al juguete lo entienden como una herramienta o recurso diseñado a la edad del niño con el que se trabaja, aunque creen que los padres escogen estos juguetes dependiendo la economía o presupuesto, también siguen mucho la moda de los personajes que existen en el mercado, uno de los más llamativos tiende a ser los medios digitales, aunque también en el contexto en el que viven puede variar la simplicidad de los juguetes.

Dentro de la ludoteca los juguetes deberían de elegirse por edad, interés de los niños hacia los juguetes y diversidad.

El monitor, según el profesional debe de contar con una dualidad entre la formación académica y la experiencia práctica, pues es un guía que tiene como finalidad tratar con los niños de forma empática, para formar educativamente y orientar en el proceso de jugar.

Además consideran que es de suma importancia que el monitor esté capacitado en el desarrollo del niño, pues esto les sirve en el trabajo con los niños, aprender a subir y bajar al nivel de un niño de primaria o de preescolar.

Respecto al desarrollo los profesionales mencionan que hay una importancia del desarrollo social, seguido del físico y el cognitivo finalmente para lograr un crecimiento integral en el niño.

Por ultimo en cuanto a los aprendizajes que tienen los niños en tiempos de pandemia a través del llamado home office los profesionales consideran que los

niños si aprenden, pero cosas diferentes a lo establecido en el curriculum, aunque también están perdiendo oportunidades que podrían aprovechar en el salón de clases.

En general se observa que los profesionales comprenden la vinculación de los conceptos centrales que se manejan en la tesis, entre juego, juguete, niño y ludoteca; además de que su experiencia da lugar a más soluciones y métodos de trabajo dentro de estos centros.

En esta actividad las madres, los monitores y los profesionales se mostraron muy perceptivos a participar, algunos aportaron ideas, soluciones, que influyen en el mejoramiento de una ludoteca.

## Recomendaciones

Anteriormente se ha señalado que las funciones básicas del monitor es favorecer el juego, además de que se pretende una doble orientación de las actividades programadas con el objetivo de ampliar ciertas áreas del desarrollo de los niños mientras juegan.

López Matallana propone una planeación general donde la ludoteca debería tener un enfoque determinado para trabajar ya sea favorecer el aprendizaje matemático, por ejemplo; la motricidad; el arte; o varios enfoques que se relacionen entre sí; también la “realización de todo proyecto implica la concreción de una serie actividades [...] y tareas, que respondan a los objetivos propuestos”<sup>92</sup> tomando en cuenta además el espacio que se destinara para la realización de dicha actividad.

En el caso de la ludoteca Matallana propone la clasificación, enumeración y descripción de las actividades, estableciendo la secuencia temporal de las mismas, su duración, así como los grupos participantes. Finalmente se elabora un calendario con el acervo de actividades para realizar la clasificación mencionada es la siguiente:

Actividades con los usuarios.

- Actividades diarias. (libres.)
- Actividades y juegos estructurados. (programación secuencial diaria, basada en intereses, con secuencia semanal.)
- Actividades mixtas. (juego libre y estructurado.)
- Actividades extraordinarias. (orientadas a celebraciones o festividades.)

Actividades con las familias.

---

<sup>92</sup> (López Matallana & Villegas Saldaña, 1995, pág. 84)

- Actividades periódicas. (de carácter formativo, informativo y participativas.)
- Actividades extraordinarias. (orientadas a celebraciones, de carácter formativo, informativo y participativo.)

Actividades con otros grupos o agentes de la comunidad.

- Actividades abiertas. (participación y colaboración.)

Por otro lado nosotras recomendamos, para una ludoteca que cuente con múltiples enfoques utilizar el modelo educativo STEAM por sus siglas en ingles

S: science (ciencia)

T: technology (tecnología)

E: engineering (ingeniería)

A: art (arte)

M: mathematics (matemáticas)

Estas disciplinas son importantes para incluir en la educación de un niño, porque ayuda a motivar al niño de acuerdo a lo que le puede gustar, tratando diferentes áreas de conocimiento que van unidas y mejoran el desarrollo del niño.

- La ciencia fomenta la curiosidad, la investigación, la respuesta a preguntas y la resolución de problemas, a menudo involucrando experimentación y exploración.
- La tecnología se refiere al uso de herramientas simples como lápices de colores y reglas, así como herramientas más complejas como microscopios y computadoras.



- La ingeniería es reconocer problemas e idear y probar soluciones.
- El arte fomenta la creatividad, el desarrollo y el proceso, así como permite a los niños ilustrar los conceptos que están aprendiendo.
- La matemática se ocupa de los números, pero también de los patrones, las formas, las habilidades organizativas como los gráficos, la clasificación, y mucho más.

También recomendamos revisar los *Aprendizajes Clave para la Educación Integral de Educación Preescolar* modelo educativo diseñado por la Secretaría de Educación Pública, donde menciona, que el aprendizaje es el “conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante”<sup>93</sup>, lo cual podría desarrollarse con mayor énfasis en la ludoteca.

A continuación se presenta un cuadro que divide los juegos y juguetes que recomendamos existan dentro de las áreas de juego que hay en la ludoteca, con base a lo que Matallana propone. Nosotras vemos la importancia de que existan estas áreas ya que cuentan con una finalidad, que es trabajar un área de desarrollo de los niños que asisten a la ludoteca, esta clasificación se realizó en cuadros dividiendo las etapa pre operacional, que se ha mencionado anteriormente se centra en niños de cero a siete años de edad; y la etapa de operaciones concretas que se centra en los niños con edades de siete años hasta los once años; la finalidad de comprender mejor cuál actividad se puede realizar, a qué edad y en qué espacio de juego se podría mejorar las prácticas de la ludoteca.

Para estas ludotecas donde los niños acuden en compañía de un adulto, recomendamos los siguientes espacios:

---

<sup>93</sup> (Pública, 2017, pág. 111)

## LUDOTECAS INFANTILES 0 A 6 AÑOS

Áreas de la ludoteca.	Juguetes.	Juegos.	Habilidades.
Área de movimiento.	Muñecos de peluche y una pelota.	Bolicho: Se colocan los muñecos de peluche en forma de triángulo con la pelota derribara los muñecos.	La coordinación entre la vista y el movimiento de su cuerpo.
		Bailar.	La coordinación y el ritmo.
	Túneles de plástico	Con una cinta en todo el área, dibujando curvas y vueltas pasando por el túnel, el niño tiene que seguirlo hasta llegar al final	Coordinación y equilibrio
Área de juego simbólico.	Juguetes de comida, dinero de juguete.	Hora de ir de compras: Se le entrega al niño dinero y una lista de las cosas que necesita comprar para preparar un picnic.	Desarrollo social.

	Disfraces.	El niño recreara una aventura de su personaje favorito.	Imaginación.
	Muñeco bebe, escobas, trastes de plástico.	La casita.	Interpretar al mundo que los rodea imitando a los papás.
Área de construcción.	Pelota con figuras geométrica.		Coordinación, destreza, percepción del espacio.
	Bloques blandos, de madera y de plástico.	Este tipo de juguete es muy noble, pues puedes jugar a crear una torre muy alta o bien casas o castillos.	Orden y clasificación.
	Rompecabezas.		Memoria visual y concentración

Área de taller.	Mariposa de papel.	<p>Materiales: Cajas de cereales, galletas o cualquier cartón, tijeras, regla y acuarelas</p> <p>Una plantilla en forma de mariposa</p> <p>Hay que marca la plantilla mariposa en el cartón. Recorta las mariposas y con una regla suavemente dobla los dos lados de las alas donde se une al cuerpo de la mariposa. Esto le dará una apariencia de 3-D. Por ultimo retira un lado de la cinta adhesiva y pégala a la mariposa.</p>	Mejora la concentración, estimula la imaginación.
	Instrumento musical.	Se ponen varios sonidos en una grabadora y el niño tiene que elegir que instrumento es entre los juguetes, asociando el sonido de la flauta, el piano, el pandero, etc.	La concentración, capacidad auditiva.
	Plastilina.	Hay una infinidad de creaciones con este material, el juego consiste en crear por ejemplo animales o casas o naves.	Imaginación y motricidad fina.

## LUDOTECAS INFANTILES 6 A 12 AÑOS

Áreas de la ludoteca.	Juguetes.	Juegos.	Habilidades.
Área de movimiento.	Dos pelotas.	Formar equipos iguales, se formaran en fila. El primero de cada fila lanzará una pelota por debajo de las piernas de los demás hasta que llegue al último de la fila, este debe de correr al principio de la fila y repetir la acción. Gana el que llegue primero a la meta.	La coordinación entre la vista y el movimiento de su cuerpo.  Habilidades de fuerza y flexibilidad.
	Dos aros.	Se forma dos fila, tomados de las manos se entrega los aros a los primeros deben pasar el aro por todo su cuerpo sin soltarse.	La coordinación y flexibilidad.
	Costales dependiendo los integrantes	Los niños deben estar en línea recta, con las dos piernas metidas en el costal. Se da una señal toso salen saltando en carrera.	Equilibrio y coordinación.

Área de juego simbólico.	Juguetes de comida, dinero de juguete y una caja registradora.	Jugar al supermercado, los niños designaran quien será la persona que cobre y los clientes	Desarrollo social, asimilar el mundo que lo rodea y el cálculo matemático
	Libros	Los niños decidirán quién será el maestro y que materia le gustaría dar, los demás serán los alumnos.	Desarrollo del lenguaje y social
	Marionetas	Los niños deben crear una historia con las marionetas	Creatividad, imaginación, y desarrollo del lenguaje
Área de construcción.	Bloques blandos, de madera y de plástico.	Se crea un patrón, el niño lo observara por uno o dos minutos, después se desase y el niño tiene que reproducir de memoria el patrón.	Orden y concentración.
	Rompecabezas de 200 piezas.		Memoria visual, concentración y

			refuerza el pensamiento lógico.
	Bloques	Pedirles a los niños que hagan una ciudad juntos.	Desarrollo social, creatividad e imaginación y reconocer el entorno
Área de taller.	Cocina.	<p>Tener tostados y licuados los cacahuates hasta hacerlos polvo. Dejar que los niños rompan unos cacahuates. Se mezcla los cacahuates molidos con azúcar glas en un tazón hasta hacer una pasta uniforme.</p> <p>Se deja que los niños hagan diferentes figuras con la masa, se colocan en una bandeja y se deja por 10 min en el refrigerador.</p>	Cuidadosos, higiene, desarrollo social y manipular alimentos.
	Cuentacuentos.	Un cuentacuentos estimulará a los niños a crear una historia a través de una dinámica grupal. Se	Imaginación y creatividad.

		transformaran en auténticos contadores de historias creadas por ellos.	
	Pintura.	<p>Dibujar con sus pies. Es necesario materiales muy sencillos de conseguir como un rollo de papel blanco plástico de burbujas, pintura lavable, pinceles, cinta adhesiva y tijeras.</p> <p>Hay que cubrir los pies del niño con film plástico y déjales que los mojen en la pintura.</p>	Creatividad y fomenta expresión.



Aunque exista una variedad de posibilidades en las actividades ya sean sedentarias o activas se debe contemplar que no sean repetitivas o rutinarias.

Una vez mencionado lo anterior y explicado los cuadros es importante no dejar atrás la seguridad dentro de toda la instalaciones de la ludoteca, contar con vías de fácil acceso en el interior y exterior del lugar “el monitor no debe de olvidar que cualquier espacio [...] para desarrollar la actividad lúdica, [hay que contemplar] la seguridad mínima para los participantes”<sup>94</sup>

También se recomienda para los monitores que tienen niños a cargo durante el tiempo libre, sean “conocedor [es], por lo tanto, de la psicología del desarrollo, [...] en juego y juguete”<sup>95</sup> porque son elementos principales para un monitor de ludoteca, se agrega que posea ética como educador y que cuente con las capacidades necesarias para animar de manera grupal y educativamente a través de los juegos y juguetes.

El monitor es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporciona material, y principalmente, formas de juego de acuerdo a la edad de los educandos.

Debe de ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan.

Y conocer algunas implicaciones pedagógicas como son: el tiempo, el lugar las medidas del área y hasta la forma de jugarlo.

Se recomienda a los monitores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Debe de conocer muy bien el juego.
2. Debe de motivar a los alumnos.

---

<sup>94</sup> Ibíd. pág. 41

<sup>95</sup> Ibíd. pág. 22

3. Debe de explicar claramente y de forma sencilla.
4. Debe de hacer una demostración.
5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
6. Que haya un marcador.
7. Fundamentar el juego para así desarrollar sus habilidades y destrezas.
8. Variaciones del juego.
9. Si el juego es monótono se debe cambiar o terminar.
10. Involucrarse en el juego.
11. Todos los alumnos participan.
12. Demostrar las dificultades y peligros del juego.
13. Los equipos deben de ser homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
14. Los jugadores que pierdan no deben de salir del todo del juego.
15. Subdividir si el grupo es muy grande.
16. Estabilidad psicológica y afectiva.

La función del monitor debe ser doble: en unos momentos puede plantearse propuesta de juego, y en otro convertirse en organizador del entorno ecológico y físico que facilite el juego libre.

## Conclusiones

Son muchos los aspectos a considerar dentro de la ludoteca, a lo largo de esta investigación se toman en cuenta tres conceptos esenciales, que son el juego y juguete; el desarrollo del niño y la intervención del monitor dentro de la ludoteca.

El juego como se ha explicado anteriormente ha progresado en las diferentes culturas de la humanidad, “no es solo una actividad de autoexpresión para el niño, sino también es una forma de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocer así mismo y a formar conceptos sobre el mundo”<sup>96</sup>

Aunque hablamos del siglo XXI siguen existiendo concepciones ambiguas en relación al juego. Como se presentan en el capítulo II las teorías sobre el juego entre las que se mencionan: la teoría de energía excedente, la teoría recreativa y de relajación, la teoría de la catarsis y la teoría de entretenimiento. Dado que en las entrevistas se puede vislumbrar la perspectiva que las madres tienen del juego y lo describen como: una actividad, como un momento de recreación, diversión y liberación de energía.

Por tanto se puede mencionar que no solamente los monitores son los que necesitan una orientación para crear este vínculo entre juego y desarrollo infantil, sino que también hay padres que necesitan entender que el juego va más allá de lo que muchas concepciones precarias nos han hecho creer.

Por otro lado los monitores consideran que el juego es necesario en la vida del niño, en la convivencia con otros, además de que es libre y divertido. Desde esta perspectiva las teorías que se asocian a su manera de pensar son: la teoría de la vida futura, la teoría atávica, la teoría del entretenimiento, la teoría del crecimiento y entretenimiento y la teoría general del juego.

Como ya distinguimos estas teorías han ido evolucionando con el paso del tiempo y con la forma de pensar del autor; los primeros autores que hablan del juego lo

---

<sup>96</sup> (Costa Ferrer , El juego y el juguete en la educación infantil , 2000, pág. 6)

describen como una actividad simple innata del ser humano, pero sin ninguna recompensa, en cambio los atores un poco más recientes, reflexionan y consideran el juego como una actividad esencial para la vida futura y la convivencia con otros. Desde este punto se observa que los monitores le dan un poco más de importancia la juego viéndolo como algo necesario para la vida.

Por el contrario los profesionales, piensan que el juego es ir más allá, como un recurso escolar o de aprendizaje o de socialización, donde intervienen varios aspectos como subraya Borja “Jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, evolucionar, descubrirse a sí mismo y ser reconocido por los demás. El juego es una responsabilidad colectiva”<sup>97</sup>. desde este punto las teorías que se asocia al pensamiento de los expertos es: teoría psicoevolutiva y teoría sociocultural.

Los profesionales pueden utilizar el juego como un recurso didáctico con el cual se enseñan diversos y pequeños aspectos que pueden crear un aprendizaje significativo además que dé sea difícil para el niño olvidar; sin embargo no siempre es obligado este aprendizaje, hay momentos en los que los niños solo se divierten y otros donde se puede utilizar este recurso para llegar a un fin.

En relación con el juguete lo tradicional era dividir los juguetes dependiendo el sexo del niño, como se analizó en el capítulo II en antiguas culturas donde el juguete dependía del trabajo que realizarían cuando creciera o simplemente para que se entretuvieran como los aros y pelotas.

Durante las entrevistas con las madres y los monitores mencionan la importancia de que los juguetes sean divididos por sexo, como las muñecas para las niñas y los carritos para los niños, en la antigüedad las niñas tenían muñecas de trapo que representaban el cuidado del bebe pues se consideraba que la casa y la maternidad estaban destinadas a la mujer.

Agreguemos que los juguetes también eran divididos dependiendo la posición jerárquica de adulto, recordemos que los juguetes de los niños obreros eran

---

<sup>97</sup> (De Borja I Sole , 1994, pág. 19)

elaborados por ellos, mientras que los niños nobles eran fabricados por artesanos, esto no ha cambiado mucho porque también se ve en el estado socioeconómico en que se encuentra el niño como lo llevo a mencionar uno de los expertos comparado dos poblaciones de un mismo estado.

Después con la revolución industrial el juguete tomo mayor importancia llegando a impulsar el aprendizaje con juguetes electrónicos sin embargo a pesar de llevar un siglo de esta revolución podemos reflexionar que las madres y los monitores tienden a tener el pensamiento de hace un siglo y solo con pequeñas modificaciones como la importancia del juguete para la enseñanza.

Este avance tecnológico y cambio de pensamiento ha llevado a los profesionales a considerar el juguete como una herramienta y un recurso de aprendizaje, además de lo que ya han mencionado las madres y monitores llegando a un aprendizaje completo como lo menciona Borja que el juguete ayuda a desarrollar la personalidad, la motricidad, a ser sociable, entre otros aspectos.

A pesar de los cambios, para una ludoteca es recomendable que existan tres momentos del juguete para el niño, el que es elaborado o reciclado, los tradicionales y los industriales, como se ha visto en la evolución del juguete no tomar uno en consideración unir los tres aspectos que se desarrollaron en diferentes momentos; dejando atrás las ideas retrogradadas como la división de juguetes por sexo, por ejemplo si una playera es rosa el niño no puede usarla porque es solo para niñas *los colores son colores y los juguetes son juguetes.*

Acerca del desarrollo del niño se concluye que hay una variedad de definiciones y concepciones de parte de nuestros entrevistados, dependiendo de las necesidades que ellos consideran primordiales dentro de la ludoteca o para los niños; sin embargo los profesionales reflexionan que el desarrollo debe ser integral, aunque para esta investigación no se toma en cuenta el la palabra integral porque son demasiados aspectos a considerar por eso solo se toma en cuenta lo motriz, psicológico y social.

Quizá por esto es importante que el monitor tenga una noción sobre el desarrollo infantil puesto que lo que se ha observado dentro de la ludoteca los monitores no adecuan lo juegos a la edad del niño por ejemplo, ponen a niños de 3 años egocentristas a esperar un turno o compartir sin explicarles el proceso, esperan que el niño lo haga porque sí.

La labor del monitor es fundamental a la hora de ejercer su rol dentro de la ludoteca. La perspectiva que dieron las entrevistas respecto al rol de monitor es que las madres de familia y los monitores creen que la función de este es solo para cuidar a los niños, basándose en una concepción vaga.

Mientras que los profesionales opinan al igual que nuestra autora Matallana que la función del monitor va más allá de cuidar niños, que el monitor debe de tener amplios conocimientos en animación lúdica y materiales que apoyen el juego y juguete, también tener una formación teórico-práctico.

En definitiva esta tesis hace una invitación a todos los monitores, padres y profesionales en educación y a la ludoteca a que amplíen su conocimiento sobre el juego, juguete y el desarrollo del niño para enriquecer la vida de este, y crear una nueva concepción de la ludoteca.

**“Para enseñar se necesita del saber.  
No se puede enseñar lo que no se sabe.”  
Paulo Freire**

## Trabajos citados

### Fuentes impresas

1. Alfonso Cabrera, S. (2016). *Juegos y juguetes infantiles en el arte medieval*. Universidad Complutense de Madrid, VIII, 51-65.
2. Andreu Cabrera, E. (2009). *El juego infantil mediterráneo: Grecia antigua*. Revista de psicología, 25, 39-51.
3. B. Reed, H., & Lee Loughran, E. (1992). *Más allá de las Escuelas*. México: Gernika.
4. Bisquerra Alzina, R. (2004). Metodología de la investigación. Madrid: La muralla S.A.
5. Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de la historia*. Revista Hispanoamericana de Historia de las ideas (40), 23-31.
6. Cerisola, A. (Febrero de 2019). *El poder del juego: El rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños*. Scielo Uruguay, 90, 1.
7. Costa Ferrer, M. (2000). *El juego y el juguete en la educación infantil*. Asociación española de fabricantes de juguetes, 1-13.
8. De Borja I Solé, M. (1994). *Las ludotecas como instituciones educativas enfoque sincrónico y diacrónico*. Interuniversitaria de formación del profesorado (19), 19-41. Recuperado el Agosto de 2019.
9. De Borja I Solé, M. (1994). *Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad*. Interuniversitaria de formación del profesorado (19), 43-64.
10. De Borja I Solé, M. (2005). *Las Ludotecas Instituciones de Juego*. España: Octaedro.
11. INEGI. (2020). *Resultados del módulo de práctica deportiva y ejercicio físico*. 2018. Comunicado de prensa INEGI (23), 1-13.
12. López Matallana, M., & Villegas Saldaña, J. (1995). *Organización y animación de ludotecas*. Madrid: CCS.

13. Loredó Abdala, A., Gómez Jiménez, M., & Perea Martínez, A. (2005). *El Juego y los juguetes: Un derecho olvidado de los niños*. Acta pediátrica de México, 26, 214-221.
14. Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista de Educación, 25, 113-124.
15. Mera Miranda, C. (2013). *Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez*. Revista Iberoamericana (8), 153-158.
16. Mercado Castillo, L. P., & Núñez López, M. F. (2017). *Construcción de ludoteca universitaria para la Universidad Veracruzana en el campus para la cultura, las artes y el deporte (CAD) en la Ciudad de Xalapa Veracruz*. Xalapa, Veracruz: Universidad Veracruzana Facultad de Arquitectura.
17. Monroy Anton, A., & Sáenz Rodríguez, G. (2011). *Conceptos y tipos de ludotecas*. Lecturas: Educación física y deportes, 161, 1-7.
18. Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. España: Labor S.A.
19. Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes claves para la educación integral, educación preescolar, plan y programa de estudio orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. Ciudad de México: SEP.
20. Segundo Vázquez, E., Quiroz Tamayo, G., & Vaca Marrón, M. (2015). *La ludoteca: un espacio de ensueño para el aprendizaje*. Michoacán: Universidad Pedagógica Nacional.
21. Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 13, 105-128.
22. UNNISEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid : UNISEF
23. Vielma Vielma, E., & Salas, M. L. (2000). *Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner*. Paralelismo en sus posiciones en la relación con el desarrollo. Educere, 3, 30-37.



## Fuentes digitales

1. Aguamarina. (Agosto de 2020). La pedagogía de Waldorf y los elementos de juego. Obtenido de la página De mi casa al mundo. <https://www.demicasaalmundo.com/blog/juguetes-pedagogia-waldorf-arcoiris-muneca-basicos/>
2. Costa Ferrer, M. (Mayo de 2020). Juguetes educativos y juguetes didácticos. obtenido de la página Comunidad escolar. <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/656/tribuna.html>
3. Educación, U. t. (Agosto de 2020). Celestin Freinet. obtenido de la página. Una teoría para la educación. <http://unateoriaparalaeducacion.blogspot.com/2016/03/celestin-freinet.html>
4. Glanzer, M. (Septiembre de 2020). Los juguetes: material lúdico-didáctico autónomo. Obtenido de la página Espacio Logopédico. <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/1250/los-juguetes-material-ludico-didactico-autonomo-parte-ii.html>
5. Gudritz, L. (Febrero de 2020). 6 Types of Play Important to Your Child's Development. Obtenido de la página Healthline parenthood. <https://www.healthline.com/health/parenting/types-of-play>
6. López Arriazu, N. (Mayo 2019). Declaración de los Derechos del Niño, 1959. Obtenido de la página Humanismo. <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>
7. Msfructuoso. (Diciembre de 2019). Pieter Bruegel: Una Vez en la Vida (Once upon a Lifetime) en el Kunsthistorisches Museum de Viena. Obtenido de la página Raras Artes. <http://rarasartes.com/pieter-bruegel-una-vez-en-la-vida-once-un-a-lifetime-en-el-kunsthistorisches-museum-de-viena/>
8. Punkoney, S. (Marzo de 2020). Development skill for preschoolers. Obtenido de la página Stay at home educator. <https://stayathomeeducator.com/developmental-skills-for-preschoolers/>
9. Sildavia9. (Diciembre de 2019). Juego de niños de Brueghel el viejo. Obtenido de la página Bitácoras de una vida.

<https://sildavia9.wordpress.com/2012/10/15/juego-de-ninos-de-brueghel-el-viejo/>

10. Thompson, B. N. (Marzo de 2020). A New Theory of the Progression of Pretend Play Development. Obtenido de la página de Psychology today. <https://www.psychologytoday.com/nz/blog/socioemotional-success/201906/new-theory-the-progression-pretend-play-development>
11. Toledo Lara, G. (Julio de 2020). Ovide Decroly y su teoría global de sobre el aprendizaje. Obtenido de la página Universidad Isabel I. <https://www.ui1.es/blog-ui1/ovide-decroly-y-su-teoria-global-sobre-el-aprendizaje>
12. Tripero, A. (Abril de 2020). A New Theory of the Progression of Pretend Play Development. Obtenido de la página E-Innova BUCM. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.Xz7ji-hKjIV>
13. Tripero, A. (Julio de 2020). La gran teoría de Rousseau: La esencia de la infancia es el juego. No matemos al ruiseñor. Obtenido de la página E-innova BUCM. [http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/3/art342.php#.XzHHIq-g\\_IV](http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/3/art342.php#.XzHHIq-g_IV)
14. Yuste, A. (Julio de 2020). La educación infantil de Friedrich Froebel. Obtenido de la página Red Social Educativa. <https://redsocial.rededuca.net/node/5760>

## Anexos

### **Anexo 1 Análisis del cuadro *juego de niños* de Pieter Brueghel**

Este cuadro actualmente pertenece al Museo de Historia del Arte de Viena (Austria), dicho cuadro este hecho con pintura al óleo, y sus dimensiones son de 118 centímetros x 161 centímetros, realizado en el año de 1560 por Pieter Brueghel el viejo.

Pieter Brueghel, el Viejo. Formado como dibujante y grabador de estampas, Brueghel se dedicó a la pintura tardíamente, especializándose en la representación de escenas costumbristas y populares. Su estilo es muy peculiar, poblado de figuras numerosas y de tamaño menudo, que hormiguean rítmicamente por el espacio, sugiriendo el movimiento y el paso del tiempo<sup>98</sup>

Este cuadro nos sitúa como espectadores desde lo más alto, como estuviéramos volando; en el lienzo se vislumbran a niños, niños que a simple vista parecen ser adultos pequeños y si se fijan con mucho cuidado y atención, se logra percibir que los niños están haciendo diferentes actividades, actividades que están llenas de seriedad, sin embargo disfrutan de la tarde que pasan con los demás. Juegan con el aro, caminan con zancos, montan a caballito, simulan torneos, saltan la pídola, atrapan a la gallina ciega, hacen el pino, inflan las vejigas de cerdos y juegan con muñecas y otros juguetes. Esta es una pequeña interpretación del cuadro a simple vista, en este apartado se detallarla más a fondo la obra de arte.

Este cuadro fue hecho durante la edad media lo cual nos permite interpretar por que los niños que dibuja Brueghel se ven como adultos pequeños, ya que en esta época así se consideraba a los niños, como adultos pequeños que tenían un trabajo y casi no gozaban de tiempo libre, sin embargo en el tiempo que podían jugar eran dueños por completo de sus juegos y a esto le prestaban la importancia que merecía, adueñándose desde la plaza central pasando por los edificios más importantes de

---

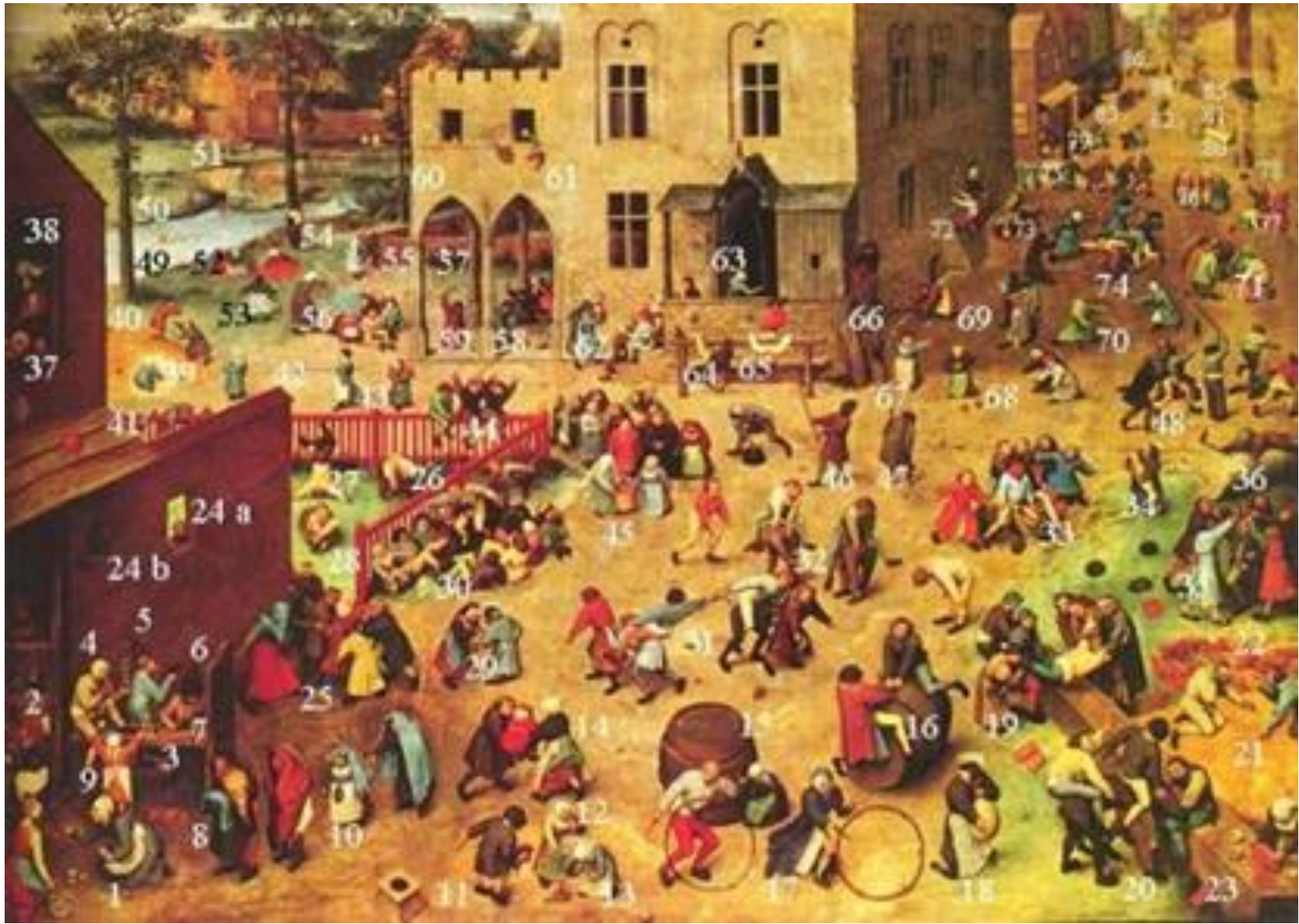
<sup>98</sup> (Sildavia9, 2012)

la misma, y llegando hasta los lugares más remotos de la pintura como son el río que pasa a la orilla.



Dentro de la obra se identifican más de 80 juegos, algunos conocidos y otros no tanto, entre los que se reconocen fácilmente están: *la gallinita ciega, los novios, la tiendita las máscaras.*

En estos juegos Brueghel logra detallar las facciones de los niños y se ve que hay juegos que los hacen reír y otros donde asumen un papel que los muestra enojados, emocionados o hasta asustados.

A continuación se expone la pintura enumerada y un cuadro que tiene la numeración de los diferentes juegos encontrados en la obra de arte de Pieter Brueghel, para después dar una interpretación sobre la dinámica de los juegos presentados.



Número	Imagen	Juego	Notas
01		Jugar con muñecas.	
02		Jugar a la misa.	Pequeños objetos litúrgicos utilizados en misas y liturgias.
03		Pistola de agua y búho encima soporte.	Disparar agua a un pájaro.
04		Llevar máscaras.	Llevar disfraces para divertirse.

05		El columpio.	El clásico asiento que cuelga.
06		Tregar una valla.	Un pasatiempo popular con las vallas del vecino.
07		Hacer el pino.	Hay muchas variaciones del juego, pero en todo el principal protagonista es el equilibrio.
08		Contorsionismo.	
09		Voltereta.	

10		Equitación de valla.	Otra vez, un juego de valla.
11		Boda simulada.	Una referencia al acontecimiento principal que permite la concepción de niñas y niños.
12		Pasar a través de piernas que patean o pena de baquetas.	Doloroso pero dinámico.
13		La gallina ciega.	
14		El castigo del culo.	Golpear el culo de alguien sobre tablas.
14b		Hacer sombreros con ramitas.	



## **Anexo 2 Ideas para un cuestionario o guion de entrevista.**

1. Cree usted que en la actualidad, comparando con la generación pasada los niños dedican tiempo al juego:
  - A) El mismo tiempo que antes, pero con otro tipo de juguetes.
  - B) Hoy juegan más que antes pues dedican menos tiempo a apoyar al trabajo
  - C) de la casa.
  - D) Los niños deben jugar más y dedicar menos tiempo a las pantallas electrónicas.
  
2. ¿Qué nociones, conceptos o ideas propias nos podría proporcionar usted en torno al desarrollo del niño, del juego y el juguete?  

---

---

---
  
3. De las siguientes motivaciones cual considera usted que las familias adquieren juguetes para los niños:
  - A) Buscan atender el gusto y preferencias de los niños.
  - B) Predomina el impulso de seguir las modas y la propaganda comercial.
  - C) No se tiene conciencia clara del tipo de juguetes más conveniente.
  
4. El Día del Niño es una oportunidad de obsequiar juguetes a los niños. Según su experiencia, de que tipo son los juguetes que se regalan con más frecuencia, en la actualidad.

- A) Materiales para crear sus juguetes, partir de elementos sencillos y reciclados como telas, madera y fibras.
  - B) Juguetes tradicionales entre los que se encuentran los aros, las pelotas y las cuerdas.
  - C) Juguetes como productos industriales, plásticos, digitales y eléctricos.
5. En algunos sistemas educativos se propone ampliar el tiempo escolar dedicado al juego de los niños. Cree usted que dedicar más tiempo a jugar puede ser:
- A) Otra manera de reforzar los contenidos escolares.
  - B) Una forma necesaria para apoyar el desarrollo mental y físico de los niños
  - C) El juego debe ser moderado para no perder el tiempo escolar.
6. Con diferentes formas de evolución, las ludotecas pueden ser centros de cuidados, de entretenimiento o de actividades educativas. ¿Qué características le parecen más convenientes para una ludoteca en el contexto de la Ciudad de México?
- A) instituciones recreativas culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño a través del juego o juguete.
  - B) un espacio donde el niño aprenda mediante actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo integral.
  - C) Un lugar donde cuidan al niño mientras los padres realizan otras actividades.
7. Una ludoteca ofrece una colección de distintos juguetes a los niños. Los centros eligen juguetes con diferentes criterios, con cuál estaría usted de acuerdo:

- A) Los más apropiados a la edad y sexo de los niños
  - B) Los contruidos con materiales resistentes y divertidos.
  - C) Diversidad y sencillez, para los diferentes niños y momentos.
8. En las ludotecas se organizan pocos juegos de movimiento y actividad física. Sin embargo los niños necesitan movimiento para desarrollarse bien. ¿cuál respuesta consideras que sea una solución a este problema?
- A) Elaborar juegos en que el niño realice movimientos, sin la necesidad de un espacio amplio, por ejemplo las sillas musicales o simón dice.
  - B) Correr y brincar en espacios limitados pueden dar lugar a accidentes.
  - C) La actividad física se puede realizar convenientemente mediante la danza y la gimnasia.
9. Las ludotecas están atendidas generalmente por personas identificadas como monitores. No existe en nuestro medio una carrera o capacitación profesional especializada para atender niños en una ludoteca. Que formas pueden encontrarse para la formación requerida:
- A) Contratar educadoras o auxiliares educativos.
  - B) Organizar cursos de capacitación a cargo de especialistas en educación y juego.
  - C) Seleccionar personal con experiencia en estos centros.
10. ¿Qué importancia atribuye usted al papel del monitor como promotor del desarrollo del niño?
- A) Es quien motiva a los niños y ayuda a desarrollar sus habilidades y destrezas través del juego.
  - B) Es quien cuida al niño y lo entretiene.

- C) Es quien se encarga de evitar situaciones de violencia y conflictos con otros niños.
11. En los años recientes se ha extendido el número de ludotecas en distintos países. Si considera usted que en México deben establecerse más centros de este tipo en todo el país. Cuál de las siguientes le parece la razón más importante:
- A) Porque las ludotecas son centros complementarios a las guarderías.
- B) Porque las ludotecas son una alternativa a escuelas primarias y preescolares.
- C) Porque las ludotecas pueden complementar la educación mediante el juego y los juguetes.
12. ¿Cree que en la ludoteca se fomentan aspectos? (ordénelos según considere más importante)
- A) Afectivos
- B) Sociales
- C) Cognitivos
- D) Psicomotores
- E) Lingüísticos
13. En su particular punto de vista, ¿qué importancia tiene el conocimiento sobre el desarrollo del niño en la formación de un monitor?
- A) Asistencia en el cuidado del niño satisfaciendo las necesidades básicas en hábitos de higiene, preparar y servir sus alimentos tomando medidas disciplinarias ante el mal comportamiento durante la ausencia de los padres.

- B) Adecuar los juegos al desarrollo cognitivo, motriz y social del niño.
  - C) Influyen en la socialización de los niños, mediante los juegos que se desarrollan en su entorno, teniendo una mejor inserción en la sociedad como futuros ciudadanos.
14. Si bien el juego tiene diversos beneficios ¿cuáles características crees que desarrolla en el niño a través del juego?
- A) Afectividad y motricidad
  - B) El desapego y la inseguridad
  - C) Descubrimiento de uno mismo y de los otros
15. La educación a distancia y por medios electrónicos se impone en tiempos de confinamiento por la pandemia de coronavirus. Considera usted que los niños pueden aprender en casa:
- A) El aprendizaje por televisión puede cubrir satisfactoriamente los programas escolares.
  - B) Los niños pierden oportunidades de aprendizaje mediante juegos con niños de su edad.
  - C) Las familias pueden organizar juegos adecuados y atenderlos en casa.