



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Pedagogía

Ludoteca:

espacio de educación y resistencia en un mundo neoliberal.

T E S I S

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

P R E S E N T A:

ANDREA MÓNICA DE BUEN JUÁREZ

Asesora:

Mtra. Marlene Romo Ramos



México D.F, septiembre 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

“Somos gracias a que otrxs han sido”

En memoria de mis abuelos Dante y Odón y en especial de mi abuela Cuca

Agradecimientos

A cada una de las experiencias educativas, formales y no formales que me permitieron llegar hasta lo que soy.¹

A la Universidad Nacional Autónoma de México por sus espacios públicos, por sus maestrxs, por sus virtudes y defectos que permiten pensar, transformar, criticar y construir la realidad.

A Marlene, mi asesora, sin tu apoyo, este trabajo no hubiera sido posible, gracias por siempre recibirme con una sonrisa llena de paciencia e inteligencia, es un honor haber trabajado contigo.

A mi mamá, gracias por tu fortaleza para enfrentar la vida, tu cariño incondicional y tu inteligencia para educarnos, eres la primera que me ha enseñado con tu práctica y con el acierto de dejarnos desarrollar en una ludoteca propia, que jugar es crecer.

A mi papá, por tu constante apoyo. Gracias por enseñarme a pensar en positivo y a dar lo mejor de nosotros mismos. Con tu ejemplo he aprendido la importancia de tratar como quieres que te traten. Eres de los mejores seres humanos que conozco.

A mi hermano, contigo aprendí que la vida se disfruta más si se comparte y teniendo con quien jugar y crecer. Te admiro por tu perseverancia para alcanzar tus sueños. Tenerte como hermano ha sido de lo mejor que me ha pasado en la vida.

A mi tía Beba, por el amor que nos das y por enseñarme que la vida se debe disfrutar en cada bocado y cuidar en cada paso, gracias por contagiarme tu alegría de vivir.

A mis tíos y primos que han formado parte de mi vida y con quienes he aprendido la importancia y el valor de la familia, cada uno de diferentes maneras forma parte de lo que soy.

¹ Soy mexicana de nacimiento pero con sangre argentina, española y estadounidense.

Durante mi infancia estuve en un Colegio Montessori, después entré al Colegio Madrid del que salí para entrar a la UNAM, ahí tuve la oportunidad, con el apoyo de mi familia, de irme de intercambio a la Universidad de Buenos Aires.

Cada una de estas experiencias de educación formal ha sido crucial para definir lo que soy y tener argumentos para defender los procesos educativos que buscan que nos desarrollemos como sujetos críticos y creativos que luchan por mejores condiciones de vida para todos y todas.

Mucha de esta educación formal, se complementó con experiencias de educación no formal; para este trabajo me gustaría hablar sobre todo de una, la ludoteca en la que pude crecer, conocer mis habilidades y limitaciones pero sobretodo vivir una infancia divertida y creativa, es por eso que realizo este trabajo, porque considero que es importante que sigan existiendo estos espacios en donde además de que se protege, promueve y defiende el derecho al juego, es posible tener experiencias que nos hagan mejores seres humanos, nos alejen un poco de las condiciones de injusticia que existen en nuestro país y nos den ratos de gozo que beneficien nuestra mente pero sobretodo nuestro cuerpo.

Esto es un pedacito de lo que soy y que junto con otros pedacitos logró construir este trabajo.

A Nora, Ana y Mariana por los 20 años (o más) que tenemos de conocernos, no cabe duda que nuestro cariño seguirá creciendo. Gracias porque con ustedes aprendí que la vida es mejor cuando se muere de risa y que las hermanas no son sólo de sangre.

A Fer y Silvia por su amistad incondicional y el cariño que nos tenemos, sigamos creciendo juntas.

A Anita, Susana y Vero, con ustedes he aprendido que la vida es mejor cuando se juega y disfruta en equipo, gracias por los momentos inolvidables que hemos compartido, sé que serán muchos más en los que seremos felices juntas.

A Mony y Maya, porque siempre están cuando las necesito, son con quienes más disfruto bailar y platicar. A Artemisa, gracias por enseñarme que la amistad no sabe de distancias.

A Marsella, amiga, ya son muchos años de que a pesar de lo diferentes que podemos ser, la amistad sigue creciendo.

A Rosy, María José, Marcela, David, Sebastián, Diego Cristian, Chelas y cada persona maravillosa que conocí en el Madrid, gracias por existir en mi vida.

A Mariana Mesa, porque fuiste la primera persona que me brindó su apoyo y sonrisa en mi llegada a la Facultad y hasta la fecha sigues siendo de lo mejor que me sucedió en la carrera.

A Tita, Pau y Gaby, por los momentos inolvidables que compartimos en nuestra querida UNAM y los que seguiremos compartiendo en nuestras distintas etapas, su amistad hace aún más linda la pedagogía.

A Miguel Escobar por cruzarte en mi camino e invitarme a pensar mi práctica y transformarla, gracias por tu Eros contagioso.

Al Colectivo Lectura de la Realidad en el Aula, Miguel, Merary, Mayra, Cora, Noemí, Luis, Felipe, Nalleli, Valeria, Fernanda, Gloria... porque sus pasos me invitan a caminar preguntando, a luchar y construir la dirección colectiva para prácticas educativas más libres, justas, dignas.

A Joaquín Salvador Escobedo, Demetrio Viveros, Demetrio Valdez, Ma. Guadalupe Hernández, Lili García, Fayne Esquivel, Eduardo Navarrete, Mónica Aguilar y Mónica Juárez por permitirme escuchar sus historias en las entrevistas sobre el mundo de las ludotecas y confirmar el gran esfuerzo que significa ser ludotecarios y ludotecarias.

Al consejo Directivo de la Fundación México Juega A.C. Beba, Lolita, Vero, Mine, Rafa, Luis, Mónica, Cris, con su apoyo y entusiasmo ha sido posible encontrar fuerzas para promover el derecho al juego y mejorar las condiciones de la población en México con ludotecas.

A Gabriela García de Fundación EDNICA por su colaboración y trabajo con población en riesgo de calle, con ustedes he confirmado la importancia de jugar en cualquier contexto.

A Caro y Pili, sin su apoyo en nuestra casa no hubiera sido posible que yo llegara hasta acá, gracias por ser parte de la familia y un ejemplo de mujeres inteligentes y trabajadoras.

A María Eugenia Martínez Compean, Gabriel Macías, Atenea Rosado, Gabriela Zermeño, Renato Duarte, Marcela Gómez y cada mano solidaria que me ha apoyado.

A las y los zapatistas por ser guardianes del mundo, protectores de la vida-tierra, constructores de otros mundos posibles donde sea menos difícil amar.

Por último a quienes resisten a caer en el individualismo destructivo, a las mentes y cuerpos creativos; a quien evite volver mercancía la vida, a quien promueva el cumplimiento de los derechos humanos, sueñe con nuevas formas de mejorar nuestro entorno, de educarnos, de ser...

A quien vaya dando pasos por una sociedad más justa.

ÍNDICE

Introducción	7
Capítulo 1: El juego como posibilidad de ser	16
1.1 El juego y los juguetes: asuntos culturales	17
1.2 Sobre la historia del juego	20
1.3 Sobre la historia del juguete	22
1.4 Sobre las teorías de juego	24
1.5 El juego como praxis	30
1.6 Jugar es educativo	33
1.7 Tiempo libre, juego libre	40
1.8 Educación no formal y el uso del tiempo libre	41
Capítulo 2: El juego neoliberal	49
2.1 El ethos neoliberal y el nuevo sentido del ocio	55
2.2 Ocio con reglas de negocio	57
2.3 Juego y educación, derechos por defender	66
Capítulo 3: Ludoteca, universo educativo	72
3.1 Sobre la historia de las ludotecas	72
3.2 Sobre los objetivos y funciones de las ludotecas	75
3.3 Juguetes: medios a analizar y clasificar	88
3.4 Sujetos pedagógicos para la práctica lúdica-educativa: Los-as ludotecarios-as	91

3.5 Jugar para transformar, jugar para vivir	93
3.6 Escuela y ludoteca: complementos educativos	97
3.7 Las Ludotecas en México	101
3.8 Retos y dificultades de ludotecas mexicanas	104
3.9 Ludotecas que resisten	114
Conclusiones	118
Fuentes consultadas	124
Anexos	131
1. Guión para entrevista de encargados de ludotecas	132
2. Guión para entrevista de usuarios de ludotecas	133
3. Guión de cuestionario a ludotecas y ludotecarios	134
4. Vaciado de entrevistas	135
5. Ficha ludográfica del sistema de clasificación ESAR	161
6. Cronología ampliada de ludotecas en México y el mundo	162
7. Fotos de ludotecas	170
8. Ejemplos de juegos realizados en ludoteca de EDNICA y México Juega A.C.	175

Introducción

El objetivo de esta tesis es plantear a las ludotecas como espacios pedagógicos y de resistencia ante la globalización neoliberal que entre otras cosas va desvirtuando el carácter educativo y humanístico del juego para convertirlo en mercancía. Para ello se busca destacar los siguientes puntos:

- a) El juego y la educación están ligados. Las ludotecas son espacios que pueden defender esta idea y llevarla a la práctica.
- b) El ocio puede ser educativo. Sin embargo, actualmente también se ha convertido en espacio del mercado.
- c) En México las ludotecas siguen lejos de la mercantilización pues aún hay grupos que las defienden como espacios para el desarrollo del sujeto. Por ello son espacios de resistencia.
- d) La mirada pedagógica debe centrarse en este lugar para potenciar su capacidad educativa como parte de las alternativas de educación no formal.

El ser humano está en constante construcción y tiene la necesidad de relacionarse, crearse y recrearse con las y los demás así como con su entorno.

A diferencia de otros animales, no cuenta con mecanismos biológicos que le permitan sobrevivir desde su nacimiento, lo que hace que se vea con la necesidad de aprender de generaciones pasadas para evitar ciertos peligros y alcanzar determinados fines, construirse como ser humano y como sociedad; para esto y otras cosas más, existe la educación.

La educación es un proceso continuo que se desarrolla en diferentes ámbitos de la vida. Además de ser una necesidad, es el modo en el que se transmiten los saberes y la vida social así como la cultura, es también un derecho² y como tal,

² En México está determinado por el artículo 3° de la Constitución de los Estados Unidos Mexicanos
Artículo 3o. Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El estado –federación, estados, distrito federal y municipios–, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; esta y la media superior serán obligatorias.
La educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

requiere que existan espacios suficientes para que los seres humanos podamos recrearnos, convivir, aprender y participar en la mejora de nuestras condiciones de vida, como sujetos capaces de hacerse cargo de su historia individual y colectiva.

Desde hace más de dos siglos, la escuela ha jugado un papel importante en la educación de diferentes generaciones y contextos; es de esos espacios que existen desde que el ser humano se vio en la necesidad de transmitir de generación en generación por ejemplo la lectura y la escritura o ciertos conocimientos filosóficos, corporales, estéticos, de manera organizada y sistematizada; siendo actualmente en algunos lugares parte del modelo de desarrollo de la globalización neoliberal, que condiciona planes de estudio, en gran parte de los países, bajo la óptica de una educación para el mercado y en otros, una posibilidad de emancipación.

Sin embargo, se requieren espacios más allá de la escuela que forman parte de la educación no formal o permanente, en los cuales es posible tener una formación continua y en ocasiones construir otro sentido de los procesos educativos.

En estos espacios se pueden atender necesidades educativas específicas e incidir en la mejora de las condiciones de vida al responder a necesidades concretas tales como el uso del tiempo libre, la capacitación permanente, la adquisición de saberes no institucionalizados o la expresión artística por mencionar algunos aspectos.

Un ejemplo de estos espacios más allá de la escuela son las ludotecas; las cuales a mi parecer son una alternativa pedagógica para que hombres y mujeres de diferentes edades se reúnan a ejercer otro derecho que como el derecho a la educación es de gran importancia en el desarrollo humano: el derecho a jugar; el cual aparece por primera vez en la Convención sobre los Derechos del Niño (y la

El estado garantizara la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos. I. Garantizada por el artículo 24 la libertad de creencias, dicha educación será laica y, por tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa;
(<http://info4.juridicas.unam.mx/ijure/fed/9/4.htm?s=>)

Niña) en el artículo 31³, en donde se reconoce que los Estados parte deben garantizar el reconocimiento de este derecho al ser básico en su desarrollo.

El juego, como actividad humana, implica socializar, definir límites e imaginar y compartir formas de ser y estar en el mundo; jugar sirve para conocer y controlar las emociones, enfrentar diferencias, intercambiar roles, preservar tradiciones, imaginar nuevas formas de ser, habilitar en aspectos lingüísticos, psicomotores, cognitivos y sociales. Jugar permite vivir un sinnúmero de experiencias que hacen conocernos a nosotros mismos y a las y los que nos rodean; a aprender, conocer y manejar el cuerpo, a gozarlo, trabajarlo, sentirlo, compartirlo y también a respetarlo; aprendiendo que eso implica una sana alimentación y cuidado de la salud física y mental.

Las ludotecas, como espacios educativos y recreativos a través del juego, pueden funcionar como alternativa para la educación en el tiempo libre y/o como un complemento a lo que se aprende en la escuela pues en ellas es posible construir relaciones lejos de los límites del aula, con una convivencia que no necesariamente implique normas establecidas pero enmarcada dentro de valores y reglas tan flexibles como los jugadores o el sujeto pedagógico que representa la figura del ludotecario, decidan.

Por ello, con los juegos y juguetes como medios, se pueden aprender contenidos específicos tanto de materias curriculares como de actitudes, movimientos, emociones, técnicas y valores; reproducir y construir roles, inventar formas de ser y estar en el mundo por ejemplo cuando se decide tomar un rol que hay en la sociedad y se juega a los maestros, a la mamá y al papá, al policía y con esa representación se elige la mejor manera de ser uno mismo. De ahí la importancia fundamental que adquiere el juego en las niñas y los niños. El bebé aprende jugando a conocer su cuerpo, el de su madre, su padre, hermanos y hermanas.

³ Más información en UNICEF. *Convención sobre los Derechos del Niño*. Disponible en: www.unicef.org/spanish/crc/index_30160.html. (Enero 2014)

Las formas en las que nos educamos, son un reflejo de los diferentes contextos que forman parte de la sociedad en la que vivimos en la cual nos desempeñamos en diferentes roles, seguimos normas sociales, nos adaptamos o transformamos la realidad .

Una adecuada formación pedagógica nos permite observar y analizar lo que ocurre en los momentos históricos y actuar para favorecer los procesos educativos que respondan a las necesidades de los diferentes contextos. Por ello, la pedagogía va siempre más allá del aula, hace parte de la familia, de las artes, de los medios de comunicación y de todo aquello que nos educa.

En este sentido, considero importante señalar el contexto histórico que vivimos actualmente, en el cual con la construcción del modelo de globalización neoliberal, se ha ido ampliando la desigualdad e injusticia social en gran parte del mundo, sobre todo en los países latinoamericanos, en donde históricamente los recursos económicos están en manos de unos cuantos, mientras la mayoría no tiene cubiertas ni siquiera las necesidades primarias.

El neoliberalismo ha ido rompiendo el tejido social, poniendo en primer plano aspectos del mercado, descuidando los derechos básicos y mercantilizándolos. Ha ido reduciendo todo a eficiencia y eficacia, a objetos vendibles y desechables, a tecnologías creadas en el centro del sistema capitalista como lo son los videojuegos que han tenido efectos, por ejemplo, en el desarrollo y olvido de los juguetes tradicionales que hacen parte de la cultura de cada pueblo.

Sin embargo, a pesar de lo que ha hecho la globalización neoliberal, aún existen opciones que han logrado resistir y en muchos casos caminar en sentido contrario a la hegemonía neoliberal, en la cual hasta el juego se ha convertido en un producto más que se puede vender.

En esta investigación se propone una reflexión acerca de las ludotecas como uno de esos espacios que resisten, a pesar de las dificultades que se encuentran en un país como México.

En la investigación se constata que convergen formas diferentes de educarnos e interactuar entre nosotros y nosotras, que es posible fortalecer lazos de cooperación, complementarnos con nuestras diferencias y organizarnos; construyendo autonomías y nuevas posibilidades que permitan cubrir los derechos para llevar una vida digna, así como obtener las herramientas para la transformación de nuestro entorno.

En este contexto, esta tesis busca hacer un planteamiento de las ludotecas como alternativas que usan al juego, más que como producto de consumo, como herramienta educativa; reconociendo la labor de las y los ludotecarios como sujetos que utilicen a los juegos y juguetes como medios para generar procesos de aprendizaje e involucrando a las y los usuarios en experiencias que posibiliten la incorporación de valores, el conocimiento de sí mismos, la socialización, identificación de limitaciones y habilidades, entre otras cosas que como veremos, permiten las ludotecas.

Pero al mismo tiempo, en este estudio se ha tenido en cuenta que actualmente en México las investigaciones que se han realizado con respecto al tema de juego, educación y ludotecas, abordan diferentes aspectos. Se registraron algunas tesis de licenciatura, algunas construidas en universidades privadas como la Panamericana o Intercontinental y otras en universidades públicas como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y la Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía por mencionar algunas. De 22 que encontré, 4 están escritas desde la arquitectura, 4 desde bibliotecología y otras desde la psicología, la administración del tiempo libre o la economía; 8 están escritas desde la pedagogía y son trabajos que en la mayoría de los casos presentan propuestas para aprovechar estos espacios como educativos en lugares específicos, es decir, son análisis de casos. Además cabe mencionar que de estas 22, 15 fueron hechas hace 10 años o más. Por esto es posible afirmar que son pocas las investigaciones existentes que contextualicen la labor de las ludotecas en la actualidad o las centren como sujetos de transformación y resistencia, como lo que busca hacer esta tesis, en la que se pretende propiciar una reflexión acerca

de las ludotecas como espacios educativos enmarcadas en una realidad económica y social específica, que tienen retos que superar para cumplir sus objetivos lúdicos-educativos, a pesar de lo que el neoliberalismo está haciendo con el juego, al mercantilizarlo y atravesarlo por aspectos comerciales más que educativos.

Este trabajo consta de cuatro capítulos:

El Capítulo 1; “El juego como posibilidad de ser”, hace referencia al juego como una posibilidad que tenemos los seres humanos a ser y estar con el mundo y construirnos como sujetos integrales, apuntando algunos momentos históricos así como elementos de las teorías que existen en este tema. Se revisa algunos autores que han teorizado sobre el juego y su intrínseca relación con la formación del sujeto, para finalmente señalar los aspectos educativos que implica concebir al juego como praxis y dotarlo de sentido pedagógico. Este capítulo pone las bases antropológicas y pedagógicas del tema, para en el siguiente hacer referencia al momento actual que vive la sociedad enmarcado en el sistema neoliberal que ha ido afectando las formas de ser y estar en el mundo.

El Capítulo 2; “El juego neoliberal de competencia y eliminación”, enmarca lo que está sucediendo a partir de 30 años de políticas neoliberales que fomentan el lucro en la vida social abarcando diversos espacios de lo que antes era público. Enfatizando que en la actualidad, a raíz de políticas que han influido no sólo en la economía sino en la forma de ser y estar de las personas, se va volviendo mercancía por ejemplo lo que se ofrece para el uso del tiempo libre y entre otras cosas, desvirtuando el carácter humanístico del juego.

Por último en el Capítulo 3; “Ludoteca: universo educativo”, se habla sobre las ludotecas en general como proyectos lúdicos – educativos en los que a partir de la presencia de sujetos con actitud lúdica, facilitadores del juego como son las y los ludotecarios(as) y un análisis de los medios para jugar como los juguetes, es posible construir ambientes que propicien no sólo la diversión sino también la educación, siendo espacios que pueden resistir a prácticas neoliberales,

defendiendo el derecho al juego para chicos y grandes, promoviendo el juego cooperativo y así recuperando espacios dignos para la recreación. En este capítulo además de algunas cifras que permiten conocer aspectos cuantitativos de este tema, se recuperan las opiniones de ludotecarios(as) con muchos años de experiencia que sirven para mencionar a grandes rasgos algunas de las problemáticas que viven las ludotecas mexicanas.

Esta investigación no sólo es bibliográfica sino que incluye trabajo de campo, así como la recuperación de mi experiencia dentro de una ludoteca, la cual ha sido amplia debido a que desde hace más de 14 años he tenido contacto directo con estos espacios por razones familiares, pues mi mamá tuvo una ludoteca privada por más de 10 años en la cual yo pude disfrutar mi niñez, aprender jugando y desarrollar una actitud lúdica. Además, actualmente formo parte de México Juega A.C. una de las pocas organizaciones en el país que se dedican a la promoción y protección del derecho al juego, entre otras cosas, por medio de las ludotecas. Aunado a esto, tuve la oportunidad de realizar un intercambio de estudios a la Universidad de Buenos Aires, en donde a partir de las materias que tomé y especialmente de la experiencia en la de educación no formal a cargo de María Teresa Sirvent, pude confirmar la importancia de que la pedagogía estudie más sobre estos temas. Además, Argentina desde mi punto de vista y con lo que pude observar en las discusiones de las clases, tiene un amplio desarrollo en cuanto a las diferentes alternativas educativas que existen fuera de la escuela tradicional y con un taller que tomé a cargo de Inés Moreno, confirmar que el juego transforma y educa, por lo mismo es importante teorizar sobre él y analizar sus posibilidades.

La metodología empleada para este trabajo fue a partir de un estudio cualitativo a través de entrevistas semi-estructuradas a 3 ludotecarias y 3 ludotecarios de ludotecas en la ciudad de México, 4 de ellas dentro de Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Autónoma de México las cuales fueron: la Videoludoteca Víctor Jara ubicada en la Facultad de Filosofía y Letras, la ludoteca Goyita en Pumitas y las ludotecas que se encuentran en la Facultad de Economía y de Odontología.

Fuera de Ciudad Universitaria se hizo la entrevista en la ludoteca que se encuentra en el parque de la delegación Benito Juárez y la ludoteca “El rincón de los corazones felices” que está dentro del Instituto Nacional de Pediatría en la delegación Coyoacán. Además de los cuestionarios aplicados a los encargados de estos espacios, se realizaron cuestionarios aplicados a 9 usuarios que aleatoriamente estuvieran en el espacio. Estas entrevistas buscan conocer la historia del ludotecario, su definición sobre la misión de una ludoteca, su concepción del juego y su manera de valorarlo para la formación del sujeto; también buscan conocer el tipo de ludoteca, su historia, el tipo de financiamiento que recibe y las principales actividades que se realizan en ella, así como las edades de los usuarios. Sobre el guión de entrevistas para los usuarios de la ludoteca, el objetivo es indagar qué los motiva a asistir a la ludoteca, qué aprenden en ella y la frecuencia con la que asisten.

El guión de estas entrevistas se encuentra en el anexo 1 (en el caso del que se realizó a encargados de ludotecas) y en el anexo 2 (a los usuarios). El vaciado completo de estos cuestionarios aplicados se encuentra en el anexo 4.

Además de esto, se realizaron otras 3 entrevistas a especialistas en el tema de juego y/o ludotecas. Demetrio Valdez Alfaro, uno de los pioneros del movimiento de ludotecas en la Universidad Nacional Autónoma de México, a Mónica Juárez, actual presidente de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA) y a Fayne Esquivel, psicóloga que trabaja con el juego como terapéutico, esto con el objetivo de escuchar diferentes puntos de vista de un mismo tema y poder contrastarlos.

Por último se aplicaron 9 cuestionarios escritos a ludotecarios y ludotecarias durante un encuentro realizado en el centro cultural Faro de Oriente en Junio de 2013, en el cual se repartieron las hojas con preguntas a encargados y encargadas de diferentes tipos de ludotecas; la información de estos cuestionarios se encuentra analizada en el último capítulo de esta tesis. Para complementar esto, en el anexo 7 se encuentran imágenes de ludotecas mexicanas y en el anexo 8 de usuarios jugando diferentes juegos que desarrollan habilidades.

Es importante señalar también los límites de este estudio pues aún falta mucho por desarrollar e investigar sobre esto en México; mientras tanto, esta tesis es un acercamiento del momento histórico que me está tocando vivir, en el cual con frecuencia me encuentro ante situaciones que me obligan a pensar mi práctica profesional en el campo de la pedagogía y también como ser humano que en la cotidianidad enfrenta violencia, abusos, discriminación, indiferencia, poca participación y que vive en un país en donde con la profundización de las reformas neoliberales⁴ y las decisiones de las elites de poder, va creciendo la brecha y la desigualdad social.

Ante todo esto, considero importante reconocer las herramientas con las que contamos para afrontar estos retos. Esta tesis busca ser eso, una herramienta más para entender lo que sucede hoy, en donde parece que no hay diversión si no se paga por ella ni para la infancia, la juventud, la adultez o la vejez pues el mercado se ha apropiado de casi todo, convirtiendo lo que son derechos en servicios.

Tanto lo que se plantea aquí como las entrevistas que se realizaron, buscan reflexionar acerca de las ludotecas que, con la pedagogía, como disciplina que puede producir una praxis de resistencia, tengan claro su papel en el desarrollo de seres humanos libres y se ubiquen como espacios educativos en los que se deje fuera el individualismo, la competencia y la indiferencia que son parte del *ethos* neoliberal. Con ello apuesto a que estos espacios nos humanicen y nos brinden la posibilidad de ser a través del juego y de la interacción con nuestros pares, para así lograr acercarnos cada vez más a mejores formas de vida tanto individual como socialmente.

⁴ En el actual gobierno se han llevado a cabo reformas (laboral, hacendaria, educativa, energética) que apuntan a un proyecto civilizatorio en el cual muchos recursos se están privatizando lo que ha generado despojos de territorios, flexibilización laboral, descuido de derechos, etc. Más información en <http://desinformemonos.org/2013/09/mexico-y-las-reformas-neoliberales-la-resistencia-alcanzara-para-detener-la-mano-de-la-derecha/>

CAPÍTULO 1

El juego, una posibilidad de ser

El juego ofrece la posibilidad de ser y estar activos frente a la realidad. Jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, comunicar, evolucionar. Jugamos para descubrirnos a nosotros mismos y ser reconocidos por los demás, para aprender a observar, conocer y poder controlar y mejorar nuestro entorno. Para que el juego se lleve a cabo se requieren juguetes, espacios de juego y compañeros de juego.

De Borja i Solé María

En este capítulo se comienza describiendo al juego en su concepción antropológica, como un asunto humanizante que nos permite construirnos, que nos permite ser; después se enfatiza la relación que tanto éste como los juguetes tienen con los procesos culturales para más adelante situarlos de manera breve en la historia, después se mencionan algunas de las teorías existentes sobre el tema. Finalmente se resalta la importancia del juego como parte de los procesos educativos, sobretodo en el marco de las teorías sobre la educación fuera de la escuela, específicamente dentro de la concepción de tiempo libre.

El ser humano ha tenido diferentes formas de relacionarse con su madre, su padre, su familia, con la cultura, la tierra, el mundo, con el cosmos y con cada cosa o persona que lo rodea, aprendiendo casi instintivamente a jugar con su cuerpo, con el cuerpo del otro y con todo lo que le permite curiosamente conocer. Por ello, el juego es un excelente ejemplo que nos brinda una posibilidad de ser, pues es una de las primeras formas que tenemos para interactuar con personas y objetos ajenos a nosotras y nosotros mismos, además de que jugando nos encontramos con nuestras emociones, experimentamos lo que somos y nos liberamos de las normas, roles o convenciones sociales para experimentar lo que en realidad somos.

Jugar en su sentido más profundo nos permite conocernos mejor, construirnos y perfeccionarnos en la medida en la que nos acerque a diferentes retos, a diferentes personas con las cuales socializar y a experiencias variadas que nos enfrenten con realidades cercanas o lejanas a la nuestra.

Al jugar podemos transformarnos a nosotros mismos y a nuestro entorno así como enfrentarnos a los cambios que desde pequeños vamos teniendo en nuestras vidas. Basta observar a niños y niñas jugando para darnos cuenta de que experimentan placeres, dolores y limitantes que los hacen enfrentarse con la vida.

Como bien diría la socióloga mexicana Luz María Chapela:

El juego está siempre presente porque forma parte de la vida, cuando la vida cumple su condición fundamental de ser diferente cada momento, de inventarse siempre nueva, de jamás repetirse, de ser cambio perpetuo. (Chapela, 2002: 22).

Jugar es una acción que engloba muchos aspectos de lo humano, tanto a nivel individual como social, donde hay juego hay imaginación, emoción, educación y como se irá viendo a lo largo de este trabajo y en específico en el siguiente apartado, hay cultura pues tanto el juego como los juguetes son asuntos culturales.

1.1 El juego y los juguetes: asuntos culturales

A lo largo de la historia de la humanidad, se ha percibido al juego desde diferentes perspectivas y se ha utilizado para múltiples funciones. Niños, jóvenes, adultos, ancianos, parejas, juegan por diferentes motivos y propósitos; como una forma de socializar, de quererse, de seducirse, disfrutarse, como ritual o para expresar la cultura y las relaciones dentro de cada comunidad.

La necesidad de utilizar el tiempo en actividades que puedan beneficiar el desarrollo humano, ha estado presente desde hace varios años. Más adelante me remitiré a explicarlo detalladamente a partir de las teorías que explican esto desde la perspectiva del tiempo libre.

Con el juego, las diferentes culturas expresan sus interpretaciones de la vida y del mundo, definen los destinos de quienes fungen como jugadores y dependiendo del tipo de hábitat, los medios de subsistencia, la economía, etc. se le da más o menos importancia a esta actividad. No es lo mismo los juegos que se realizan por ejemplo en países donde hace mucho frío y se pueden desarrollar en pistas de hielo o con nieve como los juegos olímpicos de invierno; los juegos que se pueden realizar en el campo con la naturaleza o los que se juegan en las ciudades con el desarrollo tecnológico que existe; ni es lo mismo los juegos que suelen realizar las niñas o los niños, por sus gustos, convenciones sociales, roles y un sinnúmero de aspectos que pueden influir.

Independientemente de las diferencias en los contextos, jugar, es una actividad que se ha realizado con diferentes motivos y sus orígenes se remontan a la época primitiva:

Como el antropólogo Johan Huizinga plantea en su libro *Homo ludens*:

El juego es más viejo que la cultura; pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar (1972: 11)

En este libro, el autor pone al juego como una actividad básica tanto en la vida animal como humana, sobre todo enfatizando que los orígenes de la cultura tienen todo que ver con las actividades lúdicas.

Para este antropólogo, el ser humano juguetón se observa en una gran variedad de actividades en las diferentes sociedades, siendo una parte indispensable en la construcción de comunidades. Dice Huizinga que “La vida en comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor superior bajo el aspecto de juego”. (Huizinga, 1972: 63) Entendiendo lo suprabiológico como lo cultural se puede decir que al jugar, los miembros de las comunidades pueden definir aquellos aspectos de que quieren conservar o transformar como parte de su legado, como parte de su forma de valorar la vida y de transmitirla de generación en generación.

Además, desde su punto de vista, jugando es como se conoce verdaderamente el espíritu humano y se trasciende la realidad, se tiene contacto con el cosmos y se mantiene cierta mística, básica para el mantenimiento de la vida.

Con el juego se explica mucho de lo que sucede en el mundo y desde su punto de vista se da origen a disciplinas como la filosofía o incluso la poesía que desde su teoría surge a partir del juego con las palabras.(Huizinga: 1972,140)

Los seres humanos pronunciamos nuestro mundo con las herramientas que tenemos o podemos crear. Pienso que el juego, al ser educativo, permite jugar con el mundo para leerlo, despertar la curiosidad, la capacidad de admiración y de asombro y con todo esto lograr transformarlo. Dice Huizinga que el juego se ha dedicado a dotarnos de diferentes herramientas y por ejemplo permitirnos ser creativos; para comunicarnos, comprendernos, entregarnos y hacer la vida lo más vivible posible.

Otro aspecto importante en el texto, es la relación entre el ritmo y la armonía de jugar; con lo que se crean tensiones que ponen a los participantes del juego en una situación que requiere su esfuerzo y les brinda sensaciones de incertidumbre, provocando cierta lucha que les dará honor y superioridad.

Para este autor jugar es:

Acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebatado y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.
(Huizinga,1972:157)

Estos conceptos aluden a lo que mencionábamos anteriormente sobre el juego como posibilidad de ser, pues como bien dice Huizinga, dentro de esos límites de tiempo, espacio y sentido, el abandono puede llevarnos a encontrarnos con nosotros mismos. En el juego el ser humano descubre otra forma de ser él mismo, distinta de la razón y la emoción, donde nos entregamos ya sea a la fuerza de

voluntad y disciplina para alcanzar lo que se quiere a la búsqueda de otra forma de relacionarnos con nuestro cuerpo.

Juego y juguete han estado presentes a lo largo de la historia y en muchas ocasiones van de la mano, sin embargo se hará una división en su descripción, haciendo alusión primero al juego como experiencia humana para después ligarlo con los objetos, “los juguetes” que han surgido a partir del juego o permitido su desarrollo.

1.2 Sobre la historia del juego

La historia del juego, va de la mano con la historia de la humanidad, de la cultura, o sea, de lo humano, incluso de lo animal, sin embargo a pesar de que es algo que realizamos desde que nacemos, las diferentes sociedades se han apropiado de él de múltiples formas y en cada época lo han valorado con diferentes criterios.

El autor Fergus Hughes, en su libro *El juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente* (2006), sostiene que en países como Francia el aprecio por la infancia y por las actividades naturales de los niños y niñas, tales como el juego, fue caracterizado en los textos de Rousseau en su filosofía del naturalismo expresada en *el Emilio*, en el cual celebraba la inocencia infantil e invitaba a dejar que se desarrollara.

Sin embargo en Inglaterra, no se valoraba al juego tanto como en Francia, al contrario, por razones religiosas y filosóficas se consideraba pecaminoso e irresponsable al ser opuesto al trabajo. Pues tal y como mencionaba Locke:

Para un desarrollo óptimo de la infancia lo que se requería era el trabajo, la racionalidad y la disciplina. Dejando fuera distracciones o pecados como los juegos con trompos. (Hughes, 2006:43)

En el caso de México el ludotecario pionero en el país de las ludotecas y que actualmente se hace llamar a sí mismo cosmoludólogo⁵, Demetrio Viveros dice:

⁵ El Entrevistado Demetrio Viveros se autodenomina así pues es un concepto que nace de lo que él denomina “cosmoludotecas” las cuales a mi entender se relacionan con el juego visto desde una perspectiva cósmica, es decir como parte del funcionamiento e historia de la vida del universo en su conjunto.

El juego existe desde la época prehispánica, nuestros antepasados tenían el Ahuillcalli que es la casa del juego, en donde se forjaron rostros y corazones fuertes, en donde el ser humano se desarrollaba íntegramente, de cuerpo, mente y espíritu.⁶

En el libro de *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México* creado por la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y tradicionales (2008), apuntan que antes de la conquista e imposición del mundo colonial el juego era sumamente valorado, tanto para el desarrollo humano, como para los asuntos sagrados y espirituales.

En el caso de las culturas prehispánicas, se habla de la existencia de juegos y deportes autóctonos y tradicionales en casi todos los grupos étnicos, los cuales trascienden lo sagrado, místico y lo lúdico; lo que nos lleva a indagar sobre la naturaleza del tiempo indígena en este quehacer, que no es el tiempo del trabajo, ni del ocio y que aunque sometido a reglas, se nutre de las pulsiones más inmediatas del ser humano. (Juegos y Deportes Autóctonos y tradicionales de México, 2008: 34)

El historiador mexicano Enrique Florescano plantea que tanto en el mundo maya como en las culturas del altiplano se profesaba ritual afición al juego de pelota y constan para intriga de nuestro tiempo los restos de los tableros, aros y canchas (Florescano, 2006).

Siguiendo con las ideas de este autor, sabemos que con la llegada de los españoles, comienzan los mestizajes en diferentes ámbitos, entre ellos los que tienen que ver con el ánimo lúdico.

La Nueva España se explayó en una gran variedad de fiestas populares, juegos y diversiones que podemos catalogar en cuatro rubros: juegos caballerescos, competencias diversas, juegos de salón y espectáculos públicos. La diversificación de los juegos en la sociedad novohispana del siglo XVII va estrechamente ligada al desenvolvimiento de la evangelización, dominación política, expansión territorial y consolidación del vasto territorio que ahora llamamos México.

⁶ Entrevistado: Demetrio Viveros. Ludoteca Familiar Benito Juárez, marzo de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen

Como menciona Florescano: “Al conocer el mundo del juego, se entiende mejor la vida colonial, los días de los diferentes estratos sociales y todas las expresiones populares”. (Florescano, 2006: 39)

Como hemos visto, el juego es una acción que ha ocurrido en diferentes territorios y con múltiples funciones, las cuales en ocasiones son difíciles de conocer por falta de fuentes históricas. Sin embargo, mucho de lo que conocemos hasta hoy de estos temas, ha sido posible gracias a la existencia de ciertos objetos con los que se desarrollan muchos juegos: los juguetes.

Luz María Chapela define que el juguete es:

Cuando decimos “juguete” nos referimos a cualquier objeto seguro, versátil, manipulable, con la posibilidad de convertirse en cualquier cosa, en lo que sea que los jugadores necesiten, con la posibilidad de transformarse (Chapela, 2002: 35)

Esta definición es la que más se acerca a lo que pienso sobre lo que son los juguetes como objetos. Sin embargo, es importante mencionar que como apuntaremos más adelante, los juguetes tienen diferentes funciones y en ocasiones forman parte de objetos que reproducen ciertos valores de la cultura hegemónica.

1.3 Sobre la historia del juguete

Una de las principales herramientas para el desarrollo del juego es el juguete. A pesar de que el antropólogo Robert Jaulin en su libro de *Juegos y Juguetes: ensayos de etnotecnología* (1981), niega la posibilidad de situarlos en la historia pues afirma que basta la imaginación de alguien para convertir cualquier palo en un juguete, la existencia de los mismos nos ha permitido identificar de mejor manera las formas de jugar en las diferentes culturas.

Se tienen vestigios de que desde el antiguo Egipto existían juguetes con los que enterraban sobre todo a los niños y niñas. (Hughes, 2006)

En el caso de México en la zona arqueológica de Teotihuacan se hallaron figuras intactas de animales en barro con ruedas, muñecas y muñequitos o figuritas talladas hechas para jugar o reír. (Florescano, 2006)

Más adelante, con la llegada de los españoles, se han encontrado otro tipo de objetos que hacen evidente la mezcla cultural también en ese ámbito, tales como caballos, tableros, naipes y figuras que hacían alusión a los procesos de evangelización.

Desde ese entonces se puede observar como los juguetes eran auxiliares en los procesos educativos y de dominación por parte de los colonizadores, quienes con los materiales existentes y de importación, construían diferentes objetos tanto para utilizar en la vida cotidiana como en festividades.

Con los avances tecnológicos y las diferentes migraciones así como importaciones, los juegos y juguetes comenzaron a variar. Se podía distinguir entre aquellos que eran autóctonos mexicanos, aquellos que eran españoles, aquellos que se definían como barrocos o totalmente extranjeros.

Esto ocurrió en diferentes momentos históricos:

La segunda mitad del siglo XIX marca el despegue de la producción en masa, de las grandes firmas extranjeras de productores y exportadores, la universalización de los moldes y el paulatino olvido de los detalles locales (Florescano,2006:55)

Sin embargo a pesar de que han pasado muchos siglos, existen juegos y juguetes que hasta hoy se practican y que se conocen como juegos tradicionales⁷.

En general la historia de los juguetes ha estado marcada por constantes tensiones entre lo local y lo externo, siendo el juego el mediador principal, por medio del cual se desarrollan procesos de aculturación y siendo el ser humano, con sus hábitos recreativos y lúdicos, el principal actor.

⁷Se refiere a juegos y juguetes que permanecen a pesar del paso del tiempo en las diferentes culturas “La fuerza imaginaria que gobierna los juegos, juguetes y cuentos tradicionales está dada por los restos de una sabiduría popular que ha logrado mantenerse inmovible a lo largo del tiempo”. (Cañeque, 1991: 55)

Juego y juguete como hemos visto a lo largo de este capítulo, van de la mano en el desarrollo cultural y económico de la humanidad, de las sociedades y de los individuos, quienes en sus diferentes espacios geográficos, juegan por naturaleza para asimilar las realidades, para comunicarse unos con los otros, enfrentar los miedos o conocerse a sí mismos.

Son un sinnúmero de razones que existen en torno al juego, pues al ser algo que ha ocurrido desde los inicios de la humanidad, se ha ido transformando con el paso del tiempo, con el desarrollo de la tecnología y con las necesidades tanto económicas como políticas y sociales; jugar en cada época como mencionamos anteriormente ha sido útil para procesos educativos o como actividad propia de los animales con diversos fines, ya sea para canalizar energías, terminar con el aburrimiento, enfrentar situaciones o actualmente en ocasiones para fomentar la competencia, el consumismo y distorsionar la realidad real de la virtual. Esto último sucede de vez en cuando, por ejemplo, con el exceso de uso de videojuegos, los cuales además pueden provocar adicción y afectar a la salud mental⁸ e incluso física pues provocan sedentarismo y al igual que el exceso de uso de la computadora, pueden ser razones para que existan personas obesas.

Cada una de las razones que se han encontrado y analizado sobre este tema ha hecho que se desarrollen diferentes teorías, las cuales se mencionan a continuación como una forma de presentar brevemente algunos de los estudios que diferentes disciplinas han realizado sobre el juego.

1.4 Sobre las teorías del juego

A lo largo de la historia son muchos los planteamientos que se han realizado con respecto al juego y el ser humano. Fergus Hughes de quien hablamos anteriormente, plantea que:

No existen teorías individuales que puedan explicar por completo el significado del juego en el desarrollo humano. Las que hay deben verse como modelos tentativos,

⁸ Para más información ver. El Universal. *Adicción a videojuegos ocasiona problemas mentales* en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/62489.html> (Fecha de consulta 14 de junio de 2014)

esquemas útiles dentro de los cuales el desarrollo y la conducta pueden comprenderse mejor. (Hughes, 2006:24)

Hilda Cañeque en su libro *Juego y Vida* (1991) plantea que las primeras teorías acerca del juego, las que se definen como clásicas, surgieron a finales del siglo XIX y resaltan elementos biológicos y genéticos, lo ponen como una función biológicamente determinada en la liberación de energía excedente del cuerpo o preparación del niño para la vida adulta.

Las teorías contemporáneas, en cambio, destacan los beneficios emocionales, intelectuales y sociales del juego. (Cañeque, 1991:75)

El libro *Fundamentos teóricos del Juego* (2005) de Pedro García Fernández expone algunas discusiones que las diferentes disciplinas entre finales del Siglo XIX y principios del XX, plantean a cerca del juego. A continuación se presenta un resumen de este libro en donde se rescatan los postulados científicos sobre el por qué y el para qué del sujeto que juega.

Las causas pueden dividirse en:

Biológicas: tienen que ver con las causas orgánicas del juego desde diferentes perspectivas, algunas son:

- Energía sobrante (Herbert Spencer). Propone que el juego es uno de los caminos para conducir diferentes instintos que tenemos como parte del proceso para sobrevivir. Lo ve como una inversión de energía sobrante después de cubrir las necesidades primarias. Según Spencer, los niños y niñas después de jugar quedan más relajados.
- Ejercicio preparatorio o anticipación funcional (Karl Groos). Considera al juego un ejercicio de preparación para la vida, con el cual cada especie desarrolla virtudes específicas que le ayudarán a subsistir. Desde este punto de vista, jugar puede ser un estímulo para el aprendizaje y el desarrollo. Plantea que jugar es la forma natural que tiene el cuerpo para prepararse para las tareas de la vida adulta.

- Recapitulación (Stanley Hall). Piensa que el ser humano desde el periodo fetal hasta la adultez pasa por diferentes etapas evolutivas de rememoración o recapitulación abreviada de la historia de la humanidad. Este autor ve las formas primitivas de supervivencia mantenidas en los juegos (lucha, persecución, búsqueda, empleo de instrumentos, etc.).
- Esparcimiento y recuperación o renovación de la energía (W.Patrick). El juego evita el aburrimiento y permite recuperar las energías naturales. En esta teoría, a diferencia de la de Spencer, Patrick plantea que el propósito del juego consiste en renovar las energías y regresar a un estado activo a quienes aparentemente se encuentran cansados, principalmente los niños y niñas, a quienes además mantiene ocupados y ayuda a reestablecer el suministro natural de energía.

Psicológicas: se relacionan con la parte individual de los efectos del juego.

- Psicoanalítica

Freud. Concibe al juego como una manifestación de tendencias y deseos ocultos. Planteando a la libido como pulsión sexual de Eros (pulsión de vida) como móvil en las actividades lúdicas, así como determinante en la búsqueda de sensaciones que produzcan placer. Para Sigmund y Anna Freud, el valor del juego es principalmente emocional ya que les ayuda a los niños y niñas a reducir la ansiedad objetiva, vista como el temor al mundo externo; los juguetes desde el punto de vista del psicoanálisis, le dan poder y control al individuo al volverse extensiones de su cuerpo. Además al jugar, niños y niñas pueden tener el control de situaciones al experimentar con objetos que pueden manejar.

Erikson, por otro lado, en su enfoque psicoanalítico, rechaza la postura de Freud que ve a la reducción de ansiedad como función principal del juego y sugiere que la función de desarrollo del ego es otra de las importantes,

enfatisando que jugar, da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan el autoestima de niños y niñas.

Erikson denominaba juego autocósmico a las actividades lúdicas que se realizan con el propio cuerpo y en las cuales se adquiere una visión de sí mismos como diferentes del resto; el juego de microesfera, se refiere al momento en el que se trasciende el propio cuerpo y se comienza a jugar con compañeros, demostrar habilidades y compartir tanto fantasía como realidad. Por último habla del juego de macrosfera, el cual fortalece el ego a medida que se adquiere conciencia del éxito que se puede tener en un mundo social más amplio, comprendiendo la cultura y las funciones sociales que ellos y el resto esperan que asuman. Según Erickson el juego va a estar determinado por 4 factores: la cultura, la sociedad, la competencia con otros y el individualismo.

- Catártica o de liberación (Carr). Concibe al juego como salida inocente y purificadora de tendencias antisociales; opción terapéutica de liberación de tensiones psíquicas para retornar al equilibrio.

Estructurales: conciben al juego como parte indispensable de la vida individual y social.

- Derivación por ficción (Cláperede). Sostiene que el juego persigue fines ficticios que satisfacen ciertas aspiraciones íntimas. Además, puede ser un refugio donde se realiza lo prohibido, sobre todo de forma simbólica.
- Dinámica infantil (Koffka). Piensa en el juego como una actividad específica del niño, considerando que a esta edad, al vivir sin responsabilidades,

dejarse llevar por impulsos, ser incoherente, sensible y con muchas fantasías, es posible jugar con mayor facilidad.

- En las estructurales García Fernández reconoce el enfoque cognitivo del desarrollo en la que Bruner y Smith consideran el juego como una herramienta para facilitar el crecimiento intelectual en lugar de destacar su valor emocional; propugnan que proporciona una atmósfera cómoda y relajada en donde los niños y niñas aprenden a resolver una diversidad de problemas.

También en estas causas se incluye la teoría de Piaget, el autor más conocido de esta corriente, sostenía que una función principal de todos los habitantes de la tierra es adaptarse al ambiente, para sobrevivir; tanto de forma física como psicológica, asegurando el crecimiento continuo del cuerpo y de las estructuras intelectuales de la mente. Para él, las funciones indispensables en el aprendizaje que son asimilación y ajuste se llevan a cabo a través del juego; la asimilación: la cual sucede cuando material nuevo del mundo exterior se incorpora a las estructuras existentes y el ajuste, necesario para que éstas estructuras nuevas se acomoden.

Según Piaget, es a través del juego que se consolidan las conductas recién aprendidas; ya sea con juegos de ejercicio, juegos simbólicos, de representación o de construcción, los cuales estarán determinados por la etapa de desarrollo en la que se encuentren los individuos.

Los estadios que plantea Piaget son:

Sensoriomotor (0-2 años) la capacidad del niño se limita a una interacción con el medio basada en la acción, resuelve problemas sencillos que sólo le exijan una respuesta a base de manipulaciones y movimientos.

Simbólico (2-6 años) la relación del niño se incrementa con el uso del lenguaje y de otras capacidades de tipo simbólicas, su respuesta a los problemas es de tipo intuitivo y centrado en sí mismo.

Reglado (6-12 años) el niño consigue la objetividad siempre y cuando los materiales implicados se hallen presentes y pueda manipularlos para sus comprobaciones.

Constructivo (a partir de 12 años) puede abordar ordenadamente problemas complejos y abstractos, las soluciones son razonadas. Esta teoría servirá para elaborar el sistema de clasificación de juegos y juguetes denominado Exercise, Symbolique, Assemblage, Régles (ESAR) del que se hablará más adelante.

Además de las teorías que menciona García Fernández, por otra parte cabe destacar que existen otras teorías como la contextual de Vygotsky que sitúan al juego como una actividad que influye de manera positiva en el aprendizaje pues acerca a la zona de desarrollo próximo⁹. Para este autor, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano, una biológica que consiste en las variaciones que se producen en los organismos como efecto de la necesidad de adaptación y la otra sociocultural, que se refiere a los efectos de las modificaciones que se producen por el hecho de vivir en sociedad. Desde su punto de vista, en el juego se hallan implicadas y se desarrollan competencias específicamente humanas porque desde la ficción se adoptan papeles y se ejercen manifestaciones sociales, siempre buscando un mayor perfeccionamiento y tratando de dominar las resistencias que ofrece la comparación con la realidad.

Son muchas y muy variadas las interpretaciones y valoraciones que se han hecho sobre este tema, sin embargo si hay alguna forma de definir al juego con la que coincido es con la que se refiere a este como praxis.

⁹ Lo que Vygotsky define como: " La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (Vygotsky en Baquero, 1997 :3)

1.5 El juego como praxis

La especialista argentina en juego y educación, Inés Moreno apunta en su libro *El Juego y los Juegos* (2005) que dentro de las coincidencias de diferentes teorías:

Jugar se define como una actividad voluntaria, intrínsecamente motivada, placentera y en la cual los participantes se involucran de manera activa. Puede llevarse a cabo de manera individual o acompañado, e independientemente de la edad. (2005:40)

Inés Moreno plantea que el juego es un asunto complejo, de modo que al reducirlo o simplificarlo a una definición, lo estamos mutilando en su concepción, en su praxis; y aquí entra uno de los aspectos más importantes en cuanto al juego y su relación con la educación: la praxis. Entendiendo a esta como la posibilidad de transformar las acciones a partir de su reflexión, de su apropiación.

Jugar ante todo, en su más profundo sentido se relaciona con la acción, es por ello que logra desencadenar otros elementos indispensables en el desarrollo de los seres humanos como lo es la educación, la cual tendría que favorecer aquellos procesos que nos permitan hacernos sujetos de nuestra historia, tomar decisiones con libertad, incidir positivamente en nuestras comunidades, desarrollar al máximo nuestras capacidades pero sobretodo incidir en el medio que nos rodea y transformarlo pues como plantea el pedagogo Paulo Freire en su libro *Pedagogía del Oprimido* (2011) .”La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (p.1)

Desde mi punto de vista, el juego puede ser eso, una posibilidad de reflexionar sobre el mundo, lo que nos rodea, nuestras capacidades y limitaciones, nuestras relaciones y brindarnos las herramientas para transformar y transformarnos.

Volviendo a Moreno, destaca que concebir al juego como praxis implica dotarlo de sentido pedagógico, delinear su potencialidad y situarlo en un contexto limitado, con tiempo y espacio; con posibilidades educativas.

A lo largo de la vida, vamos jugando con diferentes objetos (juguetes) que pueden relacionarse con los intereses que correspondan a los años que tengamos y como vimos con la teoría de Piaget, a la etapa de desarrollo en la que nos encontremos.

Otros factores que influyen en el juego son el género, la edad, las condiciones de vida, los valores en la familia y la cultura.

Con esto, además, se desprenden una amplia variedad de formas para jugar, considerando dos de ellas como indispensables para entender al juego como una práctica que puede ser motivada intrínseca o extrínsecamente, las cuales según el *Manual de Capacitación* de la Consultoría Lúdica Jugar es Crecer¹⁰, en complemento con lo que apunta Hilda Cañeque, son las siguientes:

Juego Libre: Aquel en el que las y los participantes buscan satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata, poniendo sus reglas y condicionando la actividad según les plazca. Según la autora, se le denomina juego en su expresión original donde el instinto lúdico opera en su más alto grado de libertad, aquel juego cuya duda sobre el desenlace permanece hasta el final, donde la improvisación es su modo de operar, el placer su forma de sentir y el imaginar su mecanismo procesador de datos. Es el juego que originalmente realizó la tribu primitiva aunque ahí permanezca fusionado con la danza y el teatro.

El juego es una forma de intentar equilibrar el principio de placer y el principio de libertad. Hablamos de equilibrio justo entre los instintos de vida y de muerte. En ese equilibrio precisamente es donde se encuentra la regla del juego, fundamento basal de la actividad lúdica. Pero ella, a su vez, sólo existe en tanto es jugada. (Cañeque,1991:9)

Juego Dirigido: Se desarrolla bajo la dirección de alguien que lo conoce e induce la participación y diversión, prestando atención a la dinámica de manera que todos los involucrados pasen un rato agradable. Para Cañeque se puede hablar del juego reglado que tiene que ver con las sociedades que con el correr del tiempo, comienzan a organizar sus juegos hasta construirse acuerdos internacionales y organizarse en deportes, en los cuales a los jugadores se les exigen cualidades que se van desarrollando en los entrenamientos y que influirán en el resultado; definiendo ganadores y perdedores.

¹⁰ Esta consultoría nace con el objetivo de profesionalizar la labor de las y los ludotecarios mexicanos a partir de la impartición de cursos; para cada curso se actualiza un Manual que sirve como recurso didáctico.

Sobre esto, Luz María Chapela sostiene que a diferencia del juego, el deporte supone diferentes factores (Chapela,2002:36):

- Presencia de reglas exactas, inamovibles, establecidas por otros.
- Una serie de pasos concretos que deben darse en un orden preciso, invariable.
- Un conjunto de metas predeterminadas.
- La rendición de cuentas.
- Una relación con los otros del orden de la competencia antes que de la amistad.
- Premios que alcanzan los ganadores.

Desde mi punto de vista, tanto juego como deporte pueden entrar en cualquiera de las lógicas que presentamos anteriormente, ya sea de libertad o de dirección según las funciones que se requieran por parte de la actividad o el objetivo que se quiera alcanzar. En este punto, me gustaría señalar que por ejemplo, Roger Caillois plantea que “la finalidad del juego es el juego mismo” (citado en Jean Vial,1988:18), por lo que en este caso, el juego no es un medio sino un fin en sí mismo; es decir que más allá de pensar en los resultados que se puedan obtener al jugar, se propicien las condiciones para que pueda desarrollarse el juego plenamente; pues con ello, pueden ser más y mejores los resultados obtenidos.

Sin embargo, para autores como Inés Moreno, el juego más bien es un medio que permite generar situaciones para posteriormente reflexionarlas e incidir en los participantes ya sea con algún cambio de actitud o con la transmisión de ciertos contenidos.

En este punto, coincido con la visión de Jean Vial, quién en su libro Juego y Educación: las ludotecas (1988) apunta que más que hablar sobre las funciones del juego, es decir si es un medio o un fin, se debe hablar sobre los efectos. Considerando cada juego como un proyecto, que quizá tiene causas pero

sobretudo tiene consecuencias que en algunos casos pueden controlarse pero en otros, la espontaneidad se vuelve parte de lo indispensable y en este sentido pienso que es más importante propiciar las condiciones para el desarrollo del juego que forzar alguna situación para obtener algún efecto en especial pues desde mi experiencia, el juego en sí ya es educativo como se explica en el siguiente apartado.

1.6 Jugar es educativo

Como apuntamos anteriormente, el juego es una acción que provoca diferentes reacciones y que al situarlo en cada contexto permite una transformación, ya sea en el momento en el que se está desarrollando o después de la experiencia y por lo tanto puede concebirse como praxis, por lo tanto el juego también es educativo.

Son diversas las razones por las cuales se juega, pues no es lo mismo si se juega para una capacitación, para memorizar algo, para conocerse entre los participantes o simplemente para divertirse. Lo cierto es que como apunta Jean Vial, independientemente de las razones o las funciones que se puedan identificar del juego, es claro que existen efectos, los cuales son educativos al situar al ser humano en un antes y un después de esa práctica, de esa acción que significa jugar y la que muchas veces puede provocar algún aprendizaje tanto de actitudes como de contenidos, valores, habilidades, entre otras cosas.

A continuación se reproducen algunas de las situaciones que desde el punto de vista de Hilda Cañeque generan los juegos y desde mi punto de vista son indispensables para concebir al juego como acción educativa: (Cañeque,1991:62)

a. Sensación continúa de exploración y descubrimiento, desafíos permanentes, problemas para resolver.

b. Activación y estructuración de las relaciones humanas. Desde su punto de vista “Con los altos márgenes de libertad que permite el juego, las personas se conectan mucho más allá de los prejuicios, estereotipos u otro tipo de ataduras sociales” (Cañeque, 1991:63)

- c. Equilibrio psicosomático, regula las tensiones y presiones que ejerce el medio sobre los individuos.
- d. Estructuración del lenguaje y pensamiento.
- e. Enfrentar y asimilar situaciones, así como revivir sensaciones del pasado.
- f. Posibilita una expulsión de conflictos y apertura de espacios internos para conocer y comprender.
- g. Evasión de realidad cotidiana.
- h. Aprendizajes significativos por acciones permitidas.
- j. Reduce sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

Por su parte Jean Vial plantea que son 4 los efectos que se producen al jugar:
(Vial, 1988: 19)

Efectos de dominante corporal: tienen que ver con el placer lúdico de la mera expresión, del movimiento o agitación de objetos, de la actividad sensorial que permite disfrutar el cuerpo. Permite el desarrollo psicomotriz, sentido del ritmo y del equilibrio, así como la independencia y el afinamiento de los gestos. Los juegos de dominante corporal en ocasiones disminuyen con la edad y dan paso a los de dominante mental que se explican a continuación.

Efectos de dominante mental: el desarrollo de estrategias que implica algunos juegos sirve para que la inteligencia se desarrolle, identificar el objetivo y cómo conseguirlo, influye en el esfuerzo mental que realizan los jugadores. Todos los conductos de la mente contribuyen: la memoria, la imaginación, el sentido del juicio, aspectos simbólicos, etc.

Efectos de dominante social: El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y sus convenciones, quizá ese sea su rasgo dominante. Dentro de la sociedad se han hecho distinciones en las clases sociales. La historia de la Edad Media europea, demuestra que los juegos de manos estaban reservados a los

villanos: éstos recurrían a la lucha y al frontón cuando los nobles practicaban los torneos de esgrima. En cualquiera de los casos se juega dentro de estructuras sociales casi siempre con alguien más; lo que implica llegar a acuerdos con respecto a las reglas y técnicas a utilizar. El juego se tiende entre la ética y la técnica, ambas igualmente impregnadas de carácter social. Algunos de los motivos que inducen al juego son el gusto por enfrentarse al riesgo, superar obstáculos, dirigir algo, vencer a otro, etc. Lo social y el juego se refuerzan recíprocamente y así como llevan a la sociabilidad, conducen a la moralidad.

Pienso que estos efectos son los que la pedagogía puede ir estudiando con mayor atención pues son los que permiten que haya una reflexión sobre lo que queremos ser como individuos y como sociedad, posibilitan la definición de reglas y abren el camino a nuevas formas de enfrentar conflictos.

Efectos de dominante moral y personal: El juego explora la libertad al mismo tiempo que plantea reglas y permite a los jugadores decidir las estrategias que deben llevar a cabo.

Al generar angustia momentánea, brinda sensaciones de superación, además de insertarnos en la incertidumbre que da el azar, la cual debemos aceptar y enfrentar con inteligencia.

Optimismo o pesimismo aparecen durante el juego, poniendo a prueba nuestras decisiones con respecto a los riesgos que se deben tomar, la imaginación para superarlas y nuestro ingenio para no caer en las trampas. (Vial,1988)

Las consecuencias del juego además, desde mi punto de vista dependen del planteamiento que se haga ya sea el jugador o el que dirige el juego, siendo ambos los que podrán definir si se quiere lograr algo en específico con el juego o no. En este sentido se habla de que el juego, al igual que la educación, nunca es neutral¹¹.

¹¹ Lo neutral en los procesos educativos desde mi punto de vista y cercano al planteamiento de Paulo Freire no existe, pues al educar se está construyendo un tipo de ser humano que responde a un contexto o a intereses y necesidades del momento histórico que viva.

Como comenta Joaquín Salvador Escobedo, Licenciado en Estudios Latinoamericanos, encargado de la Videoludoteca “Víctor Jara” de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y especialista en juegos tradicionales mexicanos:

El juego, los juguetes, fueron creados con un propósito, tienen connotación ideológica, cultural, política, etc. los juegos que normalmente conocemos tienen como objetivo crear una actitud, un comportamiento ante los demás o hacia ti mismo, casi todos tienen la idea de la competencia... de quién es más o de quién es menos¹²

Estas palabras dan cuenta de una realidad que vivimos actualmente y que se relaciona con un proyecto de civilización del que formamos parte, el cual se ha ido definiendo sobre todo a partir de la imposición de políticas que son producto del neoliberalismo, del cual hablaremos en el siguiente capítulo.

Por todo lo mencionado podemos afirmar que el juego permite la acción y la transformación del mundo y por lo tanto es educativo.

Sin embargo, al hablar del juego y su relación con la educación, es importante hacer la distinción entre jugar como un proceso educativo y la “didáctica lúdica”, una discusión parecida a la que tiene que ver con el juego libre y el juego dirigido que apuntábamos anteriormente.

Luz María Chapela en su libro *El Juego en la Escuela* (2002) especifica que la didáctica lúdica como concepto propone actividades interesantes y alegres, que a través de la manipulación de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades en el salón de clase. A diferencia de lo que ocurre en el juego, el uso de cada una de las piezas de material lúdico-didáctico supone una situación de enseñanza-aprendizaje. Desde su punto de vista, un mismo objeto puede servir como material lúdico-didáctico o como juguete, todo depende de la intención con la que se ponga a disposición o las circunstancias que enmarquen su uso. (2002:46).

¹² Entrevistado: Joaquín Salvador Escobedo. Videoludoteca “Víctor Jara” Facultad de Filosofía y Letras, junio de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen.

Un ejemplo de esto puede ocurrir cuando se pone a disposición de un grupo el juego Luna Meztli (foto en anexo 8) en una clase de física con la intención de entender el equilibrio, las masas, tamaños y colores; en este ejemplo se está usando a la didáctica lúdica. Sin embargo el mismo juego puede ser puesto en una ludoteca para que los usuarios lo elijan y al jugar experimenten con estos objetos todas estas características.

Esta misma autora sostiene que el juego, en sí, del que no se esperan logros predeterminados propicia innumerables beneficios en relación con el desarrollo de las estructuras internas personales: las éticas, las afectivas, y las cognitivas así como en relación con el desarrollo de la voluntad y de las habilidades intelectuales y manuales, como las que se citan a continuación:

- Habilidad para realizar relaciones de uno a uno.
- Destrezas intersubjetivas relacionadas con la confianza en uno mismo.
- El manejo de diferentes lenguajes (corporales, orales, visuales)
- Habilidad para planear, distribuir, anticipar.
- Respeto de reglas. (en este caso a diferencia de en el deporte como mencionábamos anteriormente, las reglas pueden ser definidas por los mismos jugadores y no impuestas desde alguien ajeno al juego)¹³
- Establecimiento colectivo de acuerdos.
- Uso del cuerpo como recurso.
- Elegir libremente, entre las posibilidades.
- Exigir respeto y libertad.

¹³ En este caso sirve poner un ejemplo de una experiencia personal; mi hermano desde pequeño ha estado en equipos de fútbol, un día salió de un partido y se fue con sus amigos a una “casarita” mi mamá le preguntó que por qué si había salido de un partido todavía quería seguir jugando, él contestó que en el partido no jugó. Este caso me hizo reflexionar sobre la diferencia de realizar un deporte con reglas estrictas e impuestas y el hecho de jugar (por ejemplo una “casarita”) en donde se pueden elegir los tiempos, los tamaños de las porterías e incluso no existen árbitros, los mismos jugadores definen cuando hay alguna falta.

- Valorar la diversidad como elemento que enriquece.
- Saber perder sin frustración y ganar sin vanagloria.
- Relacionar esfuerzo, empeño y tareas logradas.
- Resistir el vértigo de la incertidumbre.

Con todo esto, es posible afirmar que el juego más allá de ser una herramienta que se utiliza específicamente para el aprendizaje como ocurre con la didáctica lúdica, es educativo en sí y puede estar lleno de bondades, tanto para los individuos como para la sociedad en su conjunto. Es gracias a esta actividad que se desencadenan ciertos procesos que nos benefician como seres humanos tanto para nuestro cuerpo (pensamientos, emociones, sensaciones, memoria, imaginación, psicomotricidad, placeres, etc.) como para las relaciones que podamos ir construyendo al jugar y enfrentar nuestras diferencias, tener autoestima, afrontar situaciones, llegar a acuerdos, comunicarnos y en el mejor de los casos ser creativos y transformar nuestro entorno y nuestra realidad.

Los seres humanos cuando jugamos, podemos conquistar la libertad, aquella que opta por propósitos y no por impulsos, dejarnos llevar por una actitud lúdica vinculada con la posibilidad de tener ideas y emociones propias aunque no coincidan con lo establecido, y poder expresarlas; dándose permiso de experimentar nuevas conquistas en el camino de la autorrealización, en el camino del ser.

El concepto de “autorrealización” también es utilizado en los procesos educativos, en los cuales se busca que los seres humanos cuenten con las herramientas que les permiten explotar al máximo sus habilidades y capacidades creativas, involucrándose en actividades que le permitan ser y estar en el mundo para transformarlo.

En este sentido Hilda Cañeque, con ideas parecidas a las del antropólogo Johan Huizinga, plantea que el juego es uno de los primeros agentes que despiertan esos procesos creativos, los cuales desde su punto de vista y considerando

algunas ideas del escritor Vargas Llosa, el poeta Federico García Lorca y el cineasta Federico Fellini comprenden diferentes conceptos que se dan al jugar como:

Transgresión: tiene que ver con quebrantar normas, modelos o preceptos en la búsqueda de nuevas experiencias o expresiones de la realidad en diferentes campos como la ciencia, el arte o el juego. Los límites de la transgresión a lo establecido, obviamente están dados por la responsabilidad social y los valores éticos; puede haber transgresiones no creativas que lleven a la destrucción. La libertad para transgredir, implica hacerse responsable de esa decisión que puede satisfacer deseos e implica muchas veces enfrentar “fantasmas” internos que pueden paralizar así como hacer frente a las imposiciones del mundo externo.

Inspiración: se considera parte de los alientos interiores, fuente generadora de fuerza, movimiento, continuidad en las distintas etapas del proceso creador.

Intuición: es un conocimiento que conecta al interior de las personas con el exterior, con la realidad, irrumpe como percepción clara de objetos, ideas, experiencias, etc. aunque de forma consciente difícilmente se sabe el origen de esa irrupción.

Descubrimiento: sacar o descubrir aquello que está oculto, que requiere paciencia, dedicación, disciplina y trabajo para poder culminar de manera creativa.

Invencción: combina, concentra, fusiona, etc. tanto datos como experiencias, sentimientos, acciones, relaciones y cualquier otro elemento que posibilite formar algo verdaderamente inédito.

Ambigüedad: es la multiplicidad de significados que adquieren los hechos y las cosas en un momento determinado; esto existe porque coexisten la fantasía y la realidad. Esta forma de sentir y pensar es la que da nacimiento a la metáfora, como síntesis aglutinante en el proceso de crear.

A partir de lo que proponen estos autores se considera que la creatividad que se logra en los procesos lúdicos permite situar al juego como un catalizador de

emociones que llevan a la acción y al mismo tiempo como aquel que posibilita reflexionar sobre las propias formas de actuar y de sentir frente a diferentes situaciones como se destaca a continuación:

Dentro del juego, los niños discuten, gritan y patalean, en primera instancia esto pareciera que es perjudicial y dañino para ellos, no obstante si dentro del juego un niño vive las consecuencias de reaccionar de forma iracunda e impulsiva ante sus pares, ya que recibirá una respuesta inmediata por su conducta, es probable que comience a identificar y canalizar sus emociones. (Rayuela:156¹⁴).

Como hemos visto, el juego es una oportunidad para que diferentes procesos se lleven a cabo, de creatividad, de reflexión, de aculturación, de diversión, entre otras cosas, sin embargo como mencionamos al principio del capítulo, para que pueda desarrollarse requiere de tiempo y espacio; de condiciones que permitan su desarrollo. Por estas razones, juego y tiempo libre guardan una estrecha relación.

1.7 Tiempo libre, juego libre

Para jugar se requiere de tiempo y de espacio, se requiere de posibilidades para la recreación.

Se define a la recreación como una condición emocional interior del ser humano que emana de una sensación de bienestar y de propia satisfacción. Las actividades recreativas son las realizadas dentro del tiempo libre¹⁵, no sujetas a normas o intereses laborales, con carácter voluntario y capaces de desarrollar la personalidad y de ofrecer a la persona una compensación a carencias o déficit surgidos en el resto de los ámbitos y momentos de su existencia.

¹⁴ Rayuela, Revista Iberoamericana sobre niñez y juventud en Lucha por sus derechos, EDNICA IAP, Año 4, Número 8, México, Mayo-Noviembre 2013.

¹⁵ Tiempo desocupado de las actividades básicas como comer, trabajar o descansar. Siguiendo a Munné (1988) podemos derivar cuatro tiempos claramente visibles dentro de la vida social del individuo: el *tiempo psicobiológico*, el cual es ocupado por las conductas impulsadas por necesidades psíquicas y biológicas; el *tiempo socioeconómico*, el cual consiste en actividades laborales, productivas de bienes y servicios; el *tiempo sociocultural*, donde se contemplan los compromisos resultantes establecidos por la sociedad y al grupo al que se pertenece; y el *tiempo libre*, donde la libertad de las acciones que se realizan no llevan de por medio una necesidad externa que las impulse.

(García, 2005: 44) Para esto es importante entender lo que es el tiempo libre sobre todo en sociedades modernas como se define a continuación:

El tiempo libre es un fenómeno característico de las sociedades modernas, donde la propia dinámica del trabajo ha ido restando tiempo a las actividades de producción para dar paso a espacios de tiempo utilizados de distinta manera.(Martínez, 2003:9)

Jugar como se ha visto puede ocurrir dentro de las actividades recreativas y funcionar como una alternativa para utilizar el tiempo libre, ya sea dentro de la escuela, el trabajo, el transporte, etc. se relaciona con la creatividad, el desarrollo de las culturas, la socialización, la canalización de los impulsos, la expresión de emociones, incluso con la salud y todos estos procesos están ligados con la educación.

A lo largo de la vida existen un gran número de experiencias educativas, o como mencionamos al principio del capítulo, vivencias que nos dan la posibilidad de ser; tejiendo lo que sucede sensorialmente con lo racional, espiritual y psicométrico; en un tiempo y espacio determinados que marcan un antes y un después de lo vivido, que transforman algo en nosotros mismos, que nos educan. Desde que nacemos hasta que nos morimos, experimentamos la educación más allá del espacio escolar lo que se conoce como educación no formal.

1.8 Educación no formal y el uso del tiempo libre

Como mencionamos en el apartado anterior, el juego puede concebirse desde la recreación y el uso del tiempo libre; pues permite salirse de lo establecido, gozar con los sentidos y experimentar sensaciones de libertad que no siempre ocurren dentro del trabajo; por ejemplo las y los niños pueden jugar en los recreos, los jóvenes en reuniones con amigos, los adultos juegan en los clubes y así pueden ser más los ejemplos en donde sea posible observar que jugar sirve para distraerse de las obligaciones y muchas veces ocurre dentro de espacios distintos a la escuela en donde se da la educación no formal.

A esta educación autores como Antonio Colom, especialista en educación, la definen como educación no formal: “La educación no formal nace por necesidades

perentorias marcadas por las innovaciones sociales que se producen en el mercado laboral, en el tiempo libre o de ocio...” (Colom, 2005:3)

Históricamente, el concepto de educación no formal, cuyo uso se difunde entre fines de los 60's y 70's, tuvo su relevancia al permitir nominar una amplia y creciente área de experiencias educativas que comenzaron a surgir a raíz de diferentes eventos como los que menciona Colom:

La complejidad social, el desarrollo incesante de la innovación tecnológica, la necesidad de nuevos conocimientos que a su vez pronto quedan obsoletos, ha hecho que la sociedad actual requiera de formas más flexibles y constantes de educación: requiere de escuelas para después de la escuela. Ésta es la razón de la educación no formal. (Colom, 2005:4)

El concepto de *educación no formal*, se impulsó a partir de la labor de Phillip Coombs y su equipo en el marco de la UNESCO, quiénes tuvieron la necesidad de dividir las experiencias educativas en 3 niveles: educación formal, no formal e informal; esto para comenzar a sistematizar lo que sucedía en las experiencias que se desarrollaron por las necesidades de los diferentes contextos.

Entendían como educación formal la comprendida en los sistemas educativos; altamente institucionalizada, cronológicamente graduada y jerárquicamente estructurada.

La educación no formal, incluía las actividades educativas organizadas, sistemáticas y realizadas fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizajes a subgrupos particulares de la población, tanto para adultos como para niños.

Finalmente la educación informal, fue definida como un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes, etc. mediante las experiencias diarias con las relaciones que entablan entre sí y con el medio ambiente.

Esta conceptualización, como lo menciona el pedagogo austriaco Ivan Ilich¹⁶, encontró facilitada su difusión en un contexto en que comenzaba a identificarse la crisis de la escuela desde diferentes perspectivas. Por un lado debido a la incapacidad de ese espacio para responder a las necesidades educativas de toda la población y por el otro, frente a su papel en la reproducción socioeconómica y cultural (Ilich, 1985:24).

Esta crisis de la escuela, se vio influenciada por las condiciones en las que se encontraban diferentes países en esa época, los cuales con el término de la segunda guerra mundial, comienzan a requerir espacios que además de que permitan una capacitación laboral, certifiquen a las y los interesados en terminar sus estudios escolarizados, esto en gran medida para responder al sistema capitalista que requiere más manos “preparadas” que puedan insertarse a los sistemas de producción.

Así, la educación no formal, en lo que se refiere a la educación de adultos, se convierte tal y como lo menciona Carlos Alberto Torres en su libro sobre *La política de la educación no formal en América Latina* en: “un intento de redefinir al adulto en la sociedad, de incorporarlo o incorporarla a una definición particular de nación y a un papel particular en la producción” (2005:10)

Otro aspecto importante que favorece la creación de espacios educativos fuera de la escuela, tiene que ver con el Estado de Bienestar, que como mencionamos anteriormente, se alcanza en especial, en los países Europeos; a través de políticas de distribución económica para cubrir los derechos de sus ciudadanos brindando salud, educación y espacios de esparcimiento.

Además, con los avances científicos y el aumento en el promedio de vida, la población de adultos mayores se convierte en un foco para atender con este tipo de educación.

¹⁶ La tesis fundamental de este pensador afirma que ninguna de las instituciones tradicionales de la sociedad industrial se adecua a las necesidades reales del mundo actual, por lo que es necesaria una revisión de todas ellas, empezando por la que considera como la más perniciosa: la escuela, la cual desde su punto de vista se ha convertido en una mercancía carente de valores éticos y concebida únicamente como un hábil instrumento para la formación de escolares utilitaristas y competitivos.

Las experiencias de educación no formal varían según los países en donde se realicen pues como menciona Thomas La Belle en su libro *Educación no formal y cambio social en América Latina*, tienen diferentes intenciones y roles:

La educación formal y la no formal tienen diferentes roles: la primera está controlada por el Estado; en la mayoría de los casos, la educación no formal también, sin embargo, cuando no es así, surge un tipo de educación no formal clandestina o revolucionaria que toma diferentes rumbos al margen del Estado o de las élites en el poder. (1984:40)

Así es que por diferentes motivos ha sido difícil la caracterización del término, además se le han hecho críticas a esta definición centrada en la negación de lo formal pues como menciona María Teresa Sirvent¹⁷

Parece una contraposición y atomización del fenómeno educativo que desconoce la riqueza de la relación dialéctica entre escuela y más allá de la escuela, además de que la complejidad de la realidad del campo educativo hace que una misma experiencia pueda ser ubicada en una y otra clase según se consideren distintos aspectos o criterios (Sirvent,2006:22).

Por algunas de estas críticas, a mediados de los 70's aparecen autores que comienzan a identificar debilidades en la trilogía conceptual (formal, no formal, informal), por ejemplo Álvarez, Hauzer y Toro en el texto *Revisión del Concepto de educación No Formal* ¹⁸señalan que no existen límites precisos sino más bien diferencias de énfasis y de grado en múltiples dimensiones de un "contexto de aprendizaje", tales como: espacio físico, entorno institucional, tiempo, secuencias didácticas, procesos, etc.

Por su parte la especialista argentina en educación G. Romero Brest considera 4 aspectos a fin de ubicar las experiencias en grados de formalización: aspecto político (relación con el Estado), jurídico (requisitos legales de la acción

¹⁷ María Teresa Sirvent es doctora en filosofía y dirige la materia de Educación No Formal en la Universidad de Buenos Aires de la cual yo forme parte en 2011 y con quién estuvimos haciendo un trabajo en el Barrio de Mataderos. Esa materia lleva más de 30 años estudiando los fenómenos más allá de la escuela y caracterizando a la educación No Formal.

¹⁸ Revisado en:

<http://www.unesco.org.uy/shs/fileadmin/educacion/Revisi%C3%B3n%20del%20Concepto%20de%20EduNo%20Formal%20-%20JFIT.pdf> (28 de enero 2014)

educativa), administrativo (las pautas organizativas) y pedagógico (herramientas para desarrollar y evaluar la enseñanza).

Más adelante María Teresa Sirvent, integra las diferentes experiencias educativas en un gráfico que destaca la relación e interacción entre los universos de la escuela y de la educación más allá de la escuela, retomando planteamientos del concepto de Educación Permanente, el cual se asienta sobre principios y supuestos teóricos metodológicos como: (Sirvent, 2006)

- La concepción de la educación como una necesidad permanente y como un derecho para todos y todas.
- El reconocimiento de la capacidad de los individuos y grupos para el aprendizaje y la transformación a lo largo de su existencia.
- La consideración de la experiencia vital como punto de partida para procesos de aprendizaje continuo.
- El reconocimiento de la existencia de múltiples formas y recursos educativos emergentes de una sociedad que operan en la escuela y más allá de la escuela.
- El reconocimiento de la importancia y la necesidad de la participación social en las cuestiones referidas a la educación y la democratización del conocimiento.

Dentro de esta totalidad pueden distinguirse tres componentes para propósitos de análisis: la educación inicial, la educación de jóvenes y adultos y los aprendizajes sociales.

La educación inicial abarca todas las experiencias educativas graduadas, estructuradas, sistematizadas y con una alta intencionalidad educativa para la formación integral de la persona y los grupos; brindando contenidos socialmente relevantes, así como aptitudes y habilidades necesarias para continuar los aprendizajes a lo largo de la vida.

La educación de jóvenes y adultos se refiere a las experiencias intencionalmente educativas que salen de la educación inicial dirigidas fundamentalmente a la población mayor a 15 años. Constituye el ámbito de un conjunto de actividades relacionadas con las necesidades educativas correspondientes a las distintas áreas de la vida cotidiana del joven y del adulto.

Incluye tanto las actividades organizadas para concluir los niveles educativos formales como aquellas orientadas al trabajo, vida familiar, vivienda, recreación, tiempo liberado, así como la participación social y política.

El tercer componente refiere a los aprendizajes sociales, los cuales se refieren a los procesos no intencionados de aprendizaje que se producen durante toda la vida en determinados contextos y tienen lugar en las interacciones sociales, familia, juegos con los amigos, marchas, etc.

Esta visión integral con sus tres componentes en tanto educación permanente, desde mi punto de vista ha permitido superar los sesgos epistemológicos que centran su atención en la escuela y en los niños, sin considerar a la educación como una necesidad y derecho a lo largo de toda la vida. Pues como plantea Jaume Trilla: “La educación ha sido siempre permanente aunque no siempre la pedagogía haya actuado en consecuencia” (Trilla,1993:52)

María Teresa Sirvent especifica que históricamente, desde 1792, Condorcet señaló que la instrucción no debe acabar al término de la escuela, sino que debe abarcar todas las edades, a los padres, ciudadanos, etc. siendo esto un indicador de la antigüedad de este concepto.

De igual manera en la práctica, desde el siglo XVIII, ya comienzan las iniciativas para dar instrucción a los adultos, como es el caso del Conservatorio de Artes y Oficios en Paris. Los promotores para estos casos eran instituciones como las iglesias, asociaciones obreras y en ocasiones se comienzan a observar proyectos educativos y legislativos por parte de los Estados.

Para esta autora, las funciones de estos proyectos van desde la sustitución, el complemento o el perfeccionamiento en relación con los niveles convencionales de escolarización, así como para abordar áreas relacionadas con el trabajo, el ocio, la familia, entre otras. Estas experiencias más allá de la escuela, comprenden cierta especificidad que puede considerar tres dimensiones: la sociopolítica, la institucional y la del espacio de enseñanza y aprendizaje como se relata a continuación:

Sociopolítica: refiere a la relación de la experiencia educativa con el Estado. Considerando las políticas públicas y la legislación; los reglamentos, normas, estatutos, etc. que regulan el funcionamiento de la experiencia en cuanto a currículum prescrito, recursos humanos, órganos y procedimientos administrativos y todo aquello que compete a los diferentes niveles del Estado.

Institucional: refiere al contexto o al marco institucional en el que se desarrolla la experiencia, considerando los fines y objetivos que limitan dentro de un espacio determinado.

Del espacio de enseñanza y aprendizaje: se relaciona con la tríada que define el acto o espacio educativo, integrada por la interrelación entre aquel que enseña, que aprende y los contenidos correspondientes.

En el caso de las ludotecas por ejemplo, se habla de que forman parte de la educación no formal pues aunque algunas pueden llegar a encontrarse en las escuelas, la labor que realizan no es escolarizada; en cuanto a las tres dimensiones de las que habla María Teresa Sirvent, en el caso de la sociopolítica, algunas son de dependencias públicas. Sin embargo, las hay también autónomas; las cuales tendrán la dimensión institucional según el caso. En cuanto al espacio de enseñanza y aprendizaje como veremos más adelante, se define según los materiales y actividades que se realicen en ellas, buscando que exista un buen número de herramientas que además de permitir el juego libre, favorezcan procesos educativos.

Son múltiples los espacios educativos con diferentes intenciones que han existido a lo largo de la historia. Sin embargo, volviendo a lo que sucede en la actualidad con los espacios existentes para el disfrute del tiempo libre, es importante analizar cómo influyen en la formación de los seres humanos y qué tanto favorecen su desarrollo en los momentos de ocio.

Todo esto se ha vuelto un reto por los obstáculos que existen como pueden ser: la industria con su producción en serie e imposición de modos de diversión, el mercado que busca la máxima ganancia y a exigir seres humanos productivos y la educación tradicional que brinda poco tiempo al juego y que se olvida que además de que es una buena forma para aprender, es un derecho que hay que proteger, promover y defender.

En este capítulo pudimos ver cómo el juego y los juguetes pueden ser medios educativos al brindarnos posibilidades de ser y desarrollarnos como seres humanos, pues así como pueden formar parte de los programas de educación formal, son parte importante de los procesos que se dan más allá de la escuela. Por ejemplo, el tiempo libre y el caso específico de las ludotecas, como esos lugares que tienen un análisis sistematizado y diferentes objetivos y funciones que se explican en el capítulo 3 que les permiten además de ser educativas, son opciones diferentes a las que se ofrecen en muchos lugares.

En la actualidad, el juego y los juguetes se han visto inmersos en problemáticas que han desvirtuado sus aportaciones en el desarrollo humano y disminuido sus beneficios en muchos aspectos pues la industria del ocio y del tiempo libre como veremos en el siguiente capítulo, lo han mercantilizado, además de afectado con las diferentes consecuencias económicas, sociales, políticas y educativas que ha provocado la globalización neoliberal.

CAPÍTULO 2

El juego neoliberal

Hay personas condenadas a morir aplastadas por la bota militar o paramilitar, por atreverse a construir la utopía en la lucha cotidiana, a construir caminos que conduzcan a luchar, como lo propone Don Durito, contra el neoliberalismo y por la humanidad
Miguel Escobar

Este capítulo en un primer momento busca hacer una descripción del momento actual que se vive a nivel social debido a la globalización neoliberal y las consecuencias que ha provocado. Después se especifica cómo a raíz de esto se ha construido un *ethos*¹⁹ neoliberal que puede identificarse tanto en la participación de la ciudadanía como en las formas que las personas tienen de ocupar sus momentos de ocio y tiempo libre. Finalmente, se habla específicamente de lo que ha sucedido con el juego, el cual además de haberse mercantilizado, se ha descuidado como muchos otros derechos.

Como mencionamos al final del capítulo anterior, el juego se ha mercantilizado, esto debido a que el modelo de globalización neoliberal, entre otras cosas, ha puesto a las necesidades del mercado sobre las necesidades humanas y con ello, desvirtuado el carácter humanista y educativo del juego para convertirlo en muchos casos en un producto a veces desechable, promotor de violencia, de eliminación y crueldad como se mostrará en este capítulo.

Esto se puede observar en los juegos que abundan desde las casas de juegos, cines, hogares, televisión; que frecuentemente muestran poco respeto por la vida (como los juegos de video), fomentan la competencia y otros valores de este modelo económico y social.

El teórico social británico David Harvey en su *Breve historia del Neoliberalismo* (2005) afirma que el neoliberalismo se gestó después de la Segunda Guerra Mundial.

¹⁹ Palabra griega que remite al habitar y al hábito, es decir a los comportamientos usuales o habituales.

En esa época, el mundo capitalista estaba organizado a partir del Estado de Bienestar²⁰, el cual parecía sólidamente incorporado en el orden internacional. Hay que destacar que este Estado de Bienestar está sostenido en la concepción de derechos fundamentales que han de ser protegidos por el mismo.

Sin embargo, las crisis económicas de los años setenta y la insostenibilidad de esta organización social abrieron la posibilidad de una restructuración de la economía mundial hacia el desarrollo del libre mercado, desmantelando este Estado de Bienestar y dando paso a la globalización y al sistema llamado Neoliberal, así como al fin del bloque socialista.

El texto que sitúa los referentes iniciales del neoliberalismo es *Camino de Servidumbre*²¹, de Friedrich Hayek²², escrito en 1944.

Desde el punto de vista de Harvey:

El neoliberalismo es ante todo, una teoría de prácticas político- económicas que afirma que la mejor manera de promover el bienestar del ser humano consiste en no restringir el libre desarrollo de las capacidades y de las libertades empresariales del individuo dentro del marco institucional caracterizado por derechos de propiedad privada fuertes, mercados libres y libertad de comercio. (Harvey David, 2005:7)

Ha sido una reacción teórica y política vehemente contra el Estado intervencionista y de Bienestar; esto ha provocado que con frecuencia dentro de este sistema como dice Harvey:

Se excluye a gran parte de la población pues se ha generado desregulación, privatización y abandono por el Estado de muchas áreas de provisión social y con ello que muchas personas no cuenten con recursos suficientes para cubrir muchas de las necesidades básicas. (Harvey, 2005:6)

²⁰ Este concepto tiene que ver con un Estado proveedor de bienes y servicios que se encarga de cubrir los derechos y garantizar ciertas condiciones de vida en la mayoría de la población.

²¹ Se trata de un ataque apasionado contra cualquier limitación de los mecanismos del mercado por parte del Estado, denunciada como una amenaza letal a la libertad, no solamente económica sino también política.

²² Friedrich Von Hayek fue un economista austriaco que vivió en el periodo de la posguerra, es considerado como uno de los padres del Neoliberalismo pues planteo una teoría del Estado Mínimo, en la cual el Estado debe reducirse a brindar un marco jurídico que garantice las reglas elementales de intercambio del mercado.

El especialista argentino en educación Pablo Gentili en el libro *La Trama del Neoliberalismo, mercado, crisis y exclusión social* (2003) plantea que los primeros años de la posguerra, hubo un aumento tanto del mercado como de los Estados para responder a las necesidades del momento, sin embargo, más adelante, a raíz del desarrollo tecnológico y de la desindustrialización, las relaciones del mercado y las empresas cambiaron. Con excepción de los servicios sociales y de los servicios públicos, los servicios privados comenzaron a producirse en empresas más pequeñas y, sobre todo, en unidades productivas mucho más dependientes del mercado y de la demanda de los clientes. Este viraje del proceso de industrialización y financiero ha constituido una transformación fundamental en la conformación de la sociedad moderna.

A raíz de esto y con el crecimiento de los mercados financieros, tuvo que haber una reestructuración de las relaciones internacionales que se definió en gran parte a través de los acuerdos de Bretton Woods que dieron paso a la creación de instituciones como la ONU, el Fondo Monetario Internacional, etc. las cuales hasta la fecha han influido en muchas de las decisiones que se toman en los diferentes países, incluyendo México quién, como plantea Gentili, ha sido parte de la hegemonía neoliberal:

La hegemonía ideológica del neoliberalismo y su expresión política, el neoconservadurismo, adquirieron una desacostumbrada intensidad en América Latina. Uno de sus resultados ha sido el radical debilitamiento del Estado, cada vez más sometido a los intereses de las clases dominantes y resignando grados importantes de soberanía nacional ante la superpotencia imperial, la gran burguesía transnacionalizada y sus "instituciones" guardianas: el FMI, el Banco Mundial y el régimen económico que gira en torno a la supremacía del dólar. (Gentili, 2003:33).

Un ejemplo de estos factores es el caso de México, en donde a raíz de la crisis económica de los años ochenta, el Banco Mundial otorgó un préstamo a cambio de llevar a cabo reformas neoliberales estructurales.

Al día de hoy, esas reformas han traído muchas desigualdades que se reflejan en el hecho de que para el año 2013 se calcula que existían más de 50 millones en situación de pobreza mientras 11 mexicanos forman parte de la lista de millonarios

en el mundo²³. De igual manera, en un informe presentado por la organización humanitaria Oxfam en enero de 2014, se apunta que cerca de la mitad de la riqueza mundial está en manos del 1 % de la población, lo que significa que ha habido un aumento en la desigualdad que amenaza con perpetuar las diferencias entre ricos y pobres hasta hacerlas irreversibles²⁴.

Con todo esto se han reorganizado las relaciones laborales. Para explicar esto Pablo Gentili se apoya en una cita del sociólogo Pablo González Casanova para mostrar como los recursos han sido injustamente distribuidos:

La hegemonía neoliberal se impone recomponiendo las relaciones del Estado, el mercado, las empresas, los obreros, los empleados y los excluidos, los marginados o los superexplotados. (González Casanova en Gentili 2003:1)

Como una manera de ampliar esto retomo las palabras de Don Durito²⁵ a cerca del capitalismo que actualmente se puede llamar globalización Neoliberal:

El capitalismo es un sistema social, o sea, una forma como en una sociedad están organizadas las cosas y las personas, y quienes tienen y quienes no tienen, y quienes mandan y quienes obedecen. En el capitalismo hay unos que tienen el dinero [...] quiere decir que hay unos pocos que tienen grandes riquezas, pero no es que se sacaron un premio, o que se encontraron un tesoro, o que heredaron de un pariente, sino que esas riquezas las obtienen al explotar el trabajo de muchos [...] Esto se hace con injusticias porque al trabajador no le pagan cabal lo que es su trabajo [...] Y, además de explotar y despojar, el capitalismo reprime porque encarcela y mata a los que se rebelan contra la injusticia [...] lo que más le interesa son las mercancías, porque cuando se compran y se venden dan ganancias [...] todo se convierte en mercancía, hace mercancías a las personas, a la naturaleza, a la cultura, a la historia, a la conciencia [...] en el mercado vemos mercancías, pero no vemos la explotación con las que se hicieron [...] ahora está en un paso que se llama Globalización Neoliberal. Esta globalización quiere decir que ya no sólo en un país dominan a los trabajadores o en varios, sino que los capitalistas tratan de dominar todo el mundo [...] Pero no es tan fácil para la globalización neoliberal, porque los explotados de cada país no se conforman y no dicen que ya ni modo,

²³ Dato obtenido del autor Fernando Franco, *Sólo en México, 52 millones de pobres Vs 11 millonario* tomado del URL: (<http://eleconomista.com.mx/inventario/2012/03/08/solo-mexico-52-millones-pobres-vs-11-millonarios>) (28 de enero 2014)

²⁴ Para más detalles consultar <http://www.oxfamMexico.org/gobernar-para-las-elites/#.UugNsbSFC1v> (28 de enero 2014)

²⁵ Don Durito es un personaje creado por el Sub Comandante Insurgente Marcos, quien forma parte del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), organización de pueblos indígenas que se encuentra en Chiapas. Más info en www.enlacezapatista.ezln.org.mx.

sino que se rebelan; y los que sobran y estorban pues se resisten y no se dejan ser eliminados. (Escobar,2012: 138)

Son muchos los aspectos de la vida en sociedad que se han visto afectados a raíz de las políticas neoliberales, las cuales no sólo han incidido en las condiciones materiales de la población, sino que han modificado otras dimensiones de la vida cotidiana e incluso construido un *ethos* neoliberal que se refleja por ejemplo en la construcción de un tipo de ciudadanía.

El politólogo chileno Juan Carlos Gómez Leyton en el libro *Política, democracia y ciudadanía en una sociedad neoliberal* (2010) plantea que uno de los problemas de mayor preocupación del periodo entre el Siglo XX y el XXI es la cuestión de la ciudadanía, sobre todo a raíz de las reformas neoliberales que se han impuesto en muchos de los países latinoamericanos, en los cuales el tema de la democracia ocupa un lugar trascendental.

Desde su punto de vista, la democratización ha tenido como principal problema la construcción de una ciudadanía democrática, la cual ha sido imposible de lograr debido a la deconstrucción de la misma que ha realizado el capitalismo autoritario (Gómez Leyton, 2010)

Para Gómez Leyton, se puede hablar de diferentes tipos de ciudadanía dentro del neoliberalismo. A continuación se hace una breve descripción del tipo de ciudadanía política que se observa en el caso chileno²⁶ que desde mi punto de vista no está alejado de lo que ocurre en México:

Ciudadanos tradicionales: para ellos la participación en los actos electorales es la mayor y más acabada manifestación de su responsabilidad cívica y política.

Ciudadanos no electores: Inscritos en registros electorales pero sin apego por la actividad política electoral ni partidaria.

²⁶ La sociedad chilena luego de la reestructuración capitalista impulsada por la dictadura militar del general Augusto Pinochet (1972-1990) y profundizada por los gobiernos democráticos (1990-2007) se ha transformado en la principal sociedad neoliberal de la región latinoamericana. (Gómez Leyton, 2008:147)

Ciudadanos no políticos: No inscritos y rechazan la política, los partidos y la clase política.

Ciudadanos subpolíticos: Pueden ser electores o no electores pero están activos en los espacios subpolíticos y apuestan por la democracia radical y participativa.

Por otro lado, este autor sostiene que además de la fragmentación de la ciudadanía política, el neoliberalismo ha traído como consecuencia una fragmentación social que se basa en que los ciudadanos son vistos como consumidores, como sujetos con capacidades para incrementar sus propiedades privadas o en el caso de los sectores económicamente más vulnerables como “focos” que atender y controlar de manera asistencialista como podemos ver en el siguiente texto:

A través de la articulación entre políticas sociales focalizadas y redes de organizaciones comunitarias, el Estado se instala en el territorio natural de los movimientos sociales poblacionales o urbanos y desde allí ha desarrollado una dinámica de ampliación y socialización de estos sectores para integrarse plenamente en la sociedad neoliberal. (Gómez Leyton, 2008:197)

Para el mismo autor, las sociedades neoliberales se caracterizan por ser: a) políticamente conservadoras, b) mediáticas, c) ampliamente despolitizadas, d) mercantilizadas, e) fragmentadas socialmente, f) desiguales, individualistas y competitivas.

Además, las reformas estructurales han reducido los gastos del gobierno en diferentes ámbitos, entre ellos los relacionados con la educación, la salud, la recreación, etc. Lo que ha significado que las familias cambien su dinámica para cubrir los gastos y en la mayoría de los casos, ambos padres deban salir a trabajar.

Con ello, las y los niños cuando no están en horario escolar (los que asisten a la escuela), se ven obligados en muchos casos a trabajar junto con sus padres, a asistir a clases extracurriculares o a permanecer en casa, muchas veces

conectados a la televisión o a videojuegos que los mantengan entretenidos²⁷. Esto debido a que, cada vez son menos los espacios que existen para utilizar el tiempo libre de manera creativa y sin costos extras, pues por las características de la sociedad, existe una constante preocupación hacia lo que sucederá en el futuro, poniendo más atención al desarrollo material que al humano, tal y como lo afirma González Casanova:

El mundo que construye el neoliberalismo y los efectos directos e indirectos, específicos y universales que produce le dan un carácter francamente posmoderno, en el sentido de que el tiempo futuro, lejos de asociarse a un proyecto humanista tiende a evolucionar hacia una clara condición animal, ajena a la política y la dialéctica (González Casanova, en Gentili, 2003 : 2)

Estos aspectos pueden reflejarse en diferentes situaciones, en este caso profundizaremos en la que se ha ido plasmando dentro del ocio y tiempo libre.

2.1 El *ethos* neoliberal y el nuevo sentido del ocio

Desde comienzos de la historia de la humanidad, se ha hecho distinción entre las diferentes actividades que realizamos los seres humanos según sus objetivos. Pues como afirma el pedagogo Josep Puig “El hombre destina parte de su tiempo a realizar actividades que le son necesarias o que socialmente se le imponen”. (Puig, 1987:50)

Como vimos en el capítulo anterior, el juego es una de las actividades básicas para todas las edades, sin embargo, por diversos motivos, no se realiza con frecuencia.

Uno de los motivos principales, sobre todo por el cual los adultos han dejado de jugar, se relaciona con el exceso de trabajo, el cual ha sido una de las consecuencias del sistema neoliberal, que ha incidido en las formas de producción, de relaciones laborales y de relaciones sociales en la actualidad e influido en la construcción del *ethos* neoliberal incidiendo en la forma en la que

²⁷ Inés Moreno diferencia el entretenimiento de la diversión, especificando que el primero se relaciona con un pasa tiempo poco enriquecedor mientras que la diversión implica un papel activo y de influencia positiva.

cada persona se divierte. Actualmente, quienes juegan, muchas veces lo pueden hacer en sus ratos de ocio; en aquellos momentos en los que están en algún traslado, receso, o simplemente cuando deciden liberarse de sus actividades obligatorias o necesarias.

El sociólogo francés Joffre Dumazedier, define al ocio como el conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria, sea para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales. (Dumazedier, 197:20)

Josep Puig y Jaume Trilla en su libro *La Pedagogía del Ocio* (1987), plantean que, desde Grecia antigua, el ocio se relaciona con el tiempo desocupado, liberarse de la necesidad de trabajo y así disponer de tiempo; de alguna manera el ocio se relaciona con el hombre libre (Puig,1987). Desde mi punto de vista, esta idea de hombre libre tiene una relación con la distribución desigual de las actividades productivas, lo que ha generado que haya personas que puedan disponer no sólo del tiempo sino de los recursos suficientes para disfrutar de los momentos de ocio; mientras otros, deben dedicarse a trabajar para sobrevivir y pocas veces disponen de un tiempo que les permita hacer otras actividades que parecen poco productivas porque no dejan beneficios económicos.

En aspectos históricos, con la revolución industrial, a raíz de que la iglesia dejó de regular horarios laborales, se imponen jornadas de trabajo más largas para aumentar la producción, lo que reduce la cantidad de tiempo libre en gran parte de la población. Actualmente, son muy variadas las jornadas laborales y por lo tanto hay quienes dependiendo de las actividades que realicen cuentan con más o menos tiempo libre:

Se entiende por tiempo libre a una porción de tiempo no ocupada heterónomamente por ninguna tarea o actividad, sino abierta a cualquier ocupación que decida el sujeto que disfruta de ese tiempo. (Puig, 1987: 51)

Demetrio Valdez en su texto *Tiempo libre y modo de vida: algunas perspectivas para el siglo XXI* afirma que el tiempo libre a que el ser humano tenga derecho no es sólo cuestión cuantitativa o temporal, tiene más un sentido cualitativo puesto que en él se modifica nuestro estilo de vida y las estructuras sociales en las que nos insertamos, así como los valores y principios que incorporamos a nuestra existencia. (Valdez, 2006)

En el pensamiento liberal tradicional del siglo XIX se pensaba que el ocio era antieconómico ya que no facilitaba la acumulación de capital pues aquel tiempo que podía utilizarse en la producción, se utilizaba en actividades a primera vista, poco provechosas como podían ser las reuniones al aire libre, los bailes o cualquier momento que no se dedicara al trabajo .

Sin embargo, cuando comienza a tomar importancia el proceso económico en el que lo que se produce, debe consumirse para mantener el sistema, esa concepción fue cambiando y el ocio se constituye en ese tiempo que queda libre para el consumo. En este sentido, Gómez Leyton, retomando al sociólogo chileno Tomás Moulian, habla de la existencia de ciudadanos “creditcard” o consumistas, quienes utilizan ese tiempo para usar su dinero en compras por ejemplo en los centros comerciales.

Desde mi punto de vista, hablar de ocio y tiempo libre supone que existan jornadas laborales justas tanto en cantidad de tiempo como en remuneración que posibiliten a las y los trabajadores aprovechar sus días en las actividades que les guste hacer y que les dejen beneficios en su desarrollo como personas. Esto no siempre se logra pues como veremos en el siguiente apartado, por diversos factores, el ocio se niega cada vez más y se convierte en neg-ocio.

2.2 El ocio con reglas de negocio

Este cambio de paradigma que mencionamos anteriormente en el cual el mercado toma un papel central en la vida cotidiana, ha generado diferentes consecuencias en las sociedades actuales, en las cuales se hace evidente que existe una fuerte tendencia a utilizar el tiempo libre en actividades tales como asistir a centros

comerciales, tiendas departamentales, cines, teatros y actividades culturales que se relacionan con el consumo. Es posible ver cada vez más a personas que utilizan las “gadgets” o dispositivos electrónicos para jugar o para socializar, siendo ahora el uso de esos aparatos, a veces una condición para participar en la vida colectiva; con estas actitudes de cierta manera como afirma Gómez Leyton: “Se es ciudadano en la medida en la que se participa en el consumo.” (Gómez Leyton, 2008:153)

Estos cambios en el uso del tiempo libre, también han afectado en la concepción humanista del juego que como vimos en el capítulo anterior, es una acción que incide en el desarrollo humano. Sin embargo, es cada vez más frecuente que forme parte de esos bienes que se pueden consumir.

Parece que para jugar es necesario comprar, ya sea el juguete de las publicidades, los videojuegos o un celular que cuente con aplicaciones lúdicas pues como afirma. Imma Marín²⁸. “En nuestra sociedad el juguete se ha convertido en un bien de consumo, en un fin en sí mismo, se trata de tenerlo, de poseerlo y no siempre de jugar.”²⁹

Además, las ofertas existentes para el disfrute del tiempo libre son en su mayoría, costosas y promueven los valores de la sociedad de consumo.

La especialista en tiempo libre Inés Moreno plantea que actualmente, la legislación del ocio y del juego está condicionada a la importancia económica. Menciona que a pesar de que el historiador Johan Huizinga estaba empeñado en ver al juego como algo gratuito y ajeno a todo interés, con el cierre del siglo XX se ha marcado un cambio en el estatus económico del juego:

Desde entonces se puede hablar de dos grandes versiones de juego, una exclusivamente de entretenimiento, donde prima el espectador de los grandes

²⁸ La pedagoga Imma Marín ha llegado al puesto de Directora de MARINVA, juego y educación, una consultora pedagógica especializada en educación y comunicación a través del juego. Compatibiliza este trabajo con su labor como representante de IPA en España (Asociación Internacional por el derecho de niños y niñas a jugar) y como asesora pedagógica de la Fundación Crecer Jugando.

²⁹ Entrevista a Imma Marín en <http://www.guiainfantil.com/1207/entrevista---inma-marin.html> (29 de enero 2014)

juegos deportivos, el jugador de azar, la suerte y la fortuna y por otro lado aquella que reafirma al juego como desarrollo humano, ubicando a la persona como sujeto-actor del proceso lúdico (Moreno, 2004:44).

En este sentido es posible hablar de que el negocio ha ocupado un lugar más importante que el ocio, al que Puig define como:

Ocio opuesto a neg-ocio, es decir, no como preocupación interesada, forzada por las circunstancias y las presiones del ambiente establecido y dominante, sino como dedicación personal y social orientada hacia la elevación de la persona y de la colectividad, teniendo en cuenta el ambiente, claro está, pero como contexto natural y simpático donde el ser humano se mueve y se realiza libre y creativamente con un esfuerzo de optimización natural y espiritual. (Alexandre Sanvisens en Puig, 1987:45)

El juego es una de las actividades que permite que todo esto que menciona Puig suceda. Sin embargo, ha sido presa de actividades lucrativas en los diferentes sectores que tiene presencia por ejemplo en la industria de juguetes en donde se ha desplegado una amplia variedad de artículos que salen a la venta con amplias campañas publicitarias y claros intereses de consumo, impregnado de ideologías que apelan a un proyecto de civilización; en el que desde la infancia se dé prioridad al mercado.

Como menciona el etnólogo Robert Jaulin en su libro *Juegos y Juguetes: ensayos de etnotecnología*:

El juguete es uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos y se presenta, además, como el microcosmos de nuestro universo. Puesto que es fabricado por adultos para que jueguen los niños, corresponde a un proyecto de civilización, más allá del simple objeto lúdico, significa una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural, mental, de nuestras sociedades industriales. (1981:7)

En la actualidad son pocos los juegos que fomentan valores diferentes a los individualistas y competitivos. Sin embargo, aún quedan algunos juegos tradicionales que dejan de lado esos aspectos como menciona Joaquín Salvador Escobedo, ludotecario y experto en juego tradicional a quien entrevistamos y hemos mencionado en ocasiones anteriores:

...el juego tradicional tiene esa característica o ese espíritu, que no crea esa competencia, que sí hay un ganador y un perdedor pero que no es precisamente esa idea de quien gana o quien pierde, sino que se pierde por una razón o circunstancia y se gana con otras, la idea es compartir la experiencia, que sirve o debería servir para la vida, para aplicarla en otros aspectos³⁰

En México, un ejemplo de lo que está sucediendo con el juego en las ciudades que además de negocio se ha mantenido dentro del entretenimiento, ocurre en los lugares en los que las y los niños pueden ir a divertirse, los cuales constan de clubes privados o negocios lucrativos como Kidzania, Piccolo Mondo, Recórcholis, entre otros, en detrimento de los espacios públicos.

Muchos padres consideran que estos espacios privados son en donde en verdad se experimenta la diversión, en donde es posible sentirse satisfecho por el gasto tangible que se experimenta dentro de ellos, vivimos en una época en la que parece que para muchas personas si no hay consumo no hay diversión, no hay valor si no cuesta dinero.

Además tanto adultos como niños, muchas veces prefieren recluirse en lugares cerrados y privados y cada vez menos en espacios públicos. Esto es lo que en palabras de Gómez Leyton es otra de las consecuencias del sistema neoliberal:

El encierro en el espacio privado se trata de una huida hacia adentro; es una forma de manifestar su rechazo al espacio público que es visto como una amenaza y un peligro para la conservación del patrimonio adquirido, o sea, de la propiedad.
(Gómez Leyton, 2008:162)

El caso de Kidzania³¹, es un ejemplo del *ethos* neoliberal que se ha impregnado en una gran cantidad de actividades, en mi opinión, desvirtuando el carácter humanista del juego y promoviendo ciertos valores que responden a los intereses de las diferentes empresas; en este lugar, los niños deben trabajar en aquellas empresas que patrocinaron el espacio, seguir las reglas que asignen las mismas y

³⁰ Entrevistado: Joaquín Salvador Escobedo. Facultad de Filosofía y Letras, Junio de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen

³¹ La nueva "Ciudad de los Niños", lugar infantil en donde se pueden tener experiencias parecidas a las del mundo de los adultos pero con un enfoque especialmente para niños y niñas, para más información entrar a mexico.kidzania.com

volverse sujetos “productivos” en el rol que se les asigna dentro de la simulación de ciudad. Si bien pueden experimentar diferentes roles y enfrentarse a la realidad económica actual, pienso que también se comienza desde esa edad a darle una gran importancia a la acumulación de dinero, olvidándose de que el juego es un derecho por el cual no tendrían que pagar y haciendo a los infantes sujetos de consumo³².

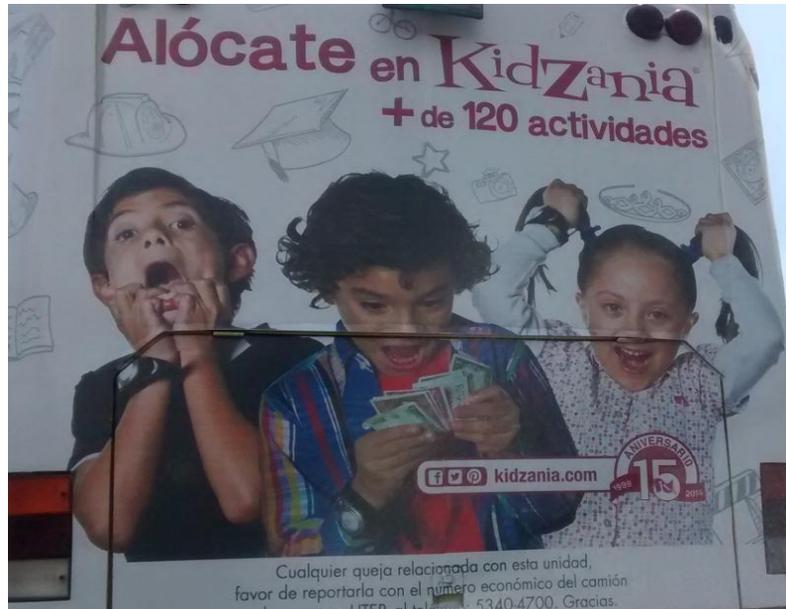


Foto tomada en un espacio público (Julio 2014)

Autora: Andrea de Buen

En esta imagen se puede observar a uno de los niños con dinero en las manos, emocionado. En estos lugares los niños y las niñas pueden aprender que a cambio de dinero pueden obtener la diversión que están buscando.

Desde edades tempranas, es probable que las infancias sobre todo en ambientes urbanos de clases medias, reciban información sobre estas prácticas, las legitimen y busquen consumirlas y reproducirlas. Desde mi punto de vista, este tipo de ideas los van preparando para responder a las necesidades del sistema económico,

³² Esto sólo para quienes tienen posibilidades económicas para experimentarlo, en el caso de la población que no tiene los recursos, se puede volver un asunto aspiracional; es decir, algo que quieren experimentar aunque vean lejano su acceso; reproduciéndose de nuevo la desigualdad como otra de las consecuencias del neoliberalismo.

alejándose cada vez más del juego como posibilidad de ser y acercándose a la imitación del trabajo que pone todo en relación a las ganancias más que a los procesos.

En cuanto a los espacios de juegos para los adultos en los que pueden disfrutar de su tiempo libre, en su mayoría constan de espectáculos deportivos, casinos, lugares de apuestas, entre otras cosas que además de costosos, promueven los valores de consumo, competencia e individualismo en muchos casos tal y como menciona Moreno.

La utilización del tiempo está en gran parte ocupada por la oferta que despliega la industria del ocio. Sus propuestas están vinculadas con sus objetivos de rentabilidad y se instalan a través de la publicidad para generar necesidades ficticias que operan como si fueran reales o primarias (Moreno,2005: 23)

Con esto, han ido cambiando las costumbres con respecto a las formas que cada cultura tiene de divertirse, prevaleciendo aquella que es promovida muchas veces por sectores dominantes.

Las propagandas que los medios de comunicación difunden, son el instrumento para ir penetrando en la opinión y las costumbres de los hombres a fin de controlarlas y modelarlas según las conveniencias de la industria del ocio (Puig,1987:35)

Los juegos además, erróneamente se han vinculado con las recompensas económicas, dando lugar a que cada vez más existan espacios para las apuestas tanto en los casinos como en los diferentes deportes. Así se ha ido mercantilizando todo lo referente a la recreación. Como afirma el sociólogo brasileño Emir Sader en un artículo publicado en *La Jornada* en noviembre de 2013: “La era neoliberal representa el máximo de realización del capitalismo en su afán de transformar todo en mercancía, en mercantilizar todo” (Sader, 2013) Con este afán de mercantilización, muchos espacios se han ido construyendo o transformando para adaptarse a las necesidades del mercado.

Un ejemplo de esto aparece en un artículo para *Forbes México*, en el que se afirma que en el país desde hace unos años ha ido aumentando la industria de casinos y se prevé que para 2018 aumentarán en un 70% estos establecimientos

debido a nuevas reglamentaciones que se han ido promoviendo desde la administración de Vicente Fox. Con este aumento podrían existir 750 salas, 341 más de las existentes. (Arteaga, 2013). Esta información se puede relacionar con lo que afirma Daniel Olivares³³

El interés de los mercaderes del juego de apuestas por imponer a la sociedad en un futuro moderno de evasión que aniquila las posibilidades creativas que tiene el hombre a través del ocio y el tiempo libre formativos y humanistas, sustituirlos por un enajenado desperdicio del tiempo en aras de actividades cada vez más deshumanizadas, alienantes y autodestructivas. Daniel Olivares. (del Moral, 2008: 7)

Este aumento en las actividades lucrativas de entretenimiento como lo son los casinos, ha generado diferentes problemáticas, siendo una de las más importantes la ludopatía, a la que Carlos Del Moral le da la siguiente definición:

Este es un padecimiento que consiste sobretodo en falsas creencias acerca de ganancias económicas que puedan obtenerse a partir del juego, sin trabajar o esforzarse. Estas falsas creencias llevan a la adicción a los juegos que prometen recompensas, generando grandes pérdidas económicas en los jugadores así como círculos viciosos. Pues los jugadores piensan que jugar es la única forma de recuperar lo que se ha perdido (del Moral, 2008:14)

El juego puede ser una herramienta destructiva, puede entrar en un círculo vicioso que genera confusión y dudas del potencial de las personas para establecer límites en su propio desarrollo. Puede generar adicciones cuando se establece una dependencia que se auto-perpetua o se auto-cataliza a un ritmo cada vez más intenso.

El juego puede ser una herramienta funcional a la “vaciedad”: concepto que utiliza Inés Moreno para describir la sensación que puede dejar un tiempo libre mal invertido que con frecuencia se vive en las sociedades dentro de la modernidad, en donde se repiten patrones, se busca cubrir necesidades materiales pero se puede caer en la inercia. (Moreno, 2005, p: 165).

Inés Moreno afirma que el juego vacío es un producto más de la sociedad de consumo que adoptamos como propio y le damos un carácter de saludable.

³³ Dirigente de la organización social “Di no a los casinos”. Para más información de este tema ver el video sobre Casinos disponible en :<http://www.youtube.com/watch?v=VnThskoLbWw>

Otro tema que actualmente ha modificado la concepción y la práctica del juego han sido los videojuegos, los cuales desde su aparición han generado tanto aspectos positivos como negativos en los seres humanos.

Inés Moreno habla de una doble paradoja en este tema: (Moreno,2005:141)

- El niño accede a través del videojuego a un mundo emocionante, lleno de peligros y obstáculos que tendrá que superar, riesgos que sin embargo, sabe no son reales y no le pueden “hacer daño”.
- El niño se acostumbra a cubrir mediante el videojuego sus necesidades vitales de emoción, cambio, riesgo, etc. porque sabe que el mundo que le propone la máquina es menos peligroso que el mundo que le espera en el exterior.

Por lo tanto, de alguna manera jugar en realidades virtuales tiene ventajas que se relacionan por ejemplo con la psicomotricidad o con la coordinación ojo- mano. Sin embargo, lo cierto es que muchos de esos juegos tienen escenas que promueven la violencia, el movimiento corporal es escaso; lo que puede ser uno de los motivos por los cuales actualmente en México por ejemplo, hay una epidemia de obesidad infantil, además de que estos juegos en ocasiones no fomentan la socialización, por lo que son un tema a discutir con respeto a su influencia en el desarrollo humano más que de estar a favor o en contra como afirma Inés Moreno:

No se trata de estar en contra o a favor de los videojuegos o las posibilidades que puede brindar la tecnología al juego, se trata de que las personas estén más preparadas para su utilización y no sucumban a la enajenación o pérdida de sí mismos.(Moreno,2005 :168)

En este sentido es necesario que haya más información sobre las consecuencias del uso de estos aparatos y el tiempo recomendable para su uso.

El especialista en tecnología y educación, David Merrill, en un video³⁴ muestra que con los videojuegos se pierde la interacción directa entre personas y la manipulación de objetos-, siendo esta manipulación uno de los principales

³⁴ Se encuentra en : http://www.youtube.com/watch?v=GeJ0jDF_mCA. Video en el que se muestran algunos avances en cuanto a la manipulación de objetos en los videojuegos como medio para aprender.

elementos que permite el aprendizaje a partir del juego, por lo que propone que los videojuegos se complementen con elementos que pongan a trabajar los 5 sentidos de una u otra forma.

Actualmente son muchos y muy variados los juegos que existen en la red y con la euforia internet, como le llama Denise Garón, también ha sido posible reivindicar la importancia de jugar tal y como apunta en la siguiente cita:

La euforia internet ha llegado en primer lugar al mundo de los adultos. Algunos han redescubierto con la tecnología internet el verdadero sentido de la palabra jugar que habían olvidado en su infancia. (Garón, 1996:23)

Existen diversas investigaciones de estos temas que vale la pena seguir analizando para tomar mejores decisiones en los procesos educativos que ocurren tanto dentro del espacio escolar como fuera él.

Ya hemos analizado algunas de las situaciones que dentro del *ethos* neoliberal han incidido de manera particular en aspectos del ocio y del tiempo libre; en este sentido, es importante aclarar que más allá de la oferta que puede existir, son las personas las que deberán decidir qué hacer con su tiempo.

Tanto para los videojuegos como para la oferta lucrativa, lo importante está en la toma de decisiones de cada sujeto pues como lo plantea García Fernández en su libro sobre *Fundamentos teóricos del juego* (2005):

No es el tiempo sino la persona quién ha de ser libre. Ésta debe de aprender a seleccionar las actividades que más le interesen o necesite, debe ser crítica ante el bombardeo consumista que la sociedad ofrece para ocupar el tiempo libre, por lo que se hace necesario optar entre un tiempo libre destinado a consumir o un tiempo libre que sea liberador. (2005:77)

Lo cierto es que para que esto suceda y las personas en realidad puedan elegir libremente lo que quieren hacer en su tiempo libre, debe haber más espacios educativos que permitan crear una conciencia acerca de lo que vale la pena realizar y de las consecuencias que trae cada una de las actividades para que exista mayor claridad en lo que significan los momentos de ocio.

Para eso deben existir espacios más allá de la escuela, tal y como mencionamos en el primer capítulo, que se apoyen de la Pedagogía del Ocio, a la cual Cesar Torres y Antonio Pareja en su libro *La educación no formal y diferenciada: fundamentos didácticos y organizativos*, afirman que la última finalidad de la pedagogía del ocio es la de facilitar a los individuos que aprendan a vivir positivamente su tiempo en general. No se trata de ocupar el tiempo de ocio mediante actividades formativas o instructivas, sino de potenciar lo que de educativo tenga el ocio en sí mismo.

En este sentido se puede afirmar que la educación para el ocio y el tiempo libre es preventiva, siendo uno de sus principales propósitos, la orientación a las personas para que sean capaces de participar en aquellos programas, actividades y espacios que puedan favorecer su sano desarrollo integral (2007: 100)

Con estas ideas, es posible afirmar que en una sociedad como la actual, es importante seguir construyendo estos espacios en los que sea posible la educación para el ocio pues además de que es una necesidad, es un derecho.

2.3 Juego y educación, derechos por defender

Pensar en los derechos humanos continúa siendo de enorme relevancia en nuestro mundo contemporáneo ya que su realización efectiva es de ingente urgencia mientras haya situaciones de injusticia.

Dora García

Otra de las consecuencias del neoliberalismo ha sido el descuido de los derechos humanos pues como menciona Gómez Leyton:

El neoliberalismo, busca desnudar a la ciudadanía de su ropaje de derechos sociales y económicos como también políticos y, en cierta forma, dejarla vestida con tan solo algunos elementales derechos cívicos; incluso en muchas ocasiones, negarles a los ciudadanos y ciudadanas su condición humana para que estos no exigieran respeto a sus derechos humanos. (Gómez Leyton, 2010: 169)

Dentro de esos derechos que se han ido dejando de lado por parte del Estado se encuentra el derecho al juego.

En cuanto a aspectos históricos, en el año de 1959 la Asamblea General de las Naciones Unidas reconoce el derecho de los niños y niñas al juego. En el principio 7 de la *Declaración de los derechos del niño* se dice:

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de ese derecho. (Matallana,1999: 99)

Además, en la Convención sobre los Derechos del Niño³⁵ (CDN) se reconoce en el artículo 31 el derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Esta convención, ha sido ya ratificada por todos los países del mundo a excepción de Estados Unidos, Somalia y Sudán del Sur.

Lo cierto es que a pesar de los avances legislativos, no se ha logrado que se cubra este derecho. Prueba de ello es la Observación General aprobada en febrero de 2013 por parte del Comité de Derechos del Niño³⁶ que surge de la Consulta Mundial³⁷ promovida por la Asociación Internacional del Juego (IPA)³⁸.

A raíz de esta consulta, que se realizó con preguntas tanto para adultos como para niños y niñas de diferentes estratos sociales, surge este análisis que identifica en 14 temas principales algunos de los factores que dificultan el cumplimiento del derecho al juego:

1° Falta conciencia de las personas adultas sobre la importancia del juego

³⁵ En 1989, los dirigentes mundiales decidieron que los niños y niñas debían de tener una Convención especial destinada exclusivamente a ellos, ya que los menores de 18 años precisan de cuidados y protección especiales, que los adultos no necesitan, más información en: http://www.unicef.org/spanish/crc/index_30160.html

³⁶ El Comité de derechos del niño es una instancia internacional responsable de monitorear el cumplimiento de la CDN por parte de los gobiernos, es un órgano de expertos independientes integrado por 18 expertos internacionales elegidos por los estados partes. Se reúne tres veces al año en Ginebra, Suiza y recibe informes de organizaciones de la sociedad civil y procuradurías de la niñez. (Rayuela, p. 117)

³⁷ En 2008 la Asociación Internacional del Juego (IPA) formó una alianza con diversas organizaciones internacionales para realizar la consulta entre enero y julio de 2010 en: Tokio, Johannesburgo, Mumbai, Sofía, Bangkok, Beirut, Nairobi y 7 ciudades de México.

³⁸ **La Asociación Internacional del Juego: Promoviendo el derecho del niño y la niña a jugar (IPA)** es una red mundial formada en 1961 en Dinamarca que ya cuenta con colaboradores en más de 50 países del mundo. <http://ipaworld.org/>

- 2° Entornos inseguros
- 3° Miedo de padres y madres a la inseguridad
- 4° Políticas de gobiernos locales y nacionales son inadecuadas o inexistentes
- 5° Espacios e instalaciones para el juego inadecuadas
- 6° Autoridades e instituciones con temor a enfrentar demandas legales
- 7° Presión excesiva para éxito educativo
- 8° No se reconoce ni se promueve el juego en las escuelas
- 9° Tiempo libre estructurado y programado
- 10° Tecnología y comercialización del juego infantil
- 11° Tratamiento de niñas y niños en instituciones que carecen de espacios de juego
- 12° Exclusión, discriminación, segregación y marginación
- 13° La pobreza y la lucha por sobrevivir
- 14° Trabajo infantil y explotación

Todos estos factores reflejan que se tienen muchas dificultades que en gran medida pueden ser consecuencia del *ethos* neoliberal que como ya mencionamos anteriormente, responde a las demandas del mercado, se basa en la razón, la represión, los intereses de las minorías, el debilitamiento de la clase obrera, la exclusión, el individualismo y muchos otros valores que permean muchas de las dimensiones de la vida cotidiana.

Con todo esto se ha ido construyendo una sociedad civil con ciertas características que a su vez se inserta en un sistema escasamente democrático, en donde la participación social es limitada y en ocasiones favorecida por ciertos

grupos que deciden luchar por alguna causa; muchas veces debido a lo que el Estado no ha podido cubrir.

Marlene Romo en su tesis *La construcción de ciudadanía a partir de proyectos educativos en el espacio escolar en Latinoamérica: el caso del proyecto ciudadano en Colombia, Chile y México* (2012) menciona que:

La participación social propia de la concepción neoliberal que busca solventar el achicamiento de los Estados a través de la filantropía, la responsabilidad empresarial, el voluntariado y desarrollo de capital social. Todo esto a través de la creación de organizaciones civiles —del tercer sector³⁹, que pretenden sustituir el término organismos no gubernamentales (ONG´s). (2012: 1)

Estas organizaciones de la sociedad civil actualmente han aumentado su presencia en diferentes temas, lo que ha significado que se rompa el binomio de poder que existía por parte del Estado por un lado y el mercado por otro; generando un nuevo espacio de participación para aquellas personas que buscan incidir en la mejora de las condiciones de vida de manera organizada.

Poco a poco, las organizaciones van abriendo espacios y superando las trabas burocráticas; así como construyendo nuevas opciones para incidir en las decisiones del país. Aunque existan algunas otras que siguen respondiendo a intereses de minorías y son utilizadas para evadir impuestos, lo que genera círculos viciosos en los que el Estado se sigue debilitando.

Con todo esto, muchos sectores se han visto influenciados, entre ellos, como mencionamos anteriormente, el sector lúdico.

En este sector, existen organizaciones como México Juega A.C⁴⁰., IPA⁴¹, Lekotek⁴², etc. que buscan incidir en diferentes contextos a partir de juegos y

³⁹ Sector voluntario, sector no lucrativo, sector solidario (Romo, 2011)

⁴⁰ Organización mexicana que tiene como lema “Por el derecho al juego en ludotecas para todos y todas” para más información www.mexicojuega.org.mx

⁴¹ Es la Asociación Internacional del Juego por sus siglas en inglés (International Play Association) que defiende en diversas partes del mundo el derecho al juego, para más información ipaworld.org

⁴² Organización de origen sueco que tiene presencia en Buenos Aires, Argentina y en San Pablo, Brasil que desarrolla diversas acciones y programas en las áreas de Salud, Educación, Justicia y Desarrollo Social y Comunitario, para más información en www.lekotek.org

juguetes que favorezcan el desarrollo humano pues actualmente muchos de los juegos que se promueven en su mayoría además de ser violentos, alientan a la competencia, siendo este uno de los aspectos ideológicos que prevalecen en las sociedades neoliberales, no sólo el tener para ser, sino el ser más que el otro, a costa de todo.

Todos estos factores que hemos mencionado a lo largo del capítulo hacen que las organizaciones existentes tengan diversos retos para defender el derecho al juego, aquel que favorece los procesos educativos pues como afirma Luz María Chapela, actualmente son pocos los espacios en donde se cuida y defiende este derecho más allá de los fines lucrativos:

El juego en los tiempos actuales y de manera especial en las ciudades, requiere de condiciones específicas que no se dan por sí mismas, que necesitan ser construidas de manera intencionada. (Rayuela, 2013: 86)

Un ejemplo que podría favorecer ésta educación son las ludotecas, de las cuales se hablará más adelante, pero que es importante mencionar como uno de los espacios que a través del juego educan en y para el ocio; además de ser un espacio con potencial para dejar de reproducir ideales neoliberales que mercantilizan cualquier cosa. En las ludotecas es posible utilizar al juego como un aspecto intrínseco del ser humano, que no se vende, que no se compra, que se disfruta y se vive más allá de lo externo.

En este capítulo, pudimos observar lo que ha sucedido en las sociedades neoliberales que con diferentes matices, viven algunas de las consecuencias de este sistema, en algunos lugares más que en otros. Sin embargo, con las cifras que indican el aumento de casinos, la violencia que ha sufrido el derecho al juego por diferentes factores o las crisis que socialmente estamos viviendo, es claro que hay una descomposición del tejido social, tanto por la desigualdad e injusticia en la que se vive por ejemplo en México como por la carencia de espacios que puedan humanizarnos, dotarnos de habilidades sociales, educarnos.

La mercantilización del ocio y del juego y/o juguete, aunado a la pérdida de espacios públicos debido a que el Estado por las políticas neoliberales, cuenta con

menos recursos para fomentar actividades públicas son algunas de las razones por las cuales las ludotecas se han convertido en espacios de resistencia. En ellas cualquiera puede ir, los niños juegan con otros niños libremente sin reglas de la escuela ni del mercado, los ludotecarios se reconocen como seres con saberes pedagógicos y no como dotadores de algún servicio, los medios educativos o juguetes al compartirse se convierten en bienes colectivos y el juego libre puede desarrollarse, provocando situaciones de socialización, diversión, igualdad, entre otras cosas.

En el siguiente capítulo se profundizará en el tema de las ludotecas, uno de los espacios que desde mi experiencia, pueden servir como alternativas a lo que impera en cuanto a la diversión como negocio y posicionarse como opciones para el uso del tiempo libre educativo y alejado de ideales neoliberales como el individualismo, apatía o competencia.

CAPÍTULO 3

Cuando se entra en una ludoteca la primera impresión es de sorpresa, de fascinación

Nilse Helena Cunha.

La ludoteca, universo educativo

En este capítulo se comienza haciendo una definición general de las ludotecas, para después enmarcarlo a grandes rasgos en la historia. Más adelante se analizan sus elementos desde un sentido pedagógico y finalmente se hablará sobre casos específicos que se han vivido en este tema sobre todo en México.

El concepto de ludoteca abarca un asunto integral que conjunta un proyecto educativo con diferentes funciones, elementos y factores que posibilitan el juego de manera libre y que por lo tanto brindan condiciones para que se den procesos educativos.

La palabra ludoteca viene del latín *ludus* que significa juego y del griego *théke* que significa caja o archivo, por lo tanto se refiere a la caja de juegos o juguetes. Sin embargo, a lo largo del tiempo las ludotecas han dejado de ser sólo eso para convertirse en el mejor de los casos en espacios educativos que atienden a diferentes tipos de población.

En estos espacios, a través del juego con y sin juguetes se busca la mejora de diferentes habilidades, la socialización, comunicación, canalización de impulsos, creatividad y muchas otras cosas más indispensables en el desarrollo humano.

3.1 Sobre la historia de las ludotecas

Hasta ahora no es mucha la información existente con respecto al origen de las diferentes ludotecas. Sin embargo, se sabe que la primera fue fundada en 1934 en Los Ángeles, California en la escuela municipal Toy Lan por una mujer de apellido Infield de origen danés.

De ahí, a lo largo del mundo comenzaron a construirse más y para el XXV aniversario de la primera ludoteca ya había poco más de setecientos mil niños que las habían frecuentado. (Jaulin,1981)

Tiempo después del término de la Segunda Guerra Mundial, en los años 60's la UNESCO retoma la idea y la lanza a los países Europeos, promoviendo la inauguración de ludotecas en todo el mundo y divulgando la idea de juguete colectivo, pues tomando en cuenta las carencias que trajo la guerra, era importante que se generarán espacios para compartir diferentes recursos y satisfacer necesidades.

En México y en el mundo, las ludotecas han experimentado diferentes etapas, algunas las podemos identificar en la siguiente cronología donde también se destaca la creación de algunas ludotecas en el mundo.

Cronología de formación de ludotecas y organizaciones de ludotecarios en México y otros países del mundo. (Resumen de la Cronología del Manual de Formación de Ludotecarios de la Consultoría Jugar es Crecer).

AÑO	EVENTO
1934	Primera ludoteca en Los Ángeles California
1961	Fundación de la IPA (Asociación Internacional del Derecho al Juego)
1963-1975	Creación de ludotecas en Suecia, Suiza, Francia, Reino Unido, Alemania, Bélgica y Noruega
1978	Primer Congreso Internacional de ludotecas en Londres
1978	Primera ludoteca en Colombia
1980	Primera ludoteca en España
1981	Primera ludoteca en Sao Paulo Brasil

1986	Se crea la Fundación Lationamericana de Ludotecas (FLALU)
1986	Servicio de ludoteca ambulante en la UNAM por Demetrio Valdéz, Demetrio Viveros y Octavio Godiles
1991	Primera ludoteca en México
1990	Creación de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA)
1990-2000	Creación de asociaciones sobre el tema alrededor del mundo
1999-2000	Programa de Ludoteca de Barrio en México D.F.
2001	Primer Congreso Nacional de ludotecarios en la UNAM
2001	Fundación de la Asociación Mexicana de Ludotecas (AMEXLUD)
2005	X Congreso Internacional de Ludotecas en Pretoria, Sudáfrica
2006	Primer Diplomado en Juego y Ludotecas por AMEXLUD, A.C
2006	Primera ludoteca en albergue de la PGJ DF y en un hospital (INP)
2007	Desaparece AMEXLUD
2009	Se crea la Fundación México Juega A.C.
2010	Primera Consulta Nacional de Ludotecarios en México D.F.
2011	-13° Congreso Internacional de Ludotecas en Sao Paulo, Brasil -Primer festejo del Día Internacional del

	Juego en México por parte de Fundación México Juega
2013	Presentación de comentario No. 17 a Naciones Unidas sobre el derecho al juego.
2014	Primera Ludoteca en un Museo en México (MUTEC)

Cuadro de elaboración propia-cronología amplificada en ANEXO 6

En este cuadro se observa a grandes rasgos los acontecimientos más importantes en cuanto al tema. En el cronograma que se encuentra en el anexo 6 es posible ver un desglose más completo de la historia de las ludotecas.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de la década de los 70's con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras. (Bautista, 2000) A continuación se mencionan algunos puntos de vista sobre los objetivos y funciones que pueden cumplir las ludotecas.

3.2 Sobre los objetivos y funciones de las ludotecas

Conforme se fueron construyendo, comenzaron a definirse sus objetivos, funciones, alcances y formas de ser, de manera que los grupos que las dirigían, comenzaron a darles identidad y a caracterizarlas para mejorar su funcionamiento. “De los países de Sudamérica, Brasil y Colombia son los que más desarrollo tienen en cuanto a las ludotecas” (Mónica Juárez, comunicación personal, septiembre 2013⁴³)

La forma en la que se concibe una ludoteca, varía según ciertos aspectos, por ejemplo, para la asociación de ludotecas y ludotecarios de Cataluña (ATZAR):

⁴³ Actual Presidente de México Juega y de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA por sus siglas en inglés)

La ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales a los que se les conoce como ludotecarios, quienes se hacen cargo de un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención social y cultural.

En su libro *Organización y animación en ludotecas* (1999) López Matallana y Jesús Villegas señalan 6 puntos para considerar a una ludoteca como tal:

- Existencia de un espacio adecuado, para uso exclusivo de la ludoteca: esto ayuda en la estabilidad que requieren los jugadores para el desarrollo óptimo de los planes de juego.
- Debe tener juguetes y/o otros materiales lúdicos a disposición de los usuarios para el mejor desarrollo del juego: estos pueden ser comercializados o contruidos por los usuarios, objetos de la naturaleza, de la vida cotidiana, etc. lo importante es que respondan a las exigencias del juego personal o grupal.
- Con un proyecto sociocultural y educativo a mediano o largo plazo que sustente su programación: así diferenciamos la ludoteca de locales comerciales con espacios para el juego que no contemplen el desarrollo de las personas y grupos.
- Cuyo objetivo principal sea el desarrollo de las personas a través del juego en el tiempo libre o tiempo para el ocio, a cargo de uno o más educadores especializados. Este último punto, contempla la existencia de personal capacitado en los temas de juego. Más adelante se explicará con detalle el perfil del ludotecario o facilitador.

En estos puntos quisiera resaltar lo que se considera que para que un espacio pueda definirse como ludoteca, necesita tener un proyecto socio-cultural-educativo, personal capacitado y análisis con clasificación del acervo lúdico. En estos puntos es en donde puede entrar la pedagogía para defender estos aspectos, además de que en este sentido se diferencia de cualquier otro proyecto que tenga fines lucrativos pero que deje fuera la incidencia que pueda tener en la

sociedad; lo que ocurre con frecuencia en los proyectos impulsados a raíz del neoliberalismo, en los cuales, muchas veces importa más la eficiencia y el impacto o gasto económico que los beneficios sociales.

En las diferentes partes del mundo, las ludotecas son creadas para atender diversas necesidades, según los intereses y el contexto sociocultural en el que se encuentren, es por ello que hay de múltiples formas. Sin embargo, se busca que en la mayoría de los casos cumplan los siguientes objetivos: (Bautista, 2000:9)

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes.
- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Además, las diferentes ludotecas pueden cumplir con las siguientes funciones según lo recomienda la consultoría JESC⁴⁴ en su Manual de Formación de ludotecarios:

Recreativa: ser un espacio en el que se viva y aproveche el tiempo libre de forma positiva.

Educativa: a través de los juegos y juguetes que están estudiados pedagógicamente y clasificados es posible incidir tanto en habilidades como en

⁴⁴ Jugar es Crecer, JESC por sus siglas, es una consultoría en ludotecas y juego que lleva más de 10 años capacitando sobre estos temas, para ello elabora cada año un manual en donde incluye la información actualizada para sus capacitaciones. Para más info: jugarescrecer.org.mx

destrezas, aprendizajes, actitudes, valores y en las áreas: psicomotriz, del lenguaje, socio-afectiva y cognoscitiva.

Social: con la convivencia de personas de diferentes edades, gustos, intereses, culturas, etc. se fomenta la tolerancia, la diversidad, la comunicación y la socialización.

Económica: los juegos y juguetes que ahí se encuentran se comparten, con ello se evita que las familias tengan que realizar gastos extras, se fomenta la cooperación y se hace conciencia sobre el consumo, además de que la ludoteca puede ser una fuente de ingresos.

De investigación: dentro de ellas se pueden hacer estudios sobre conductas, tradiciones o actitudes, así como realizar trabajo terapéutico.

Preventiva: con el juego y el juguete es posible identificar aspectos de riesgo en el desarrollo o canalizar emociones para evitar conductas destructivas así como fomentar valores tanto de cuidado de la salud como de uso adecuado del tiempo libre, por ejemplo para evitar adicciones.

Artística: se brindan herramientas para desarrollar la creatividad, conocer acerca de artistas, técnicas manuales, actuación, expresión corporal, entre otros aspectos que desarrollan el sentido estético.

Ecológica: con diferentes actividades es posible desarrollar una conciencia sobre el cuidado del medio ambiente, por ejemplo al utilizar materiales de reuso para crear juguetes o contar con espacios en los que se aprenda sobre cultivo y cuidado de la naturaleza.

Axiológica: dentro de ella se viven los valores y se puede reflexionar sobre las acciones y las emociones que surgen en los diferentes juegos, fomentando la responsabilidad, libertad, honestidad, la no violencia y los diversos valores necesarios para la vida en sociedad.

Las ludotecas pueden atender a diferentes tipos de población, desde infantil, adolescente, de adultos mayores y de personas con discapacidad. Así también varía el tipo de servicio que brindan pues el préstamo de juguetes puede ser:

- Interno: los usuarios utilizan los juguetes en el espacio designado para ello.
- Externo: con mecanismos de seguridad, los materiales pueden salir de su lugar de origen.
- Mixto: es posible utilizar los materiales tanto dentro como fuera de la ludoteca.

Como lo mencionamos anteriormente, a lo largo del mundo, las ludotecas han sido utilizadas para cubrir diferentes necesidades, a continuación se describen los casos que existen actualmente: (Bautista, 2000)

1. Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.
2. Ludoteca Circulante: También conocidas como itinerantes. Funciona dentro de un vehículo que puede ser un camión, o un tráiler adaptados. La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.
3. Ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, jardines infantiles, escuelas primarias, etc.

Buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje y sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

4. Ludoteca Terapéutica: Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Parálisis cerebral, discapacidad visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

5. Ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

6. Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos:

- Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.
- Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América Latina.

Esta clasificación corresponde al tipo de ludoteca. Sin embargo, es importante señalar que de estas, algunas pueden ser públicas y otras privadas, variando las intenciones, los costos, las actividades y sobretodo los recursos con los cuales se mantienen.

Por tomar algunos ejemplos de las ludotecas que existen a nivel mundial; en Gran Bretaña hace algunos años el número aproximado de ludotecas se acercaba a las 1100, en Francia a las 800 repartidas por todo el país y en Australia hay aproximadamente 600 (Matallana, 1999). En México, en el Directorio Nacional de Ludotecas de la Fundación México Juega, se tienen registradas actualmente 149 a lo largo del país pero es posible que existan otras que no se encuentran dentro de estos registros.

Como hemos visto, las ludotecas a lo largo del mundo han surgido por diferentes motivos, a veces como un complemento a la escuela, otras como espacios para dar terapia de juego, como centros de investigación, entre otras cosas.

Por estos motivos son diferentes los modelos que existen según el Manual de Formación de Ludotecarios JESC (2013) los cuales se describen a grandes rasgos a continuación:

Anglosajón: son lugares que promueven la importancia del juego para el desarrollo infantil. Actúan como servicio preventivo para las familias de hijos pequeños y para las personas con discapacidad, adolescentes con hijos y programas contra la obesidad. Ofrecen un servicio de soporte a los padres, prestan juguetes a casa, también son centros de investigación para fomentar el juego a través del desarrollo mental a partir de materiales adecuados para todos.

Mediterráneo: es un local con juguetes para el niño que pueda jugar con lo que más le guste y en donde pueda tener un animador especializado en juegos. Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil a través del juego y el juguete.

Ibérico: En su mayoría dependen o reciben subvenciones de los municipios o gobiernos. Están ubicadas en locales independientes, centros cívicos, centros deportivos, son instituciones recreativo-educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, tienen talleres para creación y reparación de juguetes y educadores especializados. En estos lugares se adquieren hábitos cívicos, se potencia el juego tradicional y se realizan investigaciones para la educación en el consumo.

Sudamericano: Son lugares o espacios cerrados y al aire libre donde se da impulso a la expresión creativa, a la afirmación de identidades. Son ludotecas con trabajo lúdico muy libre donde el niño inventa juegos de manera que se den propuestas ecológicas a la identidad, problemáticas actuales, etc. Se toma mucho en cuenta lo simbólico del juego, su trabajo es más de análisis pedagógico y social. Su juego no se basa tanto en los juguetes, sino en la expresión lúdica de los usuarios.

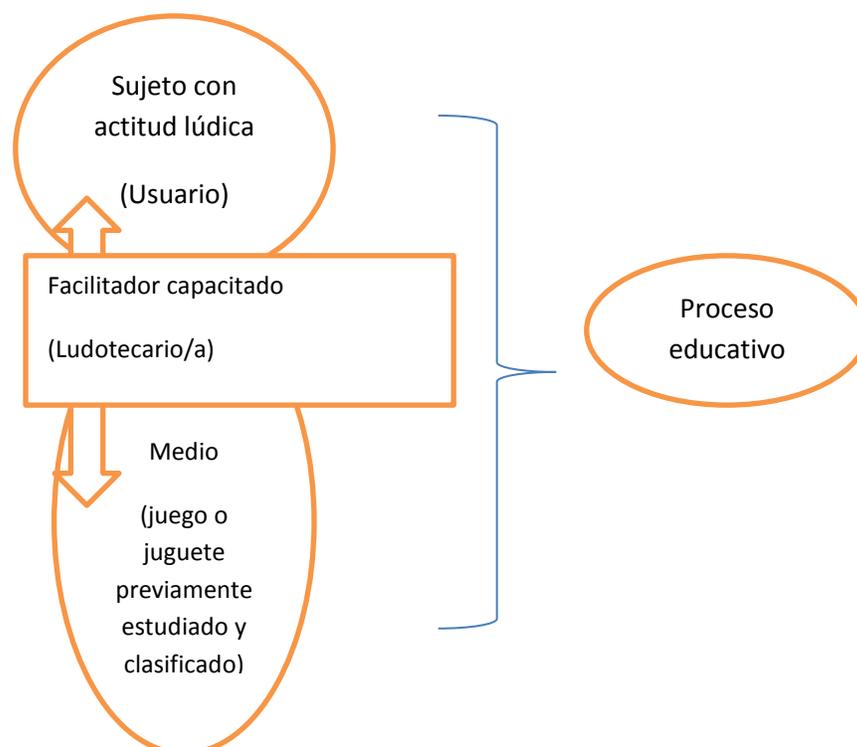
Colombiano: Este modelo es de una Corporación que se llama “Día de la niñez” que articula al gobierno, a la comunidad y a los empresarios para cubrir necesidades locales de juego y defensa de los derechos de los niños y niñas.

Cosmoludológico: Este modelo fue realizado en México por el ludotecario que ya hemos mencionado antes, Demetrio Viveros, quien define a las ludotecas como “espacios de juego destinados a favorecer el juego en sus diferentes manifestaciones, tanto invisibles como visibles, considerando al ser humano como parte del juego de la vida y del cosmos”

Desde mi punto de vista no se podría hablar de un modelo mexicano específico, podría decirse que las ludotecas existentes se acercan a todos los modelos en una u otra característica, tanto por su ubicación como por sus objetivos e historias.

México en su variedad de contextos, tiene la necesidad de crear su propio modelo y adaptarlo a las necesidades que le corresponden como veremos en el siguiente apartado.

Los modelos ya existentes sirven como base para la construcción de los proyectos lúdicos, los cuales, para que además sean educativos y puedan aprovechar las bondades del juego de las que hablamos en el primer capítulo no pueden llevarse a cabo, desde mi punto de vista sin tomar en cuenta estos siguientes aspectos: (diagrama elaboración propia)



El primer aspecto importante dentro de este proyecto lúdico es el sujeto con actitud lúdica pues como apunta Inés Moreno “El juego no está en el jugar, el juego está en la persona que juega: en el jugador” (Moreno, 2005:97)

Y para que una persona juegue, requiere el desarrollo de la actitud lúdica, la cual no sólo se define por los juegos, sino por la indagación, la aventura, la ansiedad y un estado de tensión en el que participan las emociones y el pensamiento en acción “La actitud lúdica permite percibir estímulos del contexto y “darse permiso” para modificarlos, procesar los estímulos con flexibilidad y producir respuestas originales” (Moreno,2005:301)

Sin embargo, para que la actitud lúdica se desarrolle, es importante contar con herramientas que faciliten este proceso, las cuales pueden ser los juguetes que son el segundo aspecto importante que queremos resaltar, pues como menciona el especialista en juego Jean Vial:

El juguete es el agente que provoca el impulso de la actividad lúdica, sostiene al juego y representa un puente de emociones y afectos. Un buen juguete debe agudizar la inteligencia, activar los intereses, permitir transformaciones, promover la creatividad y sobretodo despertar las ganas de jugar (Jean Vial, 1988: 47)

Son muchos y muy variados los tipos de juguetes que existen. A continuación presentamos una tipología de juguete que es un resumen de la que se encuentra en el manual de formación de ludotecarios de JESC (2013).

A continuación se menciona una tipología según su forma y materiales de fabricación o su intención:

Según la forma y los materiales de fabricación:

Juguete prehispánico: Hecho de barro, tela o madera, con movimiento (ruedas y articulaciones)

Juguete industrial: Fabricados en serie de diferentes materiales plásticos.

Juguete mecánico: Realizado con engranes de metal, hule o materiales que soporten la fricción.

Según la intención:

Juguete bélico: desde su construcción tienen como intención matar o derribar al contrario en muchas ocasiones de manera violenta e imitando situaciones como la guerra. (este juguete desde mi punto de vista debe evitarse en las ludotecas)⁴⁵

Juguete de fantasía y ciencia ficción: Pueden ser inventados o imitaciones de personajes de comics y caricaturas sirven para representar situaciones imaginarias, que salen de lo que sucede en la realidad.

Juguete didáctico o educativo: aquel que se utiliza específicamente para enseñar algún contenido o desarrollar habilidades tales como la estrategia, la memoria, la creatividad entre otras cosas.

Juguete de rol: Sirve para imitar situaciones cotidianas, ayuda a depositar sentimientos y comprender el mundo adulto.

Juguete tradicional: ha perdurado a lo largo de la historia como una forma de explicar lo cósmico, siniestro, doloroso, etc. guardando historias de civilizaciones enteras.

Juguete adaptado: se utiliza para personas con discapacidad, haciendo modificaciones necesarias para que funcione de la mejor manera posible según sea el caso.

Juguete multimedia: se usa en las computadoras o teléfonos celulares, puede ser adictivo por los estímulos que envía y por la forma de atrapar a las personas en el mundo cibernético.

Juguete de colección: diseñados para ser vistos y pocas veces manipulados, pueden ser frágiles por su tamaño pues por lo general son realizados a escala, sirven de adorno por su belleza.

⁴⁵ En México la ausencia de juguetes bélicos en las ludotecas fue un acuerdo en la Segunda Consulta de ludotecarios y ludotecarias organizada por la fundación México Juega y en la que pude estar presente.

La importancia de la variedad de juguetes está en que se puedan vivir muchas experiencias diferentes dentro de la ludoteca, cabe mencionar que además de juguetes debe haber presencia de libros pues estos espacios sirven para el fomento de la lectura.

Otro punto importante tiene que ver con que cada etapa del desarrollo humano demanda juegos y juguetes específicos:

A continuación se presentan algunos ejemplos de las actividades que prevalecen según las edades y los juegos que pueden recomendarse tomados del Manual de Jugar es Crecer⁴⁶.

Cuadro de juegos y juguetes según las edades

Edades	Características de juegos y juguetes
De los 2 a los 4 años	Aquellos que impliquen manipulación y movimientos como trenes, juguetes de cuerda y fricción. Otros para construir, rompecabezas, juegos de rol, muñecas o peluches, objetos para pintar.
De los 4 a los 7 años	Juegos de construcción y creación, para moldear, pintar, algunos rompecabezas y muñecas para jugar con otros.
De los 7 a los 9 años	Aumentan los juegos compartidos, de destreza como la lotería, los juegos en equipo, videojuegos, juegos didácticos con letras o algunos retos a su inteligencia.

⁴⁶ Nota: la clasificación comienza a partir de los dos años pues regularmente cuando las ludotecas atienden a niños y niñas menores a esta edad, se les llama "Bebetecas". Además es importante señalar que los rangos de edad son aproximados y tienen su razón de ser en las edades que pueden convivir dentro de una ludoteca, aunque no es una clasificación acabada.

De 9 a 11 años	Bicicleta, patines, patinetas, también algunos juegos de tablero o con contenido social que tengan mayor nivel de dificultad.
De 11 a 13 años	Juegos de mayor dificultad como el ajedrez o algunos otros de estrategia; así como juegos de circuitos eléctricos.
De 13 a 20 años	Juegos deportivos, las actividades culturales y de creación de sus propios pasatiempos que impliquen reflexión y cálculo. Comienza el gusto por el billar, juegos de video así como retos sociales.
De 20 a 40 años	Algunos juegos de estrategia, deportivos, de manejo de emociones o sexualidad, juegos de tablero, así como actividades culturales como el cine, la lectura, la música, etc.
De 40 a 60 años	Hay gusto por deportes tranquilos como el golf, caminata, juegos de mesa, cartas, dominó, juegos familiares, de conocimientos diversos y de diferentes habilidades que siguen poniendo un poco a prueba al cuerpo.
De 60 a 80 años	Hay gusto por manualidades como bordados, lecturas en voz alta así como juegos de mesa para convivir con otras personas de las mismas edades.

Fuente. Manual de Formación de Ludotecarios JESC. Cuadro elaboración propia.

Lo cierto es que en la realidad, esta separación de los juegos y juguetes no siempre es tajante pues hay variaciones sobre todo con respecto a los contextos y gustos que inciden en las formas de jugar.

Un ejemplo de esto se presenta a continuación:

Al asistir a las comunidades zapatistas en Chiapas, a partir de la invitación que el EZLN hizo para vivir la Escuelita Zapatista en agosto del 2013, en donde diferentes personas de muchos lugares del mundo pudimos vivir y aprender sobre la libertad según las y los zapatistas.

Esa ocasión tuve la oportunidad de jugar con niños y niñas de familias indígenas choles, quienes pareciera que por su cultura y el proyecto político del que forman parte, tienen una forma colectiva de jugar pues a pesar de que les enseñé un juego en el que el primero que llegara hasta donde yo estaba “ganaba”, ellos y ellas, se esperaban para llegar todos juntos sin dejar a nadie atrás.

Este mismo juego lo jugué con niños y niñas de la Ciudad de México en un preescolar en la Colonia del Valle y la mayoría realizaba un gran esfuerzo para llegar antes que los demás, lo que puede ser una evidencia de que en estos contextos ya se tiene más introyectada la competencia desde edades tempranas

Estos casos son un ejemplo claro de cómo es que al jugar es posible observar actitudes e identificar los valores que imperan en el entorno cultural del que forman parte los jugadores.

Tomando en cuenta esto, considero importante que las ludotecas cuenten con elementos que permitan construir juguetes, para despertar la creatividad y así los niños y niñas puedan convertirse en creadores de sus propios medios de diversión, más allá de los que ofrece la industria dominada por adultos. Uno de los aspectos más importantes que se debe tomar en cuenta para que la ludoteca desempeñe de la mejor manera sus funciones tiene que ver con el análisis de los juguetes que se explica en el siguiente apartado.

3.3 Juguetes: medios a analizar y clasificar

Otro aspecto importante en las ludotecas, tiene que ver, como ya se había mencionado anteriormente, con el análisis pedagógico que se realiza a cada uno de los juegos y juguetes, pues por decirlo de alguna manera, son las herramientas de trabajo. Para esto existen diferentes sistemas de clasificación, algunos se mencionan a continuación.

Como ya se comentó, uno de los sistemas de clasificación más conocidos a nivel mundial es el llamado ESAR y fue creado por Denise Garón⁴⁷ en su tesis doctoral que realizó en 1982.

Este sistema consta de 6 etapas, la primera se inspira en las 4 primeras facetas de la teoría de Jean Piaget pues reagrupa los juegos en: juegos de ejercicios, simbólicos, de ensamblaje y juegos de reglas. Después de estas 4 etapas, en 1985 Rolande Fillion agrega una quinta donde el análisis abarca las habilidades del lenguaje. Por último, Manon Doucet en 1987 complementa el sistema con una sexta etapa en la que se toman en cuenta conductas afectivas basándose en la teoría de Erickson.

El objetivo de ESAR es hacer un análisis psicológico de los juguetes desde una perspectiva cognoscitiva, instrumental y social, considerando estos como accesorios del juego libre. (Garón, 1996) La ficha ludográfica para la clasificación de los juguetes por este sistema se encuentra en el Anexo 5.

Además de este sistema ampliamente utilizado en las ludotecas del mundo, en México existe otro sistema de clasificación conocido como Valmex, creado por Demetrio Valdéz⁴⁸ en 1993, que consta de cinco secciones que comprenden: (Valdez, 1993)

Homo Biblos: Libros, revistas y fichas ludográficas.

⁴⁷ Es una psicóloga canadiense que en su tesis de Doctorado plateó el sistema de clasificación ESAR.

⁴⁸ Demetrio Valdéz es un temporoliberólogo mexicano que comenzó el movimiento ludotecario en la UNAM y creo un sistema de clasificación para el acervo lúdico. (Entrevista)

Homo Fonus: Equipos de audio, acetatos, discos e instrumentos musicales.

Homo Ludens: Juegos y juguetes artesanales, industriales, electrónicos, etc.

Homo Faber: Modelado. Con arcilla, yeso, plástico, material de desecho,

Homo Kinesis: Eventos espontáneos y organizados de danza, teatro, a partir del uso de los materiales existentes en la ludoteca.

Existe otra clasificación creada por el ludotecario Alejandro Nieto Camacho y Demetrio Viveros⁴⁹ dentro de su proyecto de cosmolutecas que lleva por nombre Mexicáyotl que traducido del náhuatl al español significa “mexicanidad”. Este método se divide en las siguientes secciones:

Makuil- xochitl: este nombre lo tomó de la deidad del juego entre los nahuas sus siglas son MX. El acervo que compone esta sección es: agua y arena (los de tierra o playa), armado, azar, campo, bosques, cartas, científicos, deportivos, educación especial, electrónicos, esculturas, estimulación temprana, lenguaje, patio, salón y tablero.

Titlahuacan: el nombre viene del dios Tezcatlipoca en su manifestación de protector de la danza y la música. En esta sección se quiere poner todo lo referente al teatro y simulacros, sus siglas son TC y se compone de vestuario, (bisutería, disfraces, maquillaje, marionetas, máscaras, teatro guiñol) y mobiliario (cojín, hamaca, petate y tapetes).

Xochiquétzal: es el nombre de la diosa del amor y se refiere a los juegos y juguetes eróticos. Sus siglas son XQ.

Ipalnemouani: en náhuatl quiere decir “Aquél por quien existimos” se refiere a los juegos esotéricos tales como las cartas del tarot, el juego de la oca, el ajedrez, laberintos medievales, patolli, etc. sus siglas son IN.

⁴⁹ Demetrio Viveros es el ludotecario encargado de la ludoteca familiar en Benito Juárez y junto con Alejandro Camacho es creador del concepto de cosmoluteca . El primero forma parte de los ludotecarios entrevistados. (Más detalles en anexos)

Amoxtli: que son materiales impresos dedicados a la recreación como libros, revistas, carteles, fotografías, sus siglas son AM.

Xochipilli: Dios protector de los músicos entre las tribus nahuatlacas. Aquí se refiere a instrumentos musicales, aparatos electrónicos como cámaras de video, equipos de sonido, televisión, etc.

Nappatecuhtli: Dios y protector de los que fabricaban petates otros objetos hechos con el tule de las lagunas. Esta se refiere a la sección de hacer, de fabricar el propio juego o juguete con materiales como las acuarelas, barro, crayolas, cuerda, colores, etc. sus siglas son NT.

Fuera de estas clasificaciones están los juegos y juguetes bélicos e “ideológicos” ya que según este autor, no contribuyen al desarrollo integral del ser humano y por lo tanto no deben incluirse en las ludotecas. (Hernández Quiroz, 1998)

Cada ludoteca implica cierto nivel de profesionalización, por lo tanto es importante que se cuente con algún sistema de clasificación o se elija el que mejor le funcione de los ya existentes, creando de preferencia fichas que funcionen para llevar el control y análisis del acervo lúdico.

Deben las ludotecas, desde mi punto de vista, incluir diferentes áreas, tales como: creatividad, juegos de mesa, juegos de rol, juegos tradicionales, juegos cooperativos, zona de lectura y juegos al aire libre, además de contar con un número suficiente de juguetes, para incidir integralmente⁵⁰ en el desarrollo de los usuarios,

Considero importante señalar que, además de clasificar los juguetes, es importante ordenarlos en el espacio, de manera que quienes entren puedan identificar en qué parte están los materiales que corresponden a su edad, necesidades o gustos. Para el buen funcionamiento de estos espacios es indispensable contar con personas especializadas en el tema conocidos como ludotecarios.

⁵⁰ Entiendo integral como lo que toma en cuenta aspectos cognitivos, sociales y corporales.

3.4 Sujetos pedagógicos para la práctica lúdica-educativa:

Los ludotecarios-as

Para que todos estos elementos puedan ser utilizados de la mejor manera, se puedan facilitar los procesos educativos y dejar los límites claros tanto de tiempo como de espacio y uso de herramientas, la labor de las y los ludotecarios es algo indispensable. El o la ludotecaria, es quien se encarga de llevar a cabo las actividades necesarias para que las ludotecas cumplan con sus objetivos.

A continuación se mencionan algunas ideas acerca de las funciones que cada ludotecario o ludotecaria debe cubrir en una ludoteca (Matallana,1999)

- Observación: esto implica poner atención en las necesidades que se presentan, tener un seguimiento de las actividades cotidianas y buscar la comunicación con los usuarios para atender y evaluar las actividades lúdicas.
 - Facilitación: se facilita el juego cuando se respeta la dinámica y los intereses de los jugadores y partiendo de una observación activa, se adecuan todos los elementos necesarios (materiales, espacio, tiempo) para el óptimo desarrollo del mismo.
 - Animación: Incluye la motivación, el fomento de la participación y comunicación. La creatividad en el desarrollo de los juegos, claridad en las palabras, acompañándolas de gestos y de actividades necesarias para mantener el interés y evitar el aburrimiento.
 - Enriquecimiento de juego: Tiene que ver con la habilidad de enseñar nuevos juegos, con la construcción de juguetes, la resolución de conflictos y la creación de ambientes agradables y satisfactorios para todos y todas.
- Además, los animadores de las ludotecas no deben esperar nada del niño (contrariamente al medio escolar o familiar) lo que hace que éste puede expresar libremente sus gustos y desarrollar su personalidad.

Cada encargado de las actividades dentro de las ludotecas, debe tener claro que éstas además de ser espacios educativos, son instrumentos de justicia social, en los cuales, quienes ingresen, independientemente de sus preferencias, clase social, sexo o edad, deben tener las mismas posibilidades de divertirse con la amplia gama de juegos y juguetes, los cuales permiten crear relaciones de cooperación al compartirse.

La figura del ludotecario es de un sujeto que facilita, que guía para que en la ludoteca, quienes asisten, tengan la libertad de elegir sus actividades y hacerse responsables de las decisiones que toman; lo ideal es que las ludotecas se conviertan en lugares que las comunidades adoptan como parte importante de su vida diaria, para convivir, organizarse, compartir asuntos que involucren a quienes viven dentro de ellas, así como para elegir qué elementos quieren conservar de la cultura y de los valores; para eso, la labor de los ludotecarios podría ser de problematización de ciertas situaciones, de cuestionamiento a los jugadores. Por ejemplo si un jugador hace trampa, roba fichas o golpea, el ludotecario o ludotecaria puede intervenir para resolver el conflicto y generar reflexión y aprendizajes.

En los espacios como estos, la igualdad es un asunto prioritario pues lo que hay dentro, es de todos y de ninguno al mismo tiempo, provocando que se respeten los materiales considerándolos como bienes colectivos de los que todos y todas deben hacerse cargo durante el juego. Como menciona María de Borja: “Un aspecto importante del juego es que ofrece igualdad de oportunidades a todos los jugadores cada vez que empezamos a jugar”. (de Borja:2000,77)

Con estos elementos, el sujeto con actitud lúdica, el o la ludotecaria con capacitación y habilidades para guiar los procesos educativos-lúdicos y la presencia de juegos y juguetes previamente estudiados, se cubren los aspectos principales que desde mi punto de vista se deben tomar en cuenta para cualquier ludoteca que quiera tener niveles de profesionalización adecuados. Esta profesionalización será desde mi punto de vista la que permita desencadenar procesos educativos y de transformación.

3.5 Jugar para transformar, jugar para vivir

Pienso que la pertinencia de construir ludotecas en el mundo actual, tiene que ver con la urgencia de reparar el tejido social que se ha visto fracturado por una sociedad que valora por encima del ser el tener, al individualismo por encima del colectivismo y al consumismo por encima de la libertad, pues como se explica en la siguiente cita:

En una sociedad donde los objetos escapan a los individuos cada vez menos libres de no consumir y cada vez más solicitados desde todas partes, la ludoteca parece imponerse como algo evidentemente necesario. Ella constituye a menudo un intento de asunción y de control del consumo. (Jaulin,1981: 71)

Los peligros de la violencia, las agresiones y los vacíos existenciales se van convirtiendo en elementos de la vida cotidiana. La enajenación de niños, jóvenes y adultos en la televisión, pareciera que puede ser parte de la falta de espacios seguros para que se desenvuelvan de manera divertida, compartan sus inquietudes, echen a volar la imaginación, creen sus propios juegos y desarrollen habilidades cognitivas, sociales y psicomotrices.

Una posibilidad para librarnos de todo esto es el juego, para el cual se requiere tiempo, espacio, amigos y medios. Las ludotecas cumplen con estas características.

A partir de mis experiencias en estos espacios, considero que algunos procesos educativos que son complementarias dentro de ellas son:

- Fomento del juego libre: la gran variedad de opciones para elegir dentro de una ludoteca hacen que las y los usuarios ejerzan su capacidad de decisión, sean libres al jugar y puedan olvidarse de la direccionalidad que se da en otros espacios educativos como las escuelas, de lo que se hablará más adelante.
- Promover la lectura: Cada ludoteca que cuente con un espacio de lectura y/o suficientes libros, puede llevar a cabo actividades cotidianas que

fomenten la lectura tanto en voz alta como en silencio, abarcando diferentes temas de interés de los usuarios.

- Construir a partir de la cooperación una cultura de paz: existen juegos cooperativos⁵¹ que se pueden llevar a cabo dentro de las ludotecas, en los cuales los usuarios pueden identificarse con sus semejantes, llegar a acuerdos, empatizar y dialogar, de manera que se vayan fomentando actitudes pacíficas y alternativas a la resolución violenta de conflictos.
- Preservar las tradiciones culturales locales y mundiales: las ludotecas son espacios en donde deben existir juegos y juguetes de todas partes del mundo, pero sobre todo de la localidad en donde se encuentran, como una forma de conservar las tradiciones del lugar, divulgarlas y sobretodo disfrutarlas.
- Educar en las emociones: las reacciones corporales que se desprenden en los juegos pueden irse identificando con apoyo de la ludotecaria o de los mismos compañeros de juego, además entre los jugadores pueden reconocer aquellas que tienen en común, lo que les gusta sentir y lo que no, así como las formas en las que es mejor canalizar lo que sentimos.
- Transformar a la potencialidad en acto: cada juego que implica algún reto, sirve para llevar a cabo acciones que antes eran sólo potencialidades. A partir del juego se identifican las limitaciones pero al mismo tiempo se viven las capacidades y se ubica el sujeto como capaz de incidir en el medio y transformarlo, quizá primero en el nivel de la fantasía para después trasladarlo a la realidad.

⁵¹ Son aquellos juegos que se llevan a cabo entre varios, los cuales pueden tener algún reto en común y por lo tanto se fomenta la cooperación para completarlo.

- Orientación a los padres y madres: colaborar con ellos y ellas en el desarrollo infantil o propio a través del juego dentro de la ludoteca, así como implementar charlas que den elementos para la toma de decisiones con respecto a los temas de uso del tiempo libre y juego según la etapa de desarrollo en la que se encuentren sus hijos.
- Espacios para llevar a cabo el buen trato: las ludotecas, con el trabajo de las y los ludotercarios, pueden promover el buen trato entre las personas que asisten y utilizar al juego como el medio que permite mejorar las relaciones interpersonales.
- Relaciones intergeneracionales: Al jugar personas de diferentes edades, es posible que se compartan aprendizajes y experiencias, fomentando la tolerancia hacia los adultos mayores así como reconociendo las diferencias que implica la edad.
- Motivación intrínseca hacia el aprendizaje: Dentro de los juegos, cada uno encuentra los motivos para superar los retos que se nos presentan; superarlos muchas veces implica aprender diferentes cosas.

Estos aspectos que acabo de mencionar son, desde mi punto de vista, centrales para cualquier ludoteca que quiera ser un espacio educativo y de resistencia ante lo que el mercado busca, el cual como ya hemos dicho cada vez con mayor frecuencia se olvida de la incidencia positiva en el desarrollo humano de ciertas actividades y se enfoca en la viabilidad de las mismas para ser vendidas y/o compradas como productos de demanda.

Además en la situación en la que se encuentran muchas partes del mundo, en donde un gran número de la población sobretodo infantil, ha sido víctima de la violación de sus derechos, como vimos en uno de los capítulos anteriores en gran

medida por las consecuencias del neoliberalismo, las ludotecas y espacios de juego seguros, permiten que existan alternativas a sus realidades pues como menciona Inés Moreno: “Sabemos que los niños juegan con las realidades que les toca vivir, y es en el propio juego donde se encuentran alternativas como posibilidades inimaginables” (Moreno,2008:48)

A partir de diferentes juegos dentro de estos espacios, es posible lograr la participación que a la larga pueden involucrarlos con procesos democráticos al reconocer la importancia de su participación. “Las ludotecas pueden construir un espacio público con poder democratizador.” (Borja y Solé:2000, 78)

Otro aspecto de gran importancia en el sistema en el que vivimos, tiene que ver con la necesidad de valorar la vida, ante tanta muerte que observamos a diario tanto por el crimen organizado como por el hambre, la desigualdad y las injusticias, es urgente que desde los espacios educativos exista un respeto hacia la vida en sus diferentes manifestaciones, lo cual es posible gracias al juego “El juego no puede ocurrir sin el respeto a la vida en todas sus manifestaciones y sin el derivado deseo de dialogar responsivamente con ella” (Chapela, 2002:25)

Es por eso que de alguna manera las ludotecas pueden tomar lugar como espacios en donde se defienda la vida y se promuevan otras formas de educación.

En las ludotecas además de preservar y valorar la vida; sin importar las edades, es posible disfrutar a través del juego y alcanzar niveles de felicidad pues como dice Luz María Chapela, con el juego es posible entregarse a la vida y a los otros:

Las personas que juegan son felices porque, basadas en la confianza y el respeto que sienten hacia los otros y lo otro, son capaces de entregarse, y a través de su entrega, logran pertenecer a ese algo grande y admirable que es la vida (Chapela,2002:26)

Las ludotecas han sido espacios educativos en diferentes etapas y contextos, se han transformado y adaptado a las necesidades de los tiempos, diferenciándose de la escuela para complementarla o transformarla como veremos en el siguiente apartado.

3.6 Escuela y ludoteca: complementos educativos.

Ya hemos mencionado que el juego es educativo en sí y que además existen algunos aspectos que las ludotecas deben cumplir para considerarse proyectos lúdicos- educativos por lo que creo importante enfatizar la relación que este espacio guarda con la escuela.

Desde mi punto de vista para que una ludoteca pueda considerarse como tal y cumplir sus objetivos, tiene que estar diferenciada de la escuela y construirse como un espacio en el que se desarrolle al sujeto en otras dimensiones, lejos de lo meritocrático, sin pretensiones de calificar sus aprendizajes ni disciplina que provenga de reglas impuestas.

Este reto es aún mayor en las ludotecas escolares pues deben hacer diferencia en lo que ocurre dentro de ellas, a veces compartiendo el mismo espacio físico. Sin embargo, desde ahí, es importante que logren situarse fuera del código de lo escolar, construyendo nuevas formas de interactuar, desde la libertad que brindan los juegos de inventar reglas, traspasar límites propios, dejar fuera por ejemplo, las filas o regaños cuando se pierda el orden establecido desde el profesor para permitirle a los estudiantes inventar su propio orden. Las y los ludotecarios deben alejarse de la figura de autoridad que impone, enseña, trasmite, para convertirse en acompañantes, en cómplices del juego y darle el lugar a la ludoteca como ese espacio que puede complementar lo que sucede en la escuela pero, sin parecerse a ella.

Como ya se ha venido diciendo, cualquier proyecto educativo implica una idea de ser humano, que en la mayoría de los casos se busca que responda a ciertos aspectos de su contexto.

La escuela es un ejemplo de proyecto que en México, al día de hoy ha formado a millones de personas y con ello construido mucho de lo que sucede en el país tanto económica como política y socialmente pues como menciona la investigadora María de Ibarrola:

Al ser el escolar el proceso educativo dominante, se constituye en un importante espacio de lucha por el control y dirección de los procesos, económico, político y social del país entre las distintas clases sociales, las que encuentran usos específicos en la escolaridad para ello (1986,118)

Considerando esto, es posible afirmar que la escuela como institución, ha ocupado un lugar importante en la formación de ciudadanos y en muchos casos también ha sido un aparato ideológico del Estado⁵² que transmite ciertos valores que corresponden al momento histórico del que forma parte.

La escuela es como reflejo de lo social uno de los principales espacios en donde se reproducen los valores de la globalización neoliberal, que como ya mencionamos anteriormente y con palabras de Gómez Leyton, forman sociedades, individualistas, políticamente conservadoras, mediáticas, ampliamente despolitizadas, mercantilizadas, fragmentadas socialmente, desiguales y competitivas.

Sin embargo, existen otros espacios educativos más allá de la escuela, en donde pueden entrar ludotecas, que además de no contar con un currículo específico ni depender de políticas que impulsa el Estado educan de diferentes maneras; permiten que quienes participan en ellas se encuentren con lo que son, se transformen, desarrollen sus capacidades al jugar, socialicen y se identifiquen como sujetos que pueden transformar su realidad y a ellos mismos.

Como vimos en el capítulo anterior, las ludotecas forman parte de los proyectos que entran en la educación no formal o permanente⁵³, se llevan a cabo teniendo como mediadores a los juegos y los juguetes; los cuales cumplen sus objetivos educativos a partir de la elección libre del usuario y teniendo como guía a las y los ludotecarios que responden a los contextos en los que se encuentran y a diferencia de lo que sucede dentro de las escuelas, pueden alejarse de ciertas pautas para construir las propias con y para los individuos y comunidades que las

⁵² Concepto que plantea Louis Althusser en su libro *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*.

⁵³ No formal porque se refiere a un espacio fuera de la escuela y fuera de las formas planteadas por el Estado, sin embargo con un proyecto e intencionalidad (a diferencia de la informal) y permanente porque como afirma Sirvent, busca reivindicar el hecho de que la educación tanto fuera como dentro de la escuela se debe dar de forma permanente y por lo tanto deben existir más espacios que lo posibiliten.

componen. Dentro de ellas, ocurren diferentes situaciones que a continuación me gustaría ejemplificar, describiendo algunas de las escenas que pude observar en este caso en la Ludoteca Goyita⁵⁴. Además de la descripción enumeraré algunos aspectos que considero educativos por diversas razones, que pueden ser por el cambio de actitud, por la socialización, por el desarrollo del lenguaje, entre otras cosas, también escribiré entre paréntesis las inteligencias que desde mi punto de vista pueden estar en juego en cada situación.

Situación 1

Dentro del área de juegos de rol, estaban dos niños, (uno de 4 y otro de 5 años) jugando en el “supercito” (simulación de supermercado), uno intenta sacar al otro del lugar del vendedor, en el cual parece que sólo cabe uno por lo angosto que es, le pide que lo deje sentarse. Al no hacerle caso le da unos “coquitos” (golpecitos en la cabeza) y le dice – “te doy estos coquitos porque no me dejas estar ahí”-, el que está ocupando el lugar le agarra la mano con un poco de fuerza- “no me agarres tan fuerte”-le pide el otro –“está bien pero “¿no quieres mejor ser mi ayudante?” “¿No quieres una dona?”, ambos ríen, intenta convencerlo-el otro contesta –“no, yo lo que quiero es que me dejes sentar ahí”- insiste – “está bien, trae otra silla para mí”- con un poco de disgusto el otro va por la silla, colocan ambas sillas en el espacio que aunque es pequeño les permite estar sentado juntos, quedan ambos contentos, uno le va enseñando al otro como cobrar y el juego continúa.

Aspectos educativos: negociación, resolución de conflictos, manejo de emociones.

Situación 2

En el área de juegos de mesa, hay tres niños (uno de 8, otro de 5 y otro de 4 años) jugando a los “changos locos” (juego de turnos con un dado en el que se van quitando palitos según el color que apunte el dado y los changos caen, quien menos changos tenga es el ganador) cada uno tira el dado según su turno y van

⁵⁴ Observación realizada en Junio de 2013 en las Instalaciones de la Ludoteca Itinerante “Goyita” en Pumitas CU.

sacando los palitos, a uno le toca sacar el palo que más changos tiene- “ay ya perdí” dice, queda un último palo, resuelven que le toca sacarlo a uno de los que menos changos tiene, termina el juego y cuentan para saber quién ganó. Después de eso, dos de ellos comienzan a recoger y al ver que uno se iba sin ayudar le dicen- “oye ven a ayudarnos a recoger, tú también jugaste y las reglas son que los que jugamos recogemos, así que ayúdanos porque las reglas son las reglas”- se regresa y entre todos terminan.

Aspectos educativos: respeto de turnos (valores), asimilación de reglas, psicomotricidad, colores y números.

Situación 3

En el área de juegos de rol, hay tres niñas jugando a la “casita” (simulación de una casa con cocina y habitación) tienen cada una, una muñeca, se ponen a platicar que van a inscribirlas a una nueva guardería, una le explica a la otra cómo llegar y le ofrece llevarla en su coche, de paso le dice que se quede a comer en su casa, ambas se ponen a cocinar.

Aspectos educativos: asimilación de situaciones de la vida cotidiana, cooperación, roles de género.

Situación 4

En el área de juegos de mesa hay dos niños jugando Jenga (juego de construcción en el que, por turnos, deben cuidar que no se derribe la torre) uno de ellos invita a uno que está cerca a que se una al juego, otro más pide incorporarse, las piezas no están repartidas equitativamente entre los niños, el que se da cuenta pone pausa y propone distribuir las piezas para que todos puedan armar, cuando cada uno cuenta con sus piezas continúa el juego.

Aspectos educativos: cooperación (inteligencia social), cuentas (inteligencia cognitiva), equilibrio (psicomotricidad), respeto de turnos, (inteligencia social) tolerancia al a frustración (inteligencia emocional)

Con estos ejemplos de situaciones que ocurrieron durante algún juego es posible afirmar que jugando ocurren diferentes procesos que fomentan el aprendizaje de actitudes, de formas de comunicación, de asimilación de emociones y de diversos elementos que permiten la socialización y la interacción con el entorno. Considero importante que la pedagogía se involucre más a fondo con estos temas para poder ampliar las posibilidades que tienen los juegos de incidir en la formación de las personas, en este caso en específico de las y los mexicanos.

En el siguiente apartado, se hablará acerca de las ludotecas en México y los retos que tienen que superar en la actualidad.

3.7 Las ludotecas en México

Con los pocos registros que existen con respecto a este tema en el país, se sabe que uno de los primeros espacios de este tipo que nace por los años 80's se encontraba en una universidad, la cual puede ser producto de capacitaciones que María de Borja i Solé realizó en la Ciudad de México (en la UNAM) y en Guadalajara durante esos años.

Dice Demetrio Valdez⁵⁵ : “En el 80 instalo mi primera ludoteca en YMCA Sur, que es la primera institucional en México”.

Sin embargo, hay registros de que tiempo antes la bibliotecaria Magaloni llevaba juegos y juguetes como parte de su labor en las bibliotecas, de lo cual se tiene poca información.

Actualmente en México, en el Directorio Nacional de Ludotecas de la Fundación México Juega⁵⁶ aparecen registradas 149, repartidas sólo en 22 de los 32 Estados de la República Mexicana.

⁵⁵ Entrevistado: Demetrio Valdez. Dirección General de actividades Deportivas y Recreativas, UNAM, noviembre 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen.

A continuación se presenta un cuadro reducido de esta información:

Cuadro de ludotecas en la República Mexicana

Estado	Cantidad	Estado	Cantidad
Aguascalientes	5	Nayarit	1
Baja California Sur	1	Nuevo León	3
Campeche	1	Puebla	2
Chiapas	2	Querétaro	2
Chihuahua	1	Quintana Roo	7
Distrito Federal	28	San Luis Potosí	3
Guerrero	1	Sinaloa	1
Hidalgo	4	Sonora	2
Estado de México	11	Tlaxcala	2
Jalisco	2	Veracruz	1
Michoacán	64	Yucatán	3
Morelos	2		

Fuente: Base de datos de la Fundación México Juega A.C. (Enero 2014) Cuadro Elaboración propia.

La mayoría de estas ludotecas están en el Estado de Michoacán, en donde hay 66, seguidas por las 28 que se encuentran en el Distrito Federal y por último 11 que se localizan en el Estado de México.

De todas las existentes, hay 64 que tienen personal capacitado, 25 tienen sistema de clasificación, 7 atienden adolescentes, 8 también a adultos y las otras 134 sólo a población infantil. Esto puede ser el reflejo de la falsa creencia de que el juego es sólo para niños y niñas.

⁵⁶ Fundación que nace en el año 2009 con el objetivo de defender el derecho al juego en ludotecas y que actualmente es una de las pocas organizaciones mexicanas que se dedican al tema.

Cada ludoteca se define de un tipo en particular, tanto por las necesidades que cubre, como por el tipo de proyecto que ha implicado y esto dependerá de quienes decidan crearla y de los objetivos que busquen cubrir.

A continuación se presenta una tabla en donde se ubican los tipos de ludotecas que existen en el país.

Tipo de ludotecas

Tipo	Cantidad
Terapéuticas	7
Comunitarias	29
Hospitalarias	6
Itinerantes	5
Escolares	20
En Biblioteca	5
En Museo	1
De gobierno	50
Privadas	26

Fuente: Base de datos de Fundación México Juega A.C.- Cuadro Elaboración propia.

Como se puede analizar, la mayoría de las ludotecas que existen son de gobierno, las cuales con registros de la misma Fundación México Juega, se puede afirmar que la mayoría se ubican dentro de algún DIF, por ejemplo, de las 66 que existen en Michoacán, 57 fueron patrocinadas por la fundación española Crecer Jugando y la administración del DIF local, sin embargo vale la pena decir que aún teniendo este registro, cuando se quiere hablar a los teléfonos que aparecen en el directorio, son pocas o nulas las respuestas.

De las ludotecas que existen en el país, algunas tienen problemáticas similares que se trataran de abordar en el siguiente apartado.

3.8 Retos y dificultades de las ludotecas mexicanas

A continuación se presentan algunas dificultades que se han presentado en el caso de las ludotecas mexicanas, tales como la falta de información sobre el tema, la mala utilización del término, la poca planeación y continuidad de estos proyectos, la mercantilización del juego, la escasez de recursos y la falta de apropiación de estos espacios por parte de las comunidades en las que se ubican.

A pesar de que en México ya son muchos los años que han pasado desde que se abrió la primera ludoteca, existen pocos registros a cerca de su historia. De las que aparecen en el Directorio la más antigua data de 1991, está en la delegación Benito Juárez dentro del Distrito Federal.

Como parte de la Fundación México Juega, es posible afirmar que una de las dificultades ha tenido que ver con que hay falta de información sobre las diferentes ludotecas, su origen, sus actividades, pues a pesar de que se ha buscado construir medios de comunicación para recabar datos, el movimiento aún se encuentra disperso y con el reto de unificarse. De hecho es tal la escasez de información, que en mi experiencia, cuando se menciona la palabra ludoteca, son muy pocas las personas que conocen lo que es.

Otra de las dificultades que menciona Mónica Juárez, presidente de la Fundación México Juega y actual presidente de la Asociación Internacional de Ludotecas, es que aún existen espacios que se nombran como ludotecas sin serlo, es decir que hay una mala utilización del término, lo que ha significado una competencia desleal, pues se acaba confundiendo a las ludotecas con cualquier espacio de juego, en sus palabras:

La gente toma posiblemente la definición etimológica de que es el archivo o la caja de juegos y juguetes y por ello crean “ludotecas”, creyendo que un montón de juegos y juguetes es una ludoteca, sin embargo una ludoteca es un espacio en el cual existe un ambiente adecuado para el juego libre, que tiene un ambiente correcto para las diferentes edades que atiende, que cuenta con un personal capacitado como ludotecario y que cuenta con juegos y juguetes estudiados por un

sistema de clasificación, además de que cuenta con una planeación para un trabajo de intervención social hacia los usuarios.⁵⁷

A raíz de esta problemática, la Fundación México Juega, ha realizado dos consultas para tratar los temas sobre la normatividad de las ludotecas mexicanas. La primera se realizó en las instalaciones de Pumitas C.U. y fue en septiembre de 2010, con presencia de más de 10 Estados de la República. En ésta, la forma de trabajo fue en diferentes mesas en donde había representantes de los diferentes tipos de ludotecas, quienes respondieron preguntas que permitirían sentar algunas bases de las “Reglas del Juego”.

La segunda, se realizó en noviembre de 2013 en las instalaciones de la Fundación. A ella asistieron 18 ludotecas de diferentes tipos y de 4 Estados de la República y tuvo como objetivo el análisis de un documento que elaboró Mónica Juárez, tomando como base la normatividad de ludotecas de Cataluña, algunos aspectos de protección civil para espacios infantiles en México y las conclusiones de la Primera Consulta.

El resultado de esta Segunda Consulta fue un documento que firmaron la mayoría de las ludotecas en donde se encuentran los siguientes compromisos a cumplir por parte de todas las ludotecas de la República Mexicana que se quieran nombrar como tal y certificarse:

- Personal capacitado como ludotecario
- Sistema de clasificación (que implique un análisis sobre los aspectos educativos que pueden aportar los juguetes)
- Mínimo de metraje (10 metros cuadrados)
- Mínimo de acervo lúdico (50 juegos)
- No dentro de bares o casinos
- Celebración del Día Internacional del Juego (28 de mayo)

⁵⁷ Entrevistada: Mónica Juárez. Consultoría Jugar es Crecer,

- Cubrir requisitos básicos de seguridad e infraestructura según el tipo de ludoteca (Profundizar en discusión)
- Por lo menos un año de funcionamiento
- Registro constantemente actualizado en el Directorio Nacional de Ludotecas, contestar a solicitudes oportunamente por parte de la Fundación (formulario lleno correctamente y foto)
- Tener planeación estratégica de su espacio
- Programa del siguiente año (planeación de actividades que mejoren el funcionamiento constantemente)
- Manual Operativo: (de acuerdo a la capacitación que recibiste como ludotecario)
- Misión, visión y justificación
- Control de registro de usuarios y buscar indicadores de impacto social

Además de los aspectos generales se hizo un reglamento que debe cumplirse para la acreditación de ludotecario o ludotecaria en la que se busca que se cuente con:

- Constancia para trabajar en la ludoteca que lo acredita y capacitar sólo al personal de la misma
- Capacitación en Institución acreditada que cuente con primeros auxilios (Especializado en casos como las ludotecas hospitalarias, para personas con discapacidad y de adulto mayor)
- 6 meses de práctica
- Perfil adecuado (conocimientos, habilidades, aptitudes)
- Estar activo en una ludoteca

- Actualización una vez al año por lo menos en áreas afines al proyecto
- Conocimientos de la elaboración de un manual operativo

En cuanto a la ludoteca, se invita a que sea un lugar en el que:

- Se promuevan las actividades que fomenten valores, la cultura del amor y de la paz y los derechos y obligaciones de los usuarios.
- Se utilice un lenguaje adecuado tanto gráfico como verbal.
- Se consuma alimentos dentro de la sala lúdica. (usuarios y personal)
- Se promuevan juegos, juguetes y tradiciones mexicanas.
- Se fomente el respeto al medio ambiente.
- Se evite dentro del acervo lúdico juguetes bélicos (armas explícitas).

Con estas Consultas lo que se buscaba era definir los aspectos principales que le dan el carácter de ludoteca a un espacio de juego, de manera que aquellas ludotecas que cubrieran todos los requisitos, pudieran certificarse y formar parte del Directorio Nacional de Ludotecas de la Fundación México Juega A.C. la cual por medio de la Asociación Mexicana de Ludotecas (AMEXLUD) certificaría los espacios. Este proceso sigue pendiente pues por parte de la Fundación aún no está confirmada la fecha en la que se comenzará a certificar.

Otra de las problemáticas se relaciona con los proyectos poco planeados o sin continuidad.

Un ejemplo de esta problemática sucedió en el Distrito Federal, en donde se sabe que hubo una etapa en la que se comenzaron a abrir ludotecas de barrio a raíz de un proyecto del Gobierno de Rosario Robles, teniendo a cargo de la Secretaria de Desarrollo Social a Clara Jusidman.

Este proyecto, empezó en 1999 con un organismo llamado Servicios Comunitarios Integrados (SECOI) el cual tenía diferentes funciones como se lee a continuación:

Uno de los principales instrumentos de coordinación e instrumentación de la política social, ha sido la creación del sistema de servicios comunitarios (SECOI), el cual ha demostrado en la práctica sus bondades, permitiendo la identificación y recuperación de espacios que el día de hoy disponen de una serie de modelos, que se brindan a la ciudadanía y que tienen como finalidad coadyuvar en la atención de los principales problemas de la comunidad. (Ludoteca de Barrio, Documento Rector,2000: 22)

El SECOI se creó, entre otras cosas, para la construcción de centros comunitarios, los cuales constaban de 4 programas: estimulación temprana, ciberespacio, taller de tareas y ludoteca.

Para este proyecto se buscaron especialistas que pudieran llevar a cabo cada uno de los programas.

En el caso del programa de ludotecas, fue un grupo de psicólogos y trabajadores sociales quienes elaboraron un manual que sería la base para cada ludoteca.

Entre el SECOI y las delegaciones se elaboraron los proyectos; la delegación ponía el espacio y a las personas, SECOI daba los materiales, el mobiliario, el manual y la capacitación.

La propuesta de la ludoteca incluía 3 modalidades básicas:

- 1) Juego Libre: en donde a libre demanda la población tiene la oportunidad de practicar el juego por el sólo placer que brinda.
- 2) Ludotalleres: mediante los cuales los individuos, a partir de su incorporación a talleres modulares, descubran las posibilidades de desarrollar su creatividad, de construir y de adquirir nuevos conocimientos de manera alegre y espontánea.
- 3) Juego asesorado: en el que los individuos participan siguiendo especificaciones de una serie de fichas técnicas explicativas.

El propósito de las ludotecas de barrio era:

Ser espacios para el fomento de la creatividad, el desarrollo de habilidades intelectuales y físicas por medio del juego así como la expresión de emociones, propiciando la convivencia interfamiliar, intergeneracional e intergenérica y como una opción para el uso adecuado del tiempo libre que incida en la elevación de la calidad de vida. (Ludoteca de Barrio, 2000: 22)

Ese año se pusieron 107 ludotecas distribuidas en las 16 delegaciones políticas del DF, con apoyo de diferentes instituciones de gobierno. Mónica Juárez nos contó un poco de este proyecto pues trabajó como asesora externa del SECOI, en donde la contrataron para seguir el manual y poner las ludotecas.

Actualmente no tiene datos de que alguna de las ludotecas que se pusieron en ese momento sigan en funcionamiento. Considera que se debe probablemente a que con el cambio de administración, hubo una distribución diferente de los presupuestos para cada Delegación, lo que generó que por falta de sensibilización sobre la importancia del juego se redujeran los recursos para mantener tanto los espacios como los salarios de los ludotecarios y ludotecarias “El trabajo del ludotecario es minimizado y no tiene la remuneración que debería, además de que no se toma en cuenta como un educador profesional”. (Mónica Juárez, comunicación personal, septiembre 2013)

Como apunta Mónica Juárez, es una actividad marginal, pareciera que no hay una vinculación entre jugar y educar.⁵⁸

Algunas otras razones que identifica por las cuales pudieron haber desaparecido las diferentes ludotecas de barrio, tienen que ver con el planteamiento del programa, el cual considera que tuvo fallas en los siguientes aspectos:

⁵⁸ Un ejemplo de esto ha ocurrido en una ludoteca escolar de la Colonia San Ángel, al sur del Distrito Federal que fue instalada por una Fundación, la cual dejó de pagar el sueldo de la ludotecaria. Al suceder esto, la escuela decidió correrla en lugar de buscar formas de mantener la labor que realizaba como complemento a los procesos que suceden dentro de las aulas, en una plática la ludotecaria que sufrió el despido, apunta que dentro de las escuelas existe poco conocimiento de la importancia de las ludotecas, no se acaban de entender sus funciones y por lo mismo no se defiende el espacio.

- Proyecto poco fundamentado: para la realización del manual de operación de la ludoteca de barrio se utilizó sólo un libro sobre ludotecas.

- La inscripción: cada persona que se inscribiera debía llevar un juguete, sin embargo llevaban cosas inservibles para la ludoteca, lo que impidió que se pudieran volver sustentables.

-El espacio: algunos espacios no contaban con el metraje básico, por lo tanto para los usuarios era incómodo jugar.

-Capacitación: se capacitó a personas que no cumplían con el perfil para ser ludotecarios, encontrándose en serias dificultades para sacar adelante al proyecto y buscar alternativas que permitieran continuar el funcionamiento de las ludotecas.

-La Comunidad: hubo poco tiempo para que la población se adueñara de los espacios y los defendiera a pesar de la falta de recursos pues con organización popular era posible que se volvieran sustentables y no dependieran de los recursos del gobierno.

Estos factores coinciden con otros que Bautista enumera como parte de las razones que han llevado al fracaso a ludotecas en Latinoamérica como pueden ser la falta de conocimiento y conciencia de los verdaderos objetivos de las ludotecas, poca bibliografía y registro de experiencias en español, falta de personal especializado para operación y funcionamiento de estas, falta de inversiones y manutención en cuanto a los recursos financieros materiales y humanos así como de orientación, supervisión y estímulo de los organismos gubernamentales de educación o grupos de entidades privadas. (Bautista, 2000)

Como se observa, algunas de las razones que brinda Bautista, coinciden con las que se daban anteriormente en el caso de las ludotecas de barrio, de las cuales, se tienen pocos registros sobre su actual existencia.

Considero que la desaparición de las ludotecas de barrio puede ser una muestra de los cambios en las políticas gubernamentales que se vienen dando en México en las cuales a partir del 2000 se descuida lo comunitario que venía

promoviéndose para darle prioridad a otras políticas como la de la pensión a los adultos mayores. Además, con las transformaciones neoliberales, el Estado se empieza a desentender poco a poco de ciertos aspectos para darle paso a la privatización de muchas de sus funciones. Cambia la política de cubrir derechos y prestar servicios sociales por prácticas compensatorias (becas, recursos económicos en efectivo, apoyos económicos, etc.) como bien apunta Pablo Gentili “La amalgama de la crisis estructural del Estado con el discurso satanizador del sector público ha disminuido la capacidad de éste para formular y ejecutar políticas”. (Gentili, 2003: 192)

Además, cada uno de los proyectos políticos, responde a los intereses de los que se encuentran a cargo, por lo tanto, es probable que el cambio de administración pública haya influido y con ello el cambio de los intereses de quienes se encuentran en el poder, haya sido uno de los motivos principales para la desaparición de este proyecto pues como menciona La Belle “ningún proyecto de educación puede quedar al margen de los factores económicos y políticos, los cuales pueden determinar los resultados de los programas”.(La Belle,1980:32)

Otro ejemplo de esta problemática ocurrió dentro de la UNAM, en donde también existieron ludotecas ubicadas en las diferentes facultades. Sin embargo, están desapareciendo.

De las existentes, aquellas que dependen de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, han cambiado su nombre por “Deportecas”, lo que nos explicó con mayor profundidad Demetrio Valdez:

Cuando me voy de la UNAM, la universidad mantiene la ludoteca como servicio; y cuando regreso me doy cuenta de que los ludotecarios se quedan en el mismo caso, están enseñando sólo juegos de mesa, no están desarrollando la creatividad, ni usando la música ni la construcción; de tal manera que me pongo a ver cual es el principal problema de México en 2009 y empieza a serlo el sedentarismo y la obesidad, entonces no podemos fincar nuestra responsabilidad como entes de servicio a la comunidad a través de actividades deportivas y recreativas.

Cifrar nuestro servicio de ludoteca en actividades sedentarias, es irresponsable, por eso la evolución a DEPORTECA; entonces hoy tenemos Ludoteca - Deporteca en

donde tratamos de ir generando movimiento de los miembros, traslados, etc. porque tenemos un problema de salud pública muy serio en los universitarios.⁵⁹

Con la implementación de Deportecas, el problema fue que disminuyó el número de espacios para las actividades lúdicas y en palabras del ludotecario Eduardo Navarrete, hubo diferentes pérdidas:

Ahora con las Deportecas, se han perdido muchas cosas que veníamos haciendo; ahora el servicio es diferente porque se quiso dar ese enfoque de movimiento y todo lo que veníamos haciendo se perdió, queríamos hacer nuestro congreso, seguir con las visitas a las escuelas, la imagen que teníamos de las ludotecas como institución siento que se perdió (Eduardo Navarrete, comunicación personal, noviembre 2013)

Además mencionó que al quitar las ludotecas de la UNAM, cada vez son menos los espacios con los que cuentan los estudiantes del CCH que eligen una opción terminal de técnicos en recreación.

Otro ejemplo de la falta de continuidad en los proyectos lo pudimos observar el pasado enero del 2014, cuando nos enteramos del caso de una ludotecaria quien lleva poco más de 14 años en esta profesión y por cuestiones económicas ha tenido que dejar su trabajo pues la Fundación que cubría su sueldo, decidió dejarlo de hacer; abandonando así a más de 100 niños sin el servicio de ludoteca y sin la posibilidad de complementar su proceso educativo dentro de la escuela con el juego libre.

La ludotecaria apunta que es una lástima que las niñas y los niños se hayan quedado sin ese espacio en donde a diferencia de lo que ocurría en las aulas, podían expresar sus sentimientos, comportarse tal cual son y tener la posibilidad de controlar sus impulsos o identificar conflictos para resolver.

En cuanto a las situaciones que afectan el desarrollo de la ludoteca como espacio educativo lúdico tiene que ver con el juego mercantilizado y erróneamente entendido.

⁵⁹ Entrevistado: Demetrio Valdez. Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, noviembre de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen.

Como apuntábamos en el capítulo 2, el juego se ha vuelto parte de las mercancías que se venden y, con ello, algunas ludotecas han tenido que modificar sus servicios para entrar en la dinámica del mercado y poner precio a actividades para competir con el resto de los espacios de entretenimiento.

Además de esto, existen ideas que limitan que las ludotecas sean vistas como espacios para la diversión no sólo para niños sino para jóvenes y adultos. Un ejemplo de estas ideas ocurre con la tradición del “último juguete”, la cual dice que cuando una niña cumple 15 años, reciba una muñeca o algún juguete como símbolo de que ha terminado su infancia y por lo tanto su posibilidad de jugar, lo que de alguna manera se ha introyectado en gran parte de la población adulta que pocas veces juega. De hecho como vimos en párrafos anteriores, de las ludotecas existentes el 80% son sólo para población infantil.

En el caso de los jóvenes, es común ver que sólo juegan cuando está involucrado un estímulo externo a su cuerpo como pueden ser las bebidas alcohólicas. Muchas veces, los juegos en la adolescencia involucran el consumo de estas sustancias ya que de otra forma se sienten infantiles o ridículos. Por estas razones, es difícil ver que existan ludotecas que atiendan a esta población ya que no hay mucha cultura lúdica y las formas de disfrutar el tiempo libre, se relacionan con mayor frecuencia con otro tipo de actividades que como mencionamos anteriormente pueden involucrar diferentes tipos de consumo, como pueden ser los casinos, las tiendas con “maquinitas”, los aparatos electrónicos, aplicaciones de los celulares, etc.

Otro de los problemas que enfrentan las ludotecas del país tiene que ver con la falta de recursos pues a pesar de que las organizaciones de la sociedad civil, por ejemplo, son quienes en los últimos años se han dedicado a construir algunas, van perdiendo la capacidad de mantenerse y comienzan a desaparecer, lo que se relaciona con la última problemática que mencionábamos, en la que la población no se apropia de los espacios, por lo tanto, no los defiende y pocas veces se hace cargo de ellos. Además de esto, no hay sensibilidad por parte de las autoridades y de otras personas involucradas con respecto al juego y las ludotecas, sin embargo

aún existen personas que defienden su importancia educativa, aportan su tiempo y energía y se mantienen firmes en su labor, haciendo que varias ludotecas se resistan a desaparecer.

3.9 Las ludotecas que resisten

A pesar de los retos y dificultades que viven las ludotecas, hay algunas que se han mantenido funcionando, luchando por conservar su esencia de juego libre y adaptándose a los cambios que les exigen los diferentes contextos que vivimos.

Ejemplo de esto son algunas que existen dentro de las instalaciones de Ciudad Universitaria pero que sobreviven con recursos propios y brindan servicio a diferentes poblaciones y por lo tanto cubren objetivos particulares.

Por ejemplo, la ludoteca Goyita que depende de los recursos de Pumitas CU A.C. “Complementa el trabajo en Pumitas al desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina, mejorar la socialización e incrementar la tolerancia a la frustración”⁶⁰

Otro ejemplo es la Videoludoteca Victor Jara que está dentro de la Facultad de Filosofía y Letras, la cual se mantiene con venta de alimentos. Sirve como un espacio de esparcimiento y reducción de las tensiones para los estudiantes:

La gente viene a sacar juegos con la idea de divertirse o relajarse porque aquí el estrés por cuestiones académicas o por otras razones es fuerte y vienen con la idea de que a través del juego se van a relajar y muchas veces se logra eso.⁶¹

Existen otros casos de ludotecas en espacios fuera del universitario, como la que se encuentra en el Instituto Nacional de Pediatría en donde se atiende a los niños y niñas que van a los diferentes tratamientos y es a partir del juego que disminuyen el estrés tal y como lo señala la encargada de la ludoteca:

⁶⁰ Entrevistada: Lili García. Ludoteca “Goyita”, mayo de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen.

⁶¹ Entrevistado: Joaquín Salvador Escobedo. Videoludoteca “Víctor Jara”, junio de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen

El objetivo de la ludoteca “El rincón de los corazones felices” es bajar el estrés porque ellos (los internos) vienen a los piquetes y ha habido niños que se regresan de allá por estar estresados y se les baja el estrés jugando ⁶²

El caso de la ludoteca itinerante que Fundación Ednica⁶³ junto con Fundación México Juega ha ido construyendo en el paradero del metro CU y de la que formo parte, es otro ejemplo de un espacio en el que se busca que niños y niñas que se encuentran acompañando a los vendedores del mercado, puedan recuperar su infancia jugando, conviviendo y aprendiendo. Dentro de esta ludoteca se busca que se desarrolle el juego libre así como que se complementen los procesos de formación que Fundación Ednica ha desarrollado. Ahí ha sido posible observar como al jugar se olvidan por momentos de la realidad que puede ser abrumadora ya sea por las condiciones en las que viven como por los abusos que en algunos casos han vivido. En este espacio he tenido la oportunidad por poco más de un año de observar los cambios que el juego libre y gratuito ha generado en aproximadamente 30 niños y niñas que tienen entre 3 y 14 años, con los cuales convivo por lo menos dos veces al mes, llevando juegos que sirvan para desarrollar diferentes habilidades. En el anexo 11 es posible ver ejemplos de algunas actividades.

Como parte de los proyectos de esta Fundación, también ha existido una ludoteca itinerante para adultos mayores en la Casita del Adulto Mayor de Coyoacán, en donde hombres y mujeres de la tercera edad se juntan una vez al mes en este espacio para divertirse, convivir y poner en práctica diversas habilidades. Dentro de este espacio ha sido posible observar el intercambio entre los voluntarios jóvenes de la fundación y los adultos mayores que enseñan juegos que realizaban en su infancia. El juego para edades avanzadas tiene ventajas para prevenir problemas cognitivos, de coordinación e incluso de depresión.

⁶² Entrevistada: María Guadalupe Hernández Arenas. Ludoteca del INP, octubre de 2013. Entrevistadora: Andrea de Buen

⁶³ Esta fundación realiza trabajo con niños, niñas y adolescentes en riesgo de calle, para más información entrar a ednica.org.mx

En los cuestionarios que realizamos durante el Primer Encuentro de Ludotecarios organizado por el Faro de Oriente el pasado agosto de 2013, pudimos encontrar más información acerca de lo que realizan otras ludotecas. A continuación se exponen algunos de los escritos que pudimos recabar esa ocasión:

Con la ludoteca impulsamos la educación, hemos tenido acercamiento con la comunidad para evitar el maltrato, hay menos niños sin educación y los niños pueden expresar lo que sienten y quieren. En la ludoteca hay un respeto y aprecio por la diversidad y el juego puede ser terapéutico. -Ludoteca Escolar, Un mañana para la Comunidad A.C.

En entrevistas con las mamás de los usuarios de la ludoteca, han identificado cuanto han cambiado los niños, guardan y cuidan los juguetes, comparten más fácilmente con sus hermanos, se ha concientizado a la comunidad sobre la importancia del juego como derecho y tarea de todos para propiciarlo sanamente, siendo la ludoteca un espacio seguro. -Ludoteca Escolar de Fundación EDUCA

Con los materiales de la ludoteca se favorece la creatividad y se apoya al desarrollo, los niños ahí se respetan más, han mejorado sus modales, conducta, hábitos Ludoteca Escolar Nuestros Niños Ahora IAP

Lo que aprenden en la ludo luego se traslada a su casa, aspectos como el respeto, forma cordial, recoger los materiales, etc. además la ludo sirve como espacio para compartir problemáticas y situaciones de diferentes tipos, en ellas los padres refuerzan los lazos con sus hijos al jugar, sin preocuparse por labores domésticas. - Ludoteca Comunitaria "Un, Dos, Tres por mí y todos mis compañeros" Faro Indios Verdes

Para las personas con problemas de drogadicción, la ludoteca propicia que el tiempo se utilice en jugar, dialogar con el ludotecario y reflexionar sobre aspectos que puedan mejorar su vida cotidiana y alejarlo de las drogas para reincorporarse a la comunidad. -Ludoteca Familiar de delegación Benito Juárez.

La ludoteca es un espacio para el ejercicio de valores de la democracia. -Ludoteca cívica infantil del IEDF (LUCI)

La ludoteca permite a los niños, niñas y adolescentes desarrollar y fortalecer capacidades y habilidades con el pleno ejercicio de sus derechos. -Ludoteca itinerante de EDNICA IAP.

En la ludoteca se fomenta el aprecio y la creación artística. -Ludoteca Educativa, JugArte

En la ludoteca ha habido desarrollo del lenguaje en algunos usuarios así como incremento del autoestima y capacidad para resolver problemas.
-Ludoteca Rural de OMEP Querétaro.

Como se observa, en los testimonios recuperados, las ludotecarias y ludotecarios, tienen claro su papel dentro de la educación y su importancia para el desarrollo de los usuarios y muchas veces se ven en la necesidad de encontrar otros sustentos económicos para no abandonar esa actividad que saben que puede ser un beneficio para la comunidad a la que atienden.

Es una buena señal que sigan existiendo ludotecas a pesar de las presiones del mercado, de los valores que forman parte del *ethos* neoliberal y de los diferentes fracasos educativos que por falta de recursos, se venden o se van perdiendo en su esencia humanística pues significa que han logrado resistir, seguir adelante a pesar de todo y continuar con su labor educativa.

En este capítulo pudimos conocer un poco más acerca de las ludotecas como espacios que deben contar con ciertos elementos como los sujetos con actitud lúdica, ludotecarios capacitados para desempeñar su labor y juegos y juguetes suficientes y clasificados para que se puedan desarrollar plenamente como proyectos lúdicos – educativos.

Considero importante resaltar que aún falta bastante por desarrollar en este tema, sin embargo ya se han podido identificar algunos de los elementos que afectan la labor de las ludotecas, así como aquellos que pueden beneficiarlas; tal es el caso del compromiso que aún existe con las y los ludotecarios que están convencidos de la importancia de su trabajo y siguen adelante, con conciencia sobre lo que implica guiar el juego y lograr que éste brinde el mayor beneficio posible individual y socialmente. México es un país que ha pasado por diferentes etapas en cuanto a la labor ludotecaria y en el que desde mi punto de vista, es de gran importancia que los espacios gratuitos, educativos y de convivencia, logren seguir resistiendo. Algunos temas que vale la pena seguir abordando se amplían en las conclusiones.

CONCLUSIONES

Al hombre (ser humano) cuya condición es tarea, esfuerzo, seriedad, responsabilidad, fatiga y pesadumbre, le es inexcusablemente necesario algún descanso. ¿descanso de qué? De vivir, o lo que es igual de estar en la realidad, náufrago de ella...

Para que haya otro mundo al que mereciera la pena irse sería preciso, ante todo, que ese otro mundo no fuese real, sino irreal. Entonces estar en él ser en él equivaldría a convertirse uno mismo en irrealidad... sería efectivamente suspender la vida, dejar un rato de vivir, sentirse aéreo, etéreo, ingrávigo, invulnerable, irresponsable, in-existente.

Ese hacer, esta ocupación que nos libera de las demás es jugar. El juego es la más pura invención del hombre, todas las demás le vienen más o menos impuestas y preformadas por la realidad. El juego es el arte o técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, escapar, traerse a sí mismo de este mundo en que vive, a otro irreal. Este traerse de su vida real a una vida irreal imaginaria, fantasmagórica, es distraerse.

No es frívolo el que se divierte, sino el que cree que no hay que divertirse. **Ortega y Gasset**

Como vimos en el primer capítulo de este trabajo, como seres humanos sin importar la edad que tengamos es importante jugar, tanto para socializar como para descansar, inventar, divertirnos o simplemente, como apunta Ortega y Gasset, para distraernos.

El juego se desarrolla en un lenguaje común que lo conforman las reglas, el tiempo y el espacio consensadas por los jugadores, quienes desarrollan sus

propias formas de comunicación que le irán dando sentido al proceso; un proceso como se plantea a lo largo de la tesis por todo esto y más, educativo. Juego y educación, pueden ser parte de un mismo proceso, por ejemplo dentro de las ludotecas en donde se pueden aprovechar los ratos de ocio y tiempo libre.

Sin embargo, como vimos en el capítulo dos, en el mundo neoliberal en el que vivimos, se han mercantilizado muchos aspectos. Las políticas implementadas además de que han disminuido los espacios públicos han descuidado muchos de los derechos pues se ha puesto por encima a la eficiencia y a la productividad; haciendo que los seres humanos nos veamos inmersos en un *ethos* neoliberal que enaltece al individualismo, el consumismo, la enajenación y la indiferencia. Además, la realidad social a raíz de los procesos de globalización neoliberal está llena de matices, de injusticias. En México, es posible ver en las calles quienes no tienen para comer, mientras a unos cuantos les sobran los recursos para consumir, a otros a penas les alcanza para sobrevivir.

La pedagogía como disciplina académica y como profesión nos da la posibilidad de cuestionar estas realidades sociales, reconocer las necesidades de los contextos e incidir en la mejora de las relaciones y condiciones de vida, por ejemplo con la construcción de espacios que sirvan como alternativas para la educación de sujetos libres y autónomos; que piensen más, que actúen, que sean creativos que crezcan con una educación distinta a la que se plantea por ejemplo en los medios de comunicación que nos invitan a tener más que a ser, a perdernos en lo inmediato y olvidarnos de los procesos que podemos compartir sin necesidad de consumir, que nos permitan humanizarnos, que nos permitan ser.

En el capítulo tres se ubican a las ludotecas como uno de esos espacios que nos permiten ser, uniendo al juego y a la educación a través de la mediación de las y los ludotecarios; siendo alternativas de educación no formal en las que el ocio y tiempo libre puedan aprovecharse como experiencias educativas.

A raíz de la recuperación de las experiencias que pude conocer a través de las entrevistas tanto a ludotecarios como a personas involucradas en el ámbito del

juego puedo afirmar que una ludoteca que genere estas experiencias debe estar lejos del *ethos* neoliberal, reconocerse como espacio colectivo en el que los juegos y juguetes son para todos, no son sólo bienes de consumo sino medios de diversión y aprendizaje que se comparten, que pueden, desarrollar habilidades, construir amistades. Es necesario que el juego deje de verse como competencia, se deje de lado el individualismo, el consumismo y se construyan relaciones basadas en el respeto a las diferencias.

Desde mi punto de vista, en las ludotecas deben caber personas de diferentes edades, con discapacidades, con formas distintas de pensar y de ver el mundo, ser opciones en las que haya inclusión y diversión. Dentro de ellas es posible recordar que el tiempo libre que tenemos puede ser provechoso para nuestro desarrollo y no enajenante como en algunos casos lo son la televisión o los casinos; que las pasiones no son sólo algo que se vive a través de personajes ficticios que vemos en las telenovelas, o que ganar y perder en un juego no es sólo posible a través de un equipo de fútbol del que no formamos parte.

En una ludoteca, considero de gran importancia que se tomen en cuenta los juguetes que recuperen tradiciones, que sirvan para descargar emociones, canalizar la violencia; que sirvan para la liberación, expresión y como ya hemos mencionado, transformación de realidades y construcción de nuevas opciones.

En la actualidad es necesario y urgente, construir estos espacios comunitarios que resistan ante el orden neoliberal pues dentro de ellas es posible generar diálogo, fomentar la participación, tener diversión no mediada por el mercado, proteger los derechos y brindar herramientas para que cada vez seamos más los que podemos hacernos cargo de nuestras historias y transformar nuestra realidad.

Las ludotecas, además de ser espacios de resistencia, se han convertido en alternativas educativas en el espacio no formal y sirven para salir de la vida cotidiana rutinaria y aplastante. Dentro de ellas es posible poner una pausa y sumergirnos en ratos de placer y creatividad que activen nuestros sentidos, despierten emociones y nos vuelvan a conectar piel con piel con otros seres

humanos, para crecer, para apropiarnos de manera distinta de los espacios cotidianos y construir quizá, pequeñas opciones antisistémicas, pues como menciona Raúl Zibechi:

Sólo se puede construir lo nuevo desde relaciones asentadas en el valor de uso y comandadas por la gente común. La lucha antisistémica está anclada básicamente en la vida material y de algún modo en la vida económica. La enorme potencia de los movimientos antisistémicos territoriales actuales, tanto los rurales como los urbanos, es que organizan colectivamente el océano de la vida material; se da forma colectiva a la vida material de los más pobres, convirtiendo la vida cotidiana en espacios de resistencia pero también de alternativa al sistema. Se empeñan en que ese espacio de autonomía que es la vida cotidiana sea lo más integral posible, que abarque no sólo necesidades urgentes como la alimentación, sino que se expanda a áreas como la educación, la salud, las dignidad de las mujeres,, los juegos infantiles, etc.

(Raúl Zibechi, *Vida material, capitalismo y cambio social*, en <http://www.jornada.unam.mx/2013/05/31/politica/019a2pol?partner=rss>)

Dentro de una ludoteca, como ya mencionamos, es posible que se den procesos educativos, las ludotecarios y ludotecarias tienen retos que superar, mucho que aprender y resistir. Como facilitadores del juego libre no deben fungir como una autoridad determinada a la cual se debe obedecer (como en ocasiones son los maestros dentro de las escuelas) sino como opciones para dejar volar la imaginación, construir nuevas reglas y dejarse llevar dentro de los límites que ofrece el juego; aquel en el que podemos ser libres y transformarnos, perfeccionarnos, aquel en el que simplemente podemos ser.

En un mundo mercantilizado como en el que vivimos actualmente, las ludotecas como espacios de resistencia, además de cuidar, promover y proteger el derecho al juego, debe encontrar las formas de educar en valores de cooperación, protección de las tradiciones, conciencia en el consumo, colectividad y aquellos valores que puedan llevarnos a mejores formas de relacionarnos.

Si bien la ludoteca no es un espacio que sirva para enseñar contenidos tan específicos como los que se enseñan en la escuela, dentro de ella puede haber otras alfabetizaciones: de emociones, de creativities, de musicalidades, de un sinfín de opciones, que favorezcan el desarrollo humano y a partir de los

materiales que existen, se logre que quienes asistan a ella entiendan la importancia de lo colectivo, de que aquello que compartamos nos permitirá reducir el consumo y nos acercará a la igualdad de condiciones, en una ludoteca todos y todas tienen las mismas oportunidades de aprender de lo que hay, de enfrentar nuevos retos tanto intrapersonales como interpersonales, de conocerse a sí mismos y de experimentar con muchas opciones de juegos y juguetes que les servirán para desarrollarse.

Las ludotecas nos permiten disfrutar a través del juego, educarnos, crecer como humanos. A partir de la información que pude revisar, me di cuenta de que las realidades en América Latina se han ido apropiando del juego, transformándolo según sus necesidades e incluyéndolo en muchos de sus proyectos sociales, de animación socio-cultural⁶⁴ o incluso de políticas públicas; por ejemplo en Brasil que ya existe una ley en la cual deben existir ludotecas en los hospitales para agilizar los procesos de tratamiento y mejora de los pacientes.

El reto está en seguir respondiendo a partir de estos proyectos a las necesidades que cada contexto marca, a evolucionar y a seguir sistematizando experiencias para mejorarlas, sobretodo en un país como México en el que aún hay pocos trabajos sobre estos temas.

La pedagogía, como disciplina tiene como función conservar, continuar y hacer crecer la cultura y desde mi punto de vista es el juego una de las mejores maneras que tiene para hacerlo.

Las y los pedagogos tenemos el reto de seguir construyendo opciones que tengan un impacto positivo en el desarrollo de diferentes habilidades, aptitudes y actitudes que puedan complementarse con los sistemas educativos tradicionales.

Es urgente que como humanos nos acerquemos más a una vida digna en la que dejemos atrás el individualismo, el consumismo, la enajenación y en la cual el

⁶⁴ Conjunto de técnicas sociales que, basadas en una pedagogía participativa, tiene por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias que con la participación activa de la gente se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada y se manifiestan en los diferentes ámbitos de las actividades socioculturales que procuran el desarrollo de la calidad de vida. (Torres, 2007, p. 46)

Estado se haga cargo de que se cumplan los derechos humanos y cada vez se viva con menos violencia, desigualdad, represión y con más posibilidades de ser tal y como lo permite el juego libre que se experimenta en las ludotecas y que además de educar, es una opción que permite ir construyendo una sociedad más lúdica, más alegre, más cooperativa pero sobretodo más justa.

BIBLIOGRAFÍA

- BAQUERO, Ricardo (1997). *Vigotsky y El Aprendizaje Escolar*. Aique, Buenos Aires.
- CALZETTA, Juan José, María Rosa Cerdá, Graciela Paolicchi (2005) *La Juegoteca: niñez en riesgo y prevención*, Buenos Aires.
- CAÑEQUE, Hilda (1991) *Juego y Vida: la conducta en el niño y el adulto*, El Ateneo, Buenos Aires.
- CHAPELA Luz María (2002) *El juego en la escuela*, Paidós, México.
- DE BORJA I SOLÉ, María (2000) *Las ludotecas: instituciones de juegos*, Barcelona.
- DEL MORAL, Carlos Arturo (2008) *Juegos de Azar: soñar no cuesta nada, jugar...puede costarlo todo*, Prado, México.
- DUMAZEDIER (1971) *Realidades de ocio e ideología en Ocio y sociedad de clases*, Fontanella, Barcelona.
- ESCOBAR, Miguel (2012) *Pedagogía Erótica: Paulo Freire y el EZLN*, Edición Independiente, México.
- FLORESCANO, Enrique (2006) *El juguete mexicano*, Taurus, México.
- FREIRE, Paulo (2011) *La educación como práctica de la libertad*, Siglo XXI, México.
- GARCÍA, Pedro (2005) *Fundamentos Teóricos del Juego*, Wanceulen, Barcelona.
- GARCÍA, Dora (2010) *Dignidad y exclusión: Retos y desafíos teórico- prácticos de los derechos humanos*, Porrúa, México.

- GARON, Denise, Rolande Fillion, Doucet Monon (1996) *ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes*, AIJU, Alicante.
- GENTILI, Pablo, Emil Sader (Comps.) (2003) *La Trama del Neoliberalismo, mercado, crisis y exclusión social*, CLACSO, 2° Edición, Buenos Aires.
- HARVEY, David (2005) *Breve historia del Neoliberalismo*, Akal, Madrid.
- HOBBSBAWN (1999) *Historia del Siglo XX*, Grijalbo, Buenos Aires.
- HUGHES, Fergus (2006) *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*, Trillas, México.
- HUIZINGA, Johan (1972) *Homo Ludens*, Alianza, Madrid.
- JAULIN, Robert (1981) *Juegos y Juguetes: ensayos de etnotecnología*, Siglo XXI, México.
- JEAN, Vial (1988) *Juego y educación: las ludotecas*, Akal, Madrid.
- JIMÉNEZ, Carlos Alberto, Raimundo Dinello, Luis Alberto Alvarado (coords) (2004) *Recreación, lúdica y juego: la neurocreación, una pedagogía para el siglo XXI*, Magisterio, Bogotá.
- LA BELLE, Thomas (1980) *Educación no formal y cambio social en América Latina*. Nueva Imagen. México.
- LARROYO, Francisco (1978) *La ciencia de la educación*, Porrúa, 16° Edición, México.
- MATALLANA López María, Jesús Villegas (1999) *Organización y animación de ludotecas*, CCS, Tercera Edición, Madrid.
- MORENO DE LOS ARCOS Enrique (1993) *Principios de pedagogía asistémica*, UNAM, México.

- MORENO Inés (2005) *El juego y los juegos*, Lumen, Buenos Aires.
- MORENO Inés (2005) *Todos tenemos tiempo: nueva práctica del tiempo libre en el Siglo XXI*, Lumen, Buenos Aires.
- PAZ, Octavio (1959) *El laberinto de la Soledad*, FCE, México.
- PUIG, Josep, Jaume Trilla (1987) *La Pedagogía del Ocio*, Laertes, Barcelona.
- PUIGGROS, Adriana (1994) *Imperialismo educación y neoliberalismo en América latina*, Paidós, México.
- TORRES Carlos Alberto (1995) *La política de la educación no formal en América Latina*, Siglo XXI, México.
- TORRES, Cesar, Antonio Pareja (2007) *La Educación No Formal y diferenciada: fundamentos didácticos y organizativos*, CCS, Madrid.
- TRILLA, Jaume. (1993) *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*, Ariel, Barcelona.
- VALDEZ Demetrio (1993) *Ludoteca: una alternativa para el uso del tiempo libre*, edición independiente, México D.F.
- VALDÉZ, Demetrio (1993) *Ludoteca: una alternativa de educación para el tiempo libre*. Edición particular, México.
- VANEIGEM, Raoul (2011) *El Estado no es ya nada, seamos todo*, GruPera, México.

Documentos consultados en Internet

ARTEAGA, Roberto (7 de agosto 2013), *Casinos en México: el futuro en juego*, Forbes, México. En: <http://www.forbes.com.mx/sites/casinos-en-mexico-su-futuro-en-juego/>

BAUTISTA, H. (9 de septiembre 2013) *Ludoteca: un espacio comunitario de recreación*. IV Congreso Nacional de Recreación. En: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

COLOM, Antonio (2005) *Continuidad y complementariedad entre la educación formal y no formal*, Revista de Educación, núm. 338, PDF.

ILICH, Ivan (15 de octubre de 2013) *La sociedad desescolarizada*, México. En: http://www.mundolibertario.org/archivos/documentos/IvnIllich_lasociadadesescolarizada.pdf.

MARTÍNEZ, Nancy Fabiola (11 de diciembre 2003) *Una aproximación teórica sobre el tiempo libre*. Disponible en el ARCHIVO de Tiempo y Escritura. En: <http://www.azc.uam.mx/publicaciones/tye/unaaproximacionteoricatiempolibre.htm>

PAZ E. (5 de octubre 2013) *Espacios y Medios lúdicos en la Ciudad de México*. En: http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios_ludicos.html

RIDAO, Angela (20 de noviembre 2013) *El lenguaje secreto de los juguetes*, X Congreso Nacional y II Internacional, "Repensar la niñez en el Siglo XXI" Mendoza. En: <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Ridao.pdf>

VALDÉZ, Demetrio (20 de noviembre 2013) *Tiempo libre y modo de vida: algunas perspectivas para el Siglo XXI*, Funlibre, 2006. En <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/modovida.html>

VERENIKINA Irina, Pauline Harris, Pauline Lysaght (24 de enero de 2014) *Child's Play: Computer Games. Theories of Play and Children's Development*, Universidad de Wolongong. En <http://crpit.com/confpapers/CRPITV34Verenikina.pdf>

HEMEROGRAFÍA

LA BELLE, Thomas (1984) Funcionalidad y estrategias de la Educación No Formal, Revista Educación de Adultos, Testimonios, 2 (1) :48-60. Enero- Marzo.

Rayuela (Revista Iberoamericana sobre niñez y juventud en Lucha por sus derechos) (2013) México, 4 (8): 81-158. Mayo-Noviembre.

SADER Emir (12 de noviembre 2013) Democratizar es desmercantilizar, en Opinión, Periódico *La Jornada*. En: <http://www.lajornada.unam.mx>

OTROS RECURSOS

Federación mexicana de Juegos y deportes Autóctonos y tradicionales (2008) *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*, Trillas, México.

JUÁREZ Mónica (2013) *Manual de Formación de Ludotecarios* construido por la Consultoría Jugar es Crecer, abalado por la fundación México Juega y previamente elaborado por la ahora suspendida Asociación Mexicana de Ludotecas y ludotecarios (AMEXLUD). México. Impresión privada.

Ludoteca de Barrio (2000) *Documento Rector*, Gobierno del Distrito Federal, Secretaría de Desarrollo Social, México.

SIRVENT, Ma. Teresa (2006) *Revisión del concepto de Educación No Formal*, Ficha de cátedra, Universidad de Buenos Aires.

TESIS

HERNÁNDEZ, Alejandra (1998) *Las ludotecas un espacio para el juego*, Informe Académico de Practica de Campo de la Licenciatura en Bibliotecología, UNAM, México.

IBAÑEZ Martha (2000) *La ludoteca como medio facilitador para el aprendizaje y la socialización en niños de cinco a siete años*, tesis (Licenciatura en Biblioteconomía) Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía, México.

JIMENEZ, Adriana (2000) *El desarrollo integral del niño (a) y sus relaciones en la ludoteca*, tesis (Licenciatura en Pedagogía), Universidad Intercontinental, México.

OSNAYA Espinosa Janet (2012) *La ludoteca en los sistemas bibliotecarios públicos: origen y prospectiva*, tesina de la licenciatura (Licenciatura en biblioteconomía) Escuela Nacional de biblioteconomía y archivonomía, México.

ROMO Marlene (2012) *La construcción de ciudadanía a partir de proyectos educativos en el espacio escolar en Latinoamérica: el caso del proyecto ciudadano en Colombia, Chile y México*, UNAM, Colegio de Estudios Latinoamericanos, FFyL, México.

ENTREVISTAS

Entrevista 1 Nombre: Joaquín Salvador Escobedo Lugar: videoludoteca "Víctor Jara" Fecha: junio de 2013
Entrevista 2 Nombre: María Guadalupe Hernández Arenas Lugar: ludoteca de Instituto Nacional de Pediatría (INP) Fecha: octubre de 2014

<p>Entrevista 3</p> <p>Nombre: Lilí García Becerros</p> <p>Lugar: ludoteca “Goyita” en Pumitas. C.U.</p> <p>Fecha: mayo de 2013</p>
<p>Entrevista 4</p> <p>Nombre: Demetrio Viveros</p> <p>Lugar: ludoteca familiar de la delegación Benito Juárez</p> <p>Fecha: marzo de 2013</p>
<p>Entrevista 5</p> <p>Nombre: Mónica Juárez</p> <p>Lugar: Consultoría “Jugar es Crecer”</p> <p>Fecha: septiembre de 2013</p>
<p>Entrevista 6</p> <p>Nombre: Fayne Esquivel</p> <p>Lugar: Facultad de psicología UNAM (CU)</p> <p>Fecha: octubre de 2013</p>
<p>Entrevista 7</p> <p>Nombre: Demetrio Valdez Alfaro</p> <p>Lugar: Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas</p> <p>Fecha: noviembre de 2013</p>
<p>Entrevista 8</p> <p>Nombre: Eduardo Navarrete</p> <p>Lugar: ludoteca o deporteca de la Facultad de Economía (CU)</p> <p>Fecha: noviembre de 2013</p>
<p>Entrevista 9</p> <p>Nombre: Mónica Aguilar</p> <p>Lugar: ludoteca o deporteca de Facultad de Odontología</p> <p>Fecha: noviembre de 2013</p>

ANEXOS

Anexo 1. Guión para entrevistas a encargados de ludotecas.

Anexo 2. Guión para entrevista a usuarios de ludotecas.

Anexo 3. Guión de cuestionario a ludotecarias y ludotecarios.

Anexo 4. Vaciado de entrevistas.

Anexo 5. Ficha ludográfica del sistema de clasificación ESAR.

Anexo 6. Cronología amplificada de Ludotecas en México y el mundo.

Anexo 7. Fotos de ludotecas.

Anexo 8. Ejemplos de juegos realizados en ludoteca EDNICA y México Juega A.C.

ANEXO 1. Guión para entrevistas de encargados de ludotecas

- Sobre el ludotecario:

Nombre:

Profesión:

Capacitación:

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Para ti: ¿Qué es una ludoteca?

¿Cuál es tu idea de juego?

¿Cuál es la importancia del juego en el ser humano?

- Sobre la ludoteca:

Tipo de ludoteca:

Horario:

Breve historia:

¿Cómo se mantiene?

Público que atiende:

Actividades que se realizan en ella:

Objetivos:

Sistema de clasificación:

ANEXO 2. Guión para entrevista a usuarios de ludoteca

Nombre:

Edad:

Ludoteca a la que asisten:

Frecuencia con la que asisten:

¿Por qué vienes a la ludoteca?

¿Qué es lo que más te gusta de venir?

¿Cómo y a qué juegas cuando no vienes?

ANEXO 3. Guión de cuestionario a ludotecarios y ludotecarias

Nombre Ludoteca:

Tipo de Ludoteca:

Población que atiende:

Estado y/o Delegación:

1° ¿Qué beneficios aporta tu ludoteca a la comunidad de la que forma parte?

2° Describe un caso que refleje esos beneficios:

ANEXO 4. Vaciado de entrevistas. Las entrevistas se realizaron tanto a encargados de ludotecas, como a personas involucradas con el juego por sus actividades profesionales, a continuación se presentan cronológicamente.

ENTREVISTA 1

Nombre: Joaquín Salvador Escobedo

Profesión: Licenciado en Estudios Latinoamericanos

Capacitación: Curso de la UNAM

Lugar: Videoludoteca de la Facultad de Filosofía y Letras

Fecha: Junio de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Después del curso de promotores sociales de SECOI en donde me involucre con el tema de ludotecas comunitarias.

¿Cuál es tu idea de juego?

Por un lado la idea del juego, el concepto, está en nuestro lenguaje, si hablas de la política ahí va a estar, de la economía ahí va a estar, si hablas de la cultura pues también, si tu hablas del juguete pues es otro aspecto que complementa o que es parte del proceso, pero el juguete como tal no significa mucho, es una cosa inanimada si no le das un uso, un sentido, una función. Lo que nos remarcaban mucho en la capacitación era que lo más importante es el ludotecario o la persona que ofrece el servicio porque el juego está ahí y cualquiera lo puede tomar y hacer uso de él como quiera pero el sentido que pueda tener el juguete a través del proceso de socialización, proceso de interrelación, comunicación pues es la parte importante, por eso era necesario que tuviéramos claro eso.

¿Cuál es la importancia del juego en el ser humano?

En el curso nos transmitieron la importancia del juego, que es importante y necesario y tiene que ver prácticamente con todo, con la vida social y cultural, fui reforzando esa idea y aún cuando creo que no he llevado al 100 por ciento lo que es una ludoteca, siempre he intentado justificar la importancia de la misma, falta mucho, hay mucho por hacer todavía en el aspecto de demostrar de manera práctica los beneficios del juego, a últimas fechas se ha limitado mucho solamente al préstamos del juego, pero eso no es suficiente, no es lo único que hay que hacer, se debe mostrar con hechos, lo teórico, lo que significa el juego, no basta con que lo platiques o que lo digas, falta que se demuestre con hechos, hay muchos recursos pero faltan manos y cómplices, está por hacerse.

El juego sirve en el trabajo en comunidades, una de las maneras eficaces para entrar en una comunidad, tener una buena aceptación o llevar a cabo procesos de trabajo, era el juego, es algo relativamente sencillo, reditúa en muchos aspectos, sobretodo en la aceptación que puedas tener con la gente y el acercamiento con los niños que es un sector muy noble y con el que se puede aprender mucho, más que enseñar se puede aprender mucho, sobretodo cuando desconoces cómo es socialmente o culturalmente el lugar, a través del juego puedes obtener muchos datos, información, facilitar la estancia en ese espacio.

¿Cómo se trabaja con el juego tradicional mexicano?

El juego, los juguetes, en este caso hablamos de la cosa material, fueron creados con un propósito, tienen connotación ideológica, cultural , política, etc. los juegos que normalmente conocemos tienen como objetivo crearte una actitud, un comportamiento ante los demás hacia ti mismo, casi todos tienen la idea de la competencia, desde que nacemos estamos incentivados en ese sentido, esa es nuestra forma de nuestros primeros aprendizajes y así nos vamos desarrollando, de una u otra forma se va reforzando esa idea de la competencia, de quién es más o de quién es menos y aún cuando seamos de la misma clase social siempre hay esa idea de quien es más o quien es menos, entonces estos juegos o juguetes que jugamos desde niños, tienen esa particularidad, no es solamente divertirse o

crearte cierto placer sino incentivarte algo, conforme va pasando el tiempo a través de otros medios como la televisión, la escuela misma va reforzando ese sentimiento, esa idea, yo creo que hay que cambiarlo, hay que darle otro sentido porque el juego así como puede servir para eso, también sirve para lo contrario, entonces el juego tradicional tienen esa característica o ese espíritu, que no crea esa competencia, que si hay un ganador y un perdedor pero que no es precisamente esa idea de quien gana o quien pierde, sino que se pierde por una razón o circunstancia y se gana con otras, la idea es compartir la experiencia, por qué perdiste o por qué ganaste pero no darle esa connotación de superioridad o de inferioridad sino nada más de saber por qué se llegó a un resultado, el juego tradicional el espíritu es eso, es compartir una experiencia o el gusto por algo pero al final de cuentas una experiencia que sirve o debería servir para la vida, para aplicarla en otros aspectos de la vida.

Para mi es muy importante el juego tradicional, yo entiendo por juego tradicional aquel que tiene reminiscencias de los juegos que se practicaron en la época prehispánica y que fueron sobreviviendo con sus diferentes variaciones a los nuevos tiempos pero que en espíritu tienen la base de aquellos momentos y hay juegos que son de vida o muerte como el juego de pelota, pero ahí estaban conscientes de que la muerte significaba vida, entonces creo que un poco llegar a ese sentimiento de que perder en un juego no en términos de que puedas morir físicamente pero sí matas una parte negativa y ganas una positiva, que puedes perder ciertas ideas o ciertos sentimientos y ganar otros que pueden mejorarte como persona, como ser humano. Ese tipo de ideas están detrás del juego tradicional y son cosas que habría que incentivar y aquí se ve muy claro cuando vienen a pedir un juego y les explica cuales son las reglas o que se pretende, inmediatamente salta la idea de la competencia, de quien va a ser mejor; por un lado se ha ido perdiendo el gusto por el juego o por socializar a través del juego, a veces prefieren hacerlo de otra manera y habría que hacerse algo para que vuelva a tenerse la idea de que es importante socializar de esa manera y lo otro darle oportunidad al juego tradicional para mostrar sus bondades o características que puedan redituarse en cosas muy positivas; cuando la gente viene a sacar juegos con

la idea de divertirse o relajarse porque aquí el estrés por cuestiones académicas o por otras razones es fuerte y vienen con la idea de que a través del juego se van a relajar y muchas veces se logra eso. No he tenido una manera concreta de comprobarlo aunque es concreto ver el semblante, la actitud con la que llegan y con la que se van pero es subjetivo a lo mejor o quiero mirar eso pero no es lo que esta sucediendo, no he hecho estadísticas que se tendrían que hacer para tener una idea más clara de cual es el proceso de cambio cuando juegan.

¿Crees que hay alguna población que necesite más de las ludotecas?

Yo creo que todos las necesitamos, incluso la gente mayor, un poco la idea de eso es a través de lo que dice Saramago : “déjate llevar por el niño que llevas dentro” y es un mensaje sobretodo para l gente adulta que piensa que ya comportarse o jugar es de niños y ya eso no es necesario para ellos, que la vida depara otras cosas y que eso no importa, son cosas de infantes, entonces para ellos a veces es más importante que para otros porque de manera natural los niños juegan, independientemente de su condición social, juegan, los ves en las calles, que están jugando con piedras, con tierras, con lo que sea, se ve de manera natural, en los adultos no tanto pero justamente son los adultos los que de alguna manera manejan o deciden cosas entonces creo que en ellos es más necesario el juego, un poco rescatarse a sí mismos o recuperarse a sí mismos en ese aspecto, ser más amables, más cordiales consigo mismos para que lo sean con los demás y eso lo vi en la capacitación , en donde las mujeres tenían que cuidar a la familia y llegaban al principio reacias a socializar pero después el cotorreo total y participaban, comían dulces, se ensuciaban la ropa y cosas que son propias de los niños y ahí se daba un poco quitándose esos prejuicios, externaban más cosas, en términos de psicología, uno a veces se ve reflejado en el otro, muchos nos sentimos mejor después de haber hecho cosas que creíamos que no estaban para nosotros, yo creo que los adultos requieren mucho eso (se desvía la plática al

tema de la ludopatía y de sus problemas económicos y políticos que se viven en México)

Al final se reflexiona sobre la importancia de las ludotecas a pesar de su desaparición en la UNAM. “implica una responsabilidad para mi demostrar que las ludotecas son importantes sobretodo en la situación social en la que vivimos”

Sobre la ludoteca

Nombre: Videoludoteca “Victor Jara”

Tipo de ludoteca: Universitaria

Ubicación: Ciudad Universitaria, Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM

Horario: Lunes a viernes de 10:00 am a 20:00 pm

Breve historia: Se buscó gestionar un espacio entre 2000 y 2002 para construir una videoteca en la facultad por parte de los estudiantes de Estudios Iationamericanos, después del curso que se dio en Casa Libertad en Iztapalapa para promotores comunitarios en el que se dio el tema de ludoteca, se convenció de su importancia y se organizaron los estudiantes para construir una videoludoteca, la cual se inauguró con apoyo de actividades deportivas un 14 de febrero de 2002.

¿Cómo se mantiene?

Es autogestiva, se mantiene con los recursos de lo que se vende en el espacio.

¿Cuenta con sistema de clasificación? ¿Cuál?

Si, uno propio

Público que atiende: universitarios

Actividades que se realizan en ella: préstamo de juguetes.

Objetivos: que los estudiantes socialicen a partir del juego y se distraigan un poco de lo académico.

Observaciones: cuenta con un espacio pequeño, en unos estantes están acomodados los juguetes, con sus cajas, las cuales están visibles para que se

puedan elegir.

ENTREVISTA 2

Nombre: María Guadalupe Hernández Arenas

Profesión: Psicóloga

Capacitación: AMEXLUD

Lugar: Ludoteca del 1° piso del Instituto Nacional de Pediatría

Fecha: Octubre de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

A partir de un curso que me invitaron, después se vio la posibilidad de hacer esta ludoteca, esta es la primera ludoteca en hospitales

Para ti: ¿Qué es una ludoteca?

Es un espacio que lo hacen suyo los niños, es más a este le pusieron el rincón de los corazones felices, porque aquí vienen papás, vienen niños y participan en el proceso de adaptación, que esta contemplado en el modelo que desarrollamos, un modelo de la educación no formal. Dentro de ese modelo abraza al niño el juego.

¿Cuál es tu idea de juego?

Para mí el juego es una acción, como diría Freire es en donde los niños ponen todo lo que temen y el juego cura porque para jugar se tienen que quitar la enfermedad.

Sobre la ludoteca:

Nombre de la ludoteca: El rincón de los corazones felices

Tipo de ludoteca: hospitalaria

Horario: Lunes a viernes de 10 am a 16 pm

Breve historia:

Es una ludoteca que puso Fundación CIE, quién junto con la AMEXLUD construyó la ludoteca y es desde el 2006 que está en ese espacio.

¿Cómo se mantiene?

Con donaciones y aportaciones del hospital

Público que atiende: niños y niñas en la clínica del dolor y terapéutica

Actividades que se realizan en ella:

Lo importante dentro de esta ludoteca es el programa y los juegos porque el lugar lo hacen suyo, eso es lo importante de una ludoteca que la hagas parte de ti, que no haya una persona que te diga que hacer, ellos pueden jugar al teléfono, al celular, a la computadora de verdad, pero un niño no tiene un objeto propio, al niño se le dice no toques, no esto, no lo otro, la parte importante es que pueden cocinar, pueden comprar y hacer cosas que en su casa no pueden.

Objetivos:

Bajar el estrés porque ellos vienen a los piquetes y ha habido niños que se regresan de allá por estar estresados y se les baja el estrés jugando; mi trabajo es muy importante, les doy todo un tema, como puede ser el de cuidar el agua, cuidar el ambiente, prevención de accidentes, todo lo sacamos de un programa que nosotros hicimos, es un paquete de salud, desde lavarte las manos, todo.

Sistema de clasificación: Valmex

Entrevista a usuarios de ludoteca

° **Nombre:** José

Edad: 9 años

Ludoteca a la que asisten: Pediatría

¿Por qué vienes a la ludoteca? Me gusta, siempre vengo a jugar

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Siento bonito

Nombre: Azucena

Edad: 6 años

¿Por qué vienes a la ludoteca?

me la paso bien, pinto y juego.

¿Qué es lo que más te gusta de venir?

pintar y que hay muchas cosas

° **Nombre:** Raúl

Edad: 8 años

Frecuencia con la que asisten: casi toda la semana

¿Por qué vienes a la ludoteca? Porque tiene más cosas y juegos y puedes dibujar.

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Dibujar y jugar juegos de mesa

¿Qué sientes cuando juegas? Me siento bien

° **Nombre:** Miriam

Edad: 10 años

¿Por qué vienes a la ludoteca? Porque me gusta

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Que nos explica Alma (la ludotecaria) y aprendemos cosas, me gusta pintar.

° **Nombre:** Margarita

Edad: 7 años

¿Por qué vienes a la ludoteca? Porque hay muchas cosas

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Que puedo jugar lo que quiera

ENTREVISTA 3

Nombre: Lili García Becerros

Profesión: Psicóloga

Capacitación: Jugar es crecer

Lugar: Ludoteca Goyita . Pumitas C.U.

Fecha: Mayo de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Por una amiga que me comentó que hacía falta una ludotecaria en pumitas y como mi interés desde que entré a la carrera era sobre el desarrollo infantil, decidí venir y aprovechar esa oportunidad.

Para ti: ¿Qué es una ludoteca?

Es un espacio en donde se ponen en práctica las habilidades, se desarrollan las mismas y es un espacio de autoconocimiento

¿Cuál es tu idea de juego?

Es la interacción con el medio ambiente y es que a través de tus sentidos te interrelaciones con tus pares, otras personas, el medio ambiente pero de una manera creativa, agradable.

¿Cuál es la importancia del juego en el ser humano?

Es básica, para los niños principalmente es básica porque a través del juego ellos desarrollan habilidades y lo más importante es que ellos no perciben que lo están haciendo y se interiorizan conductas, habilidades, valores, es formativo.

Hay niños que venían muy retraídos y que al entrar en la ludoteca socializan, cuando está jugando se relaciona mejor con los demás.

Sobre la ludoteca:

Tipo de ludoteca: Itinerante

Horario: de 9 de la mañana a 13 de la tarde

Breve historia: Se fundó el 30 de abril de 2005 como iniciativa de Mónica Juárez

¿Cómo se mantiene?

Un 60 % son recursos que aporta Pumitas y un 40% son donaciones, ha habido rifas y actividades para recaudar pero mucho ha sido altruista, los papás nos donan lo que hemos pedido, que sean juguetes completos, no bélicos, en buen estado, etc.

Público que atiende: es a partir de los 3 años y se tiene pensado hasta los 15, sin embargo los de 12 ya no van mucho porque piensas que ya están grandes así que la población más frecuente está entre los 4 y los 6 años.

Actividades que se realizan en ella: asisten los equipos dos veces al año y los sábados asisten a jugar niños y niñas, a veces hay juegos organizados para padres e hijos.

Objetivos: Complementar, ya se les pidió a los monitores que traigan a su equipo por lo menos 2 veces al año, esa vez se les explica a los papás la importancia de la ludoteca, en cuanto al complemento de las habilidades motoras gruesas pero también motora fina, buscamos que mejoren las relaciones entre los niños, que haya comunicación, negocien, tengan tolerancia a la frustración, etc.

Sistema de clasificación: Valmex

Extra: El éxito de la ludoteca radica en el espacio en el que está, la mayoría de los niños asisten a escuelas y clases extra entonces son niños estimulados y con padres interesados en su desarrollo por lo tanto asisten seguido a la ludoteca.

Entrevista a usuarios de ludoteca

° **Nombre:** Ricardo

Edad: 8 años

Ludoteca a la que asisten: Goyita

Frecuencia con la que asisten: todos los sábados

¿Por qué vienes a la ludoteca? Porque es divertida, tiene juguetes divertidos, porque no pagas nada.

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Que es divertido

¿Cómo y a qué juegas cuando no vienes? Juego solo a veces en mi casa

° **Nombre:** Valentina

Edad: 8 años

¿Por qué vienes a la ludoteca? Porque me divierto

¿Qué es lo que más te gusta de venir? Jugar a los bebes

¿Cómo y a qué juegas cuando no vienes? A la casita a veces sola y otras con mi hermano

¿Qué has aprendido en la ludoteca? He aprendido a compartir, las reglas que son recoger, portarse bien, tener manos limpias.

° **Nombre:** Daniela

Edad: 9 años

¿**Por qué vienes a la ludoteca?** Porque hay muchos juegos y hago amigos.

¿**Qué es lo que más te gusta de venir?** Jugar conecta 4, pintar, hacer rompecabezas y conejos divertidos.

¿**Qué sientes cuando juegas?** Que a veces no me quiero ir.

¿**Cómo y a qué juegas cuando no vienes?** A veces memoria, domino, romy, con el wi, juego con mi hermano, mi mamá o mi nana.

¿**Qué has aprendido en la ludoteca?** Que debemos dejar las cosas en su lugar y que hay que divertirnos pero no hay que pelearse.

° **Nombre:** Valentina

Edad: 8 años

¿**Por qué vienes a la ludoteca?** Porque puedo jugar y divertirme.

¿**Qué es lo que más te gusta de venir?** El supercito.

¿**Cómo y a qué juegas cuando no vienes?** No juego, en mi casa veo la tele.

¿**Qué has aprendido en la ludoteca?** A compartir.

ENTREVISTA 4

Nombre: Demetrio Viveros

Profesión: Economista

Capacitación: UNAM

Lugar: Ludoteca Familiar Benito Juárez

Fecha: Marzo de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Al entrar al segundo curso de formación de ludotecarios de la UNAM que fue en el CECESDE, me llamó la atención el juego.

Para ti: ¿Qué es una ludoteca?

Yo ya no trabajo ludoteca, si bien estoy en ludoteca a nivel oficial, porque esta el nombre, yo en estos tiempos ya no hablo de ludoteca, hablo de Ahuillcalli, la casa del juego, donde se desarrollan las potencialidades humanas ya sea del niño, del joven o del adulto; porque hablar de ludoteca es más limitado.

¿Cuál es tu idea de juego?

Pues no tanto idea, yo no manejo ideas, más bien lo que manejo es el despertar de la conciencia del ser humano a través del juego y el juguete, no podría darte un concepto porque quedaría muy limitado, todo es un juego y participamos de él, lo que pasa es que al participar inconscientemente del juego de la vida se destruye a sí mismo y destruye la vida en general porque no hay esa conciencia de darme cuenta que soy parte de un todo. Todos por igual necesitamos del juego, si no jugamos, no vivimos. Si el juego no impacta, no transforma, no sirve. Hemos nacido lúdicos y lúdicamente evolucionamos, lo primero que hace el niño es jugar, jugamos inconscientemente y nos lleva a sufrir, a sentir dolor y no nos damos cuenta que la vida es un juego y al no darnos cuenta, mira como esta la sociedad, destruyéndose, por esa gran ignorancia en la que estamos inmersos, si jugamos seríamos una sociedad feliz, viviendo en armonía, no habría pobres ni ricos. En el caso de nosotros los mexicanos el juego se podría recuperar al ir con nuestras raíces lúdicas que son universales y sabias, es retomar el juego como lo practicaban las antiguas culturas mexicanas, estaríamos hablando de un pueblo de sabios.

el problema es que la sociedad esta toda enajenada, enajenada en el sentido de que la vida es trabajo y en especial, tener. Tenemos que jugar como sinónimo de vida, la gente no juega porque tienen que ser personas de éxito “triunfadoras” eso implica siempre tener y tener cosas. Somos muertos vivientes porque no jugamos, no festejamos a la vida, tremendamente equivocados estamos, destruyendo la vida y no nos damos cuenta, somos muy intelectuales, somos una sociedad de tradición racionalista, no se cultiva el ser interior, la esencia, no hay una educación en cuanto a la espiritualidad, el sentimiento, porque creemos que solamente somos materia, si somos materia es porque somos energía. Yo lo que hago es que la gente juegue.

Los espacios lúdicos existieron antiguamente en México, donde se forjaron rostros y corazones fuertes, esto implica que el ser humano se desarrollaba íntegramente, tanto el cuerpo físico, mente y espíritu; ir al reencuentro con nuestras raíces lúdicas, implica que el ser humano se desarrolle como un ser superior, con cultura de seres universales. Si realmente queremos transformar, debemos incluir al juego como la columna vertebral de un sistema educativo, nacional y mundial, sino se sigue domesticando.

Los mexicanos no tenemos por qué imitar a nadie, tenemos que descolonizarnos, buscar lo que hay en casa, en donde tenemos todo, aquí florecieron culturas superiores, avanzadas en todos los ámbitos de la vida, tenemos que ir al reencuentro de nuestras raíces culturales, los mexicanos no conocemos nuestra verdadera historia.

El juego crea seres humanos libres, que piensen por sí mismos, no que repitan. Se trata de jugar por nosotros mismos.

Hay juegos tradicionales mexicanos que pueden aportar al desarrollo humano como el patolli, el juego de pelota, el juego del volador, el de las aspas, pitarra, tololo, trompo, balero, yoyo, entre muchos que nos puede hacer retomar la actividad lúdica que haga que el ser humano despierte y se de cuenta de que es

parte del cosmos, tiene que jugar con la parte intelectual y con la conciencia, en donde seamos instrumentos del universo; es necesario preparar una sabiduría mexicana que es cósmica (recuerda el lema “por mi raza hablará el espíritu” y las carencias de la unam en el desarrollo espiritual)

Debemos conocer y construir los Ahuillcallis, la casa de los juegos, que existieron hace millones del año.

El juego nos lleva al reencuentro con nuestro ser interior. La problemática en el país requiere de cultura. El problema radica en que el ser humano no ha despertado su conciencia, por eso estamos así; ante el universo todos somos iguales pero hemos caído en la mentira de que existen diferencias; el juego nos iguala; la educación tiene que ser a través del juego, una ludo-educación que transforme al ser humano y a la sociedad y esa es la función de Ahuillcalli.

Sobre la ludoteca:

Tipo de ludoteca: Pública- Familiar en Av. Cuahutémoc 1242. Col. Santa Cruz Tepeyac. Benito Juárez.

Horario: 8:00 am a 17:00 pm

¿Cómo se mantiene? Presupuesto delegacional

Público que atiende: familias

Actividades que se realizan en ella: préstamo de juguetes, taller de patolli, pláticas.

ENTREVISTA 5

Nombre: Mónica Juárez Soria

Profesión: Economista

Capacitación: UNAM y extranjero

Lugar: Oficina de la Consultoría Jugar es Crecer

Fecha: Septiembre de 2013

¿Para ti qué es una ludoteca?

Para mí es un lugar maravilloso, en donde se pueden hacer muchas cosas, en el que se fomenta la tolerancia, la creatividad, se da socialización, los usuarios que entran a una ludoteca encuentran un lugar de paz, un oasis en ciudades complicadas, lugar en donde se pueden desarrollar tus habilidades, tus aptitudes, puedes ver qué te gusta que no te gusta, puedes investigar y conoces a otras personas.

¿Cuál es tu idea de juego?

Es la idea romántica del juego en el sentido de que el juego tiene que ser libre, de libre elección, en donde independientemente de que el juego tenga reglas, quien lo elige lo tiene que hacer de manera libre, sin ninguna intención y por medio del juego se van desarrollando las reglas, el orden, las maneras de comportarse; el juego tiene que ser libre.

¿Qué ha pasado con las ludotecas en México?

Pienso que se han incrementado, pero se han estado incrementando con un mal concepto, la gente toma posiblemente la definición etimológica de que es el archivo o la caja de juegos y juguetes y por ello crean “ludotecas”, creyendo que un montón de juegos y juguetes es una ludoteca.

Y la verdad con lo que se ha estudiado nacional e internacionalmente, la ludoteca da para mucho más, hay una metodología, hay una administración, hay formas de hacer ludotecas, hay estructura pedagógica, educativa no formal, en donde las personas que ponen ludotecas con el simple hecho de que es un montón de juegos y juguetes no tienen todos estos elementos.

Entonces si han crecido porque niños siempre va a haber, sobretodo ludotecas infantiles, mucha gente cree que nada más los niños tienen el derecho de jugar y no es cierto, y para colmo hay mucha desinformación de lo que hace una ludoteca en verdad, profesional, seria, con calidad en su servicio, con ludotecarios formados.

Las ludotecas que hay en la República mexicana, serias, que tienen un trabajo de mucho tiempo, que tienen personal capacitado, que procuran que los usuarios crezcan, se desarrollen, tengan mejor calidad de juego, defienden el derecho de juego y todo esto, están en una situación de desventaja y en una situación de competitividad desleal.

¿Existen apoyos por parte del gobierno para las ludotecas?

No, en realidad los proyectos que conozco y en los que he participado por parte del gobierno, los han tomado como bandera política, como una manera de hacer proselitismo, como una manera de trabajar de manera asistencial pero los proyectos que ha habido que en realidad hasta ahora que yo conozca nada más ha habido uno de forma masiva que es el proyecto de ludotecas de barrio, fue un proyecto muy lindo pero nunca se planteó la sustentabilidad de las ludotecas y como el pueblo no llegó a adueñarse de estos espacios, se los quitaron (con el cambio de administración) y las pocas ludotecas que existen es porque la comunidad las defendió, entonces no le dieron tiempo a las comunidades a que se adueñara de estos espacios y las defendieran y nada más fueron llamaradas del sexenio, ahorita no tengo conocimiento de ningún proyecto como aquel que este haciendo el gobierno. En realidad me parece que hay muy poca sensibilidad con respecto al derecho del juego, los gobernantes no le toman importancia, hay cosas más importantes y posiblemente ahorita estamos de la cruzada contra el hambre y si es importante que la gente coma pero también es importante que los niños tengan espacios en donde jugar porque para ellos independientemente de que es un derecho para los niños es un trabajo, es algo que les va a ayudar en su desarrollo para ser mejores seres humanos.

¿Cuáles crees que son los factores que hacen que una ludoteca tenga éxito?

El ludotecario, la formación del ludotecario, la ludoteca es el ludotecario; sin el ludotecario es un montón de juegos y juguetes puestos, sin ningún movimiento y el ludotecario es el alma de la ludoteca, por lo mismo debería de estar capacitado, debe de tener una vocación, debe ser preparado y pre-ocupado para tener mejor

población dentro de su espacio para brindarles oportunidades, experiencias, para desarrollar programas que sean atractivos para su población que les den cosas novedosas, que les den mayor conciencia social, civilidad, que les den incremento en la empatía, que el ludotecario promueva el tejido social que se está perdiendo, las relaciones intergeneracionales; pienso que ese es la clave de la ludoteca, el ludotecario capacitado; lo que hace que sepa todas las funciones de la ludoteca, la clasificación de los juguetes, porque deben ser clasificados al ser objetos de intervención lúdica, son herramientas de juego y mientras mejor capacitado este el ludotecario, mayor éxito tiene la ludoteca. Los ludotecarios deben saber que van a picar piedra por la población a la que se va a enfrentar porque es un país en donde se está violentando el derecho al juego, entonces el ludotecario debe tener toda esta perspectiva y sabiendo a lo que se va a enfrentar pasa las pruebas y va haciendo que su ludoteca funcione por años.

Internacionalmente ¿cómo están las ludotecas?

En Asia, hay un avance bastante importante sobretodo en Japón y Corea, en donde el próximo año se esta planeando realizar el Congreso Internacional de Ludotecas. En cuanto a Europa, el país más avanzado es Francia y posiblemente Bélgica, en donde incluso ya existe una carrera de ludotecario específicamente. En cuando a América Latina, pienso que Colombia y Brasil son los más desarrollados en este tema.

ENTREVISTA 6

Nombre: Fayne Esquivel

Profesión: Psicóloga, terapeuta de Juego

Lugar: Cubículo de la Facultad de Psicología

Fecha: Octubre de 2013

¿Cómo empezaste a trabajar con el juego?

Yo empecé a trabajar con juego desde hace más de 30 años porque realmente lo que empecé a trabajar es la psicoterapia infantil y como la psicoterapia no puede ser más que a través del juego que es la manera como te puedes comunicar con los niños pues empecé con la parte del juego que ha sido el elemento más importante incluso en cuestión de función de relación, con los niños y con otras gentes porque creo que una parte muy importante en las personas lúdicas, que juegan es su sentido del humor, que no se desarrolla cuando las personas no son capaces de jugar; entonces el sentido del humor es una parte importantísima de lo que ahora podemos llamar inteligencia social, inteligencia emocional; entonces es hasta a veces poderte reír de ti mismo, de las situaciones en vez de tomar cosas trágicas pues podemos encontrarle otro lado más juguetón del asunto. Pienso que no existe desarrollo si no juegas y que el juego no es nada más para los niños, en mi trabajo con niños, el trabajo es terapéutico a través del juego. Con el juego es como tu puedes encausar un tratamiento terapéutico; es triste pero hay niños que no saben jugar, entonces mi trabajo es trabajar con los niños y con los papás y mamás y lo primero que hago para evaluarlos es ponerlos a jugar y hay veces que no saben jugar y no es tan importante ningún tipo de juguete sino el juego en sí. Una de mis alumnas que trabaja con niños jornaleros migrantes que juegan con piedritas a la matatena y tienen sus ratos de esparcimiento, de relación y yo pienso que los niños puedes darle lo que sea pero lo más importante no son las cosas ni el juguete sino que juegues con ellos, entonces los adultos son con los que yo trabajo mucho para que jueguen con sus hijos, les den un rato de juego, los disciplinen con los juegos; la disciplina con juego entra de otra manera y es un aprendizaje mucho más emocional que lo que es que te estén regañando o castigando. Tú te acuerdas mucho cuando estás jugando.

Para ti ¿Qué es el juego?

El juego es una actividad, es difícil hacer una definición de lo que es. Pero creo que es una actividad divertida, entretenida, Dentro de la terapia infantil el juego nos sirve para dos cosas, una para vincularnos con ellos y otra para ellos que es mucho de expresarlo que están viviendo, sintiendo, porque no puede ser

totalmente verbal, de hecho algunos a través del juego entienden lo que les sucede, expresar lo que sienten, la angustia, etc. los niños a veces jugando te cuentan todo el rol familiar, de cómo los educan, tu puedes ver ahí cosas que de otra manera no te darías cuenta. Por ejemplo cuando usan animales les otorgan características de personas y representan a su familia con las formas de los animales o a los niños que los molestan. A través del juego expresan como se sienten y para poderlo trabajar, sino es para el juego, no podemos. El juego es nuestro medio, a través de la metáfora, etc, podemos ayudar al niño; también ponemos a jugar a los papás para involucrarlos y hay muchísimos tipos de juegos que se van a utilizar dependiendo del marco teórico que trabajes; nosotros generalmente usamos un marco teórico integrativo, que nos da ciertas técnicas. Del marco teórico psicoanalítico lo que más utilizamos es el juego libre que permite que así ellos solitos se expresen. Y usamos técnicas específicas según los niños, los vamos conociendo para decidir. Por ejemplo hay niños que se enojan muchísimo cuando pierden, hubo uno que del coraje hizo berrinches y se convulsionaba, entonces jugando me di cuenta y le enseñe a respirar de otro modo con burbujas, con globos, se volvió muy listo y el titular del equipo, tenía 5 años pero cuando se enojaba paraba un momento y se iba a inflar un globo para tranquilizarse, le dimos elementos para resolver eso que le pasaba; a fin de cuentas somos magas con el juego. Lo usamos para identificar y para tratarlas, para que tengan mejores formas de resolverlas pero todo con juego.

¿Usan las ludotecas para la terapia de juego?

En general no, se podría pero más que nada se usa un encuadre como la terapia con los adultos. Pero las ludotecas son espacios necesarios sobre todo en las ciudades en donde los pequeños espacios para jugar en las casas se prestan al mal trato, además cuando llueve es importante que haya opciones para jugar.

ENTREVISTA 7

Nombre: Demetrio Valdez Alfaro

Profesión: Sociólogo y Temporoliberólogo

Capacitación: Autodidacta

Lugar: Oficina de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas

Fecha: Noviembre de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Mi forma de llegar fue a través de conocer un neologismo que llamó mi atención que es precisamente el término Ludoteca, que llamó mi atención y empecé a poner atención al término y lo que había y detrás y en el 73 o algo así, no había nada. Como en el 76 aproximadamente empecé a escuchar a otras personas que hablaban de la ludoteca en España y pensé que eso podía haberlo aquí, entonces empecé a fantasear sobre lo que significaba, hasta el 76 que me defino para estudiar Tiempo Libre en el tema Ludoteca, en el 80 instalo mi primera ludoteca en YMCA Sur, que es la primera en México Institucional, esa es la que me permite hacer el planteamiento de mi tesis de licenciatura de la ludoteca para la educación del uso del tiempo libre del niño en México, lo centraba en la niñez pero después comprendí que era muy limitado pensar nada más en la niñez.

¿Qué sabes de la historia de las ludotecas en México?

En los 70's 80's no había nadie, bueno la doctora Ana Laura Magaloni que era directora de cultura, esa doctora en los años 60 hacia una biblioteca ambulante y fue la primera que de manera ambulante a través de esa biblioteca, llevaba algunos juegos de mesa esa es una de las particularidades del servicio en su evolución, por eso yo la evoluciono; porque desafortunadamente el servicio de ludoteca nace, crece y se consolida en el mundo indudablemente gracias a una persona que se preocupa por ello, se ha capacitado y formado; pero en realidad el problema es que a las personas encargadas les ha resultado más cómodo sentarse a entregar una caja con artículos lúdicos que ponerse a jugar con las personas y enseñarles a uno y otros que esa es la verdadera función; por un lado

y por el otro también desafortunadamente el juego de mesa prevaleció muy por encima de los juegos de patio o predeportivos y eso implicó que si hiciéramos un análisis que se encuentran de la ludoteca nos daríamos cuenta que tienen sobrepeso gracias a su trabajo porque no lo desempeñan correctamente y por otro lado, muy probablemente sus hábitos alimenticios estén contaminados, entonces se ha convertido en un trabajo tóxico, entonces si es tóxico para ellos lo es para la comodidad porque se quedan en su sillón y su escritorio entonces por un lado eso es lo que ha pasado y por otro lado han evolucionado. Las que yo creo que han tenido más éxito son las que están en centros deportivos por la versatilidad de las actividades.

¿Qué podrías decir del papel de la UNAM en el movimiento ludotecario?

Durante mucho tiempo, la UNAM, desde 1986 que es la primera vez que traigo las ludotecas aquí, se convirtió en líder del movimiento de ludotecas porque hicimos tres congresos nacionales, desafortunadamente para cuando hice el planteamiento del cuarto congreso, ya no tenía yo el cargo de funcionario, no tenía el mismo peso, entonces me pidieron que lo planteara en un evento deportivo, después de eso no me dejaron hacer más congresos entonces la universidad mantiene la ludoteca como servicio; luego yo me voy y cuando regreso me doy cuenta de que los ludotecarios se quedan en el mismo caso, están enseñando sólo juegos de mesa, no están desarrollando la creatividad, ni usando la música ni la construcción; de tal manera que me pongo a ver cual es el principal problema de México en 2009 y empieza a serlo el sedentarismo y la obesidad, entonces no podemos fincar nuestra responsabilidad como entes de servicio a la comunidad a través de actividades deportivas y recreativas, cifrar nuestro servicio de ludoteca en actividades sedentarias, es irresponsable, por eso la evolución a DEPORTECA; entonces hoy tenemos Ludoteca, Deporteca que tratamos de ir generando movimiento de los miembros, traslados, etc. porque tenemos un problema de salud pública muy serio y ya nos están llegando jóvenes a nivel bachillerato con obesidad mórbica entonces estamos atendiendo el problema de salud pública con los riesgos de las enfermedades degenerativas y por otro lado estamos buscando

que los jóvenes identifiquen parte del uso de su tiempo libre en la universidad como una alternativa de movimiento; como sea, tenemos un abanico muy amplio de actividades físico lúdicas.

Y hoy ¿cómo definirías a las ludotecas?

Siguen siendo un extraordinario centro de alternativas de educación para el uso tiempo libre no solamente en el niño sino en cualquier otro tipo de población he indudablemente cumplirán su función el resto de la vida, sin embargo creo que es conveniente que vayan atendiendo las necesidades sociales, de las realidades sociales correspondientes; algunas podrán ser cuidar la salud por ejemplo de los universitarios; probablemente en otros lugares convendría enfocarlo más hacia una sana convivencia, en otros lugares a la adquisición de habilidades sociales para la supervivencia pero con base lúdica, en otros lugares formas de comunicación intrafamiliar, en otros lugares favorecer la tolerancia, en el norte por ejemplo, en otros lugares una especie de re- educación física porque hay una gran cantidad de personas que caminan mal, tienen problemas por el uso de la tecnología, por ejemplo problemas cervicales que surgen al ver tantas veces el celular en posición agachada; la ludoteca puede funcionar adaptándose a las necesidades y realidades sociales focalizadas geográficamente. Por ejemplo en algunos lugares tenemos grandes problemas de narcotráfico y esto implica violencia y balas y la gente tiene que aprender a esconderse a resguardarse y a cuidar la vida entonces probablemente será conveniente que aprendan a correr y cosas que pueden ser útiles para la supervivencia; muchas cosas podemos aprenderlas jugando, la ludoteca podría servir, dependiendo de los ludotecarios.

Yo creo que la base de la esencia de las ludotecas debe ser de carácter educativo; si una ludoteca se escapa de este ámbito y se va al comercial tiende a convertirse en un artículo superfluo fácilmente reemplazable por otro artículo más atractivo; por lo tanto es importante que el ámbito pedagógico forme una parte indispensable en la que el ludotecario se convierta en un orientador, facilitador que muestre y explique y enseñe cómo hacer las cosas de la mejor manera.

La educación formal esta buscando la escuela de tiempo completo, ahí es donde yo creo que la ludoteca puede integrarse en las escuelas e incluir actividades físicas en los patios. La ludoteca tiene que seguir existiendo no porque lo diga yo o las personas que estamos en el medio, tiene que seguir existiendo porque nos permite advertir la presencia de sonrisas, de un comportamiento sano, amable, cordial , respetuoso, fomenta valores, es un servicio extraordinariamente valioso que debe fortalecerse y tener en claro que el ludotecario debe adaptarse a la evolución de las necesidades de la sociedad. En el mismo lugar las cosas van cambiando, no se diga en el ámbito de la presencia de la tecnología, el gran riesgo que tenemos es que hoy en día al hablar de juego, si pones en internet esa palabra, lo primero que te aparece son juegos electrónicos, para que encuentres juegos que impliquen interacción tienes que poner palabras complementarias, eso es lo que hay que hacer, que ese complemento corresponda a las necesidades de las personas o a las habilidades que ha perdido la comunidad, desde canto y juego; los niños ahora ya no saben ni escribir, ya buscan en la computadora y no escriben. Lo mismo puede pasar con el juego que sea desde internet y no propio; hay que estar atento para que el ser humano no pierda habilidades debido a la comodidad y el confort y eso se puede lograr con actividades lúdicas.

ENTREVISTA 8

Nombre: Eduardo Navarrete

Profesión: Ludotecario

Capacitación: UNAM

Lugar: Ludoteca o Deporteca Facultad de Economía

Fecha: Noviembre de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

Yo tomé un curso de ludotecario cuando iba a entrar a Ciudad Universitaria, el curso se llamó "La recreación, una alternativa para los universitarios" y yo no sabía

lo que era la ludoteca y a mi me capacitó el profesor César Jiménez y me dejó muy prendido en la manera en la que cómo transmitía esa pasión.

¿Cuál crees que es la importancia del juego en el ser humano?

Una de ellas es conocerse y aprender.

¿Para ti qué es una ludoteca?

Es mi segunda casa, es la otra parte de mí.

¿Cuál crees que sea la importancia de que existan ludotecas?

Para mi el contacto directo con los universitarios, yo podría decir que por mi han pasado varias generaciones de chicos.

¿Cuánto tiempo llevas en la ludoteca?

22 años y he trabajado con todo el público, menos con niños con discapacidad.

¿En qué ha cambiado la ludoteca?

En el concepto que ahora tiene de “Deporteca” pero en sí es la misma esencia, algunas cosas se han comprado pero el servicio en este espacio sigue siendo el mismo, de ludoteca, yo sigo siendo ludotecario y a veces organizo juegos en el exterior, aquí uno se relega porque soy el único que da el servicio, entonces no puedo salir porque constantemente vienen y me piden material, en ocasiones sí salgo y les pongo algo.

¿Algo que quieras agregar?

Lo que pasa es que ahora con las deportecas se han perdido muchas cosas que veníamos haciendo; ahora el servicio es diferente porque se quiso dar ese enfoque de movimiento y todo lo que veníamos haciendo se perdió, queríamos hacer nuestro congreso, seguir con las visitas a las escuelas, la imagen que teníamos de las ludotecas como institución siento que se perdió, aparte de seguir con la capacitación y con nuevas generaciones de ludotecarios, en el cch tienen

opción técnica de recreación pero no tienen un fin después los chicos, no hay lugares en donde puedan transmitir sus conocimientos y la ludoteca era uno de esos espacios. Ahora quedamos relegados al tendero, como trabajadores dependemos de las decisiones de los Directores, los intereses ahora se enfocan más en el deporte competitivo, de exhibición, más que en los chicos, que no tienen para comprar sus tenis o un balón y entrar a un equipo competitivo y que vienen aquí a desestresarse.

ENTREVISTA 9

Nombre: Mónica Aguilar

Profesión: Ludotecaria

Capacitación: UNAM

Lugar: Ludoteca o Deporteca de la Facultad de Odontología (la muela)

Fecha: Noviembre de 2013

¿Cómo llegaste al mundo de las ludotecas?

A partir del curso de la UNAM del que forme parte junto con Eduardo Navarrete y otros compañeros.

¿Cuál crees que sea la importancia del juego y las ludotecas?

Es indispensable porque es algo que escoges, que es libre, tu decides que vas a jugar. Nosotros estamos para orientar y enseñar a jugar. Tengo mucho material para que se ejerciten y puedan jugar el tiempo que necesiten. Aquí vienen a relajarse, nosotros estamos para decirles que les conviene, la ludoteca es como un oasis que les ayuda a echar adelante. Ya llevo 20 años en esto. Desgraciadamente han contratado a gente que no sabe del tema pero obedece y eso hace que se devalúe la imagen de las ludotecas. Faltan objetivos y planeación, ahora por la flexibilidad laboral, el sistema nos va sacando y las personas ya no se preparan. Antes íbamos a las delegaciones a hacer actividades

de recreación para unir a las familias, he trabajado con todo tipo de población, el juego ayuda a disminuir la drogadicción su hace como debe ser, con él haces amigo, no se ha explotado como debe ser.

ANEXO 5: Ficha ludográfica sistema de clasificación ESAR

Ficha Ludográfica Sistema ESAR						
		Ludoteca :				
No. INV.				CLAVE:		
NOMBRE:				MARCA:		
PRECIO:		LUGAR:		AÑO:		
DONACIÓN:	(SI) (NO)	QUIEN:		EDAD:		NO. JUG:
NO. PZAS:						
						TOTAL:
DESCRIPCIÓN DEL RECURSO:						
ASPECTO PEDAGÓGICO QUE DESARROLLA:						
RECOMENDABLE POR:						
OBSERVACIONES:						

ANEXO 6: Cronología ampliada de Ludotecas en México y el mundo del Manual de Capacitación de la Consultoría en Ludotecas y Juego Jugar es Crecer (JESC)

CRONOLOGÍA DE LAS LUDOTECAS									
								ultima actualizacion sep. 2014	
MUNDIAL				MÉXICO					
1934	*Sra. Infield Los Ángeles California								
1959	*Carta de los derechos de los niños, Dinamarca Copenhague.								
1960	*Se crea el punto 7 c sobre el derecho al juego en la UNESCO								
1961	*Fundación de la Asociación Internacional del derecho a juego IPA								
1963	*Primera Ludoteca en Estocolmo, Suecia.LEKOTEK								
	* Primera Ludoteca en Serbia								
1967	*Primera ludoteca en Dijon, Francia.								
	*Primera ludoteca especializada en el Reino Unido								
1968/70	* Primera Ludoteca en Sudafrica								
1969	*Primera ludoteca en Oslo, Noruega.								
	* Creación del Consejo Japonés de ludotecas								
1970	*Primera ludoteca en Alemania			1970	Dra Magaloni .Bibliotecas con juegos				
	*Ludoteca en la Universidad de Nottingham.- ludoterapia								
1971	* Primera ludoteca en Australia								
	* Primera ludoteca en Alemania								
1972	*Primera ludoteca en Lyon Francia								
	*Primera ludoteca en Suiza								
	*Asociación Mundial de ludotecas para niños incapacitados								
1973	*Primera ludoteca en Bruselas, Bélgica.								
1974	*Primera ludoteca privada en Suiza								
	* Primera ludoteca en Nueva Zelanda en Hamilton								
1975	*Primer ludobus en Pinneberg, noreste de Hamburgo Alemania								
	*Fundación de la Asociación Nacional de ludotecas del Canadá								
1976	*Primera ludoteca en Holanda, Le Fil Rouge (hospital)								
	* Primera Lekotek en Islandia								
	*Se crea en Croacia(Medvescak) en la ciudad de Sagreb								



MUNDIAL		MÉXICO
		 2
1977	*Se expanden las ludotecas en Francia *Primera ludoteca en Italia en Florencia	
1978	*Primer Congreso Internacional en Londres (180 personas de 20 países) *Colombia Biblioteca circulante de juguetes para padres y madres	
1979	*Creación de la Asociación Francesa de Ludotecas (ALF) * Se abre la ludoteca Le petit Train en Gradignan Francia. * Primera Ludoteca en Irlanda	
1980	*Primer ludoteca en España, Margarita Bedos en Cataluña *Fundación de la Asociación Suiza. * Ludoteca el Gusano en Madrid	1980 Primera ludoteca en la YMCA
1981	*Primera ludoteca en Barcelona La Guineau *Primera Ludoteca de Brasil (Indianapolis) Nylse Cunha. *Segundo Congreso en Suecia "Ludotecas en la sociedad"(230 personas de 20 países)	1981 Cursos de capacitación por María de Borja i Solé en la UNAM (1), Univ. Del Valle teh Atemajac(1) y Escuelas del profesorado de Guadalajara(3), cursos de 30 a 40 hrs. C/u.
1982	*Se funda la Child toy Foundation, en India *Creación de la primera Reunión Regional de Francia	
sep.	Lekotek Corea en Saint Peter`s School, en Guro-gu por Freda Kim * Ludoteca Municipal "la Guineau" Barcelona, España	
1983	* Aparece la Asociación Play Matter en Inglaterra Se crea la Asociación Danesa de Ludotecas	
1984	*III Congreso Mundial de Ludotecas en Bruselas (250 personas de 33 países) *Asociación Norteamericana de Ludotecas USATLA *Se funda la Asociación Brasileña de ludotecas *Se funda el Centro Internacional de Documentación de Ludotecas(ITALIA) * Primer Boletín Internacional de ludotecas	
1985	*Hay 400 ludotecas en Francia	1985 * Creación del sistema de clasificación Valmexpor Demetrio Valdez

MUNDIAL		MÉXICO	
1986	*Se crea la Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU) 1° Seminario Latinoamericano de ludotecas.	1986	*Comienza el servicio de ludoteca ambulante en la UNAM por Demetrio Viveros, Octavio Godiles, Dmetrio Valdez
1987	*Cuarto Congreso Internacional en Toronto Canadá primer congreso bilingüe segunda ludoteca en Corea en Iglesia coreana Anglicana en Jeong-dong		
1988	*III Seminario Latinoamericano FLALU (Los procesos de interacción) * Primer festival del juguete casero en Corea	1988	*Primera ludoteca en la Escuela Nacional de enfermería y Obstetricia de la UNAM.
1989	*IV Seminario Latinoamericano FLALU (La expresión Lúdica y la Educación Popular)		
enero	Se crea la Asociación Coreana de Ludotecas.		
1990	*Creación de la Asociación Internacional de ludotecas en Torino (ITLA) (360 personas de 31 países y quinto congreso internacional 28 de mayo) *Primer curso de entrenamiento en Italia * Primer Ludoteca en Grecia(incluyente)		
1991	* Hay 850 ludotecas en Francia	1991	*Ludoteca Familiar Benito Juárez
1992	*Creación de la Asociación de ludotecas de Cataluña (ATZAR) * Se crea la Asociación Italiana de ludotecas * Primer ludoteca en Rusia en San Petersburgo	1992	*Primera ludoteca San Ángel DF. Casa del escuincle por Inés Wesphalen de origen peruano en Plaza de Santo Domingo el 27 de abril
1993	*Fundación de la Asociación Nacional de ludotecas de Inglaterra * Seminario el juego y las ludotecas de la FLALU en Montevideo *Sexto Congreso Internacional en Melbourne (537 personas) * Primer Curso de verano para ludotecarios en Francia	1993	*Primera ludoteca SEP llamada Profa. Beatriz Gutiérrez Osuna del Consejo Nacional Técnico de Educación CONALTE
#####	*Primer Lekotek en Estonia especializada en niños con necesidades especiales en la ciudad de Tartu. * se crea la Asocaicon Danesa de Ludotecas * Primer programa de ludotecas en Budapest		*Primera ludoteca en Coahuila. El club *Primera y unica ludoteca en Aeropuerto "Aerofantasia" *Ludoteca de Ferrocarriles de México *Primera ludoteca privada en Querétaro, "El jicotillo"
1994	*Octavo Seminario FLALU (La expresión Lúdico Creativa) * Seminario de Expresión Lúdico Creativa de la FLALU	1994	* Primera ludoteca privada en Centro Comercial . Varita Mágica por Sonia Ríos

MUNDIAL		MÉXICO	
1994	Biblioteca-Ludoteca AAHH inmigrantes de Chincho de Ate-Vitarte en Perú	1994	*Ludoteca Benito Juárez encabeza 1º campaña sobre juguete bélico en México.
1995	*Fundación de CIELO(Coopération Internationale pour les Equilibres Locaux Biblioteca-ludoteca Mi segundo Hogar en Santa Cruz, Peru	1995	*Primera Cosmoludoteca Siglo XXI del 10 de junio al 30 de septiembre. *Ludoteca Club Israelita * Los ludotecarios Demetrio Viveros, Alejandro Nieto inician como pioneros del movimiento de Cosmoludotecas
1996	*Séptimo Congreso de ludotecas en Surich Suiza (350 gentes de 27 países) *La expresión Lúdica en la Posmodernidad (FLALU) * Grupo de Ludotecas Europeas se funda el el Congreso de Surich	1996	*Primer Encuentro de ludotecarios *ludoteca en Hospital niño Morelense *Primera Ludoteca privada con labor social en DF. Jugar es Crecer JESC por Mónica Juárez *Primera Ludoteca de Barrio de OMEP
1997	*Play Resource Centre en Hong Kong China * Hay 370 ludotecas en la Asociación Suiza	1997	*CONACULTA y Universidad de Guadalajara ponen 5 ludotecas en Coahuila.
1998	Asociación de ludobuses Italianos	1999	*Hay 8 ludotecas en la UNAM *Comienza programa de Ludoteca de Barrio por parte del Gobierno del DF.
1999	*Octavo Congreso Internacional de Ludotecas Tokio, Japón (592 personas de 23 países) *Seminario Iberoamericano de ludotecas Bogotá , Colombia *Congreso Mundial de Ludotecas Mviles en Weimar,Alemania *Primer Congreso Ibérico, Tenerife España 1º Congreso Nacional de ludotecas francesas *Primera feria del día del juego en Francia *Ludotecas Naves (Niños aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando) Colombia		* Apertura de la Ciudad de los niños en CD. Méx.
2000	*Se funda la Asociación de ludotecas en Soweto, Sudáfrica (Greater Soweto Association Toy Library) *La Expresión Lúdica en Tiempos actuales (FLALU) * España tiene 324 ludotecas * Cataluña tiene 152 Ley 415 en Argentina para Ludotecas Barriales	2000	*Termina Proyecto de ludotecas de Barrio(107 ludotecas en las 16 delegaciones políticasD.F.
2001	*Hay 12 ludotecas en Corea, 7 en Seúl y 5 en la ciudad.	2001	*Primer Congreso Nacional de ludotecarios en la UNAM

MUNDIAL		MÉXICO	
2001		2001	*Fundación de la Asociación Mexicana de Ludotecas y Ludotecarios Amexlud A.C.
		5 Jun.	*Servicio de LUDOBUS de la Universidad Autónoma de México
2002	*Noveno Congreso Internacional de ludotecas, Lisboa Por (339 personas de 22 países) *DIA MUNDIAL DEL JUEGO (28 de mayo) *Primer Diplomado virtual por la FLALU Red de ludotecas de Antioquia, Colombia	2002	*Primer Festejo en Ludoteca JESC *Primer festejo público del Día Internacional del Juego en México y fue DF. Delegación de Tlalpan, por AMEXLUD. *Primera ludoteca pública regional en Amecameca Edo. de México avalada y asesorada por Amexlud
2003	*Francia hace la Carta de Calidad * Programa de red de ludotecas por parte de CIELO,UNESCO *Festejo del DIA internacional del juego en 24 países Crea la asociación nacional de ludotecas Los países Bajos	2003	*Segundo Congreso Nacional UNAM *Primer Curso de Instructores de Patolli por la UAM
2004		2004	*Tercer Congreso Nacional UNAM *Primera ludoteca en Xalapa,Veracruz por la Universidad Veracruzana y el DIF
2005	*X Congreso Internacional de ludotecas en Pretoria Sudáfrica * Francia tiene 1500 ludotecas y 63 ludobuses * Festejo del DIA internacional del juego en 39 países *Primer proyecto de ludotecas para la tercera edad en Barcelona España llamado "Juguemos a lo grande" por Marinva * Primer proyecto de ludotecas en penitenciaría en Cataluña, España por ATZAR 23 de noviembre muere Denise Garon *ESAR	2005	*Inauguración de la Ludoteca Amexlud que después cambia su nombre a El Balero *Primera Intervención de Mexico a nivel mundial en Congreso Internacional por AMEXLUD *Primera Conferencia y taller Magistrales con el Instituto Ines Moreno, Amexlud y Unam *La UNAM tiene 15 ludotecas , 1 ludobus Benito Juárez y Tlahuac
2006	Encuentro internacional educación, ludotecas, desarrollo in CDN, Colombia	2006	*Primer Diplomado en juego y ludotecas en México por la Amexlud AC *Segundo Curso de Instructores de Patolli en la UAM *Primera intervención de Amexlud con la UAM en la Feria del Niño

MUNDIAL		MÉXICO	
			
			<p>*Primera intervención de Amexlud con la Secretaría de Seguridad Pública contra del juguete bélico en el D.F.</p> <p>*Se funda la primera ludoteca hospitalaria en INP del distrito federal.</p> <p>*México realiza aportación mundial por medio de Jugar es Crecer de la traducción en español de la canción de WPD</p> <p>*Se funda la primera ludoteca en un albergue de la Procuraduría del Distrito Federal CIE</p>
2007 oct.	Early Childhood Development Toy Library en Uganda	2007	<p>* Desaparece la Amexlud AC.</p> <p>*La jirafa con Gafas abre sucursal en Orizaba Veracruz, primera ludoteca con Sucursal</p> <p>* Se crea la primera ludoteca escolar con juego libre en Colegio Madrid D.F.</p> <p>15 Oct.se crea la primera ludoteca juvenil YMCA Mahultia.</p> <p>4 de dic. 2007 1a. Ludoteca del IMSS</p>
2008	*XI Congreso Internacional de ludotecas en Paris, Francia. 613 PERSONAS de 26 paises	2008	*Primera Ludoteca privada en METEPEC Estado de México
2009	*17 y 18 abril 13 Reunión de Grupo europeo de Ludotecas	2009	*Primer diplomado en ludotecas y juego de JESC
	*25,26,27,Primer Congreso de ludotecas y Pedagogía Lúdica PE		*Se crea México Juega AC.
	*Junio España logra la regulación de sus ludotecas	JUL	*Se crea la Primera Mega ludoteca en Orizaba La jirafa con gafas
	*Crea la Asociación de ludotecas de Singapur		*CIE lleva 14 ludotecas, con su capacitación y se crea sist. De clasi. FCIE.
	*60 años de la Feria del Juguete de Nuremberg		
	*50 años de la Barbie		
2010	* Feb. 1a. Consulta del Derecho al Juego en Johanesburgo IPA - I y 6 organizaciones más.	2010	* 25 de enero. 1er. Curso para ludotecarios a distancia impartido por Proyecto Garabatos.
	* 5 de abril Junta de Consejo Directivo ITLA en Lòndres.	FEB	* 13. Inauguraciòn de Ludoteca Nari Kids

	MUNDIAL	MÉXICO	7
Sept.	* 1, 2 y 3 Congreso Internacional en Colombia	Cooperación en Uruapan, Michoacán.	
	Día del Niño		
2011	* 13º Congreso Internacional de ludotecas Sao Paulo, Brasil	* 1a. Consulta Nacional del Derecho al Juego en México.	
	* Creación de ludotecas en África sustentables	* 5 de abril. Nació Ludoteca el Resorto de Mema en Zumpango.	
	* Desaparece la Asociación de Ludotecas de Inglaterra		
2012	Desaparece la Asociación de ludoteca de Sudafrica	JUL * 2a. Consulta Nacional de derecho al Juego en el Distrito Federal.	
		13	
2013	Junta de Consejo directivo de IItla	18 * Cumple 5 años la ludoteca la Jirafa con gafas	
	Congreso de Ludotecas de Japon	SEPT * 1a. Consulta Nacional de Ludotecarios	
	Congreso de Ludotecas de Asia	11 en el Distrito Federal.	
	Reunión del Continente Europeo	2011 1º Festejo de México Juega del WPD en Del Tlalpan (200 asistentes)	
	Carrera de ludotecarios en Bruselas	Ludoteca Pixka.	
sep	Presentación del comentario No. 17 a Naciones Unidas sobre el Derecho al Juego.	Ludoteca Jugar es Vivir	
		2012 Pachuca Primer Municipio en hacer Día Inter. Del Juego (2600) con México Juega	
2014		Inauguración Ludoteca Rehilete	
abril	Reunión de Grupo de Europa en Grecia	Inauguración Ludoteca Escolar de Tiempo Completo	
agosto	14º Congreso de Ludoteca en Seul Cor 18 al 22 de agosto.	Tultitlan	
	25 años de la Asociación Coreana de ludotecas	Inauguración para discapacitados en Nezahualcoyotl "Pedacito de cielo"	
	<i>FUENTES:- Juego y educación Las ludotecas.- Jean Vial.</i>	Inauguración de ludoteca en Nezahualcoyotl "Las pequeñas cosas"	
	<i>Editorial Akal. Universitaria</i>	1ª Capacitación solidaria de México Juega	
	<i>Asociación de ludotecas de China</i>	Ludoteca de la Primaria Col. Madrid	
	<i>Asociación de ludotecas de Japón</i>	Ludoteca Rehilete	
	<i>Asociación de ludotecas de Sudafrica</i>	Ludoteca de la Primaria Col. Madrid	
	<i>Universidad Autónoma de México</i>		
	<i>Asociación Francesa ALF</i>		
	<i>Asociación Latinoamericana FLALU</i>		
	<i>Asociación de Cataluña ATZAR</i>		
	<i>Asociación Internacional de Ludotecas ITLA</i>	2013 Quitar la última Ludoteca en la UNAM en CU. FEB	
	<i>Fundación CIELO de la UNESCO</i>	Presentación de la Recomendación del Derecho al Juego a la	
	<i>Asociación Mexicana de Ludotecas AMEXLUD</i>	##### Convención de Niños, Niñas y Adolescentes: Art. 31	
	<i>Asociación Internacional de Ludotecas ITLA</i>	junio Festejo de Mexico Juega en Pachuca, D -2850	
	<i>Investigación de la Consultoría Ludica Jugar es Crecer.</i>	02-jun Festejo de Tijuana (400)	
	<i>Maria de Borja i Solé</i>	nov. Segunda Consulta Nacional Ludotecaria	
	<i>Asociación Coreana de ludotecas</i>	2014 Primera Ludoteca en Museo (MUTEJEC), y gratuita abierta al público D.F.	
	<i>Early Childhood Development Toy Library-Uganda</i>	mayo festejo simultaneo del Día Int. del juego de Mexico Juega.	

ANEXO 7. FOTOS DE LUDOTECAS



Ludoteca Itinerante de Fundación EDNICA y Fundación México Juega



Ludoteca itinerante de Fundación México Juega en Casita del Adulto Mayor de Coyoacán.
Foto de Andrea de Buen



Ludoteca Escolar del Preescolar del Colegio Madrid. Foto de Mónica Juárez



Ludoteca itinerante de Pumitas C.U. Foto de Mónica Juárez



Ludoteca Hospitalaria “El rincón de los corazones felices” en el Instituto Nacional de Pediatría
Foto de Andrea de Buen



Área de juegos de mesa de la Ludoteca del Museo de Tecnología (MUTEC) (la ludoteca pública más reciente). Foto de Mónica Juárez



Ludoteca Hospitalaria del Hospital Siglo XXI. Foto de Mónica Juárez



Ludoteca Privada en Nezahualc6yotl. Foto de Mónica Juárez



Ludoteca de la Facultad de Economía de la UNAM (CU). Foto de Mónica Juárez.



Ludoteca familiar de la delegación Benito Juárez. Foto tomada de Mónica Juárez

ANEXO 8. Ejemplos de algunos juegos realizados en la ludoteca itinerante de EDNICA en convenio con México Juega.



Rompecabezas: Por su forma permite desarrollar la psicomotricidad fina, la atención, coordinación ojo-mano y el desarrollo del lenguaje en caso de que se pida a quien juega que nombre los animales que forman el rompecabezas.

(Foto de Andrea de Buen)

Funny Bunny: Juego de tablero que desarrolla ubicación espacial, respeto de reglas, identificación de colores y cantidades, tolerancia a la frustración.

(Foto de Andrea de Buen)





Luna Mezтли: Juego de equilibrio que desarrolla psicomotricidad fina, identificación de colores, experimentación de masa y peso.

(Foto de Gabriela García)

Canicas: Juego tradicional, que desarrolla la psicomotricidad fina, choque de fuerzas, ubicación espacial.

(Foto de Andrea de Buen)





Figurix: Juego para identificar colores, formas, ubicarse en el espacio, respetar turnos, cooperar.

(Foto de Andrea de Buen)

Monos al Estanque: Juego para desarrollar el tino, la percepción del tiempo, psicomotricidad fina, coordinación ojo-mano.

(Foto de Andrea de Buen)

