



UNIVERSIDAD INSURGENTES

Plantel Xola

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-23

"LUDOTECA: UNA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA
PARA EL DIF TLAZOCIHUALPILLI "

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

C. EDNA SERRANO ARGUMEDO

ASESORA: LIC. MIRIAM CASTAÑEDA LÓPEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

| | |
|-------------------|---|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
|-------------------|---|

CAPÍTULO I LUDOTECA

| | |
|---|----|
| 1.1 Concepto de ludoteca..... | 5 |
| 1.2 Historia de la ludoteca..... | 6 |
| 1.3 Antecedentes de ludoteca en México..... | 7 |
| 1.4 Función del ludotecario..... | 8 |
| 1.5 Importancia de la ludoteca..... | 10 |

CAPÍTULO II

ETAPA DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 A 10 AÑOS

| | |
|---|----|
| 2.1 Jean Piaget..... | 13 |
| 2.2.1 Teoría de desarrollo cognitivo..... | 13 |
| 2.3 Etapas del desarrollo cognitivo..... | 15 |
| 2.4 Vinculación de la teoría del desarrollo cognitivo con la ludoteca..... | 16 |
| 2.5 Erik Erikson..... | 17 |
| 2.5.1 Teoría del desarrollo social..... | 18 |
| 2.6 Etapas del desarrollo social..... | 19 |
| 2.7 Vinculación de la teoría del desarrollo social con la ludoteca..... | 23 |

CAPÍTULO III

EL JUEGO

| | |
|--|----|
| 3.1 Definición de juego..... | 24 |
| 3.2 Perspectivas teóricas del juego..... | 25 |
| 3.3 Características del juego..... | 28 |
| 3.4 Importancia del juego..... | 31 |
| 3.5 Definición de juguete..... | 32 |
| 3.6 Características de los juguetes..... | 33 |
| 3.7 Funciones de los juguetes..... | 35 |

CAPÍTULO IV

TIPOS DE JUEGO

| | |
|--------------------------------|----|
| 4.1 Juegos de interés..... | 38 |
| 4.2 Juegos de fantasía..... | 38 |
| 4.3 Juegos desordenados..... | 39 |
| 4.4 Juegos de creación..... | 39 |
| 4.5 Juegos de reglas..... | 40 |
| 4.6 Juegos de azar..... | 41 |
| 4.7 Juegos de competencia..... | 41 |

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE LUDOTECA EN EL DIF TLAZOCIHUALPILLI.

| | |
|---|----|
| 5.1 Marco contextual..... | 44 |
| 5.2 Misión..... | 45 |
| 5.3 Visión..... | 45 |
| 5.4 Objetivo general..... | 45 |
| 5.5 Objetivos específicos..... | 46 |
| 5.6 Objetivo comunitario..... | 46 |
| 5.7 Importancia del juego en la ludoteca..... | 47 |
| 5.8 Organización del espacio físico..... | 48 |
| 5.9 Sistema ESAR..... | 48 |

| | |
|--|----|
| Valoración de la actividad PEDAGÓGICA..... | 55 |
| Conclusiones..... | 58 |
| Bibliografía..... | 60 |

Anexos

| | |
|--|----|
| Hábitos, habilidades y capacidades en la ludoteca..... | 60 |
| Reglas de la ludoteca..... | 65 |
| Formato de control de asistencia..... | 66 |
| Croquis de DIF Tlazocihualpilli..... | 67 |
| Croquis de ludoteca exterior..... | 68 |
| Croquis de ludoteca interior..... | 69 |

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, la falta de tiempo y la sobre actividad, tanto de padres como de niños, ha causado que estos últimos tengan cada vez menos tiempo para hacer lo que les corresponde por naturaleza “jugar”.

Esto ha tenido algunas consecuencias, como los cambios en los juegos, con lo cual no debe desestimarse esta actividad. Propia y natural en los niños ya que forma parte fundamental en el proceso de desarrollo.

Por ello, es necesario facilitar el acceso a un espacio, en donde el individuo pueda convivir, desarrollar su creatividad, fortalecer sus habilidades y expresar sus emociones. Haciendo lo que a él le gusta, teniendo como medio principal el juego.

A fin de cubrir estas necesidades, se propone el diseño de una ludoteca, argumentada en las necesidades que demanda el DIF, ofreciendo con este un espacio y la posibilidad de contribuir, asistir y favorecer a la sociedad infantil a un constante desarrollo humano y social, considerando que el DIF es una institución que otorga servicio de psicología, médico, trabajo social, talleres comunitarios o de capacitación (computación, inglés, huerto, belleza, panadería, corte y confección, secretariado) actividades culturales y deportivas (danza, baile de salón, zumba, fútbol infantil y juvenil, básquetbol, voleibol) centro de rehabilitación (CRI), centro de asistencia de desarrollo infantil(CADI) kinder Tlazocihualpilli (SEP), INEA, 4ª agencia de integración laboral y desarrollo integral, área en la que realice servicio social, la cual se encarga de formar grupos convirtiéndolos en redes con el fin de cubrir necesidades que a su vez sean transmitidas a su medio (sociedad) contando con un grupo de red de mujeres, adultos mayores y herbolaria, en los cuales se brinda, talleres de organización y participación social talleres de desarrollo humano (depresión, terapia individual psicología, entre otras).

En el Centro de desarrollo Comunitario Tlazocihualpilli no se contaba con un servicio en donde se ofreciera actividades para los niños de 6 a 12 años los cuales venían acompañando a sus mamás a las actividades que ellas realizan dentro de los talleres. Pretendiendo que mientras los usuarios aprenden sus hijos tengan la oportunidad de aprender por medio del juego.

Es decir la ausencia de espacios formativo- educativos y /o falta de acercamiento a los mismos, donde se adquieran conocimientos, habilidades, en torno al desarrollo humano para la comunidad del DIF Tlazocihualpilli.

Por tanto se, propone un espacio, ludoteca, de interacción lúdica, para el fomento de la creatividad, el desarrollo de habilidades intelectuales y físicas por medio del juego.

La importancia del juego en el proceso de desarrollo de los niños es innegable, ya que resulta pieza clave para el desarrollo de habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo.

Siendo “el juego su principal actividad y su forma más eficaz de aprendizaje, ya que permite interpretar el mundo y a dominarlo ensayando diferentes roles”.
(Verduzco, 2001, Pág. 39)

Por tanto, el juego, es el medio por el cual los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman la realidad, de esta forma el papel que desempeña el juego es crucial ya que motiva al niño a involucrarse en episodios interactivos y sociales. Pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Los niños crecen y se desarrollan a través del juego por ello no se debe limitar al niño en la actividad lúdica. Por que “jugar es el trabajo del niño” (www.eduguia.net)

“El juego es parte importante de la vida humana, física y mental y ha de tener un lugar importante en el desarrollo humano” ya que corresponde a una necesidad y por sí mismo tiene un gran valor educativo. (Diccionario de psicología y pedagogía, 2002. Pág. 355)

La presente investigación, será de carácter documental, entendiendo por esta: como el proceso de búsqueda de fuentes impresas, es decir, se realiza una investigación bibliográfica, que permita una recopilación adecuada de información para la organización de este proyecto.

Por tanto, la propuesta que aquí se presenta, es un modelo de interacción lúdica para el fomento de valores y estimulación del desarrollo integral dentro de un espacio de libertad teniendo como eje principal el juego, sus características, importancia, entre otras. Así como las etapas y aspectos del desarrollo infantil. Para dar paso a la estructura de la propuesta de ludoteca en el DIF.

En el primer capítulo, se retoman los aspectos teóricos que permiten comprender la importancia de la ludoteca, su historia, sus antecedentes en México considerando como elemento medular la función del ludotecario.

En el segundo capítulo, Se abordan los aspectos de desarrollo del niño de los 6 a 10 años de edad. Desde la perspectiva de Piaget con su teoría de desarrollo cognitivo y Erikson con la teoría de desarrollo social, en donde se pretende principalmente comprender el desarrollo del niño y sustentar la importancia de la ludoteca.

En el tercer capítulo, se proporcionan los elementos fundamentales en relación al juego, desde el aspecto antropológico, psicogenético y social, permitiendo conocer sus características. De igual forma y como parte sustantiva a este tema, se retoma al juguete a partir de su definición características y funciones.

El cuarto capítulo da a conocer los diferentes tipos de juego, las edades y los juegos que se pueden emplear de acuerdo a la edad del niño, pretendiendo dar una visión clara de los juegos que pueden emplearse dentro de la ludoteca.

Finalmente en el quinto capítulo, se brinda la propuesta de ludoteca para el DIF Tlazocihualpilli, como un modelo de interacción, y organizado para favorecer la intervención lúdica en el desarrollo integral de las personas como sujetos sociales.

CAPÍTULO I

LUDOTECA

En el presente capítulo, referente a los aspectos teóricos que sustentan la ludoteca, se retoma a este espacio desde sus inicios, su historia y los antecedentes que tiene en nuestro país, brindando los elementos teóricos que permitan comprender la importancia de la ludoteca como un espacio organizado para favorecer la intervención lúdica, en el desarrollo integral de los niños, así como el objetivo general que deben ofrecer las ludotecas, y por último la función del ludotecario como un facilitador en el proceso de desarrollo de los niños.

1.1 CONCEPTO DE LUDOTECA

*Del latín LUDOS, LUDI, JUEGO

*Del griego THEKE, CAJA O DEPÓSITO.¹

Podemos definir que, las ludotecas son lugares donde se encuentran juegos y juguetes ordenados y clasificados para su uso.

En un sentido más amplio la ludoteca es un lugar de recreación que fomenta el juego libre, en donde se refuerzan los valores, la imaginación, la creatividad, se socializa, es un espacio para jugar, estimulante, seguro y adecuado para los intereses y capacidades propias de cada edad en donde se pone a disposición juguetes y materiales lúdicos.

¹ Los términos del latín ludos, ludi, juego y del griego theke, caja o depósito. Tienen referencia en Valdez, Demetrio. La ludoteca. una alternativa de educación para el tiempo libre, Pág. 5. Ed COLOFON

1.2 HISTORIA DE LA LUDOTECA

Las primeras ludotecas se crearon alrededor de 1934. “La primera fundada por la señora Infield en los Ángeles Estados Unidos”. (Valdez, 1985, p.5)

Entre 1939 y 1942 se fundaron ludotecas en Indianápolis en plena guerra mundial, con el propósito de ayudar a los niños de los sectores desfavorecidos durante este período de la historia.

En 1959 se crearon ludotecas en países nórdicos para brindar a los padres de niños discapacitados juegos y juguetes mejor adaptados a las necesidades específicas de estos niños. Australia y Nueva Zelanda poseen numerosos servicios de ludoteca que apoyan a las familias dándoles consejos y ayuda para actuar adecuadamente con niños que tienen necesidades especiales. En Holanda, Alemania, Suiza, Bélgica las ludotecas adoptan los mismos enfoques e implementan programas que integran a la vez niños discapacitados y niños sin problemas especiales de adaptación, reuniendo así ambos grupos sin discriminación.

De acuerdo a Valdez Demetrio (1985). En 1960 la UNESCO lanza la idea sobre ludotecas a nivel Internacional como medio para favorecer el derecho al juego y la recreación. Desde entonces se han creado ludotecas en varios países del mundo.

En 1967, Gran Bretaña realizó la iniciativa de la ludoteca por una madre de un niño discapacitado, para ayudar a otros niños con dificultades físicas y cognitivas.

En Latinoamérica surgen las primeras ludotecas en 1970, con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Cuba y Costa Rica; por otra parte en Colombia y España se crean en la década de los 80 y es este último país que retoma este proyecto como experiencia piloto y crea sus primeras ludotecas.

Hoy en día, la mayoría de las ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos.

1.3 ANTECEDENTES DE LUDOTECA EN MÉXICO.

En nuestro país uno de los primeros espacios de este tipo surgió en la Ciudad de México llamado “La casa del escuinle” en el rumbo del pedregal de San Ángel, ofrecía la posibilidad de que los niños pudieran conocer y jugar con una gran variedad de juguetes mexicanos.”(Demetrio, 1985, p.8).

Posteriormente y en diversas ocasiones se han iniciado programas y proyectos gubernamentales con enfoque básicamente asistencial y con propósitos limitados, operados por un corto tiempo.

Diversas instituciones como la Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Nacional Autónoma de México, Ferrocarriles Nacionales de México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, entre otras, han emprendido este tipo de acción, sin embargo su servicio se ha limitado a un tipo restringido de usuarios y principalmente dirigido a la población infantil.

Hoy en día, la mayoría de las ludotecas en México están a cargo del Sistema de servicios comunitarios integrados (SECOI); Centros de desarrollo integral de la familia (DIF- DF) y otras instalaciones designadas por la delegación.

Adicionalmente a lo dicho, para que las ludotecas, se tornen en un servicio exitoso, se reconoce como indispensable enfocarse a la conformación del servicio, destacando la función del ludotecario, la cual forma parte medular para la ludoteca.

1.4. FUNCIÓN DEL LUDOTECARIO.

Para que una ludoteca o un espacio de participación infantil sea efectivamente un espacio seguro, agradable, donde la imaginación y la convivencia sean los ejes principales, es indispensable que el Ludotecario que acompañe a los niños en su proceso de desarrollo sea capaz de divertirse con otros niños, así como crear un ambiente de tolerancia y respeto, donde todos se sientan con libertad de experimentar ser creativos, y participar en las actividades lúdicas. (Ver anexo 1 y 2)

Por tanto, los aspectos fundamentales que deben asumirse para la función del ludotecario de acuerdo con Valdez Demetrio (1985) son los siguientes:

1. Deben ocuparse, no sólo como prestadores de un servicio, sino como facilitadores.
2. Ser responsable de mantener en funcionamiento la ludoteca
3. Recibir, informar, orientar y ayudar a los usuarios.
- 4-Ayudar a los usuarios al conocimiento y uso de los juegos y juguetes.
- 5-Poner límites dentro del área de juego, con los usuarios, y con los juegos y juguetes.
- 6-Cumplir con el reglamento y las reglas de la ludoteca
- 7-Controlar el juego, o el juguete a la hora de ser acomodado en su lugar.

Es fundamental que se promueva un ambiente recreativo y divertido, que haga que los niños realmente disfruten la actividad. Hay que recordar que la disposición para compartir y guiar la actividad depende en gran medida del entusiasmo del ludotecario de una actitud positiva, accesible, cordial y respetuosa con los niños.

“Fomentar el respeto entre todos debe ser un elemento presente en todo momento; en caso que haya niños que no deseen participar y solo quieran jugar, se debe respetar su decisión. Es indispensable que el ludotecario sea capaz de divertirse con los niños” (Sistema de servicios comunitarios integrados. Formación de ludotecarios, 2000, Pág.13)

Además de recordar la finalidad de las ludotecas, cabe hacer mención del objetivo general; que tienen estos centros lúdicos

“Promover el acceso a espacios y servicios a través de los cuales el individuo, la familia y la comunidad fortalezcan sus capacidades que les permitan satisfacer sus necesidades lúdicas, de gozo de la libertad, de expresión de la emotividad, aprovechando el uso del tiempo libre en acciones significativas.”(Valdez, 1985)

Como se puede ver el objetivo se enuncia, desde la perspectiva social; en donde se deben propiciar las condiciones para que los individuos, puedan fortalecer habilidades y actitudes que incentiven la convivencia social que a su vez , se traduzca en una mejor construcción de ciudadanía.

Desde este punto de vista, la ludoteca debe ser revalorada, no sólo como un simple espacio de juego; sino como un centro de aprendizaje en donde se redescubra la importancia que nos brinda la ludoteca.

1.5 IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA

Es un servicio oportuno hoy en día para el niño en México, dado que propicia aprendizajes, permite la expresión emocional a través del juego en un ambiente que da la máxima confianza y libertad.

Es un centro propicio para el desarrollo integral del niño, que ayuda a formar y desarrollar sus capacidades: físico, psicológico, cognitivo, social y sensorial. En donde el desarrollo físico, va a consistir en todas aquellas actividades y ejercicios que faciliten la movilidad corporal, como la coordinación motriz fina y gruesa, lateralidad, habilidades y destrezas; en cuanto al aspecto de desarrollo psicológico, va a concentrar todas las formas de afecto, la construcción de las emociones, los aspectos de valor de su medio, la creatividad, la confianza y seguridad de acuerdo con las relaciones con otros. El desarrollo cognitivo, se refiere al conjunto de actividades mentales que permiten el conocimiento y su organización, es decir, el proceso por el cual el niño pasa para formar su conocimiento, pensamiento e inteligencia; en el aspecto social, la socialización forma parte medular de toda sociedad y aprender a relacionarse con otras personas permite dar herramientas para una mejor cooperación, participación, formación de hábitos, convivencia, respeto, adaptación al medio, entre otras.

Por último el desarrollo sensorial se refiere a aquellas sensaciones y percepciones que a través de los sentidos favorecen e incorporan experiencias y aprendizajes que se registran durante la vida.

“La ludoteca como pieza participativa, pretende favorecer, la creatividad lúdica de los participantes, proporcionando la invención de juegos y la elaboración de sus propios juguetes: con herramientas, instrumentos y orientación adecuada, contribuye al desarrollo del sentido de responsabilidad del niño y a la integración de la comunidad” (Valdez, 1985) es decir, como un espacio lúdico en donde los niños realizan de manera espontánea actividades mediante las cuales experimentan nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo entre ellos sino además con las personas inmediatas de su entorno.

La importancia de este centro lúdico es darle un valor considerable al juego, para que por medio de él aprendan jugando, incidiendo siempre en el desarrollo integral, donde se formen y desarrollen sus capacidades individuales a través de actividades diseñadas, teniendo como eje el sistema ESAR² que permite la organización y clasificación de los juegos de acuerdo a las posibilidades y características de su estado de desarrollo ya que se caracteriza por trabajar aspectos físico, psicológico, social, cognitivo y sensorial.

De igual forma posibilita comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes, por lo que es necesario manejar las posibilidades que tienen los niños de desarrollarlas de acuerdo con las características propias de la edad en la que se encuentran.

Desde esta perspectiva la propuesta se sustenta en, retomar al juego como principal herramienta, en donde por medio de éste, el niño logre reforzar y adquirir habilidades cognitivas, afectivas, motrices y sociales que, contribuyan a la construcción de nuevos conocimientos.

² ESAR: Es un sistema de organización y clasificación de los juegos, que permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo.

CAPÍTULO II

ETAPAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 A 10 AÑOS.

En este capítulo, se abordan los aspectos del desarrollo del niño de los 6 a 10 años de edad, manejando especialmente estas edades de acuerdo al registro de asistencia a la ludoteca. Retomaré principalmente los estudios de Jean Piaget que con su teoría del desarrollo cognitivo define la forma en que los seres humanos confieren un sentido a su mundo al obtener y organizar la información. Pensaba que la forma en que los niños conocen su mundo tiene implicaciones profundas para toda teoría del conocimiento. Según Piaget, el desarrollo cognitivo es una construcción continua. En esta estructuración distinguió cuatro etapas: inteligencia sensomotriz, pensamiento preoperacional, operaciones intelectuales concretas y operaciones formales o abstractas.

De igual forma se toma parte del desarrollo social de Erik Erikson, donde la parte social es aquel proceso mediante el cual el individuo aprende a adaptarse a la sociedad, introyectando normas, reglas y valores provenientes de las relaciones con los demás y el entorno (Erikson, 1987) propone una serie de ocho etapas por las cuales el niño pasa y que debe superar la crisis de esta etapa, para pasar a la siguiente, hasta su vida adulta. Y formar así, una personalidad acorde a su sociedad. Sus aportaciones son indispensables para el entendimiento del desarrollo social del niño.

Principalmente con estas dos teorías del desarrollo cognitivo y social se busca darle un sustento teórico a la importancia de la ludoteca, como un centro que ayuda a formar y desarrollar capacidades y habilidades, es por ello que se realiza una vinculación de estas dos teorías con la ludoteca, para analizar y comprender los aspectos principales que pueden aprenderse dentro de este centro lúdico

2.1 JEAN PIAGET

Jean Piaget (1896-1980), psicólogo suizo, conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños. Sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y la psicología de la educación.

Escribió y publicó su primer trabajo científico cuando tenía sólo diez años. Estudió ciencias naturales en la Universidad de Neuchâtel y, después de doctorarse a los 22 años, comenzó a interesarse por la psicología, disciplina que estudió e investigó, primero en la Universidad de Zúrich (Suiza) y después en la Sorbona, París³, donde inició sus estudios sobre el desarrollo de las capacidades cognitivas. En 1955 fue nombrado director del Centro Internacional de Epistemología Genética de la Universidad de Ginebra, y después codirector de la Oficina Internacional de Educación.

2.2.1 TEORÍA DE DESARROLLO COGNITIVO.

El desarrollo cognitivo se refiere al conjunto de actividades psicológicas o mentales que permiten el conocimiento y su organización, es decir, todo aquel proceso por el cual pasa el niño para poder formar su pensamiento y desarrollar su inteligencia. (Reza, 2008) Es decir, se produce en un proceso de dos pasos asimilación (se toma la nueva información acerca del mundo) y acomodación (se cambian algunas ideas para incluir los nuevos conocimientos). Piaget, considera este desarrollo como el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en el mundo.

³ Sorbona nombre que recibe uno de los edificios pertenecientes a las universidades de París y que se utiliza de manera popular para designar a toda la institución.

Su teoría de desarrollo cognitivo esta organizada por medio de etapas, las cuales dependen de la anterior para avanzar a la siguiente.

Existen tres principios que se relacionan con los pasos del desarrollo cognitivo estos son:

➤Organización; tendencia a crear sistemas que integren los conocimientos que tiene una persona acerca del ambiente.

➤Adaptación; se refiere al como las personas utilizan la nueva información incluye los procesos complementarios de asimilación y acomodación

➤Equilibrio; es una búsqueda constante para balancear no sólo el mundo del niño y el mundo exterior, sino también las mismas estructuras cognoscitivas del niño.

2.3 ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

De acuerdo a los intereses y objetivos de la presente investigación, se profundiza en la etapa preoperacional y etapa de operaciones concretas por ser las correspondientes al rango de edad de dicho estudio, que va de los 6 a 10 años de edad del niño. Sin embargo, se mencionaran las otras etapas propuestas por Piaget, para no dejar inconclusa la tabla que se presenta:

ETAPAS DEL DESARROLLO

| Inteligencia sensomotriz | Pensamiento preoperacional | Operaciones intelectuales concretas | Operaciones formales o abstractas |
|--|--|--|--|
| <p>Del nacimiento a los 2 años aproximadamente. El niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.</p> | <p>De los 2 a los 7 años. Los niños en esta etapa aun no están preparados para realizar operaciones o manipulaciones mentales que exigen pensamiento lógico. El desarrollo característico en esta segunda etapa constituye una gran experiencia en el uso del pensamiento simbólico, o de capacidad de representación, que se adquiere por primera vez al final de la etapa sensoriomotora. (Papalia, 2005 y Reza, 2008)</p> | <p>De los 7 a los 11 años. En esta etapa es cuando el paso del pensamiento intuitivo al operatorio supera el carácter cambiante, inestable y subjetivo del pensamiento y le da un sentido de mayor estabilidad, coherencia y movilidad representándose en un pensamiento verdaderamente lógico. (Reza, 2008)</p> | <p>Desde los 12 años en adelante. La escolarización puede adelantar este momento hasta los 10 años incluso), el sujeto se caracteriza por su capacidad de desarrollar hipótesis y deducir nuevos conceptos, manejando representaciones simbólicas abstractas sin referentes reales, con las que realiza correctamente operaciones lógicas.</p> |

2.4 VINCULACIÓN DE LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO CON LA LUDOTECA

De acuerdo a la teoría de Piaget el desarrollo cognitivo se refiere a aquellos procesos como la memoria, la atención, el aprendizaje, el pensamiento y el lenguaje.

Cada uno de estos procesos cognitivos juega un papel importante para el desarrollo del niño, es decir, la memoria: es la capacidad para producir conocimientos, puede ser vista como una bodega donde se almacena toda la información proveniente de la experiencia y del entorno; la atención: se manifiesta por el sistema nervioso central y si hay un problema en el cerebro puede verse afectada; el aprendizaje: es un proceso esencialmente activo mediante el cual el niño incorpora contenidos informativos, que permiten la construcción de conocimientos, mediante la observación del mundo, la acción sobre los objetos, la información que recibe del exterior y la reflexión ante los hechos que observa, (Mora, 2009) pensamiento: como un desarrollo progresivo cuya finalidad es alcanzar un cierto equilibrio y el lenguaje: que va a derivar de la interiorización de la acción, de un modo evolutivo. Para él el lenguaje esta subordinado al ejercicio de una función simbólica a su vez apoyada en el desarrollo de la imitación y el juego tanto como el desarrollo de los mecanismos verbales.

El papel que juega entonces la ludoteca es ayudar al niño a potenciar sus capacidades a explorar y comprender el mundo que les rodea a desarrollar las habilidades propias a su edad y destrezas que ayuden al niño a una construcción continua para su desarrollo cognitivo.

El juego, entonces, residirá en estimular la memoria, la capacidad de observación, de concentración, de atención, de desarrollo de operaciones lógicas, y de concentración.

2.5 ERIK ERIKSON

Erik Erikson (1902-1994), psicoanalista Alemán nacionalizado estadounidense, destacado por sus contribuciones a la psicología con sus trabajos sobre el desarrollo infantil y la crisis de identidad.

Nacido en Frankfurt (Alemania), Erikson era artista y maestro de escuela a finales de la década de 1920 cuando conoció a la psicoanalista austriaca Anna Freud, con cuyo apoyo comenzó a estudiar en el Instituto Psicoanalítico de Viena, donde se especializó en psicoanálisis infantil. En 1933 emigró a Estados Unidos, donde comenzó a interesarse por la influencia de la cultura y la sociedad en el desarrollo del niño.

Erikson estudió grupos de niños indígenas de Estados Unidos para la formulación de sus teorías, estudios que le permitieron relacionar el crecimiento de la personalidad con los valores sociales y familiares. Su primer libro *Infancia y sociedad* (1950), se convertiría en un clásico en ese campo. Mientras continuaba con sus trabajos clínicos con adolescentes y jóvenes, Erikson desarrolló el concepto de 'crisis de identidad', conflicto inevitable que acompaña al fortalecimiento del sentido de la identidad a finales de la adolescencia. Destacan también sus obras: *El joven Lutero* (1958), *Identidad, juventud y crisis* (1968) e *Historia personal y circunstancia histórica* (1975).

2.5.1 TEORÍA DEL DESARROLLO SOCIAL

Según Erikson el desarrollo funciona a partir de un principio epigenético. Esto quiere decir que la personalidad se desarrolla de acuerdo a la disposición de la persona a dejarse llevar hacia un mundo social cada vez más amplio, a tomar conciencia de él y a interactuar con él. De igual manera, que la sociedad esta constituida para satisfacer y promover esa interacción.

Propone una serie de ocho etapas de desarrollo que se extienden a lo largo de todo el ciclo vital, cada fase comprende ciertas tareas o funciones que son psicosociales por naturaleza, Erikson les llama crisis, la cual es un aspecto primordial del desarrollo que es particularmente importante en ese momento y que permanecerá siéndolo, hasta cierto grado, durante el resto de la vida. (Reza, 2008) es decir, es una serie de etapas por las cuales el niño pasa, y que debe superar la crisis de esa etapa, para pasar a la siguiente, hasta su vida adulta. Y formar así, una personalidad acorde a su sociedad.

2.6 ETAPAS DEL DESARROLLO SOCIAL.

De acuerdo a los intereses de esta investigación, se retoman solo tres etapas que corresponden al rango de edad, las siguientes etapas, se abordaran de manera breve para no dejar inconclusa la teoría social y la tabla.

ETAPAS DE DESARROLLO

| | |
|---|---|
| <p>Confianza Básica vs. Desconfianza.</p> <p>(Desde el nacimiento hasta aproximadamente los 18 meses).</p> | <p>Es la sensación física de confianza. El bebé recibe el calor del cuerpo de la madre y sus cuidados amorosos. Se desarrolla el vínculo que será la base de sus futuras relaciones con otras personas importantes; es receptivo a los estímulos ambientales es por ello sensible y vulnerable, a las experiencias de frustración son las experiencias más tempranas que proveen aceptación, seguridad, y satisfacción emocional y están en la base de nuestro desarrollo de individualidad. Depende entonces del sentimiento de confianza que tengan los padres en sí mismos y en los demás, el que lo puedan reflejar en sus hijos.</p> |
| <p>Autonomía vs. Vergüenza y duda</p> <p>(Desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente)</p> | <p>Esta etapa está ligada al desarrollo muscular y de control de las eliminaciones del cuerpo. Este desarrollo es lento y progresivo y no siempre es consistente y estable por ello el bebé pasa por momentos de vergüenza y duda. El bebé inicia a controlar una creciente sensación de afirmación de la propia voluntad de un yo naciente, se afirma muchas veces oponiéndose a los demás. El niño empieza a experimentar su propia voluntad autónoma experimentando fuerzas impulsivas que se establecen en diversas formas en la conducta del niño, y se dan oscilando entre la cooperación y la terquedad, las actitudes de los padres y su propio sentimiento de autonomía son fundamentales en el desarrollo de la autonomía del niño. Este establece su primera emancipación de forma tal que en posteriores etapas repetirá esta emancipación de muchas maneras.</p> |

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Iniciativa vs. Culpa</p> <p style="text-align: center;">(Desde los 3 hasta los 5 años aproximadamente).</p> | <p>La tercera etapa de la Iniciativa se da en la edad del juego, el niño desarrolla actividad, imaginación y es más energético, aprende a moverse más libre y violentamente, su conocimiento del lenguaje se perfecciona, comprende mejor y hace preguntas constantemente; lo que le permite expandir su imaginación. Todo esto le permite adquirir un sentimiento de iniciativa que constituye la base realista de un sentido de ambición y de propósito. Se da una crisis que se resuelve con un incremento de su sensación de ser él mismo. Es más activo y está provisto de un cierto excedente de energía, es posible ocuparse de qué es lo que se puede hacer con la acción; descubre lo que puede hacer junto con lo que es capaz de hacer.</p> |
| <p style="text-align: center;">Laboriosidad vs. Inferioridad</p> <p style="text-align: center;">(Desde los 5 hasta los 13 años aproximadamente).</p> | <p>Es la etapa en la que el niño comienza su instrucción preescolar y escolar, el niño está ansioso por hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, y ya no obliga a los demás niños ni provoca su restricción. Posee una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, planificando, compartiendo. Llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y de hacerlas bien y aún perfecta; el sentimiento de inferioridad, le hacen sentirse inferior psicológicamente, ya sea por su situación económica- social, por su condición "racial" o debido a una deficiente estimulación escolar, pues es precisamente la institución escolar la que debe velar por el establecimiento del sentimiento de laboriosidad.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad</p> <p>(Desde los 13 hasta los 21 años aproximadamente).</p> | <p>Se experimenta búsqueda de identidad y una crisis de identidad, que reavivará los conflictos en cada una de las etapas anteriores; los padres de los adolescentes se enfrentarán a situaciones nuevas que serán un nuevo reto para su misión orientadora. Son características de identidad del adolescente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La perspectiva temporal, orientación en el tiempo y en el espacio -La seguridad en sí mismo -La experimentación con el rol, énfasis en la acción -El aprendizaje interés por el contacto con el medio ambiente y una estrategia del aprendizaje vital. -Polarización sexual: adecuado grado de desarrollo del propio interés sexual. -Liderazgo y adhesión: adecuada integración al grupo de "pares". |
| <p>Intimidad frente a aislamiento</p> <p>(desde los 21 hasta los 40 años aproximadamente).</p> | <p>Es la etapa de la adultez joven, la tarea principal es lograr un cierto grado de intimidad, actitud opuesta a mantenerse en aislamiento (Erikson 2000).</p> <p>La intimidad es la capacidad de entregarse a uniones concretas y de desarrollar la fuerza ética necesaria para cumplir con tales compromisos, aun cuando estos puedan exigir sacrificios significativos.</p> <p>La exclusión es la tendencia maligna de aislamiento máximo. La persona se aísla de sus seres queridos, parejas, amigos y vecinos, desarrollando como compensación un sentimiento constante de cierta rabia o irritabilidad que le sirve de compañía.</p> |

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Generatividad frente a estancamiento</p> <p style="text-align: center;">(Desde los 40 hasta los 60 años aproximadamente).</p> | <p>Período dedicado a la crianza de los niños la tarea fundamental aquí es lograr un equilibrio apropiado entre la productividad y el estancamiento la productividad es una extensión del amor hacia el futuro. Tiene que ver con una preocupación sobre la siguiente generación y todas las demás futuras: teniendo y criando los hijos, la enseñanza, la escritura, la inventiva, las ciencias y las artes, el activismo social complementan la tarea de productividad. El estancamiento, por otro lado, es la “auto-absorción”; personas que tratan de ser tan productivas que llega un momento en que no se pueden permitir nada de tiempo para sí mismos, para relajarse y descansar. Al final, estas personas tampoco logran contribuir algo a la sociedad. Esta es la etapa de la “crisis de la mediana edad” se pregunta “¿Qué estoy haciendo aquí?”.</p> |
| <p style="text-align: center;">Integridad frente a desesperación</p> <p style="text-align: center;">(Desde aproximadamente los 60 años hasta la muerte).</p> | <p>Esta última etapa, la delicada adultez tardía o madurez la tarea primordial aquí es lograr una integridad con un mínimo de desesperanza Primero ocurre un distanciamiento social, desde un sentimiento de inutilidad existe un sentido de inutilidad biológica, debido a que el cuerpo ya no responde como antes, junto a las enfermedades, aparecen las preocupaciones relativas a la muerte. Los amigos mueren; los familiares también parece que todos debemos sentirnos desesperanzados; como respuesta a esta desesperanza, algunos mayores se empiezan a preocupar con el pasado. La integridad yoica significa llegar a los términos de tu vida, y por tanto, llegar a los términos del final de tu vida. La tendencia mal adaptativa es llamada presunción. Cuando la persona “presume” de una integridad yoica sin afrontar de hecho las dificultades de la senectud.</p> |

2.7 VINCULACIÓN DE LA TEORÍA DEL DESARROLLO SOCIAL CON LA LUDOTECA.

La socialización como lo vimos anteriormente es un proceso en donde, el niño tiene que adaptarse a la sociedad conformada por reglas, normas y valores provenientes en primera instancia de las relaciones con los demás y el entorno.

Es por ello que la ludoteca, es un medio para que el niño adquiera la socialización, que conlleva a nuevos procesos de identificación, aprendizaje de roles, de pautas de conducta social, que implica hacer cosas junto a los demás y con ellos; el juego en este caso va a consistir en dar oportunidades de aprendizaje ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de la misma edad y relacionarse con ellos aprendiendo a aceptar y respetar normas, reglas y valores como lo marca la sociedad.

Esto significa entonces que las ludotecas tienen la función social de proporcionar ambientes de socialización que facilitan esos procesos de construcción de identidad personal y cultural, en los cuales el encuentro y valoración de las diferencias sociales e individuales sean el eje de referencia para el fortalecimiento de la convivencia pacífica, el respeto y la solidaridad, así como el ejercicio de los derechos que tienen los niños. (Valdez, 1985)

CAPÍTULO III

EL

JUEGO

En este capítulo se pretende definir al juego como una actividad espontánea y recreativa, que se vislumbrará como un acto de libertad en el que existe interacción con elementos tanto físicos, como imaginativos. Referente a los aspectos teóricos, se retoma al juego como elemento propio de esta investigación, desde el aspecto antropológico, psicogenético y social de tal forma que permitan, dar paso a las principales características del juego y poder analizar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño. Así mismo se estudiará al juguete a partir de su definición; como aquellos objetos que acompañan al niño durante su desarrollo, sus características y funciones, haciendo mención en el tipo de relación que los niños establecen con ellos.

3.1 DEFINICIÓN DE JUEGO

Es una actividad libre, espontánea, placentera y flexible, ejecutada en un cierto tiempo y espacio; liberadora de energía, que reduce tensiones y provoca alegría al jugar; la cual por medio de la ficción, ejercita y desarrolla las capacidades necesarias como la imaginación, la creatividad, el aprendizaje y la representación simbólica de la realidad. Que a través del gozo por la disciplina, las reglas y el orden, preparan al niño para adivinar y anticipar conductas superiores que intensifican su vida moral, social y cultural. (Citado en Reza, 2008, Pág. 173).

3.2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS DEL JUEGO

Perspectiva antropológica

El juego ha sido motivo de estudio desde épocas remotas. Existen referencias del mismo desde las antiguas civilizaciones y ha sido visto desde distintas perspectivas los estudios realizados con relativa profundidad sobre una base antropológica se atribuyen a Johan Huizinga, autor de Homo Ludens.

Los estudios antropológicos dieron al juego una importancia tal que lo pusieron en el plano de las discusiones serias, de los temas relevantes que merecían la atención de los especialistas en diversos ámbitos de los procesos humanos.

Ese tal vez sea el gran mérito: que un conjunto de actividades cotidianas de los seres humanos que pasaban inadvertidas como objetos de estudio se convirtieran en materia de discusión y generación de conocimiento nuevo.

A partir de ahí se diversificaron las posturas y empezaron a surgir estudios bastante completos que han permitido concebir al juego como una actividad de gran valor formativo. (Velásquez, 2008)

Perspectiva psicogenética

Jean Piaget es uno de los científicos que ha aportado más elementos teóricos que han transformado los sistemas educativos del mundo. Prácticamente fue a partir de la difusión de los resultados de sus investigaciones, cuando se empezó a hablar del conocimiento como un constructo que se logra por medio de la actividad física y mental de, los educandos. A partir del conocimiento de su teoría, poco a poco fue prevaleciendo la idea de que el aprendizaje se construye incorporando elementos hipotéticos derivados de las relaciones manipulativas del sujeto sobre los objetos en un proceso de asimilación, acomodación y adaptación de las estructuras mentales existentes previamente en el educando.

Del modelo Piaget se deriva también la necesidad de diseñar situaciones de aprendizaje a partir de los intereses del sujeto que aprende, tomando en cuenta su nivel de desarrollo conceptual y el entorno en el que se desenvuelve, con lo cual se pretendía dejar atrás las prácticas educativas tradicionalistas basadas en la repetición memorística y mecánica que solo generaban desconcierto, poca disponibilidad al estudio y frustración en los estudiantes.

A las actividades lúdicas Piaget les concede un papel determinante en el aprendizaje, ya que contribuyen, entre otras cosas, a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad.

A él se deben muchos de los conocimientos que existen sobre el juego, especialmente en lo que se refiere a la clasificación sobre la evolución del juego en el niño y el adolescente.

Establece tres grandes etapas por las que pasan los sujetos cuando ponen en práctica esta actividad lúdica:

a) Juego ejercicio. En esta etapa el niño realiza actividades por el simple placer de dominarlas; no involucra pensamiento simbólico ni razonamiento. Esta fase a su vez, se clasifica en dos más específicas

- Juegos sensomotores. Consta de tres tipos de actividad: ejercicio simple, combinaciones sin objeto y combinaciones con finalidad.
- Juegos de ejercicio del pensamiento. Es cuando el niño pregunta por placer, luego, en una etapa posterior combina palabras sin un fin específico y por último, construye relatos con objetivos claramente lúdicos.

b) Juego simbólico. Es la fase en la que el niño utiliza objetos evocando atributos diferentes de los que normalmente estos tienen. Este tipo de juego ha sido motivo de estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida futura de, las personas, pues no puede desligarse del enfoque sociológico y antropológico.

C) Juego de reglas. Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no observen las conductas establecidas por los participantes. Este tipo de actividad se clasifica, a su vez, en dos tipos:

- Juegos de reglas transmitidas. Son juegos socialmente muy difundidos que se han transmitido a través de muchas generaciones.
- Juegos de reglas espontáneas. Son juegos establecidos por los propios jugadores modificando alguna actividad lúdica existente o adaptándola a un contexto o a una situación específica (Velásquez,2008)

Perspectiva sociocultural

Afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía Vigotsky insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y sugiere que durante el desarrollo de esta actividad de los niños disfrutan ignorando los usos cotidianos de objetos y acciones subordinándolos a significados y situaciones imaginarias.

El juego como tal “crea la propia zona de desarrollo próximo del niño. Mientras juega, actúa siempre por encima de su conducta cotidiana. (Velásquez, 2008)

3.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Las diversas concepciones acerca del juego en su mayoría coinciden en atribuirle ciertas características estas son:

1. LA DIMENSIÓN ESPACIO – TEMPORAL

Todo juego tiene un espacio y un tiempo de realización, elementos que pueden recrearse para evadir la realidad y dirigirse a una esfera temporal con orientación propia. El juego crea entonces sus propias dimensiones y escapa de la imperfección del mundo en el que se encuentra inmerso, para que los sujetos puedan crear su propio orden mientras juegan. (Velásquez, 2008)

2. ACTIVIDAD VOLUNTARIA, LIBRE Y ESPONTÁNEA.

El juego se caracteriza por ser una actividad que nace de manera libre y espontánea en los niños, ya que ellos mismos deciden si participar y como hacerlo. De igual manera, el niño debe tener voluntad para jugar, esta puede estar sujeta a determinadas circunstancias, pero siempre es la voluntad la que determinara si se centra en el juego o no. (Reza, 2008)

Este es un punto medular de los juegos en el cual reside gran parte de su atractivo, que debe ser analizado desde dos vertientes: el carácter voluntario del juego, es decir, la libertad para participar o no, y la de adoptar la estrategia que se considere conveniente. No se puede obligar a nadie a participar en un juego y tampoco se puede decidir por otros la forma de jugar, en este sentido, cada quien es libre de hacerlo como le agrade, con la ventaja que tiene el juego a diferencia de la vida real, de intentarlo una y otra vez hasta el cansancio. (Velásquez, 2008)

3. TIENE ORDEN, REGLAS Y LÍMITES

Los juegos se desarrollan con orden, el cual se puede observar solo en su etapa de preparación o elaboración, en los momentos previos del juego. Estableciendo reglas, las cuales son impuestas por los propios niños y un tanto flexibles. (Reza, 2008) El cumplimiento de estas es lo que permite que el juego sea emocionalmente atractivo, ya que el acatarlas o no puede establecer la diferencia entre participar o quedar fuera de un juego. (Velásquez, 2008)

Lo que marca los límites a la hora de jugar e interpretar un personaje que implique actividades o conductas no realizables ni permitidas por ellos mismos. Estos tres puntos hacen una marcada diferencia entre los juegos de los niños, lo que lo hace original y único. Un juego aunque parecido a otro, nunca es igual.

4. ACTIVIDAD FICTICIA Y PROYECTIVA.

A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana, no les permite. Esto es llevado a cabo por medio de la fantasía, la creatividad y de espacios imaginarios que los niños construyen. Por lo cual es una representación que oscila entre lo real y lo irreal se expresa en un tiempo y espacio donde los niños se remontan imaginariamente a otra época u otro tiempo. Lo que sirve para reflejar su realidad y utilizándolo como un espacio liberado, donde los niños liberan tensiones, emociones y frustraciones de la vida diaria. Aquí el niño exterioriza diversas formas de actuar para llegar a resolver cualquier dificultad.

5. PARTICIPACIÓN ACTIVA.

El niño cuando juega pone en actividad su mente y cuerpo. Donde las habilidades y destrezas que se adquieren, sirven como facilitadores para desempeñar juegos posteriores con mayor dificultad. Siempre manteniendo una regularidad y consistencia en su ejecución. Lo que emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio, el niño se pone en práctica, ya que su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural.

Ya que los niños participan de manera activa en los juegos, estos pueden ser de tipo individual o en compañía de otros compañeros.

6. ACTIVIDAD PLACENTERA E INCIERTA.

El fin principal de la actividad lúdica es el placer o satisfacción que este provoca. El juego es fin en si mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad, donde el resultado final del juego es una incertidumbre que cautiva a los niños. El juego busca el placer y la alegría en los niños, obedece a sus intereses y procura que no se aburran.

Hay que tener en cuenta que las características del juego son importantes para la ludoteca porque estas se pueden aplicar dentro de este espacio principalmente fomentando el juego libre, reforzando la imaginación, la creatividad, socializando, y valorando al ser humano, obteniendo orden, siguiendo reglas, teniendo disciplina, expresando problemas, liberando tensiones, y actuando con espontaneidad y libertad a través del juego.

3.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Para comprender la importancia del juego se debe hacer referencia a su etimología.

Del latín iocus. La acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión.

El juego es de vital importancia, porque desarrolla las habilidades necesarias para la adaptación y supervivencia de su especie en el mundo “el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor” (Château, 1958; Reza, 2008, Pág. 56)

El juego constituye una actividad importante en el desarrollo del niño, es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano (licenciatura en educación plan 1994)

Es por eso que el juego es una de las actividades más importantes de la infancia, ya que es parte fundamental de su vida, porque ayuda a su desarrollo, recreando, probando y reafirmando todas sus habilidades y capacidades (Díaz, 1997. Pág. 56).

Donde los niños manifiestan por medio de sus juegos, sus gustos, inquietudes, miedos, posibilidades, su capacidad imaginativa y la posibilidad de adaptarse o no a su entorno.

A través de él, el niño expresa y adquiere vitalidad, ya que el juego es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevos patrones de comportamiento, de imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante ya que contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por tanto debe considerarse un medio eficaz para el entendimiento de su realidad.

Dentro de la ludoteca, el juego va a despertar la responsabilidad, el compañerismo el desarrollo de las capacidades, habilidades, actitudes y conocimientos según su etapa de desarrollo, constituyendo así una opción divertida, guiada y estimulante con el uso de juguetes que son el medio principal que se utiliza para jugar.

Por tanto, para poder comprender mas a fondo la importancia del juego es necesario definir al juguete como parte importante de este, ya que todos los juguetes conducen al juego.

3.5 DEFINICIÓN DE JUGUETE

“Es todo aquel objeto o acontecimiento externo o interno, visible o intangible, con el que juega la mente y el cuerpo del niño” (Díaz, 1997, Pág.170)

“Es todo aquel objeto empleado por los niños para sus juegos” (Diccionario de psicología y pedagogía 2001, Pág.355)

3.6 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGUETES.

Los juguetes tienen determinadas características, que van desde objetos inanimados, con diferentes identidades y representaciones, hasta generadores de sentimientos en los niños y acompañantes durante su desarrollo.

1- Objeto inanimado.

El juguete en sí, es un objeto, que solo en manos de los niños cobra vida. Con él el niño crea y recrea situaciones o circunstancias que solo el mismo comprende. El niño le da vida a esos elementos, otorgando distintas funciones o personalidades aquellos objetos que pone en el juego, dotados de detalles fantasiosos, que le ayudan a ensayar nuevos y diferentes juegos. (Glanzer, 2000)

2- Diferentes identidades.

Estos aspectos poseen un carácter funcional y una simbólica, ambos proporcionan la identidad al juguete del niño. Lo funcional está destinado a su forma, a su aspecto exterior; sus colores y accesorios, el cual es dado por el fabricante. Y la intención simbólica es aportada por el niño que juega.

Esta identidad que le da el juguete cambia y depende de las circunstancias a comparación de las características exteriores del mismo (Glanzer, 2000)

El niño transforma al juguete simbólicamente, imponiéndole un uso o un rol que pueden cambiar cuando ellos quieran.

3- Compañero

El juguete es un compañero indiscutible e indispensable para el niño. Lo acompaña a lo largo de su desarrollo en diferentes momentos de su vida. El juguete le aporta presencia y compañía al niño, y este juega con ellos en una dimensión privada, directa y confidencial que solo el conoce. Los juguetes son sus aliados dóciles, en ellos deposita todas las intenciones e imaginaciones que el niño le confiere. (Glanzer, 2000)

4- Proporcionan la interacción

Los juguetes le ofrecen al niño una apreciable interacción. Cuando el niño juega con cualquier objeto, esta interactuando con el, a su vez estimulando su imaginación y creatividad, descubriendo los efectos que estos puedan tener.

Los juguetes les permiten, por medio del juego, relacionarse con otros niños. Dicha interacción es fructífera y motivadora para los participantes, lo cual ayuda también al desarrollo de su vida social (Glanzer, 2000 y Schwartz, 2000)

5- Representativos

Son objetos que reflejan el mundo real. Los niños presencian y experimentan situaciones de la vida real por medio de los juguetes. Los juguetes son objetos de la vida en forma pequeña, con colores llamativos, manipulables, seguros y que tienen como objetivo preparar al niño para experiencias posteriores. La vida real esta representada en objetos al alcance de los niños. Los cuales le dan un significado útil que el niño interioriza y que le ayuda a su conducta social (Díaz, 1997; Schwartz, 2000 y Piaget, 2006)

6- Generadores de inquietudes y satisfacciones.

El juguete despierta inquietudes y actos de recreación en los niños. Dichos juguetes estimulan la imaginación y la creatividad ayudándole al niño a saciar sus inquietudes y satisfaciendo sus necesidades de juego. El juguete le proporciona gozo al explorar con ellos e imaginarse como o para que utilizarlo.

Los niños aprenden, según las características de los juguetes, a saciar sus inquietudes provenientes de la imaginación y fantasía, otorgándoles roles o funciones que producen placer al jugar. (Díaz, 1997)

3.7 FUNCIONES DE LOS JUGUETES

El juguete es un medio a través del cual el niño puede: (citado en Reza, 2008; Díaz, 1997, Pág.117)

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su mundo real o persona.

- Interactuar con las fantasías propias a las de otros niños, competir física y socialmente.

- Explorar las propiedades de los objetivos para conocer mejor su mundo.

- Reforzar su autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno lúdico.

- Manifestar afectos y sentimientos, así como temores o preocupaciones.

- Construir sus vivencias con apoyo de los juguetes con estímulos gratificantes.

➤Elaborar formas originales de enfrentar al mundo y estimular la imaginación para así crear nuevos conceptos, personajes o tramas.

➤Adquirir conocimientos o formas de resolver problemas.

➤Ejercitarse física y mentalmente.

➤Adquirir valores y principios propios del juguete, cuando este se encuentre envuelto de una carga ideológica muy evidente.

Los juguetes son objetos que ayudan al niño en sus juegos, lo importante es que el niño busque obtener de ellos beneficios para su desarrollo de forma sana y acorde a su edad tomando en cuenta las características y funciones de los juguetes.

CAPÍTULO IV

TIPOS DE JUEGO

El cuarto capítulo, hace referencia a los tipos de juegos retomando principalmente el juego de interés, que es aquel donde el niño se siente motivado a realizar; de fantasía, que son con base en la imaginación del propio niño ya sea en el intercambio de papeles o roles en sus juegos; juegos desordenados, que pueden manifestarse como simple desinterés de los niños en sus actividades; de creación, cuyo objetivo es crear, modificar y transformar cosas; de reglas, donde los niños crean normas, límites y reglamentos que surgen a partir de los juegos usados; de azar, donde se basan en el destino y no dependen del jugador; de competencias, donde se pone en juego la rivalidad en torno a la rapidez resistencia, memoria, habilidad y sin ninguna ayuda exterior; y de estrategia, aquellos juegos donde se debe demostrar las habilidades, destrezas y técnicas para aplicarlas dentro del juego; considerando en cada tipo de juego la edad y los juegos que puede llevarse a cabo.

4.1 JUEGOS DE INTERÉS

Estos juegos aparecen a cualquier edad del niño y el que se den depende de la utilidad y provecho que el niño se sienta motivado a obtener. En los juegos de interés hay siempre una relación variable entre “darle forma” al juego y las condiciones de este. “darle forma” depende del modo de jugar que el niño le interese, o se sienta motivado. En pocas palabras, es aquel modo de juego que el niño se siente motivado a realizar, a partir de las características y propiedades del mismo. Por ejemplo en el juego de pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.) pero, por otro. Termina por introducir la “forma” de juego (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.) hay una gran variedad de estos juegos: bolos, aros, pelotas, juegos con agua, corres con patineta, instrumentos de arrastre, entre otros. También conocidos como juegos de entrega (Rüssel, 1970; Padilla, 2003 y Reza, 2008)

4.2 JUEGOS DE FANTASÍA

Estos juegos aparecen a partir de los dos años hasta los seis u ocho años del niño. Se caracterizan por llevarse a cabo en base a la imaginación y a la fantasía del propio niño, exteriorizados en el intercambio de papeles o roles en sus juegos.

Estos juegos están marcados entonces por la utilización de la simulación, ficción, representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de este período. Así mismo adquieren un carácter totalmente distinto; (juegos figurativos) aproximadamente a los 6 o 7 años donde: la imitación ya no es de los adultos sino de seres imaginarios. Esta complejidad de modelos imitativos hace que el niño que hasta ahora jugaba solo, busque y desee la relación social con sus iguales, ocasionando una organización de grupo, se vuelven más socializados y aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

Mediante este juego el niño imita y representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje. En la representación de personajes se produce una asimilación de sus rasgos y un vivir la vida del otro, con cierto olvido de la propia. Este doble salir de si mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de si y por otro, se impregna del otro.

En este tipo de juegos se hace creer a los demás que es otro, se finge o actúa otra personalidad. El placer consiste en ser otro o hacerse pasar por otro. Se consideran juegos de este tipo: jugar al doctor, al papá y a la mamá, al pirata y hasta en representación teatral.

4.3 JUEGOS DESORDENADOS.

Esta categoría de juegos esta determinada por conductas sin orden e impulsivas de los niños. Aparecen de los 7 a los 10 años de edad. Châteauneuf plantea que estos juegos son normalmente dirigidos hacia otras personas a las que se pretende molestar, con el desquite por frustraciones sufridas. Los juegos desordenados pueden manifestarse como rechazo a reglas y límites impuestas por los adultos, o también por problemas emocionales como inseguridad, depresión o puede ser simple desinterés de los niños en sus actividades. (Citado en Reza, 2008; Châteauneuf, 1958).

4.4 JUEGOS DE CREACIÓN

En este tipo de juego se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. Es un juego que esta presente en cualquier edad. Marca una posición intermedia, un puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Desde el primer año de vida del niño existen actividades que cabria clasificar en esta categoría. Pero a medida que crezca, su construcción se parecerá más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Pero justamente en la medida que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluaran en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Su tendencia a la creación la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida. Todos ellos proceden de una tendencia instintiva al orden, que se plasma en la colocación sistemática de objetos y cosas. (Reza, 2008)

4.5 JUEGOS DE REGLAS.

Château habla de juegos de regla arbitraria los cuales se entiende como la consecución de un objetivo concreto, novedoso. Se localiza entre los 4 y 6 años de edad. En donde los niños crean normas, límites y reglamentos que surgen de la propia naturaleza o características de objetos particulares usados en el juego.

Tiene una función meramente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y entrañan algún tipo de competitividad. A través de ellos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en si mismo. Dentro de las reglas sociales están los juegos de reglas simples y los juegos de reglas complejas.

Se puede considerar el juego de reglas simples como característico de la etapa de las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero solo actúan sobre objetos concretos. En la etapa de las operaciones formales a partir de los doce años el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecanismos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. (Reza, 2008)

Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y los juegos sensoriales, motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

El juego de reglas es uno de los que mas perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia, sino como un conjunto de reglamentos dentro de los cuales hay que buscar toda oportunidad.

4.6 JUEGOS DE AZAR

Los juegos de azar principalmente propuestos por Caillois aparecen a lo largo de la infancia, no se especifica una edad concreta, ya que conforme el niño se desarrolla y atraviesa por ciertas etapas, el gusto por estos juegos aumenta y se intercala con cualquier otro juego. Estos juegos como todos aquellos basados en una decisión que no dependen del jugador sino del destino. Los niños permanecen pasivos, no demuestran sus habilidades musculares, de estrategias e inteligencia, sólo están sujetos al resultado de la suerte. Están integrados por juegos de fortuna y de suerte, juego de lotería, dados, volados, juego de papel o tijeras, entre otros. (Reza, 2008; UNESCO, 1980 y Lewin, 2006)

4.7 JUEGOS DE COMPETENCIA.

Los juegos de competencia son muy semejantes a los juegos de estrategia, la única diferencia radica en que estos, se contiende por un prestigio y recompensa social o material (trofeos y medallas). En estos juegos se pone en juego la rivalidad en torno a una cualidad: rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, dentro de los límites definidos y sin ninguna ayuda exterior.

Característicos de los 9 los 13 años de edad y particularmente preferidos por los niños. Las reglas sirven para establecer el marco de activación y así conseguir una igualdad de opiniones; el tenis, fútbol, voleibol y karate son algunos de ellos, donde las reglas tienen mas fuerza y el resultado es sumamente importante para ellos y para los que lo apoyan. (Château, 1958 y Piaget, 2006)

Lo elemental de este capítulo es conocer los diferentes tipos de juego las edades y los juegos que pueden emplearse para estimular la creatividad, la capacidad para incorporar y seguir reglas, para competir e imaginar; así mismo dar una visión mas clara de los juegos que pueden emplearse dentro de la ludoteca ayudando a enriquecer el trabajo con los niños.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE LUDOTECA EN EL DIF TLAZOCIHUALPILLI.

La información antes presentada pretende brindar un pequeño marco de referencia de lo que hemos de tener en cuenta en relación con el ambiente de la ludoteca.

La propuesta que se presenta a continuación se sustenta en una investigación documental que pretende brindar las bases para el proyecto de la ludoteca DIF Tlazocihualpilli, teniendo en cuenta las necesidades, que demanda la comunidad que asiste a este centro. Por tanto, el diseño de ludoteca que aquí se presenta es un modelo de interacción lúdica para el desarrollo integral de los niños. Teniendo como propuesta de organización de los juguetes el sistema ESAR.

Como apéndice a esta propuesta se hace referencia a un marco contextual mencionando el significado de Tlazocihualpilli como parte importante y representativa del centro de desarrollo comunitario, que refiere la ubicación, una breve historia de este centro y la población a la que atiende.

5.1 MARCO CONTEXTUAL

Este centro se ubica en Isidro Tapia sin número esquina con Francisco Presa, Colonia San Sebastian Tulyehualco, delegación Xochimilco. (Ver anexo 4)

Inicio operaciones a partir de septiembre de 1973 pero hasta el viernes 13 de Agosto de 1976 el Diario Oficial de la Secretaría de la Reforma Agraria publica la expropiación de aproximadamente más de 4 hectáreas de terreno ejidal al pueblo de Tulyehualco pagando por esta \$ 1'589,578.55 y asignándolas para la construcción del Centro de Desarrollo Comunitario. Que quedaría a cargo del Instituto Nacional de Protección a la Infancia INPI.

El centro de desarrollo integral de la familia (DIF) Tlazocihualpilli, atiende a personas de escasos recursos económicos, desde menores de edad, hasta adultos mayores, de las delegaciones Xochimilco, Milpa Alta, Tlahuac, Iztapalapa; así como parte del Estado de México, Chalco, Xico, entre otras.

Como parte importante de este marco contextual, cabe mencionar el significado Tlazocihualpilli: es una palabra de origen náhuatl que significa mujer amorosa que da cariño a los pequeños, reina o señora del amor.

Mujer Xochimilca Tlazocihualpilli o Tlaxocihualpili. Única señora que gobernó Xochimilco durante 12 años y la cual fue muy estimada.

Mando perfumar (sahumar) los templos en forma constante con plantas aromáticas o copalli. Vigilando la dieta de las gentes invento: el Necuatolli (calabaza cocida con miel), el chileatolli (atole con chile molido), el Capultamalli (tamal de capulín), el tonalchilli, (chile güero en tomate), y a las calabacitas con elote, entre otros. Fue un gobernante ejemplar y respetado hasta su muerte.

5.2 MISIÓN.

Desarrollar la personalidad de los niños mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayuda y compañía que requieran para el juego

5.3 VISIÓN

Se pretende que mientras el niño se divierte y convive, logre desarrollar capacidades y destrezas, hábitos de lectura, valores, afectividad e integración con su familia, estimulando así, un mejor desarrollo físico y mental.

5.4 OBJETIVO GENERAL

Promover el juego mediante actividades educativas y recreativas a los menores hijos de padres que se encuentren en alguno de los servicios que brinda el centro, ofreciendo un espacio lúdico que fortalezca habilidades, destrezas y creatividad en un ambiente de armonía y confianza a fin de ofrecer apoyo integral al desarrollo familiar.

5.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

- Proporcionar material lúdico adecuado para los niños

- Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto

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

- Facilitar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos aptitudes y posibilidades

5.6 OBJETIVO COMUNITARIO.

Apoyar a las familias bajo un esquema de corresponsabilidad, al proporcionar un espacio seguro, cálido y divertido donde los niños aprendan jugando en un espacio libre, donde permita la creatividad la imaginación y el aprendizaje.

5.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA LUDOTECA.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo- social.

Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

A partir de la relación juego – juguete, los niños pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia. El juego por tanto, dentro de la ludoteca, despierta un sentimiento de responsabilidad y de vida social.

La ludoteca es un espacio de formación, en el aspecto social de la niñez, pues jugando en grupo aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar y a comprender a los demás.

Dentro de las actividades de la ludoteca se pretende principalmente apoyar el desarrollo de las capacidades, habilidades, actitudes y conocimientos según su etapa de desarrollo, en el aspecto físico, social y psicológico, para fortalecer su condición y calidad de vida, su proceso de socialización y crecer en un ambiente de participación y libertad, todo esto, mediante el juego.

Por tanto la ludoteca, es el medio por el cual los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman la realidad, de esta forma el papel que desempeña el juego es crucial ya que va a motivar al niño a interactuar y a socializar, dentro de un espacio organizado.

De acuerdo a la importancia del juego en la ludoteca, se propone la organización del espacio físico de acuerdo al sistema ESAR, que permite al ludotecario tener una visión mas clara de la organización de los juegos.

5.8 ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO FÍSICO

La ludoteca esta dispuesta dentro de un vagón de tren en un área de 432 m preferencialmente con acceso a zonas verdes, espacios abiertos y seguros. Dentro del espacio físico se cuenta con un control de asistencia, y para la organización de este espacio se ha adoptado el sistema ESAR, para la distribución de los juegos y juguetes, adicionando a este un ambiente para las comunicaciones, en el que se cuenta con televisor, DVD, proyector de cuentos, destinados para el uso exclusivo de los niños. (Ver anexo 3, 5 y 6)

5.9 SISTEMA *ESAR*.

Es un sistema de organización y clasificación de los juegos, que nos permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. De esta manera se disponen de cuatro espacios o áreas de trabajo.

Bajo este sistema, cada área de trabajo se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares. Cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en el área de trabajo de la siguiente manera:

E: Juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia sensoriomotriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.

S: Juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños, al representar la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad, la historia, y las emociones propias de su familia y

su comunidad. Dispone de disfraces, teatrino y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios.

A: Juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma, colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

R: Juegos de reglas simples y complejas, promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas ⁴

El sistema ESAR, posibilita comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes disponibles en cada espacio, por lo que además es necesario manejar las posibilidades que tienen los niños de desarrollarlas de acuerdo con las características propias de la edad en la que se encuentran.

En el siguiente cuadro se clasifican y organizan los juegos y juguetes con los que cuenta la ludoteca de acuerdo al sistema ESAR.

⁴ El sistema ESAR; tiene referencia en: Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación.

| JUEGO / JUGUETE | E | EDAD RECOMENDADA |
|--|---|-------------------------|
| AJEDREZ | Desarrollo de operaciones lógicas. Planeación, anticipación y abstracción, capacidad de atención y concentración. | 10 años en adelante |
| INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN: PANDERO, TAMBOR, CLAVES | Coordinación motriz gruesa sensibilidad, atención, capacidad para expresar estados de ánimo a través del sonido y del cuerpo, ritmo, pulso, tono, movimiento. | 3 en adelante |
| SERPIENTES Y ESCALERAS | Movimiento fino, capacidad de observación, concepto de número, nociones relacionadas con eventos de azar, premio, castigo, causa y efecto. | 4 años en adelante |
| MEMORAMA | Atención, concentración, memoria, capacidad de observación, desarrollo de las nociones de igual, diferente, par y pareja. | 4 años en adelante |
| PALILLOS CHINOS | Psicomotricidad fina, precisión, equilibrio, coordinación visomotriz, discriminación de colores. | 5 años en adelante |
| PELOTAS | Cálculo de distancia, Psicomotricidad gruesa, desplazamiento y elasticidad. Desarrollo de velocidad, fuerza dirección y equilibrio. | 2 años en adelante |
| PERINOLA | Motricidad fina, capacidad para seguir instrucciones sencillas, recreación en grupo. | 4 años en adelante |
| JENGA | Coordinación visomotora, equilibrio, precisión. | 10 años en adelante |
| LA OCA | Movimiento fino, capacidad de observación, concepto del número, | 4 años en adelante |

| | | |
|--------------------|---|--------------------|
| | nociones de azar. | |
| MARATON | Aprendizaje, memoria, cultura general, capacidad de formular respuestas. | 6 años en adelante |
| MATATENA | Psicomotricidad fina, precisión, ritmo, equilibrio, coordinación visomotriz, desarrollo de la noción espacio temporal. | 5 años en adelante |
| DESTREZA | Capacidad de relacionar figuras, movimiento fino, constancia de forma, percepción figura –fondo. | 3 años en adelante |
| DOMINO | Capacidad asociativa, constancia de número, clasificación, coordinación visomotriz. | 4 años en adelante |
| GATO | Motricidad fina, nociones de conceptos como vertical, horizontal y diagonal. | 8 años en adelante |
| COMESOLO | Capacidad de concentración, desarrollo de estrategias basadas en ensayo y error, movimiento fino. | 8 años en adelante |
| CUERDA PARA SALTAR | Coordinación psicomotriz, ritmo, movimiento y equilibrio. | 4 años en adelante |
| DAMAS CHINAS | Desarrollo de operaciones lógicas, planeación, anticipación, motricidad fina, capacidad de observación, atención y concentración. | 8 años en adelante |
| DAMAS INGLESAS | Desarrollo de operaciones lógicas, atención y concentración. | 7 años en adelante |

| JUEGO / JUGUETE | S | EDAD RECOMENDADA |
|-----------------------------------|--|-------------------------|
| MÁSCARAS, DISFRACES Y ACCESORIOS | Imitación, simbolización, expresión de los afectos, resolución de conflictos, identificación, imitación. | 3 años en adelante |
| TÍTERES Y MARIONETAS | Creatividad, capacidad de fantasía, imaginación, socialización, simbolización, imitación y expresión verbal, transmisión de ideas y emociones. | 3 años en adelante |
| LIBROS: IMÁGENES, TELA, CUENTOS | Percepción visual, atención, concentración, estimulación del lenguaje, creatividad. | 3, 5 años en adelante |
| TARJETAS PARA CONSTRUIR HISTORIAS | Creatividad capacidad de fantasía, imaginación, socialización, expresión verbal, capacidad para interpretar y relacionar imágenes. | 6 años en adelante |
| CASSETTES CON CUENTOS NARRADOS | Capacidad de atención, imaginación, recreación, fantasía, memoria auditiva, expresión verbal. | 5 años en adelante |
| REGADERA DE PLÁSTICO PARA JARDÍN | Coordinación visomotora, imitación conocimiento de la naturaleza. | 3 años en adelante |

| JUEGO / JUGUETE | A | EDAD RECOMENDADA |
|---|---|-------------------------|
| ADIVINA QUIEN ES | Memoria visual a corto plazo, capacidad de concentración, atención, seriación y clasificación. | 6 años en adelante |
| ROMPECABEZAS DE DIVERSOS MATERIALES, DE DIFERENTES TEMAS Y COMPLEJIDAD VARIABLE | Movimiento fino, preparación para la lecto-escritura, memoria a corto plazo capacidad de síntesis, observación, abstracción y planeación. | 1 año en adelante |
| TIRO AL BLANCO | Nociones de fuerza y distancia, capacidad de puntería, capacidad de distinguir colores. | 4 años en adelante |
| PIEZAS DE MADERA O PLÁSTICO PARA ENSAMBLAR Y CONSTRUIR: JUEGOS DE PIJAS O TANGRAM DE MADERA | Capacidad de observación, habilidad para ensamblar , para establecer relaciones de correspondencia entre las piezas y para construir figuras imaginarias. | 4 años en adelante |
| LOTERÍA | Atención, concentración, percepción visual, memoria a corto plazo, capacidad de relacionar imágenes. | 4 años en adelante |

| JUEGO / JUGUETE | R | EDAD RECOMENDADA |
|---|---|-------------------------|
| CD CON CUENTOS DE VALORES | Capacidad de atención, seguir reglas, promueven los valores como tolerancia, honestidad, respeto, etc. | 3 años en adelante |
| MATERIAL DIDÁCTICO: PINTURA DIGITAL, HOJAS DE PAPEL, CARTULINA, TIJERAS, PEGAMENTO, ACUARELAS, PLUMONES, CRAYOLAS, PLASTILINA, MATERIAL DE REHÚSO | Creatividad, expresión, imaginación, fantasía., trabajo sobre valores, comunicación e interacción en grupo. | 6 años en adelante |
| CUENTOS DE VALORES | Capacidad de atención, socialización, promover los valores. | 6 años en adelante |
| DISFRACES, TÍTERES Y MARIONETAS | Expresión de los afectos, resolución de conflictos, socialización, transmisión de valores e ideas. | 3 años en adelante |

VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA.

VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

La pedagogía, es la ciencia que reflexiona, investiga y propone soluciones a problemas vinculados con el fenómeno educativo.

Es importante comenzar por definir a la pedagogía, pues a partir de aquí, se obtendrá una visión más clara del área de trabajo, pero sobre todo ¿Que es pedagogía? ¿Qué hace un pedagogo? y cuál es su “deber ser”⁵ como profesional, desde una perspectiva científica, dónde, debe dirigir, diseñar y realizar intervenciones educativas en diferentes ambientes, tanto a nivel individual como grupal, con la máxima eficacia para mejorar el proceso educativo.

Esta formación debe poseer una visión más amplia y clara de los procesos del hecho educativo. Considero que poco a poco se va consolidando un amplio campo de trabajo para los pedagogos.

Es por ello, que a partir de este contexto, que engloba la pedagogía decidí ingresar al sistema de desarrollo integral de la familia (DIF) ya que brinda la posibilidad o la oportunidad a los pedagogos de enriquecer los conocimientos adquiridos y a ponerlos en práctica, al mismo tiempo que permite desempeñarte en un campo interdisciplinario. Lo cual implica que como profesional de la pedagogía se vaya forjando el compromiso consigo mismo, con la sociedad y con la educación.

⁵ El termino “Deontología”, lo definió por primera vez J. Benthan (1834) como la "ciencia de los deberes o teoría de las normas morales." Aplicada a las profesiones, se denomina deontología profesional y es la disciplina que se ocupa de determinar y regular el conjunto de responsabilidades éticas y morales que surgen en relación con el ejercicio de la profesión, especialmente aquellas de dimensiones que tiene repercusión social.

Por tanto y de acuerdo a lo anterior el trabajo del pedagogo dentro de la ludoteca, es complejo en la medida que no debe exclusivamente animar a jugar, sino que debe ser un profesional que diseñe, investigue, proponga y tenga bases teóricas para encaminar el juego de acuerdo a la edad de los niños.

Es decir, al igual que el ludotecario tiene funciones, el pedagogo, dentro de la ludoteca debe asumir sus propias funciones: como planificador, tomando en cuenta los conocimientos previos y los intereses de los usuarios; como diseñador de programas que alternen actividades por ejemplo: dirigidas, no dirigidas y libres.

Las cuales debe adecuar a cada contexto específico. Como Organizador de ambientes lúdicos, que ofrezcan una diversidad de estímulos, teniendo a la mano de cada situación algo sugerente, es decir, en la organización del trabajo de los usuarios mediante agrupaciones de los mismos y con la habilidad para combinarlas de la manera más eficaz posible; como líder del trabajo lúdico en la ludoteca donde las responsabilidades y compromisos sean colectivos y compartidos, recurriendo a actividades de motivación, de desarrollo y evaluación coherente entre si.

En consecuencia, el pedagogo dentro de la ludoteca debe estar preparado no sólo para actuar como animador, sino también como observador e investigador de las relaciones y acontecimientos que ocurren en el ámbito de la ludoteca, debe contar con bases teóricas que trabajen con el desarrollo, el aprendizaje, el juego y el juguete.

Ello supone que el pedagogo, debe profundizar en el estudio e investigación sobre programación, evaluación y diseño, lo cual facilitará dominar conceptos o teorías acerca del desarrollo del niño, de juego y el juguete, con el objetivo de comprender su importancia y aplicación pedagógica.

De manera general se puede decir o considerar que la ludoteca puede ser un nuevo campo de trabajo para la pedagogía, en donde como profesional y con

las bases necesarias que se tiene puede diseñar propuestas educativas que sean benéficas y pertinentes a los ideales individuales, sociales y educativos.

El pedagogo debe tomar la iniciativa de investigar y proponer nuevas y atractivas formas de aprendizaje e ir consolidando su campo de trabajo, por ello es importante que antes de ingresar a cualquier institución, sea de gobierno o privada investigue que beneficios, habilidades y nuevos conocimientos puede adquirir y reforzar para su preparación académica y futura experiencia laboral.

Es gratificante como pedagoga ver que el trabajo realizado dentro de este centro, dejo comentarios positivos por parte de los padres que confiaron en este proyecto de ludoteca y que permitieron que sus hijos aprendieran en este pequeño espacio destinado para la ludoteca (tren) que para ellos significó un mundo lleno de magia, de fantasía, de imaginación y de emoción.

Finalmente, en cuanto a la propuesta de ludoteca dirigida al DIF Tlazocihualpilli, cabe mencionar que tuvo una duración de seis meses en el periodo comprendido del 16 de junio del 2008 al 16 de diciembre del 2008, tiempo en el que realicé el servicio social. Actualmente este espacio se encuentra cerrado al público ya que no se cuenta con personal adecuado para estar a cargo de la ludoteca. En lo concerniente a la evaluación y aplicación de la planeación de las actividades, se vieron limitadas a ser actividades emergentes o alternativas de acuerdo a la asistencia de los niños y sus edades, teniendo en cuenta siempre el objetivo de fortalecer habilidades, destrezas y creatividad, favoreciendo siempre la comunicación y socialización.

CONCLUSIONES

Esta investigación deja claro que la ludoteca es un lugar de recreación, es decir, un espacio donde los niños pueden jugar y aprender por medio del juego, a desarrollar habilidades, destrezas y capacidades acordes a su edad.

Lo fundamental está en orientar adecuadamente este espacio, por ello fue necesario retomar principalmente la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo, donde él considera el desarrollo como el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en el mundo; y la teoría del desarrollo social de Erikson, donde el individuo aprende a adaptarse a su sociedad. La finalidad de apoyarse en estas dos teorías ayudó a analizar las características de cada etapa de desarrollo para permitir que la información se pueda manejar adecuadamente y que fomente el interés hacia los niños, al aplicar elementos que favorezcan un ambiente adecuado y utilizar estímulos específicos de acuerdo a su etapa de desarrollo, que faciliten el éxito de las actividades o de los juegos.

En cuanto al juego, se puede decir que es la pieza principal para el funcionamiento de la ludoteca. Lo esencial es conocer que juegos y juguetes ayudan a favorecer, algunos aspectos del desarrollo infantil, es decir, lo primordial es que el niño busque obtener de ellos beneficios para su desarrollo de forma sana.

Como ludotecario, es necesario otorgarle el tiempo y la dedicación para programar los juegos y ejecutarlos, permitiendo siempre al niño la libertad de jugar y por si solo experimentar. Procurando que siempre sea placentero, significativo, entretenido, divertido y sobre todo, formativo.

Funcionando así, el juego como un factor importante en la vida del niño; y la ludoteca como un servicio útil para los niños, propicio para el desarrollo físico, mental y social que ayuda a estimular la participación y la convivencia con los demás.

En cuanto a la implementación de esta propuesta, se obtuvo una satisfactoria respuesta de los niños, logrando uno de los principales objetivos que era fortalecer el desarrollo de habilidades, destrezas y creatividad. Atendiendo un promedio de 8 a 15 niños diariamente con horario de 8:00 a 12:00 horas. El servicio de ludoteca se estableció dentro de un vagón de tren, el cual se vio favorecido como un espacio divertido y reconocido, donde los niños aprenden por medio del juego, con actividades dirigidas de acuerdo a su etapa de desarrollo.

Este servicio se brindó durante seis meses tiempo en el que realicé el servicio social, posterior a este tiempo tuvo que cerrarse debido a la falta de personal adecuado al ámbito educativo.

En lo que respecta al trabajo pedagógico, el realizar la propuesta de ludoteca en una institución como es el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia; me brindó la posibilidad de adquirir experiencia en el campo profesional, de obtener una visión más amplia del área de trabajo en la cual puedes desenvolverte, en este caso descubrir un nuevo campo de trabajo como la ludoteca.

Lo más importante de esta propuesta es que ayudó y contribuyó a enriquecer mi formación académica, a reforzar lo aprendido, a poner en práctica y a aplicar los conocimientos adquiridos, creando así un sentido de responsabilidad y compromiso con la gente que necesita de tu servicio.

BIBLIOGRAFÍA.

Aberasturi, A. (2005). E l niño y sus juegos. (2ª. Ed. 2ª Re.) Buenos aires: Ed Paidós.

Alanis, Ochoa Ivette (2000) Desarrollo de la creatividad en niños de preescolar. 1 a Ed. México. UNAM

Bally, Gustav (1992). El juego como expresión de libertad. (1ª Ed.) México. Editorial Fondo de cultura económica.

Biber, Bárbara (1986). Educación preescolar y desarrollo psicológico. (2ª Ed). México: Editorial Gernika.

Chânteau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

Chapela, L. (2002). El juego en la escuela. México: Editorial. Paidós.

Díaz, J. (1997). E l juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Editorial Trillas.

Diccionario de psicología y pedagogía. [D.P.P]. (2002) México. Ediciones Euroméxico.

Edward, P. Sarafino. (1988). Desarrollo del niño y del adolescente. México: Editorial Trillas.

Elkonin, D. (2003). Psicología del juego. (2ª.Ed.) Madrid: Editorial Visor.

Erikson, Erik (1987). Infancia y sociedad. (11ª .Ed.).Buenos Aires: Editorial Paidós.

Glanzer,M(2000). El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil. Argentina: Aique Grupo Editor.

Hughes,F.(2006). El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. México: Editorial Trillas.

Hurlock,E. (1967). Desarrollo psicológico del niño. México: Mc Graw Hill.

Lipsitt,L. y Reese, H. (1981). Desarrollo infantil. México: Editorial Trillas.

Martinez,G. (1999). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO.

Mora Rodríguez, Concepción. (2009). El aprendizaje del niño de 6 a 8 años a través del juego

Munsinger, H. (1983). Desarrollo del niño. (2ª Ed). México: Nueva Editorial Interamericana.

Newman, B (1983). México: Editorial Limusa

O'CONNOR, K. y Schaefer, C. (1997). Manual de terapia de juego. Avances e innovaciones. (Vol.2). México: Editorial Manual Moderno.

Padilla, M. (2003). Psicoterapia del juego. México: Plaza y Valdez Editores.

Papalia, D. Wendkos S y Duskin R. (2005). Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia (9ª. Ed). México: Mc Graw Hill.

Piaget, J. (2006). La formación del símbolo en el niño (17ª. Ed.). México: Fondo de Cultura Económica.

Reza Galaviz, Sandra Elizabeth.(2008). La importancia del juego en el desarrollo infantil.

Rüsell, A. (1970). El juego de los niños: Barcelona, España: Editorial Santillana.

Solis Sánchez, Iliana Hortensia. (2001) El juego en el niño de 3 a 6 años un acercamiento desde Piaget. (1ª Ed.) México: UNAM

Schwartz, S. y Séller, J. (2000). El lenguaje de los juguetes. Para enseñar habilidades de comunicación a niños con necesidades especiales. Guía para padres y maestros. México: editorial Trillas.

Valdez, Alfaro Demetrio. (2002). La ludoteca. (Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre). México: editorial COLOFÓN.

Velásquez Navarro. José de Jesús. (2008). Juegos y actividades lúdicas. Ambientes lúdicos de aprendizaje: diseño y operación. México: Editorial Trillas.

Verduzco, Maria A (2001). Como poner limites a tus niños sin dañarlos. México: Ed. Pax México.

Winnicott, D. (2006). Realidad y juego. (10ª Ed). Barcelona., España: Editorial Gedisa.

Webgrafía. <http://www.eduguia.net/> [consultado: noviembre -23 -2009]

HÁBITOS, HABILIDADES Y CAPACIDADES EN UNA LUDOTECA

Anexo 1

| HÁBITOS | |
|--------------------|--|
| HIGIENE | <ul style="list-style-type: none">➤ Limpiar el lugar y los objetos con los que realizan sus actividades.➤ Cuidar su higiene personal. |
| ORDEN | <ul style="list-style-type: none">➤ Recoger los juguetes y guardarlos en su lugar.➤ Hacer sólo una actividad a la vez.➤ Saber pedir las cosas correctamente.➤ Colaborar con sus compañeras y compañeros |
| CONVIVENCIA | <ul style="list-style-type: none">➤ Escuchar, no interrumpir.➤ No gritar.➤ Razonar las situaciones conflictivas |

HABILIDADES

MANUALES

- Construir, dibujar, modelar con plastilina, recortar y pegar, etc.

MOTRICES

- Juegos de arrastre y empuje.
- Deportes.
- Vehículos y elementos para montar.
- Juegos de puntería.
- Objetos voladores.
- Todos los juegos al aire libre.
- Juegos en grupo.
- Intercomunicación.
- Juegos con juguetes electrónicos

SENSORIALES

- Actividades con materiales audiovisuales.
- Experimentación con diversos materiales.
- Juegos con instrumentos musicales.

| CAPACIDADES | |
|--|--|
| DE PENSAMIENTO LÓGICO Y ESTRATÉGICO | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulación de argumentos para la discusión y ➤ Expresión oral y escrita. |
| DE EXPRESIÓN VERBAL | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresión libre y dirigida durante los juegos y las actividades. ➤ Juegos de imitación de la vida cotidiana. ➤ Explicación y definición de las normas y reglas de los juegos. ➤ Expresión fluida de sus propias experiencias. |
| DE EXPRESIÓN CORPORAL. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escenificaciones con disfraces. ➤ Juegos que incluyan baile o ejercicios. ➤ Juegos de expresión corporal libre |
| DE EXPRESIÓN ICÓNICA | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades con material audiovisual. ➤ Juegos de análisis de fotografías, ilustraciones u objetos. ➤ Explicaciones con láminas didácticas. ➤ Observación del entorno en sentido geométrico. |
| DE EXPRESIÓN MUSICAL | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juegos con instrumentos. ➤ Actividades de cantos y ritmos. |
| DE RESPETO | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cumplir con las reglas de los juegos. ➤ Respetar a las y los demás. ➤ Respetar las reglas de la ludoteca |

REGLAS DE LUDOTECA

Anexo 2

- Edad límite 12 años.

- Únicamente podrán hacer uso de este espacio, los menores cuyas madres se encuentren inscritas en alguno de los talleres comunitarios y red de mujeres.

- Las madres deberán respetar el horario de entrada y salida de 8:00 AM a 12: 00 PM.

- Los menores deberán venir desayunados.

- No podrán introducir ningún alimento.

- No podrán introducir ningún juguete.


- Todos los juguetes o juegos que el menor de mal uso y sean dañados, sus padres tendrán que reponerlos, con otro juego o juguete según sea el caso.

- A fin de evitar accidentes, los menores no podrán ingresar a las áreas que se consideren prohibidas (estas serán mencionadas por el ludotecario durante el horario de trabajo con los niños).

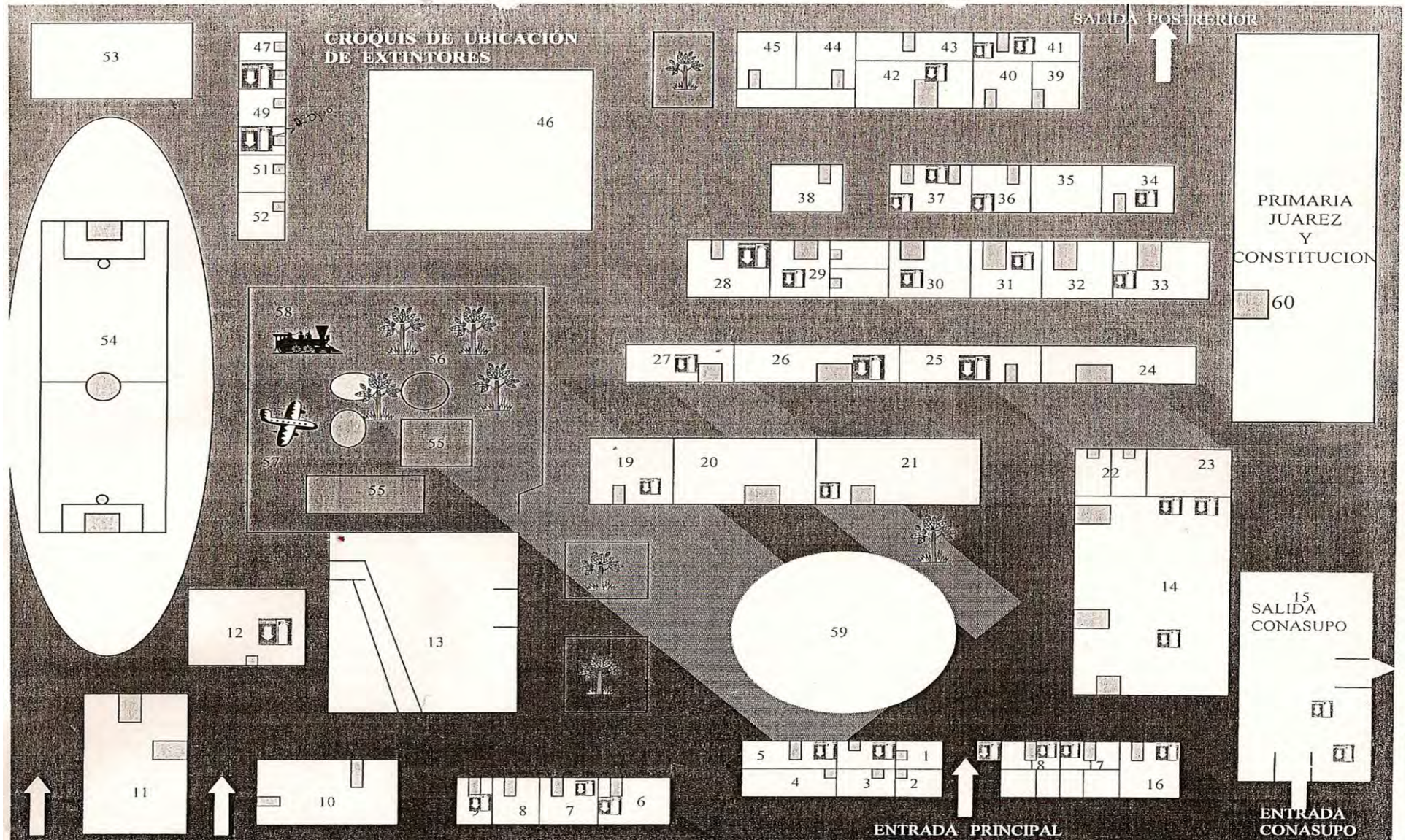
C.D.C "T L A Z O C I H U A L P I L L I"

LUDOTECA

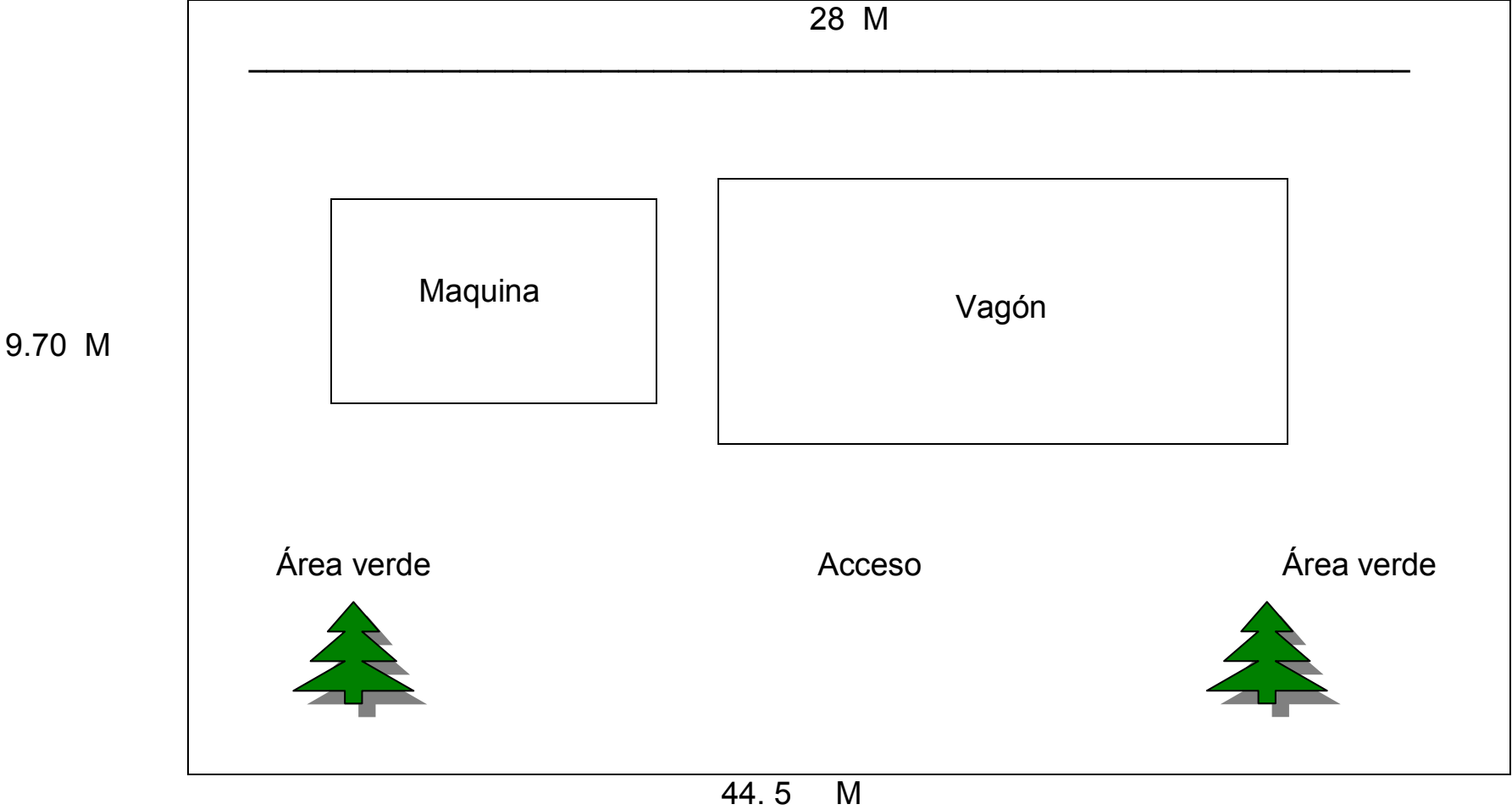
Anexo 3

|  | LISTA DE ASISTENCIA | | | | FECHA: | |
|---|----------------------------|-----------------|------------------------------------|------|----------------|---------------------------|
| NOMBRE DEL MENOR | EDAD | HORA DE ENTRADA | NOMBRE Y FIRMA DE LA MADRE O TUTOR | ÁREA | HORA DE SALIDA | FIRMA DE LA MADRE O TUTOR |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Anexo 4 CROQUIS DIF TLAZOCIHUALPILLI.



Anexo 5 CROQUIS LUDOTECA (TREN PARTE EXTERIOR)



Anexo 6 CROQUIS LUDOTECA (TREN PARTE INTERIOR)

