

881025⁴
2e)



UNIVERSIDAD FRANCO MEXICANA

INCORPORADA A LA U. N. A. M.
ESCUELA DE PSICOLOGIA
CLAVE UNAM 8810-25

PROPUESTA DE UNA LUDOTECA COMO
INSTITUCION DE JUEGO CENTRADA
EN EL NIÑO

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A:
GUADALUPE VELAZQUEZ FLORES

NAUCALPAN, EDO. DE MEX.

1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



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.

A la memoria de mis padres

A Ismael, el mejor de los hermanos

A mis tios Carmen y Héctor por su constante apoyo

*A mi primo, el arquitecto Guillermo Flores Sainz, por la elaboración
de planos y las importantes sugerencias para este trabajo*

*Al Mtro. Víctor Mainou y Abad, por su valiosa asesoría, pero sobre
todo, por su amistad*

*Mi agradecimiento a la Lic. Esther Vázquez, por los
conocimientos aportados en la revisión de esta tesis*

INDICE

INTRODUCCION .

Capitulo 1. La Ludoteca	p. 10
1.1 Definición y origen de la ludoteca	p. 10
1.2 Finalidad de la ludoteca	p. 20
1.2.1 Objetivos de la ludoteca	p. 22
1.2.2 Funciones de la ludoteca	p. 24
1.3 Funcionamiento de la ludoteca	p. 29
1.3.1 Consejo administrativo	p. 29
1.3.2 Normas de funcionamiento	p. 30
1.3.3 El local	p. 32
1.3.4 Ficheros	p. 35
1.3.5 Juguetes	p. 36
1.3.5.1 Clasificación de juguetes para la ludoteca	p. 39
1.3.6 Ludotecarios	p. 43
1.4 Tipos de ludotecas	p. 47
Capitulo 2. El Juego Infantil	p. 50

2.1	Definición de juego infantil	p.	51
2.2	Teorías del juego infantil	p.	54
2.2.1	Teorías clásicas	p.	55
2.2.1.1	Teoría de la Energía Superflua	p.	50
2.2.1.2	Teoría Recreativa	p.	57
2.2.1.3	Teoría del Ejercicio Preparatorio	p.	58
2.2.1.4	Teoría del Atavismo	p.	59
2.2.1.5	Teoría del Relajamiento	p.	60
2.2.2	Teorías Desarrollistas	p.	61
2.2.2.1	Epistemología Genética de Jean Piaget	p.	61
2.2.3	Teorías Sociales	p.	63
2.2.3.1	Teoría del Conflicto- Inculturación	p.	63
2.2.3.2	Proyecciones Sociales del Juego	p.	65
2.2.3.3	Teoría de Dmitri Elkonin	p.	66
2.2.4	Teorías Psicoanalíticas	p.	67

2.2.4.1	<i>Teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud</i>	p. 68
2.2.4.2	<i>Ana Freud y las Líneas de Desarrollo</i>	p. 69
2.2.4.3	<i>Psicoanálisis Infantil de D.W. Winnicott</i>	p. 71
2.2.4.4	<i>Psicoanálisis Infantil de Arminda Aberastury</i>	p. 74
2.2.5	<i>Teorías Humanistas</i>	p. 76
2.2.5.1	<i>Teoría del Desarrollo Humano</i>	p. 77
2.2.6	<i>Teorías Integrativas</i>	p. 78
2.2.6.1	<i>Teoría de S.L. Rubinstein</i>	p. 79
2.2.6.2	<i>Teoría de Arnulf Russel</i>	p. 81
2.2.6.3	<i>Teoría de Marianne Prostig</i>	p. 84
2.2.6.4	<i>Teoría de Otto Engelmaier</i>	p. 86
2.2.7	<i>Teorías Terapéuticas</i>	p. 88

2.2.7.1	<i>Terapia de juego</i>	
	<i>psicoanalítica</i>	p. 80
2.2.7.2	<i>Terapia de juego Centrada</i>	
	<i>en la Persona</i>	p. 90
2.2.7.3	<i>El juego en la educación</i>	
	<i>especial</i>	p. 92
2.3	<i>El Jugete</i>	p. 94
2.3.1	<i>Clasificación funcional</i>	
	<i>de juguetes</i>	p. 97
<i>Capitulo 3. La Psicología Humanista</i>		p. 101
3.1	<i>Orígenes de la Psicología Humanista</i>	p. 101
3.1.1	<i>Psicoanálisis</i>	p. 102
3.1.2	<i>Conductismo</i>	p. 103
3.1.3	<i>Humanismo</i>	p. 105
3.2	<i>Desarrollo histórico de la Psicología</i>	
	<i>Humanista</i>	p. 106
3.3	<i>Aportaciones de los psicólogos humanistas más</i>	
	<i>representativos</i>	p. 120
3.3.1	<i>Fritz Perls</i>	p. 120
3.3.2	<i>Kurt Goldstein</i>	p. 122
3.3.3	<i>Abraham Maslow</i>	p. 122

3.3.4	Ruth Cohn	p. 124
3.3.5	Charlotte Bühler	p. 126
3.3.6	Erich Fromm	p. 127
3.3.7	Viktor E. Frankl	p. 129
3.3.8	Carl Ransom Rogers	p. 131
3.4	El Enfoque Centrado en la Persona	p. 135
3.5	El Enfoque Centrado en la Persona en México	p. 146
Capítulo 4.	Orientación Humanista de la Ludoteca	p. 150
4.1	Juego centrado en el niño	p. 151
4.2	Crecimiento hacia la creatividad a través de la ludoteca	p. 158
4.3	Otros aspectos favorecidos por la ludoteca	p. 163
4.4	Formación de ludotecarios como facilitadores del desarrollo infantil	p. 170
Capítulo 5.	Propuesta Para la Existencia de una Ludoteca en un Conjunto Habitacional de La Ciudad de México	p. 175
5.1	Aspectos Teóricos	p. 176
5.2	Propuesta	p. 182
5.3	Aspectos físicos	p. 189
5.4	Reglamento	p. 194
5.5	Material lúdico	p. 195

5.6	<i>Formación de ludotecarios</i>	p. 190
5.7	<i>Consejo Administrativo</i>	p. 203
	<i>Conclusiones</i>	p. 204
<i>Anexo 1.-</i>	<i>Folleto explicativo de la ludoteca ubicada en el Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México.</i>	p. 219
<i>Anexo 2.-</i>	<i>Planos de Gran Ludoteca y Ludoteca de Barrio.</i>	p. 220
<i>Apéndice I.-</i>	<i>Planos diseñados para una ludoteca ubicada en un conjunto habitacional de la Ciudad de México.</i>	p. 221
<i>Apéndice II.-</i>	<i>Reglamento propuesto para una ludoteca de un conjunto habitacional en la Ciudad de México.</i>	p. 222
	<i>Bibliografía</i>	p. 228
	<i>Hemerografía</i>	p. 237

También llegué al escarabajo
y le pregunté por la vida:
por sus costumbres de otoño,
por su armadura lineal.

" Nada más hermoso que tú,
mudo, insondable escarabajo,
sacerdote de las raíces,
rinoceronte del rocto ".

Le dije, pero no me dijo.
Le pregunté y no contestó.
Así son los escarabajos.

PABLO NERUDA

INTRODUCCIÓN

El niño ha jugado desde épocas ancestrales. Los juegos y juguetes han variado a lo largo de la historia, sin desaparecer jamás, pues son compañeros inseparables del mundo infantil.

La modernidad ha robado un precioso tiempo y espacio al juego, sobre todo en las grandes ciudades, donde la vida transcurre vertiginosamente. Poco a poco, el infante ha perdido libertad para jugar, viéndose fuertemente influido por las sociedades de consumo: encontrándose limitado por las ocupaciones de los adultos; apegándose a los crecientes medios electrónicos.

Afortunadamente, esta misma sociedad ha concebido la ludoteca para subsanar las carencias lúdicas de las grandes metrópolis.

El presente trabajo es una investigación documental sobre la ludoteca, cuyo objetivo es proponer un acercamiento a esta institución, desde el punto de vista del Enfoque Centrado en la Persona.

Dar al juego infantil el lugar que le corresponde, es relevante para el psicólogo interesado en el desarrollo humano, considerando que tal desarrollo comienza en la niñez y que las experiencias vividas en esa etapa, permanecen a lo largo de la vida adulta. De ahí que sea importante conocer las bases que sustentan la creación de ludotecas y la finalidad de las mismas. No menos importante es el acercarse a estos conceptos desde la orientación teórica propuesta por Carl Rogers, tomando en cuenta que dicha teoría asume la posibilidad humana de funcionar plenamente en circunstancias favorables y siempre en el contexto de la relación con otros.

La metodología utilizada para realizar este estudio es la que corresponde a la investigación documental, es decir, la búsqueda en la literatura de teoría e investigación previas. Para tal fin, la fuente de datos usada es la bibliografía y hemerografía reciente o fundamental, en relación con el tema tratado.

A partir de la información obtenida se planteó el siguiente problema de investigación: ¿Las ludotecas proporcionan al niño que las utiliza algún beneficio para su desarrollo integral?.

Por desarrollo integral se entiende el desenvolvimiento u organización progresiva del infante en los aspectos físico, intelectual, emocional y social.

Para dar respuesta a esta interrogante se plantearon tres hipótesis:

1.- Si en la ludoteca la actividad central es el juego y dicha actividad es propia del niño, entonces es el niño la figura central de esta institución.

2.- El juego infantil es una actividad que permite al niño conocer el mundo y desarrollar sus habilidades. Si en la ludoteca se fomenta el juego, entonces también se fomenta el conocimiento del mundo y el desarrollo de habilidades.

3.- Al conocer el mundo y desplegar sus habilidades, el niño se desarrolla integralmente. Si la ludoteca favorece el conocimiento del mundo y el despliegue de habilidades, entonces favorece también el desarrollo integral del niño.

A lo largo de este trabajo se intenta verificar las hipótesis planteadas.

Para ello, se examinan los siguientes puntos:

El primer capítulo explica qué es la ludoteca, dónde surgió, cuáles son sus objetivos y su funcionamiento.

En el segundo capítulo se aborda el tema del juego infantil, explorando diferentes teorías y concepciones.

Es en el tercer capítulo donde se da un acercamiento a la psicología humanista, señalando su importancia como "tercera fuerza" de esta disciplina. Se analizan las contribuciones de los psicólogos humanistas más representativos, haciendo mención especial del Enfoque Centrado en la Persona.

Toca al cuarto capítulo exponer un enfoque humanista de la ludoteca basado, particularmente, en la teoría de Carl Rogers.

El quinto capítulo contiene una propuesta para el establecimiento de una ludoteca en una unidad habitacional de la Ciudad de México.

*Finalmente, se presentan conclusiones sobre la ludoteca y su gran
aportación al juego infantil y al hombre del mañana.*

CAPITULO I

LA LUDOTECA

*En la playa
de interminables mundos
los niños juegan*

Tagore.

1.1.- DEFINICION Y ORIGEN DE LA LUDOTECA

La ludoteca es "un lugar público, abierto a los niños de todas las condiciones, en el cual se pueden probar diferentes instrumentos lúdicos .

Hecha la elección, el niño puede llevar el juguete a casa por cierto período de tiempo y devolverlo para experimentar con uno nuevo¹.

Existe poca información acerca de la historia de la ludoteca. De acuerdo con Marta De Borja Solé², sólo se sabe que el primero de estos centros fue fundado en los Angeles, California, en el año de 1934. La señora Infield, de origen danés, fue la creadora de esta primera ludoteca.

La difusión de la ludoteca infantil tiene que ver con el éxito que tuvieron las bibliotecas populares en la primera mitad del siglo XX. Existía también una tendencia general a favorecer acciones de tipo cultural que alcanzaran a grandes números de niños.

¹Del Pozzo, Silvia "Mamma, Non Voglio Soltanto Balochi". L'Espresso. Settimanale Di Política-Cultura-Economía. Ottobre. No.3. Roma. p.19. (1982)

²De Borja Solé, Marta. El Juego Infantil: Organización De Las Ludotecas. p.35

En 1960, la UNESCO dió a conocer la idea de la ludoteca internacionalmente, motivando el surgimiento de estos centros en la mayoría de los países europeos, principalmente Inglaterra, Francia, Suiza e Italia. Algunos países de América, como Estados Unidos, Canadá y Brasil, acogieron la idea. Lo mismo ocurrió en Asia y Oceanía. En países hispanoparlantes, como Chile, Venezuela y España, la creación de ludotecas es más reciente. En México, el establecimiento de estos centros de juego infantil apenas comienza a tomar fuerza.

La idea central de la ludoteca es que los niños puedan tomar juguetes en préstamo, pero también incluye la posibilidad de jugar en el propio centro, recibiendo la orientación necesaria por parte de los ludotecarios, nombre que reciben los especialistas en juego y juguetes a cargo de las ludotecas.

De Borja Solé define a la ludoteca como "el lugar en que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por

mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil³.

El juego es actividad propia de la infancia y toma dimensiones extraordinarias en la ludoteca. El niño puede elegir libremente un juguete o juego, siendo orientado para su manejo por especialistas: ellos saben lo que es mejor para su desarrollo físico y psíquico. Es importante señalar que los ludotecarios respetan siempre las decisiones de los niños, lo cual es importante para un desarrollo positivo de la personalidad infantil.

Sobre la ludoteca Jean Vial opina: "Sin duda, es el mejor medio para contribuir con eficacia a la educación para el juego, al conocimiento y al respeto del juguete y, más aún, a la constitución de un espacio social propio para la infancia, espacio social que le es cada vez más imprescindible pero que también se le niega cada vez más"⁴.

³ Ibid p.36

⁴ Vial, Jean. Juego y Educación. Las Ludotecas. p.92

Con base en las características propias de la ludoteca, se la puede definir como una "institución de juego centrada en el niño". Ello significa que el eje, el pilar sobre el que se erige y desarrolla cada ludoteca es el niño mismo: es él quien decide con qué juguete experimentar, qué hacer, a qué jugar. En suma, de no existir el niño, no habría tampoco razón de ser de la ludoteca.

En el anexo 1⁵ se reproduce el folleto informativo de un centro lúdico, que ofrece una idea breve, pero concisa, de lo que es una ludoteca.

1.2.- FINALIDAD DE LA LUDOTECA

La sociedad contemporánea ha sufrido acelerados cambios, sobre todo en las grandes ciudades. Cada vez es menor el tiempo y el espacio que los

⁵*Vid. Infra. Anexo 1 p. 125*

padres pueden ofrecer a los pequeños en aras del juego. El niño pasa más tiempo solo, enfrente del televisor o con juguetes que, en vez de favorecer su desarrollo, responden a las tendencias comerciales y publicitarias que parecen regirlo todo. El modo de vivir en las grandes ciudades impide que los niños jueguen libremente en calles y parques como antaño lo hacían; por ello, en ocasiones los pequeños ni siquiera tienen la posibilidad de contar con compañeros de juego de su misma edad.

La ludoteca es un espacio que ofrece subsanar estas carencias, aportando además la orientación de ludotecarios especialistas en juego y juguetes.

No todos los padres de familia cuentan con los medios necesarios para comprar juguetes a sus chicos. Otros, en cambio, regalan a sus pequeños cuanto juguete está de moda sin saber si es el más indicado para ellos. Ambas situaciones pueden encontrar solución por medio de la ludoteca: las familias con menos posibilidades económicas pueden obtener juguetes en

préstamo, mientras que aquellos con más solvencia aprenden a escoger juguetes adecuados para sus hijos.

Existen niños discapacitados o que se encuentran hospitalizados. Para ellos, la ludoteca es una forma de apoyar su desarrollo físico, social, intelectual y emocional.

La ludoteca es también de utilidad para los fabricantes, quienes pueden probar juguetes nuevos y realizar en estos centros un seguimiento de su aceptación y funcionamiento.

1.2.1- OBJETIVOS DE LA LUDOTECA

En general, se pueden citar diez objetivos perseguidos por estas instituciones, según lo señala De Borja Solé⁶.

⁶*De Borja Solé, Marta. Op. Cit. pp.36-37*

- *Prestar a los niños juguetes elegidos por ellos libremente, permitiendo al niño cumplir deseos insatisfechos, así como conocer juguetes nuevos.*
- *Jugar en grupo con niños de edades similares.*
- *Mejorar y aumentar la relación niño-adulto, sobre todo en el ámbito familiar.*
- *Orientar a los padres en la compra de juguetes adecuados para sus hijos.*
- *Proporcionar a los niños disminuidos material lúdico que favorezca su desarrollo.*
- *Arreglar juguetes estropeados, con ayuda del ludotecario. De este modo, el niño aprenderá a componer sus propios juguetes.*
- *Construcción de juguetes sencillos ideados por el niño.*
- *Enriquecer la vida cultural de la comunidad con la organización de concursos, torneos y fiestas.*
- *Probar juguetes nuevos para los fabricantes, considerando los aspectos de calidad material, adecuación a la edad y funcionamiento.*

- *Proporcionar la información obtenida a los fabricantes.*

1.2.2.- FUNCIONES DE LA LUDOTECA

Si se toma en cuenta que los protagonistas centrales de esta institución son los niños y sus padres, se observará que la ludoteca cumple varias funciones⁷:

1.2.2.1- Con respecto De Los Niños

La ludoteca favorece el desarrollo integral del niño (físico, intelectual, emocional y social), ya que le pone en contacto con juguetes que le educan para la vida cotidiana, haciendo surgir, al mismo tiempo, sus diferentes

⁷ *Ibid pp.43-51*

capacidades, su imaginación y creatividad. Por juguetes educativos se hace referencia a aquellos que divierten, a la vez que ayudan a perfeccionar determinadas facultades, como son los rompecabezas y dominos. Se consideran pedagógicos o educativos, de igual manera, aquellos que imitan la vida cotidiana, como los coches y las muñecas. No deben confundirse con los juguetes didácticos que están destinados específicamente para el aprendizaje escolar.

A través de la ludoteca el niño se educa para conocer y respetar los juguetes. Por otro lado, recibe una educación para el ocio cuyos frutos cosechará en la vida adulta.

Los niños de escasos recursos económicos pueden acercarse a juegos y juguetes que de otra forma les serían por completo inaccesibles. La

ludoteca, a decir de Vial, se vuelve entonces "un instrumento de justicia social"⁸.

Al encontrar el niño compañeros de juego en la ludoteca, aprende a jugar en grupo, a cooperar y respetar a otros. Por otro lado, aprende a cuidar y respetar bienes comunes tanto como los propios. Al tener un período limitado de préstamo, aprende a respetar reglas y adquiere la noción de tiempo.

"El juguete, como el libro o el disco, puede ser prestado, usado con respeto y luego devuelto"⁹.

⁸ Vial, Jean. Op. Cit. p. 91

⁹ Rabecq-Maillard, Marie-Madeleine. Cit. en Vial. Jean. Op. Cit. p. 91

El hecho de que un pequeño sea socio de una ludoteca empieza a reunir a la familia, animándola a comunicarse y a participar en los juegos infantiles.

Existen niños que atraviesan por situaciones hospitalarias, o bien, que son discapacitados y asisten a instituciones especiales. Para estos pequeños, la ludoteca es una forma de compensar sus necesidades, apoyándolos para que se desarrollen integralmente.

Al organizar la ludoteca torneos y concursos, se convierte en un centro de animación social. Es, pues, una institución recreativo-cultural en la cual conviven niños y adultos con un fin positivo y enriquecedor. Los niños aprenden a socializar, conocen a otras personas con gusto y enfrentan con mayor facilidad situaciones de tipo social.

1.2.2.2.- Con respecto de los Padres

Al acudir a estas instituciones, los padres aprenden cómo determinar si un juguete es o no adecuado para sus hijos.

Aprenden a respetar el juego y los juguetes, tomando conciencia de las necesidades lúdicas de los pequeños.

Los padres cuya situación económica les restringe en cuanto a la adquisición de juguetes, tienen la posibilidad de que los niños los obtengan en préstamo. En otros casos, la ludoteca ayuda a que no se compren juguetes que, por lo inadecuado, pronto serán desechados por los propios chicos.

Al conocer a otros padres de familia, comentan lo relativo a los juguetes y el funcionamiento de la ludoteca, llegando en algunas ocasiones a participar en la organización de la misma.

Con la ayuda de los ludotecarios, los padres saben qué juguetes son adecuados a la edad y personalidad del niño.

1.3 FUNCIONAMIENTO DE LA LUDOTECA

Antes de explicar cómo funciona una ludoteca, se describirán los elementos materiales y humanos con los que debe contar. De este modo, se tendrá un panorama más amplio de lo que en ella ocurre. Así, de acuerdo con De Borja Solé¹⁰, se tomará en cuenta desde el local, los juguetes y los ludotecarios, hasta los aspectos de control interno y administrativo.

1.3.1 CONSEJO ADMINISTRATIVO

¹⁰ De Borja, Solé. Op.Cit. pp. 89-110

Para una óptima administración de los recursos y necesidades económicas y humanas de la ludoteca, existe en dicho centro lúdico un consejo administrativo. Sus funciones incluyen administración de ingresos y egresos, administración de sueldos y salarios, realización de trámites legales, contratación de seguro en caso de accidentes. El mismo consejo controla las tarifas de inscripción y préstamo.

Es este órgano quien establece el reglamento que rige las condiciones de afiliación y funcionamiento de las ludotecas.

1.3.2 NORMAS DE FUNCIONAMIENTO

Como toda institución que da servicio al público, cada centro de juego infantil cuenta con un reglamento que especifica los derechos y obligaciones de los socios, así como la edad límite necesaria para hacer uso de la ludoteca.

Los niños pueden inscribirse si cuentan entre tres y quince años. Niños menores presentan problemas de higiene y se resisten a regresar los juguetes. Adolescentes mayores de quince años muestran poco interés en las actividades propias de la ludoteca.

Con respecto de las condiciones de préstamo, las normas dictan que se cubra una cuota de inscripción y, posteriormente, cuotas por cada préstamo.

En caso de pérdida o rotura de un juguete, se debe reemplazar por uno nuevo.

Existe un plazo para devolución de los juguetes que, por lo general, fluctúa entre una semana y quince días. Si el material no se devuelve en el plazo fijado, se cubre la multa que corresponda. De igual manera, se

premia a las personas que realicen x número de devoluciones en tiempo y buen estado. El premio corresponde a lo establecido por el reglamento.

Las normas también determinan cómo utilizar el material lúdico dentro de la ludoteca, a qué áreas se tiene acceso y la conducta que se debe observar como usuario.

Por último, el reglamento asienta los horarios de operación del centro.

1.3.3 EL LOCAL

Ya sea que se adapte un local para ser usado como ludoteca o que se construya uno ex-profeso, el espacio oscila entre los veinte y ochenta metros cuadrados.

Las áreas fundamentales para que se realicen las actividades lúdicas son las que se mencionan a continuación:

En el vestíbulo hay una mesa para entrega y devolución de juguetes, así como perchas para la ropa de niños y niñas. En ocasiones cuenta también con lavabos.

A continuación está la sala de exposición de juguetes y el fichero que registra los mismos, donde los pequeños tienen acceso al material lúdico de manera visual, para posteriormente realizar su elección. También se sitúa en esta área el fichero de socios, para uso de los ludotecarios.

Cerca de la sala de exposición se ubica la sala de juego, donde los chicos usan los juguetes. Si el espacio es lo suficientemente amplio, puede incluir una zona para jugar con agua y arena. Asimismo, puede contar con un espacio al aire libre, para juegos de exterior.

La sala cuenta con sillas y mesas para uso de los pequeños.

Por supuesto, existen sanitarios para niños y adultos, situados de forma que resulten de fácil acceso para ambos.

En otra parte del local, se localiza el taller de reparación y fabricación de juguetes, equipado con instrumentos que los niños puedan usar.

En las ludotecas más amplias se cuenta con una sala de espera para los padres. Se utiliza mientras los niños eligen sus juguetes, o si los padres esperarán al menor mientras juega.

Por último, el local cuenta con un área destinada a almacenar el material aún no registrado o el que necesita reparación.

En el Anexo 2 se presentan dos planos en los que se expone gráficamente la disposición del local destinado para uso de la ludoteca¹¹.

1.3.4 FICHEROS

Para lograr una excelente organización es necesario registrar los juguetes y los socios inscritos en la ludoteca. Con este fin, se utilizan tres ficheros:

- *Fichero de Juguetes*

Los juguetes se clasifican utilizando un color distinto para cada edad.

Tiene dos presentaciones, la que utilizan los niños, ilustrada con

¹¹ Vid. *Infra*, pp. 142-143

fotografías, y la que utilizan los ludotecarios para obtener todos los datos del juguete (nombre, localización, número de registro, descripción).

- *Fichero de Socios*

Contiene los datos de cada socio a partir de su ingreso: nombre, edad, domicilio, datos de sus padres, registro de préstamos y devoluciones.

- *Fichero de Registro Global*

Es un registro de altas y bajas, tanto de socios, como de juguetes.

1.3.5 JUGUETES

Los juguetes son elegidos de acuerdo con la zona en que se sitúa la ludoteca, pues los gustos de los niños varían de un lugar a otro. En

cuanto al número de instrumentos lúdicos que requiere cualquier centro de juego infantil, es común disponer de por lo menos trescientos cincuenta. Si la ludoteca registra una elevada asistencia, se calcula el cuádruple del número de socios de la institución. Los juguetes se tienen por duplicado o triplicado, ya que algunos se utilizan en el centro y otros son prestados. Ahora bien, con respecto de qué juguetes son adecuados para una ludoteca, De Borja Solé propone los siguientes criterios¹².

- En el aspecto creativo, un juguete es adecuado si permite usar la imaginación lo más posible. En el aspecto pedagógico, un buen juguete contribuye a perfeccionar o adquirir habilidades propias de la edad, como la coordinación visomotriz y el equilibrio corporal. Es adecuado el juguete que corresponde con el nivel madurativo del niño y sus posibilidades reales.

¹² De Borja Solé, Marta. Op. Cit. pp. 81-84

- *El juguete debe tener la misión básica de divertir, cuidando que no provoque miedo o impacto emocional. Es adecuado si proporcione sentimientos de éxito para que el pequeño adquiera confianza en sí mismo.*
- *Debe fomentarse en el niño el gusto por lo bello, así, resulta bueno el juguete que tiene forma armónica, bellos colores y es agradable al tacto.*
- *La ludoteca necesita juguetes fáciles de ordenar y controlar. No es adecuado el juguete que se usa sólo una vez o que requiere de elementos reemplazables, como pilas y pinturas.*
- *Es un buen juguete aquel que es resistente, fácil de limpiar y conservar. Se considera inadecuado el juguete que se despinta, tiene partes muy pequeñas o está unido con clavos y alambres, pues ello lo hace peligroso.*

- *La ludoteca debe evitar juguetes que reproduzcan el esquema de "juguetes de niño" y "juguetes de niña". Es bueno el juguete que puede utilizarse indistintamente, así como el que promueve el juego grupal y orienta a la colaboración. Ello no excluye juguetes de orientación individual que cumplan con los demás criterios.*

1.3.5.1- CLASIFICACIÓN DE JUGUETES PARA LA LUDOTECA

De acuerdo con las diferentes posibilidades y necesidades propias de cada edad, el Centro Pedagógico Del Juguete de Lyon, Francia, propone la siguiente clasificación de juguetes¹³.

¹³ *Ibid pp. 85-87*

- *De 3 a 5 años*

osos de peluche

cubos y elementos de construcción

muñecas y vestidos de 30 a 40 cm.

cunas y camas para muñecas

bañeras y accesorios de baño

cazuelas y accesorios de cocina

coches de 10 a 13 cm.

teléfonos que hagan ruido

instrumentos para jugar al doctor

pelotas de 30 cm. de diámetro

juguets para arena, como palas y cubetas

objetos para arrastrar

- *De 5 a 7 años*

Al anterior grupo se añaden:

juguets de construcción

rompecabezas

marionetas

bolos

herramientas sólidas

casas de muñecas desmontables

instrumentos musicales, en especial percusivos

- *De 7 a 9 años*

Se añaden:

dos aparatos telefónicos unidos con

un hilo largo

juegos grupales

serpientes y escaleras

dominó

trenes mecánicos

juegos alfabéticos

pistas para carros

futbolitos

billares

bicicletas

cuerda para saltar

aros

tiendas de campaña

arcos y flechas con chupón

herramientas de albañil

herramientas de jardinero

patines

- *De 9 a 15 años*

Además de los anteriores:

maquetas

muñecas con accesorios

trenes eléctricos

juegos de sociedad que requieran de reflexión

equipos de experimentos (física, química)

ping-pong

walkie-talkie

1.3.6 LUDOTECARIOS

La presencia de animadores infantiles que orienten a niños y adultos sobre el adecuado uso de los juguetes es un aspecto de vital importancia. Los ludotecarios son profesionales cuyos conocimientos versan sobre todo lo concerniente a juegos y juguetes. En otras palabras, los ludotecarios son especialistas en juego infantil.

Estos profesionales atienden lo relativo a préstamo y devolución de juguetes. Son los encargados de orientar a los usuarios para que sus elecciones sean las más acertadas. Dan a los padres apoyo para una adecuada compra de juguetes, así como en lo relativo al funcionamiento de la ludoteca. Cuando el niño lo solicita, el ludotecario juega con él. Organiza concursos. Vigila que el funcionamiento de la ludoteca sea el correcto.

Si la ludoteca es pequeña, puede funcionar con tres o cuatro ludotecarios. Las grandes ludotecas divididas en múltiples áreas, requieren de, por lo menos, ocho especialistas. De igual modo, si la ludoteca cuenta con taller de reparación, está a cargo de ludotecarios.

La propia institución se hace cargo de la formación de ludotecarios. Imparte cursos de capacitación para trabajar específicamente en un centro lúdico.

Una vez que se han descrito los elementos que componen una ludoteca se procederá a explicar cómo es su funcionamiento.

Tras haber realizado visitas previas de observación el niño se inscribe como socio del centro. Se le proporciona una credencial que le habilita para hacer uso de las instalaciones y los juguetes. El niño y sus padres reciben el reglamento de la institución, comprometiéndose a respetarlo. A partir de ese momento el pequeño puede asistir a la ludoteca cuantas veces quiera y dispone de los juguetes para utilizarlos en el centro o llevarlos a casa. El pequeño está en entera libertad de elegir los juguetes que desee, de jugar en solitario o en compañía de otros niños. Si lo desea puede jugar con sus padres o con un ludotecario.

En caso de tomar juguetes en préstamo, el pequeño los devolverá en el plazo convenido y en buen estado. En caso contrario se aplicará una multa. Desde el momento en que el niño solicita un juguete en préstamo

es responsable de su cuidado. Si llegara a romperlo o extraviarlo sus padres lo repondrán por uno nuevo. Tanto al salir como al regresar, el usuario y el ludotecario verifican el estado del juguete.

El niño está en libertad de participar o no en las actividades organizadas por la ludoteca, tales como concursos y torneos.

Si la ludoteca cuenta con taller de reparación, el niño puede optar por participar en él.

La ludoteca funciona de manera autónoma, pero puede tener convenios con otras instituciones en búsqueda de beneficios mutuos y para la comunidad.

1.4.- TIPOS DE LUDOTECAS

Originalmente, las ludotecas fueron creadas para subsanar carencias del juego infantil en las ciudades. Con el desarrollo y mejoramiento de estos centros han surgido nuevas opciones. Así, de acuerdo con De Borja Solé existen 4 tipos de ludotecas¹⁴.

- *Gran Ludoteca*

Es aquel centro que opera en la ciudad y que funciona en asociación con otras instituciones, como son las casas de cultura. Cuenta con un extenso número de usuarios y de juguetes, además de que el espacio físico es considerablemente grande.

¹⁴ *Ibid* pp. 57-61

- *Ludoteca De Barrio*

Es una institución más pequeña en espacio y volumen de juguetes y usuarios. Como su nombre lo indica, se sitúa en barrios o comunidades que, por lo general, cuentan con menos recursos para funcionar independientemente. Este tipo de ludoteca puede recibir ayuda o aún depender de hospitales, fábricas e instituciones públicas.

- *Ludoteca Para Hospitales o Centros de Educacion Especial*

Se han creado ludotecas en medios hospitalarios, así como en instituciones de educación especial. En estos casos, los juguetes que utilizan los niños enfermos o discapacitados sufren las modificaciones que su uso requiera.

- *Ludobus*

Pensando en comunidades alejadas o rurales se diseñaron los ludobuses, pequeñas camionetas equipadas con juguetes. Estos vehículos siguen itinerarios y horarios fijos para facilitar el acceso a los usuarios. Este tipo de ludoteca se limita al préstamo de juguetes.

CAPITULO 2

EL JUEGO INFANTIL

En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes

sin los cuales no podría vivir.

El niño que no juega no es niño.

Pero el hombre que no juega

perdió para siempre al niño que vivía en él

y que le hará mucha falta.

He edificado mi casa como un juguete

y juego en ella de la noche a la mañana.

Pablo Neruda.

2.1.- DEFINICIÓN DE JUEGO INFANTIL

El juego infantil ha sido estudiado desde tiempos muy remotos. Daniil Elkonin explica que la palabra juego tiene su origen en las antiguas culturas y cita las siguientes acepciones para ese término¹⁵: los hebreos le dieron el significado de broma y risa. Para los romanos, "ludo" significaba alegría y jolgorio. En sánscrito, "klada" significaba alegría. Para los germanos "spilan" era un movimiento ligero y suave que producía placer. Hoy en día, la palabra juego implica diversión.

Autores como Raffaele Corso consideran que el juego es una actividad social. Corso señala que los grupos infantiles son sociedades de juego y que éste último, siendo un acto recreativo, cumple con una función en la

¹⁵ Elkonin, Daniil. Psicología Del Juego p.23

sociedad, incluyendo aspectos psicológicos, pedagógicos y de desarrollo personal¹⁶.

El juego es una actividad en la cual se pone de manifiesto la relación de la personalidad con la realidad circundante. Según S.L. Rubinstein "el juego del ser humano es un producto de la actividad, en la cual el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego humano estriba en la aptitud de transformar la realidad reproduciéndola"¹⁷.

Para Winnicott¹⁸ el juego es universal, siendo lo importante de esta actividad la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y el dominio de objetos del mundo real.

¹⁶ Corso, Raffaele. *I Giochi Dal Punto Di Vista Sociologico* p.32

¹⁷ Rubinstein, S.L. *Principios De Psicología General* p.645

¹⁸ Winnicott, D.W. *Realidad y Juego*. pp. 65-91

De acuerdo con Arnulf Rüssell¹⁹, el juego es una actividad generadora de placer cuya finalidad no es exterior a ella, sino que se realiza por sí misma. Dicha actividad está siempre penetrada por las características del mundo externo y las del propio individuo.

Hildegard Hetzer²⁰ enfatiza al juego como una actividad primordialmente infantil, de ahí que siempre se piense en el niño como alguien que juega.

Joseph Levy está convencido de que el juego da significado a nuestras vidas, ya que gracias a él trascendemos los niveles orgánicos de nuestras funciones para experimentar un mundo lleno de maravillas²¹.

¹⁹Rüssell, Arnulf. El juego De Los Niños. Fundamentos De Una Teoría Psicológica. pp. 9-28

²⁰Hetzer, Hildegard. El Juego y Los Juguetes. p.7

²¹Levy, Joseph. Play Behavior. pp. 1-2

Se puede observar que se define al juego de muy diversas maneras y con diferentes enfoques, lo cual es lógico si se piensa en la diversidad de investigaciones que existen al respecto.

Lo que es esencial, sin duda, es darse cuenta del importante papel que el juego representa para los niños, ya que les da la oportunidad de experimentar vivencias y aprendizajes que incorporan como parte de su personalidad. Es indispensable para ellos explorar, imaginar, crear, con el fin de conocerse y conocer el mundo circundante, desenvolviéndose en él de la mejor manera posible.

A continuación se expondrán diversas teorías sobre el juego infantil que darán una idea más amplia de tal actividad.

2.2.- TEORIAS DEL JUEGO INFANTIL

Desde épocas antiguas la conducta lúdica llamó la atención de los hombres de ciencia, buscando encontrar un significado a dicha actividad. Se han postulado infinidad de teorías sobre el juego infantil, resultando imposible enumerarlas en su totalidad; por tal motivo se presentarán solamente las concepciones que, al parecer, son fundamentales para comprender la actividad lúdica.

2.2.1.- TEORIAS CLASICAS

Desde finales del siglo pasado surgieron teorías que, influidas por conceptos biológicos y filosóficos, dieron su punto de vista sobre el juego de los niños. Actualmente están en desuso y se les considera sólo por su aportación histórica. Se comentarán las que para Levy son más representativas de los investigadores considerados clásicos²².

²²Ibid. pp. 77-93

2.2.1.1.- TEORIA DE LA ENERGIA SUPERFLUA

Se atribuye a Spencer y explica que el juego es el resultado de la energía que no se usa con fines de supervivencia. Sostiene que a los niños les sobra la energía que no ocupan para sobrevivir, pues los padres y la sociedad se ocupan de ello. De esta manera, la energía sobrante encuentra salida en la búsqueda de alegría y diversión, por placer y sin un fin utilitario.

Para Spencer, el juego tiene determinantes biológicos. Así, su teoría se basa en la premisa de que el hombre es activo por naturaleza y tiende a interactuar con el medio, aún después de haber satisfecho sus necesidades de supervivencia. Es por ello que, automáticamente, canaliza el excedente de energía hacia la actividad lúdica.

2.2.1.2.- TEORIA RECREATIVA

Lazarus también se refirió a la energía, aunque de manera distinta. Consideró que el juego es el resultado de una necesidad individual para compensar un déficit de energía. Es decir, cuando las actividades provocan tensión y cansancio, el juego sirve de relajamiento al cuerpo y al espíritu.

Según este autor, es una necesidad la que nos impele a vivir una experiencia recreativa.

Lazarus definió al juego en contraste con la actividad laboral. El juego implica diversión, ilusión, acción independiente y realizada por el gusto de hacerlo. En cambio, el trabajo es serio, tiene un propósito específico y un producto final externamente impuesto. El trabajo, pues, causa tensión física y mental, mientras que el juego es recreación y libertad.

El juego, bajo esta perspectiva, ayuda a mejorar las actividades que han llevado a la tensión.

2.2.1.3.- TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO

Karl Groos se centra en la idea de que el juego es preparación para la vida adulta, permitiéndolo ejercitar los instintos básicos y afinarlos en la lucha por sobrevivir.

Este teórico tiene una postura marcadamente evolucionista, expresando que la información genética recibida determina quién es más o menos apto para sobrevivir. Los individuos mejor equipados se adaptan más fácilmente a su medio presente y futuro; los que no logran adaptarse, fracasan.

El juego da al niño la oportunidad de perfeccionar la dotación hereditaria insuficiente. En la experimentación lúdica el organismo aprende a

dominar los sentidos para la supervivencia: olfato, tacto, oído, vista y movimiento. Dado que el hombre es el organismo más complejo del reino animal, requiere de una infancia más larga para practicar y perfeccionar sus instintos jugando.

2.2.1.4.- TEORIA DEL ATAVISMO

Stanley Hall continuó con una orientación evolucionista. Explicó que el juego es una recapitulación de las etapas culturales propias del proceso evolutivo humano. El niño resultaría así un eslabón con el pasado, observándose en él actividades atávicas de tipo animal, salvaje, nómada, agricultor y tribal.

Al jugar, el hombre recapitula los rasgos conductuales que hicieron posible la supervivencia de sus ancestros, como trepar, correr, cachar. Mediante

el juego, los instintos primitivos se expresan, sin interferir con el progreso sociocultural del hombre.

Según Hall, cada niño atraviesa diferentes etapas de juego que corresponden y resumen las diferentes épocas culturales de la raza humana.

2.2.1.5 TEORIA DEL RELAJAMIENTO

Aún sin apartarse de las bases biológicas de la conducta, T.W. Patrick fue más lejos que los autores anteriores, al expresar que, para el ser humano, es de reciente adquisición la actividad cerebral que la tecnología requiere, utilizando pensamiento abstracto, cognición y concentración. Ello provoca tensión en el cerebro y músculos. De ahí que el juego no sea excitación sino relajamiento de la actividad mental que fatiga a las personas.

El juego es una actividad natural del niño que ofrece la satisfacción de viejos instintos, así como un medio adecuado para escapar de la vida artificial creada por los artefactos desarrollados por el hombre.

2.2.2 TEORIAS DESARROLLISTAS

Ya en este siglo, las investigaciones realizadas por Piaget sobre el desarrollo de la cognición marcaron la pauta para la psicología del desarrollo. Se citará únicamente su teoría por ser la más importante en este campo.

2.2.2.1 EPISTEMOLOGIA GENETICA DE JEAN PIAGET

Para Piaget²³, el crecimiento de la inteligencia se logra a través de la interacción con el medio ambiente por medio de dos procesos complementarios: asimilación y acomodación. El primero se refiere a la manera en que el niño adapta el ambiente a su persona. El segundo hace referencia a la influencia del ambiente real. El niño atraviesa por cuatro etapas de desarrollo²⁴, en las cuales el juego tiene una representación y un significado diferentes. Tales etapas son: *sensomotora*, de 0 a 2 años. *Preoperacional*, de 2 a 7 años. *Operaciones Concretas*, de 7 a 11 años. *Operaciones formales*, de 12 a 15 años.

Conforme el pequeño atraviesa estas etapas va desarrollando el control motor, el lenguaje, la representación interna de objetos, un sistema de pensamiento que incluye reglas y clasificaciones y, finalmente, el razonamiento abstracto. El juego aparece con la adquisición de nuevas

²³ *Ibid* pp. 109-112

²⁴ Maier, Henry. Tres Teorías Sobre El Desarrollo Del Niño: Erikson, Piaget y Sears. pp. 110-167

habilidades, convirtiéndose paulatinamente en función expresiva del desarrollo infantil. También es un instrumento de adaptación, ya que el pequeño transforma su experiencia del mundo en juego. Por otro lado, se solucionan problemas de diferentes maneras, se aceptan reglas y se asume la cohesión grupal. Por medio del juego, el niño aprende, desarrolla su inteligencia y prueba diferentes patrones sociales, físicos, cognitivos y emocionales.

2.2.3 TEORIAS SOCIALES

Visión diferente a la desarrollista es la de algunos autores, para quienes el juego es eminentemente una expresión social, un producto de las agrupaciones humanas. Se expondrán aquí algunas opiniones al respecto.

2.2.3.1 TEORIA DEL CONFLICTO-INCULTURACION

Sutton-Smith, Roberts y Koselka²⁵ piensan que el juego permite al niño realizar el aprendizaje social sin el miedo que experimentaría si el mismo aprendizaje ocurriera en el mundo real y fracasara.

Al participar en juegos que proveen un logro, los niños realizan un aprendizaje físico, intelectual y social. Ello contribuye a la habilidad de sobrevivir en el sistema cultural. Ganar y perder se vuelve asimilable para el niño, pues sabe que siempre habrá un próximo juego. Después de todo, el juego es una diversión y reduce tensiones y ansiedades.

Durante la actividad lúdica, los infantes aprenden un mecanismo de ajuste de personalidad, pudiendo manejar el fracaso, el éxito, los roles sexuales y sociales. Para estos autores son de suma importancia las diferencias que el juego infantil aporta según se pertenezca a un medio urbano o rural

²⁵ Levy, Joseph. Op. Cit. pp. 169-177

2.2.3.2 PROYECCIONES SOCIALES DEL JUEGO

Gregorio Fingerman enfatiza otros aspectos sociales del juego²⁰, pues considera que interviene en el desarrollo psíquico, en la evolución de las motivaciones, así como en el proceso de cubrir necesidades.

El mundo de los objetos va siendo asimilado, tornándose más vasto. Pasa del entorno próximo susceptible de ser manipulado al entorno lejano al que se accede por la imaginación. Es así que el niño conoce y aprende a vivir en el contexto social circundante.

Gracias al juego se supera el egocentrismo y se acepta la condición social humana. La actividad lúdica es una necesidad vital propia de los seres

²⁰ *Fingerman, Gregorio. El Juego y Sus Proyecciones Sociales. pp. 15.*

humanos infantiles. Puede convertirse en arte y trabajo dados sus componentes racionales y afectivos.

El juego, concluye Fingerman, tiene proyecciones sociales indudables.

2.2.3.3 TEORIA DE DANIL ELKONIN

Aún en la línea social, este autor ruso considera que el mundo circundante influye al niño en dos esferas: la de los objetos, tanto los naturales como los creados por el hombre, y la de las relaciones con otros. Todo ello determina las características del juego.

Las actividades de las personas y sus relaciones con la realidad dan tema para los juegos. En cada época histórica, según las condiciones sociales, geográficas y domésticas concretas, los niños han practicado juegos de diversa temática. También son diferentes los juegos de niños que

pertenecen a distintas clases socioeconómicas. Lo importante no son las diferencias, sino lo que es común a todos los juegos: la actividad humana y las relaciones con otros.

El tema del juego se deriva del entorno social: el contenido tiene que ver con lo individual, con lo percibido por el niño y sus propias experiencias²⁷.

2.2.4 TEORIAS PSICOANALITICAS

Las teorías que a continuación se citarán tienen su punto de partida en la psicología dinámica postulada por Freud y que introdujo importantísimos cambios en el campo de la personalidad humana.

²⁷Elkonin, Daniil. Op. Cit. pp. 15-39

2.2.4.1 TEORÍA PSICOANALÍTICA DE SIGMUND FREUD

Freud no se dedicó específicamente al estudio infantil, pero apuntó aspectos que fueron retomados posteriormente por otros teóricos.

En su teoría²⁸, señaló que en el juego se obtiene goce, pero que también es un procedimiento para recordar y modificar lo que nos resulta desagradable. Cuando el niño reproduce en su juego sufrimientos insoportables, logra asimilarlos y tales sensaciones dejan de ser intolerables.

Es básica la idea de que el juego infantil está influido por el deseo dominante de esa edad: ser adulto y hacer lo mismo que los adultos. Para

²⁸ *Ibid pp. 96-101*

Freud²⁹, el niño maneja en su juego dos aspectos relacionados con la necesidad de crecer. El primero es el biológico y el segundo es el psicosocial.

En suma, este eminente teórico expresó que el juego es un escenario donde el niño puede superar la ansiedad que le producen los conflictos generados en las interacciones de la vida real.

2.2.4.2 ANA FREUD Y LAS LINEAS DE DESARROLLO

A diferencia de Sigmund Freud, esta autora dedicó gran parte de sus investigaciones al juego infantil. Para ella, la personalidad del niño sigue una evolución que puede expresarse en líneas de desarrollo³⁰; tales líneas

²⁹ Levy, Joseph. Op. Cit. pp. 95-103

³⁰ Freud, Ana. Normalidad y Patología En La Niñez. pp.54-71

trazan el gradual crecimiento del niño desde sus actitudes dependientes e irracionales hasta el control del mundo interno y externo y la búsqueda de independencia.

Las mencionadas líneas proporcionan un cuadro de los logros de cada niño en el desarrollo de su personalidad. Son seis las líneas explicadas por la autora; aquí se expondrá la que tiene connotaciones lúdicas: desde el cuerpo hacia los juguetes y desde el juego hacia el trabajo.

Esta línea de desarrollo explica que, al principio, el juego es una actividad placentera realizada con el propio cuerpo y el de la madre; posteriormente, las propiedades del cuerpo de la madre y el niño se transfieren a objetos suaves que sirven como primer objeto de juego. Surge entonces el interés por juguetes suaves que son usados simbólicamente para acariciarlos y maltratarlos. Más adelante, los juguetes suaves se utilizarán sólo para

dormir, siendo reemplazados por material lúdico para abrir y cerrar, llenar y vaciar, para construir, para expresar actitudes masculinas y femeninas.

Finalmente, el juego cambia y ya no se busca un placer inmediato, sino el placer por el producto final de la actividad. Es entonces cuando la capacidad lúdica se vuelve laboral, ya que se han adquirido las siguientes facultades: control de los impulsos para utilizar materiales constructivamente; capacidad de planeación; evolución hacia el principio de realidad.

2.2.4.3 PSICOANÁLISIS INFANTIL DE D.W.

WINNICOTT

Winnicott desarrolló una teoría del juego diferente a las de los dos autores anteriores³¹, explicando que jugar tiene un lugar y un tiempo: no está

³¹ Winnicott, D.W. Op. Cit. pp. 61-91

adentro ni afuera del individuo. Para dominar lo interno y lo externo se piensa y se desea, se hace, porque jugar es hacer.

Lo importante del juego es la acción recíproca que se establece entre la realidad psíquica personal y el dominio de objetos del mundo real. También es relevante en la actividad lúdica, la expresión creadora y la búsqueda de la propia persona.

Tan importante es el juego que este autor lo sitúa como una tercera zona en el desarrollo psíquico, siendo la primera el espacio psíquico interior; la segunda zona es el espacio real externo.

Winnicott da 7 razones por las cuales el niño juega³²:

³²Winnicott, D.W. El Niño y El Mundo Externo. pp. 155-158

- *Los niños gozan con las experiencias físicas y emocionales del juego.
Utilizan objetos e inventan juegos disfrutando al hacerlo.*
- *El niño libera sentimientos de odio y agresión en el juego. De alguna manera sabe que es aceptable expresar agresión en su actividad lúdica y no cuando está enojado.*
- *Mediante el juego, el pequeño puede controlar su ansiedad, así como ideas e impulsos que lo angustian si no los controla.*
- *Así como los adultos desarrollan su personalidad con base en sus experiencias de vida, los niños lo hacen según sus experiencias de juego.
Gracias a la actividad lúdica aumenta la capacidad infantil para percibir el mundo externo e interno.*

- *Al inicio de la actividad lúdica, el niño juega solo o con su madre. Más adelante, el pequeño necesita compañeros de juego y aprende a establecer contactos sociales.*
- *Por medio del juego, el infante integra la realidad interna y externa, así como sus componentes físicos y emocionales. Dicho proceso apoya la integración de la personalidad.*
- *Al jugar, el niño comunica parte de su mundo interior y exterior a las personas que elige para hacerlo. En los niños pequeños hay más comunicación lúdica que verbal.*

2.2.4.4. *PSICOANÁLISIS INFANTIL DE ARMINDA ABERASTURY*

Al igual que Ana Freud, Aberastury da un importante lugar al juego infantil y señala que el niño inicia la actividad lúdica con su propio cuerpo, pasando luego a objetos que puede manipular. Dicha actividad proporciona una forma de satisfacer las necesidades de cada etapa por la cual atraviesa el infante, partiendo de las necesidades perceptivas cuando bebé, hasta los requerimientos sociales cuando adolescente.

Durante el juego, el niño investiga, siendo para él una experiencia total digna de ser respetada. Para el pequeño el mundo es rico y cambiante, permite combinar fantasía y realidad. Tan importante es jugar para el infante que el adulto no debe interferir, perturbando experiencias cruciales para el menor. Debe por ello contar con un espacio para jugar, un lugar del cual se sienta dueño.

Con respecto del juguete, Aberastury explica que tiene una condición de objeto real, pero por sus características se convierte en un objeto especial

para enfrentar situaciones nuevas o difíciles. El niño tiene dominio sobre el juguete, ayudando el material lúdico a que entienda sus relaciones con los objetos y personas reales.

En la situación de juego se descargan fantasmas agresivos y amorosos sin generar culpa o angustia. Al jugar, el pequeño exterioriza sus miedos, angustias y problemas internos. También puede recordar lo placentero, acercarse a lo prohibido o intolerable, hacer activo lo pasivo. El juego es, sin lugar a dudas, actividad necesaria para el desarrollo infantil³³.

2.2.5 TEORIAS HUMANISTAS

Las teorías con orientación humanista parten de la capacidad humana de integrar y desarrollar todos los potenciales, de la tendencia a realizarse

³³ Aberastury, Arminda. El Niño y Sus Juegos. pp. 19-31

plenamente. Se citará la teoría que en este campo destaca la importancia del juego infantil.

2.2.5.1 TEORIA DEL DESARROLLO HUMANO

De acuerdo con Ana Marta González Garza³⁴, jugar es tan serio para el niño como trabajar para el adulto, ya que le permite conocerse y conocer a los demás, enfrentar situaciones cotidianas y resolver problemas.

Jugar da al niño el placer de los sentidos y del movimiento, sumergiéndose en un mundo fantástico propicio para practicar habilidades y destrezas.

El juego es una forma de aprender las costumbres socialmente aceptadas.

obtener conocimientos, dominar miedos y adaptarse a la realidad.

³⁴González Garza, Ana Marta. El Niño y Su Mundo. Programa De Desarrollo Humano. Nivel Preescolar. pp.73-74

Comenta esta teórica del desarrollo humano que el juego infantil resulta molesto e incomprensible para los adultos, por lo cual se interfiere constantemente en la actividad lúdica. Propone en cambio que se promueva el desarrollo integral del niño con juegos que le hagan divertirse, relacionarse con otros, competir consigo mismo, aceptar triunfos y fracasos, controlar y relajar su cuerpo, utilizar su imaginación y creatividad, tener sentido del humor.

La propuesta básica de González Garza es que los juegos facilitan el proceso hacia un desarrollo integral, es decir, físico, intelectual, emocional y social.

2.2.6 TEORIAS INTEGRATIVAS

Algunas teorías no corresponden a las categorías hasta aquí señaladas. Se incluyen en este rubro aquellas concepciones que pueden considerarse integrativas.

2.2.6.1 S.L. RUBINSTEIN

Este autor ruso³⁵ considera que en el juego se manifiestan impulsos, intereses y necesidades. Dichos impulsos surgen del contacto con el mundo y están condicionados por las relaciones humanas en las que está inmerso el niño. Ahora bien, el juego está motivado por objetivos significativos para el niño. Aquí, el fin es la actividad misma y no aspectos utilitarios secundarios.

³⁵Rubinstein, S.L. Op. Cit. pp. 644-657

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

El infante se relaciona con la realidad por medio del juego, manejando un simbolismo especial: los objetos pueden asumir funciones diferentes. Mediante su fantasía, el pequeño transforma la realidad. Cuando desempeña una función o un papel, enriquece su personalidad, desarrolla su imaginación y maneja sus afectos.

El juego es la forma como se realizan las necesidades y exigencias del niño, según sus posibilidades. Es una continuación de las adquisiciones logradas por generaciones anteriores. Rubinstein cita a Plejánov cuando explica que "el juego representa uno de los lazos que vinculan a las diferentes generaciones y que transmite especialmente las adquisiciones culturales de una generación a otra"³⁶.

En la actividad lúdica se manifiestan los primeros intereses humanos, vinculando conocimiento y actividad, imaginación y realidad. El juego es

³⁶ *Ibid* p. 652

una manifestación espontánea del niño que evoluciona junto con él, pasando del dominio del cuerpo al del lenguaje, de la fantasía a la razón, del egocentrismo al interés colectivo.

2.2.6.2 *ARNULF RÜSSEL*

Rüssel tiene una teoría menos general que la de Rubinstein, pues estudia con minuciosidad los diferentes tipos de juego realizados por los niños. Considera que los juegos son útiles para desarrollar aptitudes, para fortalecer el cuerpo y la mente. En ellos hay siempre actividad aunque no se manifieste externamente, aunque ocurran en el mundo interno de la fantasía y el pensamiento.

En opinión de Rüssel ³⁷, existen cuatro tipos básicos de juegos infantiles:

³⁷Rüssel, Arnulf Op. Cit. pp. 9-28 y 221-243

- *En los juegos configurativos, el niño maneja los materiales a su alcance sin trazar un plan previo, se guía sólo por el placer de configurar. Aquí se incluye el dibujo, los juegos de construcción y de ornamentación, las actividades creadoras de formas. Lo que el pequeño maneja es la simetría de colores, tamaños y formas.*

La tendencia a configurar dirige al niño hacia la armonía, viviendo momentos de reposo en los cuales despliega su modo de ser infantil, sus tendencias al desarrollo mental y afectivo.

- *Los juegos de entrega son juegos tranquilos y afectivos cuyo fin es crear ritmo. Tales juegos son repetitivos y generan un sentido rítmico necesario para los niños pequeños.*

Al jugar, el niño "se entrega" al objeto específico que puede manipular variadamente; por ejemplo, el arrojar repetidamente una piedra, los bolos,

etc. Los niños buscan cualidades agradables en los objetos para realizar su juego, como son los colores, el brillo, la movilidad. Así, el juego de entrega es un preludio de las actividades estéticas.

- Los juegos de representación son aquellos en los cuales se interpretan papeles o personajes. En ellos se reproduce lo observado en el mundo adulto cercano. El niño distingue entre su juego y la realidad concreta, vinculándose afectivamente con las cosas que le rodean. En su representación, el pequeño entra en contacto con la realidad, tomando de ella las cualidades esenciales para él y prescindiendo de lo restante.

Este tipo de juegos da al niño la oportunidad de simbolizar y exteriorizar afectos o eventos importantes. Desempeñar papeles es esencial para interrelacionarse y buscar la afirmación de la propia persona.

- *Con respecto de los juegos con reglas, inicialmente hay juegos regulados individuales; posteriormente, aparecen juegos grupales. En ambos casos, la actividad lúdica se encamina a la acción grupal, surgiendo líderes y seguidores, oponentes y rivales. Este tipo de juegos son la base del posterior comportamiento social.*

Rússel explica que al entregarse el niño a diferentes tipos de juegos, desarrolla la alegría del descubrimiento, pone en ejercicio sus funciones y experiencias, conquista el mundo.

2.2.6.3 MARIANNE FROSTIG

*De manera semejante a Rubinstein, esta autora considera la existencia de una necesidad infantil de exploración que es cubierta por medio del jugar*³⁸. *Los niños tienden a ser activos, a jugar explorativamente para*

³⁸ *Frostig, Marianne. Education For Dignity. pp.30-51.*

adentrarse en el medio circundante. Al mismo tiempo, conocen y desarrollan sus habilidades.

El juego es una actividad necesaria para humanos y animales, gracias a la cual se conoce el mundo circundante. Si el niño aprende a explorar, relacionará cosas y experiencias, tendrá gusto por aprender y, más tarde, será más fina la división entre juego y trabajo.

El deseo de explorar lo desconocido contribuye al desarrollo del niño, ya que obedece a la necesidad de ser estimulado por la novedad y la tendencia a la acción. Con base en la exploración surge la creatividad, la inventiva y la imaginación. Explorando se va más allá de lo físico hasta entrar en el ámbito intelectual y emotivo.

El niño que goza de actividades explorativas y creativas se siente autorrealizado, aprende a conocerse. También tiende a descubrir la

belleza, lo estético. El juego promueve estos aspectos, así como la integración social necesaria para la convivencia grupal. Jugando se aprende a respetar e interesarse por otros, a compartir y ayudar, a dar y recibir. Jugando se perciben las relaciones del mundo externo e interno: ello convierte a los seres en humanos.

2.2.6.4 OTTO ENGELMAYER

En un enfoque diferente a los anteriores, Engelmayer explica el juego de una manera funcional. Se basa en el hecho de que todas las actividades del niño son expresiones de su espontaneidad y vitalidad: son formas naturales de actuar que se interrelacionan en su desarrollo. El juego es una actividad imprevisible, llevada a cabo en una atmósfera de capricho.

aventura, sorpresa. En él inician también actitudes de trabajo derivadas de actitudes rígidas y estereotipadas, como ocurre en los juegos con reglas.

Para Engelmayer, la estructura del juego es dinámica, circular e inacabada. Dicha estructura se cimienta sobre las bases de la fantasía, las imágenes, los papeles representados, los impulsos lúdicos. Contribuyen en gran medida las dotes intuitivo-imaginativas del niño, su receptividad emocional y su entrega, a formar un sistema funcional integrado por vivencias lúdicas.

El juego cumple una función relajante y catártica: ya es una válvula de escape, ya una forma de aprendizaje creador. Como actividad, lo lúdico afirma una actitud objetiva ante el mundo. Jugando se define la personalidad futura, las tendencias productivas e intelectuales necesarias para la actividad laboral.

*El niño produce y persigue sus propios objetivos, en los cuales realiza sus necesidades vivenciales. Los éxitos del juego son estímulos para nuevas ocurrencias lúdicas, para nuevas metas e interpretaciones del mundo. El juego es una actividad que vive de sí y se sostiene a sí misma*³⁰.

2.2.7 TEORIAS TERAPEUTICAS

La ludoterapia derivó de la teoría psicoanalítica que considera al juego infantil como un medio terapéutico natural. Tal forma de intervención se

³⁰EngelMayer, Otto. Psicología De La Labor Cotidiana En La Escuela. pp. 7-35

inició en los años treinta, siendo sus principales exponentes Ana Freud y Virginia Axline⁴⁰.

2.2.7.1 TERAPIA DE JUEGO PSICOANALITICA

Hacia 1928. Ana Freud comenzó a utilizar el juego en la terapia con niños. La finalidad era construir una relación fuerte y positiva entre el terapeuta y el paciente. Utilizó juegos y juguetes para interesar a los pequeños en la terapia. El trabajo de la autora sentó las bases para el trabajo psicoanalítico por medio de la actividad lúdica, proceso que se explicará a continuación.

Ana Freud partió del hecho de que el juego es un medio natural de expresión infantil, siendo su papel el de penetrar en la vida interior del

⁴⁰Schaefer, Charles y O'Connor, Kevin. Manual De Terapia De

Juego. pp. 1-9

inició en los años treinta, siendo sus principales exponentes Ana Freud y Virginia Axline⁴⁰.

2.2.7.1 TERAPIA DE JUEGO PSICOANALITICA

Hacia 1928. Ana Freud comenzó a utilizar el juego en la terapia con niños. La finalidad era construir una relación fuerte y positiva entre el terapeuta y el paciente. Utilizó juegos y juguetes para interesar a los pequeños en la terapia. El trabajo de la autora sentó las bases para el trabajo psicoanalítico por medio de la actividad lúdica, proceso que se explicará a continuación.

Ana Freud partió del hecho de que el juego es un medio natural de expresión infantil, siendo su papel el de penetrar en la vida interior del

⁴⁰ Schaefer, Charles y O'Connor, Kevin. Manual De Terapia De

Juego. pp. 1-9

niño. Ahora bien, aquí jugar no se utiliza como recreación: el terapeuta es un observador neutral y no un compañero de juegos. En terapia, el juego es un recurso para entrar en contacto con el niño, para observarlo y realizar una comunicación interpretativa. Cuando el niño juega en la sesión terapéutica, comunica deseos, fantasías y conflictos sin que le resulten amenazantes. El terapeuta integra y comunica al paciente el significado de su actividad lúdica, para que aquel comprenda el conflicto subyacente y lo resuelva adaptativamente.

La ludoterapia descrita es de tipo directivo. es decir, el terapeuta interviene con funciones correctoras e interpretativas⁴¹.

2.2.7.2 TERAPIA DE JUEGO CENTRADA EN LA PERSONA

⁴¹Elkonin Daniil. Op. Cit. pp. 107-109

No partiendo del psicoanálisis, sino con base en la terapia centrada en la persona propuesta por Carl Rogers, Virginia Nixline desarrolló un enfoque dirigido a los pacientes infantiles. Esta autora considera fundamental la existencia de una fuerza individual tendiente a la autorrealización. Para llevar a cabo tal impulso, la persona necesita permiso de ser ella misma y aceptación por parte de los demás tanto como de sí misma.

En el caso de los niños, el juego es la forma natural de expresar sentimientos de tensión, inseguridad, temor y frustración. Actuándolos puede enfrentarse a ellos y controlarlos o rechazarlos.

En el cuarto de terapia el pequeño encuentra seguridad, ya que es la persona más importante y quien controla la situación. Se le acepta y se le trata con respeto. Se le permite ser él mismo. La terapia no es directiva, de manera que el terapeuta mantiene una actitud cálida y amistosa.

permitiendo al paciente hacer lo que quiera. Al reconocer los sentimientos del niño, los refleja hacia él para impulsarlo a profundizar en su comportamiento⁴².

2.2.7.3 EL JUEGO EN LA EDUCACION ESPECIAL

Sabido es que el juego puede ser utilizado con fines educativos, apoyando la adquisición de conocimientos en la enseñanza escolarizada. Tomando en cuenta a los niños discapacitados, pueden también señalarse beneficios que el juego les aporta. Existen juegos para desarrollar el lenguaje, la lectura y escritura, la habilidad aritmética, la rapidez motora y la memoria. Por otro lado, algunos juegos se dirigen a la parte afectiva y social de los niños, induciéndolos a observar, imaginar, crear y dramatizar.

⁴²Axline, Virginia. Terapia De Juego. pp. 18-30

Al respecto, MariCarmen Castellanos⁴³ señala que los juegos tienen un valor educativo, al adquirir el niño conceptos sobre colores, formas, tamaños y texturas. Desde el punto de vista psicológico, contribuyen a la salud mental. En el plano terapéutico, proporcionan canales de descarga de tensiones emocionales. En el aspecto social, satisfacen la necesidad de contactos interpersonales y ponen al niño en contacto con su realidad social al transmitirle lo que el grupo considera correcto e incorrecto.

De igual manera, los niños hospitalizados o que padecen por largo tiempo una dolencia, encuentran en el juego un apoyo para superar el aburrimiento, la angustia y los sufrimientos de la enfermedad⁴⁴.

⁴³ Castellanos, MariCarmen. El Juego En La Educación y En La Terapéutica De Subnormales. pp 28-34

⁴⁴ Vial, Jean. Op. Cit. pp. 80-81

2.3 EL JUGUETE

El juguete se relaciona estrechamente con el juego infantil. Su historia va a la par del desarrollo tecnológico y social del hombre. Son evidentes las diferencias que existen entre los instrumentos lúdicos de un país y de otro, de una y otra época. A pesar de ello. Elkonin⁴⁵ asegura que existen juguetes "primarios", presentes en toda cultura y época, con las variaciones propias del devenir humano. Tales instrumentos son los siguientes:

- *Campanas, cascabeles, sonajeros, instrumentos musicales.*

- *Pelotas, cometas.*

- *Arco, flecha y pistolas.*

⁴⁵Elkonin, Daniil. Op. Cit. pp. 41-46

- *Figuras de personas y animales.*
- *Cuerda usada en diferentes maneras: para saltar, amarrar, hacer figuras.*

La utilización de juguetes no sólo pone al niño en contacto con el mundo real, sino que al hacerlo genera satisfacción. Para Vial⁴⁶, la acción del juguete es benéfica dado su "poder afectivo", su liberación de la imaginación infantil, su formación de hábitos y su apoyo a la expresión de actitudes y habilidades físicas e intelectuales.

De acuerdo con Hildegard Hetzer⁴⁷, el juguete es un sustituto de materiales que antiguamente encontraba el niño en su medio natural.

⁴⁶Vial, Jean Op. Cit. pp.69-87

⁴⁷Hetzer, Hildegard. Op. Cit. pp. 31-53

Actualmente, es un mediador que incorpora al pequeño a su entorno sociocultural. La autora pone énfasis en la necesidad de libertad para jugar y escoger juguetes que experimenta el niño. Necesita que se le respete y oriente para desarrollarse como una persona independiente. Se le debe proporcionar el material lúdico que requiere, sin caer en excesos que inhiban su actividad.

En el primer capítulo se expusieron los criterios para seleccionar juguetes adecuados, así como una clasificación de los mismos de acuerdo con las necesidades y posibilidades de cada edad. Se presenta ahora la clasificación propuesta por Ethel Kewin⁴⁸, basada en las contribuciones de los juguetes al desarrollo integral del niño.

⁴⁸Kewin, Ethel. La Selección De Juguetes. Influencia De Los Juegos en La Formación de La Personalidad. pp. 45-50

2.3.1. CLASIFICACION FUNCIONAL DE JUGUETES

- *Juguetes Para El Desarrollo Del Vigor Y La Destreza.* Son juguetes que contribuyen a la salud física, a la capacidad individual para controlar el cuerpo. Desarrollan la coordinación motora y la satisfacción de ejercitarse al aire libre: patines, triciclos, bicicletas, carros.
- *Juguetes De Cárcater Constructivo Y De Creación.* Los elementos de construcción despiertan la capacidad infantil de creación. La utilización de estos materiales fomenta el desarrollo de una personalidad dinámica y expresiva. Se incluyen los mecanos, herramientas, cubos, arena y rompecabezas.
- *Juguetes De Representación E Imitación.* A partir de los cinco años el niño tiene fuertes impulsos de representación e imitación. Los juguetes

que sirven para tal propósito apoyan la formación de una personalidad completa, dado que el niño comprende lo que le rodea e inicia las costumbres sociales. Se incluyen aquí las casitas, mueblecitos y cosas del hogar, así como los animales.

- *Juguetes Para El Desarrollo Social.* Este material lúdico tiene fuerza socializadora porque estimula el comportamiento social, la cooperación, la capacidad de relacionarse con otros. Se consideran socializadores los juegos grupales, las muñecas y pelotas.
- *Juguetes Para El Desarrollo Artístico.* Sirven para introducir la música y el ritmo, las artes y manualidades, actividades fundamentales para la posterior vida espiritual y el uso del tiempo libre. Aquí se consideran los instrumentos musicales, colores, pinturas, plastilina y arcilla.

- *Juguetes Que Estimulan La Adquisición De Conocimientos.* Contribuyen a la formación intelectual general, como son las loterías, laberintos, juegos de reflexión y equipos de experimento.

- *Juguetes Para Despertar El Interés Científico.* Su utilidad estriba en la necesidad moderna de comprender y utilizar las ciencias. Por medio de estos juguetes se aprenden las posibilidades y limitaciones propias del mundo natural. Sirven para tal fin los juegos de química, motores y telescopios, microscopios y equipos experimentales.

- *Desarrollo De Intereses Especiales.* No son estrictamente juguetes, pero desarrollan el gusto por pasatiempos constructivos como las colecciones, fotografía, álbumes, cine y lectura. Son importantes para aprender a estructurar un ocio positivo.

Cada uno de estos grupos de juguetes, según la autora, forman parte en uno u otro momento del material lúdico del niño, apoyando su desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

CAPITULO 3

LA PSICOLOGIA HUMANISTA

Ven a ocupar el lugar
que te espera en lo infinito.
hijo mío.
Al amanecer, abre y levanta
tu corazón como una flor;
Al atardecer, inclina tu cabeza
y en silencio.
termina el día y la oración.

Tagore.

3.1 ORIGENES DE LA PSICOLOGIA HUMANISTA

En el presente siglo, la psicología ha seguido tres orientaciones principales⁴⁹: Psicoanálisis, Conductismo y Humanismo. teorías que

⁴⁹Goble, Frank. La Tercera Fuerza. La Psicología Propuesta por

Abraham Maslow. pp. 9-10

hasta nuestros días mantienen su vigencia y cuyos lineamientos básicos se exponen a continuación.

3.1.1 PSICOANÁLISIS

El psicoanálisis surgió con Sigmund Freud, hacia 1900, con la publicación de *La Interpretación De Los Sueños*. La teoría psicoanalítica considera que la vida psíquica tiene una parte consciente y una inconsciente. Concede gran importancia a los instintos o pulsiones y a los primeros años de vida, dividiendo estos últimos en etapas psicosexuales de desarrollo. Es fundamental la explicación de las tres instancias de la personalidad: yo, ello y superyo.

Esta teoría dió especial atención a los eventos del pasado y su influencia sobre la personalidad actual de los individuos. Argumenta también la existencia de dos principios: de placer y de realidad, entre los cuales

transcurre nuestra existencia. Es importante la conceptualización del instinto de vida y el instinto de muerte, Eros vs. Tanatos en la lucha existencial⁵⁰.

3.1.2. CONDUCTISMO

John B. Watson, en la segunda década de este siglo, creó el sistema denominado por él conductismo, dirigido a mantener el carácter objetivo y científico de la psicología. De esta manera desechó la introspección y la conciencia.

Para el conductismo, lo único válido como explicación psicológica son los hechos, la conducta observable. Se descartan los factores hereditarios como manifiestos y observables en el comportamiento humano. Dada su

⁵⁰Caparrós Antonio. Historia De La Psicología. pp. 90-100

orientación experimental y determinista, la teoría conductual explica el comportamiento en términos objetivos: a todo estímulo sigue una respuesta.

La influencia del ambiente y el aprendizaje por asociación, son enfatizados en esta construcción teórica. Más tarde, al retomar los conceptos desarrollados por Ivan Pavlov a principios de siglo, avanzó esta corriente teórica. Pavlov había señalado que las respuestas innatas del organismo o reflejos incondicionados no son suficientes para que el organismo se adapte a su medio, adquiriendo entonces respuestas adquiridas por condicionamiento.

Frederick B. Skinner se convirtió en el más difundido exponente conductista al contribuir con la noción de condicionamiento operante, control de la conducta y planificación social⁵¹.

⁵¹ *Ibid pp. 58-71*

3.1.3 HUMANISMO

A mitad de la década de los cincuenta, surgió lo que Floyd W. Matson llama "la tercera revolución de la psicología", la psicología humanista⁵². Este grupo de escuelas de pensamiento apareció en contraposición al psicoanálisis y conductismo imperantes en aquellos años. Considerando a aquellas teorías como deterministas, la nueva psicología propone una visión voluntarista en la que el hombre es dueño y no víctima de su destino. A decir de Matson, hay un renacimiento del humanismo en la psicología con el respeto por la persona que esta joven orientación propone.

Considerando el interés por la postura humanista de este trabajo, se realizará una exposición más amplia de sus orígenes y desarrollo.

⁵²Matson, Floyd W. Conductismo y Humanismo. ¿Enfoques

Antagónicos o Complementarios? pp. 23-34.

3.2 DESARROLLO HISTÓRICO DE LA PSICOLOGÍA HUMANISTA

André Amar considera que se toma la palabra humanista en el sentido legado a nosotros por la cultura griega⁵³. Efectivamente, Ramón Xirau describe a esta cultura como interesada en el hombre en cuanto que es centro del universo; como preconizadora de la razón, el equilibrio y el respeto a lo justo⁵⁴.

Según Xirau, la preocupación por la vida humana comienza con los primeros filósofos. A partir del siglo V a.c., los pensadores griegos giran alrededor del hombre y su destino.

⁵³Amar, André. "Desarrollo y Evolución De La Psicología". Cit. en Sartre, Alain Et. Al. La Psicología Moderna De La A a La Z. p. 204-207

⁵⁴Xirau, Ramón. Introducción a La Historia de la Filosofía. pp.30-83

Los sofistas fueron los primeros humanistas, interesados en formar un espíritu crítico. Es representativo de esta escuela Protágoras, para quien "el hombre es la medida de todas las cosas". Después vendría Sócrates, educador de almas en busca de la verdad. Hablaba ya de que al develar lo que está en potencia, se convierte en acto de conocimiento. Exaltó este filósofo el pensamiento del Oráculo de Delfos: "conocete a tí mismo".

En el siglo IV a.c., Platón se preocupó por saber qué es el hombre y cómo está en este mundo. El ser humano es único e indivisible, integrado a la sociedad con la diversidad de sus experiencias. Por eso es importante encontrar una forma de vida feliz para los hombres, tanto individual como socialmente.

Aristoteles completó lo expresado por Sócrates: Todos los seres son tendencia y acto, capacidad para transformarse y realización de esa capacidad. Sus conceptos comunican dinamicidad y movimiento. Formula

el ideal del justo medio: "La virtud racional y voluntaria debe residir en un justo medio entre los extremos siempre irracionales"⁵⁵.

Buscar el justo medio es ardua tarea a realizar en la vida, una vida que, para Aristoteles, encuentra la felicidad en la sociedad y el Estado.

Tras el humanismo griego, hubo autores renacentistas -siglo XIV, XV y XVI- que retomaron el ideal de la cultura establecida en Grecia. Pensadores como Tomás Moro, Erasmo y Milton, afirmaban la dignidad, la racionalidad y el libre albedrío del hombre⁵⁶. La razón humana se valta de nuevo de su propia observación, experiencia y deducción. El mundo se enfrentaba de nuevo con la realidad e interpretaba más libremente los fenómenos naturales y humanos. Alfred Weber describe certeramente lo ocurrido en el renacimiento: "este humanismo crea el tipo de hombre que mete dentro de sí al mundo, para comunicarlo

⁵⁵ Ibid p.81

⁵⁶ Matson, Floyd W. Op. Cit. pp. 12-13

después de nuevo como una vivencia suya, como una propia experiencia interior"⁵⁷.

A fines del siglo XVII, Gottfried Wilhelm Leibnitz explica que el organismo es autopulsado y está en actividad constante. Propuso este autor la idea de la psicología como una ciencia humana.

Durante el siglo XIX, el pensamiento europeo continuó la línea del pensamiento humanista con autores como Brentano, Husserl y Scheler, para quienes la experiencia tiene valor en términos de la persona que experimenta y no en términos de la observación externa⁵⁸.

Edmund Husserl se considera el creador de la fenomenología, método filosófico que ha ejercido amplia influencia sobre la psicología. Xiran

⁵⁷ Weber, Alfred. *Historia De La Cultura*, p. 231

⁵⁸ Matson, Floyd W. *Op. Cit.* pp. 13-15

indica que el método fenomenológico propone ir a los datos inmediatos para analizarlos, valorarlos y describirlos; parte del hecho de que fenómeno es todo lo que se ofrece a la conciencia. Aquí, la forma de conocimiento es la intuición. La fenomenología no pretende reproducir las cosas para comprenderlas, sino llegar a las cosas mismas como las capta nuestra conciencia⁵⁹.

En palabras del propio Husserl: "La tarea comprensiva de la psicología fenomenológica es un examen sistemático de los tipos y formas de la experiencia intencional, y la reducción de sus estructuras a las primeras intenciones, aprendiendo por tanto qué es la naturaleza de la psique y comprendiendo el ser de la mente"⁶⁰.

⁵⁹ Xirau, Ramón, Op. Cit. pp. 378-387

⁶⁰ Sahakian, William. Historia De La Psicología. p. 556

A fines del siglo XIX y principios del XX, otras corrientes europeas apoyaron la postura Leibnitziana de la psicología como ciencia humana. De relieve fue la psicología de la Gestalt, aparecida en 1920 con Wertheimer, Köhler y Koffka⁶¹. Esta escuela explica que los datos primarios de la experiencia son estructuras o "gestalten". Defiende la idea de que el todo es superior a la suma de sus partes. Aduce que si se intenta fragmentar la realidad para analizarla, se perderá de vista el todo. Los elementos son más bien partes de procesos y fenómenos totales⁶².

Con el advenimiento de la segunda guerra mundial (1939-1945), surgió un gran interés por la filosofía existencial. Helmut Quitman⁶³ toma como principales las ideas de Kierkegaard, Jaspers, Heidegger, Bubber y Sartre.

⁶¹ Matson, Floyd W. Op. Cit. p15

⁶² Caparrós, Antonio. Op. Cit. pp. 74-81

⁶³ Quitman, Helmut. Psicología Humanística pp.45-68

Martin Heidegger se remite al problema del ser, un ser que vive en la angustia de la nada, para quien es inevitable morir. Define al hombre como un ser-en-el-mundo⁶⁴. Este ser no es como los demás entes del mundo, porque puede preguntarse acerca de su propia existencia y relacionarse con los demás seres que le rodean⁶⁵.

Soeren Kierkegaard, por su parte, encuentra en la desesperación una forma de liberación, de encontrar una vida superior. Para él, la angustia del hombre se ve resuelta por la revelación de su finitud. Su filosofía de la existencia expresa la crisis de este siglo, la contradicción que es el sentido de la vida misma⁶⁶.

⁶⁴Xirau, Ramón. Op. Cit. pp.404-411

⁶⁵Quitman, Helmut. Op. Cit. pp.59-63

⁶⁶Xirau, Ramón. Op. Cit. pp. 332-340

En cuanto a *Martin Buber*, su filosofía concibe la dualidad del ser humano como hecho existencial; un constante ir y venir entre orientación y realización, entre seguridad y cambio. El hombre, por lo tanto, se sitúa frente a la necesidad de elección ante las constantes polaridades. Si quiere realizarse y desarrollarse a sí mismo, debe estimar el valor del mundo estructurado y extraer de él la fuerza para arriesgarse a cambiar⁶⁷.

El existencialismo de *Karl Jaspers* es social. Para él cuando el hombre está y actúa, es con respecto de otros hombres. Así, los seres humanos, al comunicarse, pueden colaborar constructivamente para que la sociedad se desarrolle. Hay una posibilidad de libertad individual, pero confluye hacia la humanidad. De esta manera, el futuro depende de que las acciones y decisiones de los seres humanos sean responsables⁶⁸.

⁶⁷ *Quitman, Helmut. Op. Cit. pp.52-56*

⁶⁸ *Ibid. pp. 56-59*

Jean Paul Sartre considera que la realidad humana es temporal, que sólo se vive de verdad en el presente. El futuro es sólo un proyecto, de manera que el hombre es lo que haya proyectado ser. Sartre opina que el hombre es libre y responsable, convirtiéndose la vida en un constante compromiso con las personas y con las estructuras sociales. Para este filósofo francés, el existencialismo es un humanismo, pues se refiere a la "persona humana"⁶⁹.

Con el dominio nazi ocurrido en Europa durante la segunda guerra mundial, muchos intelectuales emigraron a los Estados Unidos. Los primeros emigrantes fueron los principales representantes de la escuela de la Gestalt. Llegaron a las Universidades del este norteamericano: Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Kofka y Kurt Lewin.

⁶⁹Xirau, Ramón. *Op. Cit.* pp. 411-419

En el ámbito del psicoanálisis surgieron disidentes que rechazaron el rígido marco teórico ortodoxo y buscaron nuevos caminos, emigrando al oeste norteamericano. Arribaron a nuevas tierras: Alfred Adler, Erich Fromm, Wilhelm Reich, Fritz Perls, Otto Rank, Ruth Cohn, Karen Horney, Frieda Fromm-Reichmann y Helen Deutsch. Sólo Carl Gustav Jung permaneció en Suiza, fiel a la ideología nazi⁷⁰.

Los disidentes del psicoanálisis repudiaron el determinismo biológico freudiano y enfatizaron al hombre total con potencialidades para el crecimiento y la autorrealización.

Al momento de estos cambios y el éxodo intelectual, en Estados Unidos dominaba el conductismo, el condicionamiento operante y la tecnología conductual⁷¹. A pesar de ello, en 1939 aparecieron los primeros

⁷⁰Quitman, Helmut. Op. Cit. pp. 24-26

⁷¹Matson, Floyd W. Op. Cit. pp. 16-18

escritos del movimiento humanista. Según reporta Quitman⁷², en ese año publicó Carl Rogers *The Clinical Treatment Of The Problem Child*, y de ahí en adelante abundaron los temas humanísticos. Se fue gestando una nueva orientación encabezada por Abraham Maslow, quien en 1954 reunió material rechazado para su publicación en las revistas conductistas.

En 1958 se publicó el libro de John Cohen *Humanistic Psychology*. En 1959 tuvo lugar en Norteamérica un primer simposio de psicología existencial. En 1961 se publicó el primer número del *Journal Of Humanistic Psychology*, dándose a conocer este movimiento como *Psicología Humanista*.

En 1962 se fundó la *American Association Of Humanistic Psychology* (AAHP), siendo presidente de la misma Abraham Maslow. La

⁷²Quitman, Helmut. Op. Cit. pp. 17-28

asociación cambió a *Association Of Humanistic Psychology* (AAHP), al difundirse a otros países.

La AAHP definió a la psicología humanista como una tercera rama en el campo general de la psicología, al lado del psicoanálisis y el conductismo, siendo su principal interés las capacidades y potenciales humanos no contemplados por las otras dos ramas.

En 1964, Bugental escribe el artículo *The Third Force In Psychology*, en el que postula 5 principios básicos de la psicología humanista:

- El hombre, como hombre, supera la suma de sus partes.
- El hombre tiene su esencia en un contexto humano.
- El hombre es consciente (*aware*)
- El hombre tiene capacidad de elección.
- El hombre es intencional.

El mismo James Bugental, Junto con Charlotte Bühler, explicó los intereses de la AHP. Entre otras cosas, mencionan la importancia de centrar la atención en la persona que experimenta, en la vivencia como fenómeno primario del estudio del hombre. Enfatizaron cualidades humanas como la capacidad de elección, la creatividad y la autorrealización. Para estos autores, la razón de la psicología humanista es restaurar el valor de la dignidad humana, tomando en cuenta el potencial inherente a cada persona⁷³.

En 1962 se creó el instituto *ESALEN* en California, donde Michael Murphy y Richard Price combinaron grupos de encuentro, yoga, teatro, música, filosofía zen y otras orientaciones humanísticas. Este instituto buscaba que las personas se experimentaran como susceptibles al cambio y que desarrollaran sus potenciales humanos.

⁷³Watson, Floyd W. op. Cit. p.19

A mediados de la década de los sesenta se multiplicaron los movimientos humanistas, denotando una cada vez más amplia aceptación de la "tercera fuerza". El reconocimiento en el ámbito de la psicología norteamericana ocurrió en 1968, fué un triunfo el que la *American Psychological Association* (APA) eligiera presidente a Maslow. Más tarde, en 1971, la APA creó una sección de psicología humanista.

A partir de esos años, esta psicología ha tenido un gran auge, considerándose entre sus principales teóricos a Carl Rogers, Abraham Maslow, Rollo May, Harry Stack Sullivan, Viktor Frankl, Karen Horney, Erich Fromm, Gordon W. Allport, Kurt Goldstein, Fritz Perls, Ruth Cohn y Charlotte Bühler⁷⁴.

⁷⁴Quitman, Helmut. Op. Cit. pp.30-31

3.3 APORTACIONES DE LOS PSICOLOGOS HUMANISTAS MAS REPRESENTATIVOS

Se citarán en este inciso las aportaciones que, a juicio de Quitmann, son mas representativas del movimiento humanista⁷⁵.

3.3.1 FRITZ PERLS

Perls es considerado el fundador de la Terapia de la Gestalt. El proceso terapéutico parte del aquí y el ahora, de vivir el presente. Se impulsa a las personas a experimentar la autoconciencia (awareness), el darse cuenta de sí mismo y del entorno, para poder lograr una confrontación consciente

⁷⁵ *Ibid.* pp. 72-274

con la realidad personal y social. Al reconocer la persona lo que es en verdad, da un primer paso hacia la movilización de sus potencialidades y el desarrollo humano. El terapeuta es un aliado para que la persona alcance el autoapoyo.

Sirva como ejemplo del pensamiento de Perls lo escrito por él en la introducción a su libro *El Enfoque Gestáltico. Testimonios De Terapia:*

"Este libro es una exploración de un enfoque un tanto nuevo en el tema total del comportamiento humano, tanto en su actualidad como en su potencialidad. Esta escrito desde el credo que el hombre puede vivir una vida más plena y más rica que como vivimos la mayoría en la actualidad"⁷⁶.

⁷⁶Perls, Fritz. *El Enfoque Gestáltico. Testimonios de Terapia.* pp. 12-13

3.3.2 KURT GOLDSTEIN

Partiendo también de la teoría gestáltica, es conocido Goldstein por su teoría de la autorrealización orgánica, según la cual existe una tendencia del organismo a la autorrealización que mueve al hombre a elegir y decidir constantemente. Su aproximación metodológica es la fenomenología. Considera al organismo como una gestalt, una totalidad. Los conceptos de figura y fondo son básicos en su teoría. Espíritu, cuerpo y alma alternan la capacidad de ser figura o fondo en diferentes situaciones. Goldstein es decididamente holístico al afirmar que en el organismo no se da una lucha de las partes entre sí, ni del todo con las partes. El hombre funciona como una totalidad organizada que confronta al mundo.

3.3.3 ABRAHAM MASLOW

Maslow ofrece una amplia visión de la capacidad de autorrealizarse y jerarquiza las necesidades humanas, en el entendimiento de que al superar una necesidad aparece otra y así sucesivamente. En la base de este sistema aparecen las necesidades fisiológicas; le siguen la necesidad de seguridad, la necesidad de pertenencia y la necesidad de atención. Este grupo se conoce como necesidades de deficiencia. En orden ascendente, aparecerán las necesidades de crecimiento que llevan a la autorrealización. Son las necesidades de: modestia, verdad, juego, facilidad, singularidad, bondad, belleza, simplicidad, vida, justicia, cumplimiento, perfección y totalidad.

Es importante su descripción de las personas autorrealizadas. Las define como aquellas que tienen una mejor percepción de la realidad. Son aceptantes de sí mismos, de otros y de la naturaleza. Se les percibe espontáneos y sencillos. Se reconoce en ellos una tarea en la vida hacia la

que enfocan gran parte de sus energías. Este tipo de personas es responsable y valora en alto grado la riqueza de la experiencia subjetiva. Las personas autorrealizadas se identifican con el ser humano, relacionándose de manera profunda y afectiva con otros. En muchas maneras se distinguen por su creatividad.

La concepción de las "experiencias cumbre", confiere un carácter místico y existencial a la teoría Maslowiana. Estas experiencias, de acuerdo con Frank G. Goble⁷⁷, son momentos en los que el individuo funciona plenamente, sintiéndose fuerte, seguro y en completo control de sí mismo. Durante la experiencia cumbre, la gente tiene una más lúcida percepción de la realidad, de los aspectos que integran el mundo y la vida.

3.3.4 RUTH COHN

⁷⁷Goble, Frank G. Op. Cit. pp. 69-71

Habiéndose formado en el psicoanálisis, esta autora alemana enfatizó aspectos diferentes a los señalados por los autores anteriores. Criticó la práctica terapéutica que ubicaba en desigualdad de posición al terapeuta y al paciente. Señaló también la necesidad de analizar a los grupos humanos, sus valores y formas de integración social. Para Cohn, la interacción entre las personas se debe a un motivo, un contenido o "tema" que las une. De ahí surge la noción de "interacción centrada en los temas". Por supuesto que existe un director de grupo, pero ello no excluye que cada persona deba aceptar su responsabilidad por el proceso grupal. Su terapia de la vivencia considera el aquí y el ahora del acontecer de los grupos humanos como una totalidad entre el pasado, el presente y el futuro. Cada persona aporta al conjunto su singularidad y sus experiencias.

Cohn postula un profundo respeto frente a todo lo vivo y su crecimiento. un sentido orgánico y espiritual de los valores humanos. Estos

Habiéndose formado en el psicoanálisis, esta autora alemana enfatizó aspectos diferentes a los señalados por los autores anteriores. Criticó la práctica terapéutica que ubicaba en desigualdad de posición al terapeuta y al paciente. Señaló también la necesidad de analizar a los grupos humanos, sus valores y formas de integración social. Para Cohn, la interacción entre las personas se debe a un motivo, un contenido o "tema" que las une. De ahí surge la noción de "interacción centrada en los temas". Por supuesto que existe un director de grupo, pero ello no excluye que cada persona deba aceptar su responsabilidad por el proceso grupal. Su terapia de la vivencia considera el aquí y el ahora del acontecer de los grupos humanos como una totalidad entre el pasado, el presente y el futuro. Cada persona aporta al conjunto su singularidad y sus experiencias.

Cohn postula un profundo respeto frente a todo lo vivo y su crecimiento, un sentido orgánico y espiritual de los valores humanos. Estos

últimos, a decir de la autora, tienen un papel decisivo en el futuro de nuestro planeta, en la lucha contra la fragmentación y racionalización de la existencia humana.

3.3.5 CHARLOTTE BÜHLER

Por su parte, Charlotte Bühler manifiesta una tendencia hacia los postulados existencialistas. Psicóloga del desarrollo, sus ideas versan sobre el sentido de la vida. Encuentra esta autora alemana que en la vida hay cuatro tendencias fundamentales: satisfacer las necesidades, la sexualidad, la expansión creadora y la integración del orden interno. La meta final de estas tendencias es la consumación, la vivencia surgida tras una vida plena y generadora de riqueza interna. expansión y adaptación.

Influida por la Gestalt, Bühler piensa que el curso de la vida de un ser humano es una totalidad, dando lugar al "método biográfico" para el estudio psicológico de las personas.

Para que el ser humano tenga fuerza para enfrentar un proceso constante de elección y decisión, para que logre alcanzar la autorrealización, necesita *fé*; no en el sentido religioso, sino en un sentido general. Concluye Bühler que toda acción humana se orienta a metas que representan valores y sentido existencial.

3.3.6 ERICH FROMM

También formado a partir del psicoanálisis, Fromm es considerado neopsicoanalista debido a la crítica realizada a las concepciones freudianas. Cambió a una visión total del ser humano, no determinado

por pulsiones sino por la situación total de su vida, incluyendo las estructuras sociales.

La mayor contribución de este teórico a la psicología humanista es su estimación del hombre como un ser histórico y político, relacionando los aspectos psíquicos con las condiciones socioeconómicas. Para él, las necesidades individuales son el resultado de un proceso histórico colectivo, siendo percibidas en el ahora. Fromm encuentra en las personas una tendencia a desarrollarse y crecer, confiriéndole un significado diferente a la autorrealización, debido al énfasis en los aspectos sociales del enfrentarse a la naturaleza.

Tres son las características que se encaminan a un desarrollo humano positivo: el trabajo, el amor y la unicidad individual.

Dicaprio señala que para Fromm existen cinco necesidades humanas básicas: de relación, de trascendencia, de raíces, de sentido de identidad y de estructura. La calidad de nuestra vida depende en gran parte de la manera de satisfacer tales necesidades, propendiendo los diversos caracteres a orientaciones positivas o negativas, al ser o al tener, al amor a la vida o a la muerte⁷⁸.

3.3.7 VIKTOR E. FRANKL

Al igual que Buhler, Viktor Frankl es marcadamente existencialista. Creador de la logoterapia, debió sufrir el inhumano encierro en los campos de concentración nazi para afinar su ideal del hombre. Frankl explica que su teoría es menos retrospectiva e introspectiva que el psicoanálisis, en el cual se formó inicialmente. La logoterapia es un análisis existencial que se orienta hacia el futuro. Logos es un vocablo griego que puede

⁷⁸Dicaprio, N.S. Teorías de La Personalidad. pp.400-402

traducirse como significado, sentido o propósito. La logoterapia se basa en la lucha humana por encontrar un sentido a la propia existencia, en la posibilidad de penetrar en la dimensión espiritual de la existencia humana⁷⁹.

El vacío existencial, para Frankl, es un fenómeno propio del siglo XX. La creciente automatización, la carencia de tradiciones rectoras, impulsan aceleradamente al tedio, al vacío interno.

De enorme trascendencia resultan las declaraciones de este autor en el sentido de que: " ...el verdadero sentido de la vida debe encontrarse en el mundo... Sólo en la misma medida en que el hombre se compromete al cumplimiento del sentido de su vida, en esa misma medida se autorrealiza..."⁸⁰.

⁷⁹ Frankl, Viktor E. El Hombre En Busca De Sentido. pp. 7-10

⁸⁰ Ibid p. 109

3.3.8 CARL RANSOM ROGERS

Al igual que otros psicólogos Humanistas, Carl Rogers inició su labor en la psicología clínica y educacional desempeñándose en el área infantil y bajo la influencia Freudiana. Con el tiempo puso en duda los criterios tradicionales, creando su propia teoría. Patterson⁸¹ sitúa en el año 1942 el primer planteamiento de lo que ahora se conoce como *Terapia Centrada en la Persona*. Los pensamientos iniciales de dicha orientación fueron vertidos en el libro *Counseling And Psychotherapy: Newer Concepts In Practice*.

Tras impartir cátedra en importantes universidades norteamericanas, en 1968 fundó el *Centro Para Estudios De La Persona*.

⁸¹Patterson, CH. Bases Para Una Teoría De La Enseñanza y Psicología De La Educación. pp.297

Su trabajo clínico inicial fue con niños. La práctica posterior lo condujo al ámbito de las personas adultas, conformando una teoría psicológica y de la naturaleza humana.

Juan Lafarga⁸² estima que en el desarrollo teórico Rogeriano se distinguen cinco etapas:

- La primera etapa abarca de 1940 a 1945. En ella, Rogers analiza el proceso que tiene lugar en la persona que recibe ayuda, encontrando que, en un clima favorable y actuando el terapeuta como facilitador de la expresión, entonces, el paciente comienza a aceptar sus expresiones de afecto; empieza a formar y aceptar una imagen propia; tiende a tomar

⁸²Lafarga, Juan. "Contexto Histórico Del Enfoque Centrado En La Persona". Cit. En Lafarga Corona, Juan y Gómez Del Campo José. Desarrollo Del Potencial Humano. (Vols. 1,2,3). Vol 3, pp.24-50

decisiones más responsables; se conoce más a fondo y crece hacia la independencia personal.

- *La segunda etapa va de 1946 a 1953. En este período, Rogers analiza la participación del terapeuta en la terapia no directiva. Explica la importancia de la empatía y la aceptación incondicional del paciente, siendo de suma importancia el esfuerzo del terapeuta por responder al significado afectivo y no al semántico de las expresiones del paciente. En este contexto, el profesional no debe formular diagnósticos o interferir en el proceso de crecimiento; lo más importante resulta ser la actitud del terapeuta.*
- *La tercera etapa abarca de 1950 a 1955. En ella se investigan las condiciones necesarias para el avance del proceso terapéutico.*

Rogers se dio cuenta de que la percepción mutua de actitudes entre paciente y terapeuta, hace avanzar el proceso terapéutico. Es decir, a medida que ambos experimentan con mayor claridad la aceptación, la comprensión y la congruencia, la terapia sigue en marcha.

- *De 1955 a 1968, se extiende la cuarta etapa, encaminada a estudiar cómo el paciente percibe el proceso terapéutico. Rogers encuentra que las personas que acuden a una terapia centrada en la persona, consideran dicho proceso como un desarrollo personal en todas las dimensiones significativas de su existencia.*
- *La última etapa inicia a partir de 1968, cuando Rogers funda el Centro Para Estudios De La Persona, dedicándose a realizar nuevas formulaciones de su teoría orientadas al desarrollo de los grupos y a la educación. Este período se extiende hasta sus últimos años de vida, en los cuales se preocupó por difundir los grupos de encuentro, mostrando*

mayor interés por las implicaciones sociales del proceso terapéutico a nivel grupal.

La teoría Rogeriana se refiere a la persona que funciona plenamente. Considerando que esta tesis se fundamenta en sus principios, se la comentará con amplitud en el siguiente apartado.

3.4 EL ENFOQUE CENTRADO EN LA PERSONA

Cuando Carl Rogers expuso su postura Centrada en la Persona, concibió a los individuos como básicamente racionales, socializados, progresistas y realistas. Patterson percibe en la obra de este importante psicólogo la aceptación del ser humano en su capacidad de cooperar, construir, progresar; en otras palabras, ser digno de confianza⁸³.

⁸³Patterson, C.h. Op. Cit. pp. 299-300

Las personas, continúa este autor, tienen la capacidad de experimentar conscientemente los factores de su mala adaptación psicológica, así como la capacidad de salir de tal estado en busca del crecimiento humano. En condiciones favorables es posible desarrollar los potenciales humanos constructivamente.

Al observar lo acontecido durante el proceso terapéutico, Rogers descubrió importantes cualidades humanas, así lo pone de manifiesto Juan Lafarga⁸⁴. Como punto inicial, encontró que las personas propenden al crecimiento, la salud y la adaptación. Develó la significación de comprender el presente más que el internarse en el pasado. Dió trascendental impulso a la expresión y clarificación de sentimientos, contraponiéndose a la comprensión intelectual de las experiencias.

⁸⁴Lafarga, Juan. Contexto Histórico... pp. 24-50

Rogers ideó una psicoterapia no directiva, en la cual el terapeuta es un facilitador del crecimiento cuya intervención no es directa, sino que comporta un apoyo para que la persona acepte gradualmente su autoimagen, sus expresiones y sentimientos. Asimismo, el facilitador alimenta el camino hacia la independencia, la responsabilidad y el autoconocimiento.

Punto cardinal de los conceptos Rogerianos es la aceptación incondicional que el terapeuta debe tener de su paciente; la empatía con la que experimenta los sentimientos expresados por la persona. Las investigaciones llevadas a cabo por Rogers demostraron que los cambios más positivos ocurridos en las personas se relacionan con el grado de empatía, aceptación y congruencia del terapeuta, más que con su experiencia, edad o ideología. La autenticidad de este profesional, así como la congruencia entre su vivencia y su expresión verbal, se convirtieron en un modelo humano para quien recibe ayuda. Es así que el tipo de

interrelación establecido en terapia es fundamental para la consecución de cambios favorables en el paciente.

Carl Rogers se preguntó qué se necesita para proveer en el proceso terapéutico un clima promotor del crecimiento. Descubrió cinco factores primordiales en el terapeuta⁸⁵ :

- *Se facilita el crecimiento personal cuando el orientador es honesto y congruente consigo mismo.*

⁸⁵*Rogers, Carl. "La Relación Interpersonal: El Núcleo de la Orientación". Cit. en Lafarga y Gómez del Campo. Op. Cit. Vol 2 pp. 121-136*

- *Si el terapeuta experimenta una comprensión empática del mundo privado de las personas y les comunica fragmentos significativos de dicha comprensión, facilita una movilización positiva en el paciente.*
- *Es benéfica una actitud afectuosa, positiva y aceptante hacia la persona que recibe ayuda.*
- *El verdadero interés positivo es incondicional, sin juicios ni reservas; así debe mostrarlo el terapeuta.*
- *La persona que acude a psicoterapia inicia un cambio al percibir la autenticidad y empatía del orientador, aunque sea en grado mínimo.*

La obra de este eminente humanista refleja la creencia de que las personas tienen la capacidad de avanzar hacia su madurez si cuentan con un

ambiente psicológico adecuado. El móvil de la vida es la disposición hacia el crecimiento y la autorrealización, aspecto del cual depende la psicoterapia. Tan importante es el tipo de relación que se establece en terapia que puede tomarse a manera de modelo en las relaciones familiares, escolares, laborales y, de hecho, en cualesquiera otras relaciones humanas. Favorecer tal forma de entrar en contacto con otros implementa un cambio hacia la creatividad, madurez, autodisciplina y responsabilidad. Es así como se posibilita el desarrollo de personas adaptadas y autónomas.

Complementando estos conceptos, Rogers⁸⁶ valora en la persona su totalidad, sus potenciales para funcionar plenamente con todo lo que esto implica: riqueza vivencial, sensorial, cultural y social. En la orientación centrada en la persona resulta primordial que el individuo se acerque a sus vivencias y las sitúe en el lugar que les corresponde; que se abra a sus

⁸⁶ Rogers, Carl. El Proceso de Convertirse en Persona. pp 103-122

experiencias dejando de lado actitudes de defensa. Surge entonces una confianza en el propio organismo. Existe un foco interno de evaluación. La persona se responsabiliza cada vez más de sus elecciones y decisiones.

El ser humano, en esta teoría, es rescatado como un proceso. No es un producto o algo terminado, es una persona que permanece en cambio constante y acercándose paso a paso a sí misma. De la propia aceptación nace la aceptación de los demás.

Esta orientación humanista señala la trascendencia de vivir existencialmente, de vivenciar íntegramente cada momento. Para acceder a este nivel de vida, es necesario gozar de libertad psicológica para emplear los recursos al máximo. Se comprende de este modo la situación existencial interna y externa. Al funcionar en plenitud, el ser humano deja de ser conformista, aprovechando toda ocasión de ser constructivo.

Siguiendo en la misma línea, Carl Rogers consideró la influencia de su teoría sobre la enseñanza y el aprendizaje. Se dió cuenta de que no se puede enseñar a otros, sino sólo facilitar el proceso, ya que el único aprendizaje que influye significativamente sobre las personas es lo que ellas mismas descubren e incorporan. El aprendizaje significativo ocurre tanto en la psicoterapia como en la educación y es definido por Rogers como sigue:

"Al decir aprendizaje significativo, pienso en una forma de aprendizaje que es más que una mera acumulación de hechos. Es una manera de aprender que señala una diferencia en la conducta del individuo en sus actividades futuras, en sus actitudes y en su personalidad..., que se entreteje con cada aspecto de su existencia"⁸⁷.

⁸⁷ *Ibid* p. 247

En cuanto a la educación, Rogers asegura que el docente debe ser auténtico para poder facilitar el aprendizaje, siendo coherente en su relación con los estudiantes. Debe aceptar a los alumnos como son, respetándolos y empatizando con ellos, proporcionando recursos para que el alumno elija los que más le convengan. Por otro lado, el aula debe proveer un clima tal que permita a los alumnos desarrollar su tendencia a la autorrealización.

Ana María González⁸⁸ señala que en la última etapa de su vida, Carl Rogers se interesó profundamente por los aspectos sociales. Desarrolló entonces múltiples experiencias de "grupos de encuentro". En dichas vivencias no prevalecta una estructura previamente definida, sino que los propios participantes se encargaban de crear una estructura propia para cada grupo. Aquí se convivía compartiendo conocimientos, experiencias, inquietudes, conflictos, sentimientos, emociones. El grupo encontraba metas

⁸⁸ González Garza, Ana María. *El Enfoque Centrado En La Persona. Aplicaciones A La Educación.* pp. 197-204

y objetivos comunes, estructurando el trabajo y la metodología para obtener los resultados deseados.

Los encuentros centrados en la persona enriquecen a los individuos que participan en ellos. Por este motivo, Rogers intentó reunir a mandatarios de diferentes países en experiencias como la ya descrita; logró hacerlo en 1986, poco antes de su muerte, contribuyendo de esta manera a compartir su ideal del bienestar y el desarrollo del ser humano, así como de la paz mundial.

Siendo fundamentalmente positivo, Rogers imaginó cómo sería la persona del mañana. La vislumbró como aquella que valora la autenticidad y descarta las falsas imágenes, por ello no acepta las instituciones inflexibles y rígidas. La persona del mañana sabe que sus relaciones son sólo transitorias por el carácter de la vida misma, buscando establecer con rapidez una cercanía. Está en una búsqueda constante, se comunica

consigo misma y se muestra espontánea. Se orienta hacia la acción, hacia la naturaleza , hacia la búsqueda de una meta significativa⁸⁰.

De acuerdo con lo expuesto, la teoría propuesta por Carl Rogers es de enorme trascendencia para el deshumanizado mundo actual. Sus ideas promueven la esperanza por un mundo mejor, por un hombre que preserve los valores y la dignidad humana. La autorrealización y la creatividad van de la mano con la lucha por la autonomía y la individualidad, con la responsabilidad y la libertad. La concepción Rogeriana del ser humano abre la conciencia a un nuevo sentido de la vida con todas sus posibilidades, incluida la muerte.

⁸⁰Rogers, Carl. "La persona Del Mañana ." Cit. en Lafarga y Gómez del campo Op. Cit. Vol. 1 pp.221-228.

Masson concluye que "la visión del mundo de Rogers se fundamenta en la esperanza por la búsqueda de una genuina comprensión empática, la congruencia, la autenticidad y la libertad"⁹⁰.

3.5.- El Enfoque Centrado En La Persona En México

Juan Lafarga⁹¹ explica que en los años cincuenta, Rogelio Díaz Guerrero, introdujo la obra de Rogers en el *Colegio De Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México*. La misma labor fue llevada al cabo en la *Universidad Iberoamericana (UIA)* por Ernesto Meneses.

⁹⁰Delahanty, Guillermo. "La Empatía En El Psicoanálisis Del Self de Kohut y en La Psicoterapia Centrada En El Cliente de Rogers". *Prometeo. Revista Mexicana de Psicología Humanista y Desarrollo Humano*. Universidad Iberoamericana. No. 3. Invierno de 1993. p. 43-45; p.49.

⁹¹Lafarga, Juan. " Antecedentes del enfoque centrado en la persona en México", Cit; en Lafarga y Gómez Del Campo, op. cpl. vol. 3 pp. 51-69

En 1967, Juan Lafarga era Director del Centro de Orientación Psicológica de la UIA. Alberto Segreva⁹² refiere que Lafarga ofreció seminarios de "counseling" u orientación, iniciando con ello la difusión de grupos de tipo humanístico.

En los inicios de los años setenta se crea en la UIA un Programa de Postgrado en Psicoterapia Autodirectiva, con cinco años de duración. José Gómez Del Campo egresa de dicho postgrado y promueve la Orientación Centrada en la Persona en la ciudad de Guadalajara.

En 1972, la UIA acepta el plan de estudios para la Maestría en Orientación y Desarrollo Humano. Dos años más tarde, se establece el Doctorado en Orientación y Desarrollo Humano.

⁹²Segreva, Alberto. "Desarrollo del Enfoque Centrado en la persona en México de 1972 a 1982". Enseñanza e Investigación en Psicología. Consejo Nacional para la Enseñanza e Investigación en Psicología. Mex. vol IX No. 2 (18) Jul-Dic 1983 pp.287-294

El Instituto Tecnológico y De Estudios Superiores de Occidente, en la ciudad de Guadalajara, crea la Maestría en Desarrollo Humano. También elabora un plan de estudios basado en el enfoque centrado en la persona, para la Licenciatura en Psicología.

La Universidad Nacional Autónoma de México, en 1979, anexa al curriculum de Postgrado en Psicología Clínica, un curso sobre el Enfoque Centrado en la Persona.

En otros estados, como Nuevo Leon, Chihuahua y Tijuana, se han establecido cursos con esta orientación.

Cabe destacar la reciente creación (1992) de la Revista Mexicana de Psicología Humanista y Desarrollo Humano, que bajo el nombre de "Prometeo", es una publicación de la UIA.

Los autores más destacados en este campo en México son Juan Lafarga, José Gómez Del Campo, Salvador Moreno y Ana María González Garza. Esta última se ha destacado por su desempeño en el ámbito educativo y del desarrollo humano infantil⁹³.

Actualmente, además de las instituciones antes señaladas, la *Universidad Intercontinental* ofrece también la *Maestría en Desarrollo Humano*. Seguramente, en los años venideros, otras instituciones educativas optarán por la *Orientación Centrada en la Persona*.

⁹³ *Ibid.*, p. 200

CAPITULO 4

ORIENTACION HUMANISTA DE LA LUDOTECA

*. . . Ruego a ustedes
dejarme libre un momento
para saborear esta emoción
formidable, espontánea
y reciente de la vida
que hoy (por la primera vez)
me extasta y me hace dichoso
hasta las lágrimas . . .*

CESAR VALLEJO

Se ha señalado que la orientación del presente trabajo es esencialmente humanista, apoyándose de manera particular en la teoría propuesta por Carl Rogers. Partiendo de tales consideraciones, en este capítulo se intentará dar una fundamentación humanista a la existencia de la ludoteca.

4.1. JUEGO CENTRADO EN EL NIÑO

La teoría formulada por Rogers se conoce como Enfoque Centrado en la Persona confiriendo un papel central al ser humano como protagonista de su historia y desarrollo.

Para Rogers⁹⁴, las características más profundas del ser humano tienden al desarrollo, la diferenciación y las relaciones cooperativas. Su vida se mueve de la dependencia a la independencia. Tiende a preservarse y a mejorarse, a preservar y mejorar su especie y llevarla a su más amplia evolución. Tales características requieren de un ambiente favorable para manifestarse de manera evidente, así lo expresa Rogers:

⁹⁴Rogers, Carl. "La Naturaleza Del Hombre". Cit. en Lafarga y Gómez Del Campo. Op. Cit. Vol. 1 pp.29-34

"Me atrevo a creer que cuando el ser humano es interiormente libre para escoger lo que valora en forma profunda, tiende a valorar aquellos objetos, experiencias y metas que lo conducen a su propia supervivencia, crecimiento y desarrollo, y a la supervivencia y desarrollo de otros. Supongo que es característica del organismo humano preferir dichas metas actualizantes y socializadas cuando está expuesto a un clima promotor del crecimiento"⁹⁵.

De acuerdo con lo propuesto por este autor, es trascendente vivenciar íntegramente cada momento de la existencia. El tipo de relación que se establezca entre las personas es fundamental para que se impulse una apertura a la experiencia total. En palabras del propio Rogers,

"la manera de ayudar al individuo a encaminarse hacia una apertura a la experiencia, es por medio de una relación en la que él sea apreciado como

"Rogers, Carl. "Hacia Un Enfoque Moderno De Los Valores: El Proceso de Valoración En la Persona Madura". Cit. en Lafarga y Gómez del Campo. Op. Cit. Vol 2 pp. 137-152

persona por separado, en la que la experiencia que ocurre dentro de él sea empáticamente comprendida y valorada, y en la que se le dé libertad para experimentar sus propios sentimientos y los de otros, sin ser amenazado por hacerlo de esa manera¹⁹⁶.

El niño es un ser humano y, como tal, posee las características y posibilidades expuestas por Rogers; sólo que él vive en su mundo infantil, donde su forma de expresión natural es el juego. El infante es el rey de este universo, mezcla de fantasía y realidad. Es él quien da un significado especial a cada juguete, quien rige las condiciones en las cuales se lleva a cabo cada juego.

La ludoteca está destinada a promover el juego, actividad en la que el protagonista central es el niño, ya que juego y juguetes están a su servicio.

⁹⁶ Ibid. p. 149

son propios de su experiencia existencial. Por tal motivo, se puede definir a la ludoteca como una institución de juego centrada en el niño.

Tal definición implica, desde el enfoque propuesto, una serie de consideraciones:

- El niño es un ser humano en proceso de desarrollo integral, es decir: físico, intelectual, emocional y social. De tal suerte, cuenta con una serie de potenciales o recursos, que pueden surgir en un ambiente favorable. Tal ambiente es el que implica respeto, aceptación e interés incondicionales hacia el infante.
- El juego infantil es una actividad humana digna de ser respetada, que permite conocer el mundo y desarrollar habilidades. Dicha actividad está motivada por aspectos significativos para el niño⁹⁷.

⁹⁷Vid. Supra. Cap. 2 pp.39-45

- *La ludoteca gira en torno al niño y su actividad lúdica, con base en la aceptación y respeto del pequeño y de sus juegos y juguetes.*

Las personas adultas encargadas de esta institución, así como los padres y familiares, obran en beneficio del infante y a partir de lo que él expresa y necesita.

- *La ludoteca deposita la elección y toma de decisiones con respecto de la actividad lúdica en el pequeño, respetándolo, dándole apoyo y supervisión⁹⁸.*

- *Esta institución de juego establece los límites y reglas necesarios para que el infante desarrolle su actividad característica al tiempo que adquiere responsabilidad y respeto hacia quienes le rodean. También aprende a respetar bienes de la comunidad⁹⁹.*

⁹⁸Vid. Supra. Cap. I pp. 4-8

⁹⁹Vid. Supra. Cap. I p. 10

Como consecuencia de los puntos antes señalados, se desprende que la ludoteca provee un clima promotor del crecimiento, en el cual el infante puede utilizar sus recursos lo mejor posible y experimentar sus vivencias libremente.

Se puede equiparar lo ocurrido en el cuarto de terapia de juego con lo que acontece en una ludoteca:

"En el cuarto de terapia el niño tiene seguridad, pues es la persona más importante y quien controla la situación. Se le acepta y trata con respeto, se le permite ser él mismo"¹⁰⁰.

Es relevante señalar que al ser el infante la figura central de esta institución, está recibiendo un mensaje de alto contenido humanístico: que

¹⁰⁰ Axline, Virginia. Op. Cit. p. 25

es un ser importante y digno de ser tomado en cuenta; que se respeta su capacidad de elección y decisión, de asumir responsabilidades y vivir plenamente la experiencia lúdica. Dicha postura se opone a la que menosprecia tanto al niño como a su actividad lúdica, por considerarlos asuntos de poca importancia. No es raro escuchar la expresión indicadora de que las situaciones poco relevantes son "cosa de niños".

Jean Vial¹⁰¹ señala que la ludoteca es un medio ideal para que se conozca y respete al juguete, consideración que resulta incompleta: la ludoteca es el medio ideal para que se respete al niño, así como a su actividad lúdica. De esta manera, se dará al juguete el lugar que le corresponde.

¹⁰¹ Vid. Supra. Cap. 1 P.6

4.2 CRECIMIENTO HACIA LA CREATIVIDAD A TRAVES DE LA LUDOTECA

El Enfoque Centrado en la Persona hace énfasis en la creatividad del ser humano para adaptarse a la multiplicidad de cambios que operan en el mundo¹⁰². Ser creativo es encontrar maneras nuevas y originales de adaptación al cambiante entorno. Así, Rogers encuentra que la sociedad necesita desesperadamente contar con individuos creativos. Por otra parte, existen aspectos que facilitan el crecimiento de las personas hacia la creatividad.

En primer lugar, si el ser humano experimenta seguridad, tiende a la creatividad. Tal experiencia ocurre cuando se le acepta tal y como es, si

¹⁰²Rogers, Carl. *El Proceso...* pp. 301-310

se le considera valioso por derecho propio. El individuo se siente seguro si se le valora independientemente de lo que haga. Al experimentar libertad para expresarse de maneras nuevas y espontáneas, avanza hacia la creatividad.

También es importante el clima en que se desenvuelve; si éste carece de evaluación externa, el individuo se abre a su experiencia, reconoce que el centro de evaluación reside en su interior y se encamina a la creatividad.

Otro aspecto fundamental es el de la empatía. Si se comprende empáticamente a una persona, tratando de ver las cosas como ella las ve y aceptándolas desde esa visión, la persona en cuestión se expresará como es realmente, de formas nuevas y variadas en relación con el mundo.

Desde esta perspectiva, el juego infantil puede facilitar el crecimiento de los niños hacia la creatividad, ya que dicha actividad les brinda la posibilidad de conocer al mundo y adaptarse a él.

Ya sea que se enfatice el aspecto social, físico, emocional o intelectual del juego, resulta evidente que los expertos señalan la posibilidad de desarrollar potenciales, recursos o habilidades por medio de la actividad lúdica¹⁰³.

Ahora bien, al utilizar positivamente los recursos de que dispone, el niño tiende a la creatividad, utiliza la capacidad humana de transformar el entorno y producir cosas nuevas. Se coincide así con lo expresado por Frostig¹⁰⁴ al respecto de que al jugar, el niño explora su mundo, lo conoce y desarrolla sus habilidades. Es, precisamente, explorando lo

¹⁰³ Vid. *Supra*. Cap. 2 pp. 31-45

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 45

desconocido, que surge la creatividad, la inventiva y la imaginación; que se aprende a relacionar experiencias.

La ludoteca, de acuerdo con De Borja Solé¹⁰⁵, favorece el desarrollo integral del niño y hace surgir sus capacidades, imaginación y creatividad. Es en este punto donde la teoría Rogeriana ofrece una importante visión para observar los beneficios que la ludoteca brinda al niño, como ser humano en desarrollo.

La asistencia periódica a este centro de juego favorece el desarrollo de los potenciales del infante y, por ende, de su creatividad, por la gran variedad de instrumentos lúdicos a que tiene acceso; por el clima de libertad y confianza que se respira; por la posibilidad de crear y reparar juguetes;

¹⁰⁵Vid. Supra. Cap. 1 p.9

por la actitud facilitadora del crecimiento de los ludotecarios; por el respeto y aceptación incondicionales del niño y sus juegos.

En la ludoteca no se presiona o evalúa al infante, sólo se le orienta en la medida necesaria y se establecen los límites básicos para una adecuada comunicación e interacción sociales. Ahí se alienta la expresión espontánea y libre del niño, es decir, el uso de sus propios recursos, el desarrollo de sus habilidades particulares.

En la ludoteca se impulsa al niño a vivir totalmente su experiencia lúdica, como ser individual con la capacidad para expresarse de variadas maneras y enriquecerse en el proceso.

La ludoteca, por tanto, promueve el crecimiento hacia la creatividad, lejos de los estereotipos o el conformismo, lejos de la pasividad y la falta de iniciativa. Por el contrario, el niño que asiste a este centro de juego,

aprende a responder activamente, orientado a la diversidad, al mundo que lo rodea y que está siendo conocido por él.

4.3 OTROS ASPECTOS FAVORECIDOS POR LA LUDOTECA

El juego actúa sobre diversas áreas del desarrollo infantil: social, intelectual, física y emocional.

Se han citado diferentes teorías que apoyan lo anterior¹⁰⁶. Se sabe así que, por medio del juego, el niño adquiere experiencia y percibe el mundo interno y externo. Al jugar, se aprenden costumbres, se autoafirma, se aceptan reglas. La actividad lúdica prepara para la vida adulta, al

¹⁰⁶*Vid. Supra. Cap. 2 pp. 28-49*

permitir la superación del egocentrismo y la consiguiente aceptación de la condición social humana. Jugando, se manejan aspectos biológicos y psicosexuales propios del crecimiento.

El juguete es mediador entre el niño y el mundo circundante, por eso lo favorece en diferentes aspectos. De esta manera, Ethel Kewin¹⁰⁷ clasifica los juguetes según lo que favorezcan en el niño. Algunos juguetes son útiles para desarrollar vigor y destreza; para desarrollar la creatividad; para representar y desenvolverse socialmente. Otros, son útiles para el desarrollo artístico, para adquirir conocimientos, para fomentar el interés científico y desarrollar un ocio positivo.

De acuerdo con Rogers¹⁰⁸, el hombre tiene la capacidad de cooperar, construir y progresar. Al desarrollarse como una persona total, adquiere riqueza vivencial, sensorial, cultural y social. Se autoconoce y acepta, al

¹⁰⁷ Ibid. pp. 52-53

¹⁰⁸ Vid. Supra Cap. 3 pp. 77-81

tiempo que acepta a los demás. En su constante búsqueda de autorrealización, el ser humano es activo, busca ser auténtico y espontáneo, así como alcanzar metas significativas.

Ahora bien, lo que la ludoteca postula concuerda con los aspectos señalados sobre el juego infantil, el juguete y el desarrollo humano.

La ludoteca¹⁰⁹, permite al niño cumplir deseos insatisfechos y conocer juguetes nuevos. Así, se fomenta en él una actitud más madura emocionalmente hacia los juguetes. El pequeño aprende a orientarse al juego y no a la acumulación de objetos, o a la manipulación para obtener beneficios adicionales a los juguetes. En este sentido, el pequeño está aprendiendo a ser auténtico, a encontrar más significativas sus experiencias lúdicas.

¹⁰⁹ Vid. *Supra*. Cap. I pp. 8-11

Por otro lado, los juguetes que aquí encuentra son los adecuados para favorecer el desarrollo de los diferentes aspectos de su personalidad.

Dentro de esta institución se da la posibilidad de jugar en grupo, lo cual es benéfico para los chicos que usualmente no tienen compañeros de juego.

En este espacio pueden socializar y acercarse a otros que comparten el mismo mundo lúdico.

Esto es importante, ya que los contactos que se realizan en la escuela son de otra índole y con apego a diferentes normas sociales.

En la ludoteca, el niño tiene la libertad de jugar a lo que desee y con quien desee; siempre dentro de un marco de respeto mutuo. Por otro lado, se inscribe dentro de la realidad sociocultural que lo rodea al tener que

*respetar límites establecidos con respecto del uso de los juguetes y el préstamo correspondiente*¹¹⁰.

*Es similar a lo ocurrido en terapia de juego, donde el pequeño sabe que puede utilizar cualquier material, más no romperlo intencionalmente*¹¹¹.

En la ludoteca también se fomenta el respeto por los juguetes y se limita el tiempo de préstamo de los mismos. Al enfrentar estas condiciones, el niño deja de ser egocéntrico paulatinamente y aprende el valor de los bienes comunes.

Los niños disminuidos o enfermos encuentran gran beneficio en esta institución de juego infantil, al sentirse integrados socialmente. Existen

¹¹⁰ *Ibid p. 10*

¹¹¹ *Axline, Virginia. Op. Cit. p. 135*

ludotecas diseñadas especialmente para este fin¹¹², en donde, incluso los juguetes, son especiales para favorecer un desarrollo integral. En este caso, es aún más importante el clima de respeto, aceptación e interés genuino que rodee a estos chicos. Haciéndoles concebir un mundo cálido y aceptante.

Aquellos que no cuentan con recursos económicos suficientes, encuentran un aliado en la ludoteca. En ese espacio, el niño tiene acceso a diferentes y muy variados juguetes, pudiendo llevarlos a casa si así lo desea. En estas condiciones, no se siente carente de material lúdico, ni distinto de quienes cuentan con más juguetes. El pequeño podrá crecer sin resentimientos por no tener juguetes suficientes.

La ludoteca se convierte en un lugar propicio para establecer contactos sociales, independientemente de los aspectos monetarios o los prejuicios de

¹¹²Vid. *Supra*. Cap. 1 p. 23

"posición social". El niño que asiste asiduamente a jugar en este espacio, se da cuenta de que el mundo que lo rodea incluye siempre a otras personas y que, además, es agradable que así sea.

Un punto que es básico señalar, es el referente a la relación niño-adulto propia de la ludoteca. Desde el momento en que los padres se han interesado por que el pequeño asista a una ludoteca, se aprecia una concepción que confiere mayor importancia al niño y sus juegos. Desde esta perspectiva, surge una mejor comunicación padre-hijo. También surge el interés por conocer más sobre el mundo lúdico, por solicitar a los ludotecarios la orientación que se requiera.

Los ludotecarios, como encargados de este espacio, tienen un papel decisivo en la forma como el niño aprende a relacionarse con los adultos: en la ludoteca, convive con adultos que lo respetan y aceptan, que lo orientan y juegan con él, si así lo desea.

Por último, no puede descartarse el papel que tiene la ludoteca como educadora para el ocio¹¹³, fundamental en la sociedad actual.

De acuerdo con lo aquí expresado, queda de manifiesto que no es uno sólo, sino múltiples los aspectos favorecidos en la ludoteca, con respecto del desarrollo integral del niño.

4.4 FORMACION DE LUDOTECARIOS COMO FACILITADORES DEL DESARROLLO INFANTIL

En su concepción sobre el desarrollo humano, Rogers da paso a una nueva lógica inherente al proceso de aprendizaje: nadie puede enseñar algo a otra persona, sólo es posible facilitar el aprendizaje significativo¹¹⁴.

¹¹³ *Ibid.* p. 10

¹¹⁴ Rogers, Carl *El Proceso...* p. 243

Facilitar se refiere a proporcionar las condiciones necesarias para que el aprendizaje ocurra. Aprendizaje significativo es aquel que se incorpora en la totalidad de la persona y produce un cambio en ella.

Para que el aprendizaje sea significativo, debe ser integral, lo cual indica que debe tener elementos cognoscitivos, como ocurre cuando el intelecto trabaja a su máximo. Debe tener elementos afectivos, como son la curiosidad, la emoción y la pasión. Debe poseer elementos experienciales, como el cuidado, la autodisciplina, la confianza en sí mismo y la emoción del descubrimiento¹¹⁵.

El ludotecario puede facilitar el aprendizaje significativo de los niños que acuden a la ludoteca, tal y como hacen los maestros con sus alumnos; ya

¹¹⁵Rogers, Carl *¿El aprendizaje Puede Incluir Tanto Ideas Como Sentimientos?* Cit. en Lafarga y Gómez Del Campo. Op. Cit. Vol. 3 pp. 254-271

que, como dice Rogers, "el aprendizaje no es una preparación para la vida, sino una experiencia en el vivir"¹¹⁶.

*Los ludotecarios reciben la formación necesaria para desempeñarse dentro de una ludoteca. Jean Vial explica que su preparación debe ser muy completa, para que conozcan a fondo el juego y los juguetes, sus aspectos psicológicos y sociales, las diferencias de acuerdo con la edad del niño*¹¹⁷.

Todos estos aspectos confieren al ludotecario el conocimiento necesario para orientar a niños y adultos sobre el uso adecuado de los juguetes. Le permiten organizar actividades y manejar la institución adecuadamente. Lo capacitan para crear y reparar objetos lúdicos. Sin embargo, esto no

¹¹⁶ *Ibid.* p. 269

¹¹⁷ Vial, Jean. *Op. Cit.* pp. 97-99

es suficiente; también debe incluirse un aspecto de formación humana: debe orientarse a este profesional hacia su propio crecimiento y autoconocimiento.

De tal suerte, se requiere de personas cuya forma de ser se oriente hacia el desarrollo humano, que crean en el hombre y su universo de posibilidades. que vean en el niño al hombre del mañana.

El ludotecario debe estar auténticamente convencido de que jugar brinda grandes beneficios al infante, no sólo como ser individual, sino como ente social, inmerso en un complejo mundo de acciones e interacciones.

El ludotecario debe ser capaz de traspasar la barrera existente entre niños y adultos, impuesta por una sociedad donde el adulto es superior: sólo así logrará acercarse al infante, sobre la base de ser dos personas que

aprenden y comparten vivencias, que se expresan desde su particular visión del mundo.

Estas características son las que dan la posibilidad al experto en juego y juguetes de ser facilitador del aprendizaje significativo y el crecimiento personal.

El mejor profesional del juego infantil es, no el que sólo posee grandes conocimientos sobre el juego y los juguetes, sino aquel cuya actitud es aceptante, respetuosa, de confianza en el niño y sus posibilidades.

Sólo una persona que respete al niño y sus juegos, que lo coloque en el centro del mundo lúdico, establecerá una relación facilitadora del crecimiento y sentará bases importantes para que el pequeño, en un futuro, sea un ser pleno y autorrealizado.

CAPITULO 5

PROPUESTA PARA LA EXISTENCIA DE UNA LUDOTECA EN UN CONJUNTO HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MEXICO.

"El juego es para el hombre
como el capullo del que florecen
todas sus actividades".

PROEBEL

En el capítulo anterior se expuso un enfoque humanista de la ludoteca.
Con base en tal orientación, se realiza una propuesta para establecer una
ludoteca en un conjunto habitacional de la Ciudad de México.

5.1 ASPECTOS TEORICOS

Siendo la ciudad de México una gran metrópoli, se enfrenta al problema de falta de espacio para la construcción de nuevas viviendas, de tal suerte que lo más funcional es edificar conjuntos habitacionales, mismos que pueden albergar a un mayor número de personas.

De acuerdo con las *Normas de Diseño Urbano del INFONAVIT* establecidas en 1981¹¹⁸, se cuenta con criterios de diseño urbano que ofrecen a los promotores de vivienda un instrumento guía para efectos de diseño, análisis y evaluación de los proyectos de conjuntos habitacionales. El objetivo de tales normas no es sólo promover el diseño económico de viviendas, sino garantizar que los espacios y servicios urbanos diseñados

¹¹⁸ *Normas De Diseño Urbano INFONAVIT*. Subdirección Técnica, Departamento De Diseño Urbano y Vivienda. Oficina De Normas Técnicas. México. Enero de 1981. p.3

satisfagan las necesidades sociales de la comunidad y mejoren su calidad de vida.

La vivienda cubre necesidades vitales, por lo que se convierte en un elemento estructurador del espacio urbano, considerándose adecuado agrupar las viviendas en núcleos no mayores de 120.

El infonavit propone que la estructura de los conjuntos habitacionales esté constituida por los diferentes componentes que integran el diseño urbano: vialidad, vivienda, equipamiento urbano, espacios abiertos e instalaciones.

El equipamiento urbano se refiere a los establecimientos de servicios a ser considerados para el desarrollo de la comunidad. Dichos establecimientos son los siguientes¹¹⁹:

¹¹⁹ *Ibid* pp. 13-17

- *Escolares: Jardín de niños, Primaria, Secundaria*

- *Sociales: Centro Social*

- *Comerciales: Primario (de uso diario)*

Secundario (de uso semanario)

Terciario (de uso eventual)

- *Seguridad Social: Guardería*

Etnica

Dependiendo de la categoría y dimensiones del conjunto, se considera la existencia de los establecimientos necesarios para su autosuficiencia.

Dentro del equipamiento social se contempla la creación de un centro social para los usos que convengan a la comunidad. El número de viviendas que justifica la presencia de equipamiento social es de 100.

De acuerdo con las normas, el criterio para dosificación al diseñar un centro social es como sigue¹²⁰:

No. de viviendas	100	150	200	250	300	500
No. de habitantes	560	840	1120	1400	1680	2800
M ² de construcc.	56	84	112	140	168	280

*Para realizar esta dosificación se consideró 5.6 hab./vivienda y 1 M²/10 hab.

La localización del equipamiento social debe ser adjunta al área comercial y equidistante a las zonas dedicadas a vivienda. El acceso es a través de vialidades peatonales y vehiculares terciarias, es decir, calles interiores con tránsito de baja velocidad.

¹²⁰ Ibid. p.49

El infomavit contempla la creación de áreas de recreación infantil, refiriéndose a los parques o áreas verdes con juegos infantiles.

Se señala que la población infantil en un conjunto habitacional representa, aproximadamente, el 50% de la población, con 3.5 niños por vivienda.

Esta población se agrupa por edad en este orden¹²¹ :

- Menores de 4 años: 23%

- De 4 a 7 años: 21%

- De 8 a 11 años: 33%

- De 12 a 16 años: 23%

¹²¹ Ibid p.69

Según sus características, los conjuntos habitacionales son de tres tipos¹²²:

- *Conjunto Habitacional.* Comprende de 25 a 50 viviendas y no requiere equipamiento.

- *Conjunto Habitacional Vecinal.* Comprende de 51 a 250 viviendas. Su equipamiento incluye Jardín de niños (a partir de 150 viviendas), servicios de salud, centro social y comercios.

- *Conjunto Habitacional de Barrio.* Comprende construcciones que incluyan más de 250 viviendas. En su equipamiento se considera:

- *Guardería, a partir de 300 viviendas*

¹²² *Ibid p. 104*

- *Kinder, a partir de 250 viviendas*
- *Primaria, a partir de 300 viviendas*
- *Secundaria, a partir de 100 viviendas*
- *Servicios de Salud*
- *Comercios*
- *Centro Social*

5.2 PROPUESTA

La propuesta que se hace en esta tesis es la de incluir una ludoteca en el diseño de un conjunto habitacional, dentro del equipamiento social. Las

unidades consideradas para este fin son el Conjunto Habitacional Vecinal y el Conjunto Habitacional de Barrio, tomándo en cuenta que el equipamiento social se justifica a partir de 100 viviendas.

Como ya se señaló, la población infantil en estas unidades es aproximadamente del 50%, lo cual lleva a sugerir la necesidad de una ludoteca en apoyo, no sólo de la comunidad infantil, sino de la comunidad en general.

El centro social contemplado en las unidades habitacionales está destinado a ser usado como la comunidad lo requiera. Puede ser utilizado para llevar a cabo cursos, talleres, exposiciones, fiestas, o cualesquiera otras actividades organizadas por la comunidad.

Como complemento de estas actividades, puede anexarse una ludoteca donde los pequeños desarrollen su actividad lúdica.

Los beneficios que la comunidad puede recibir a través de una ludoteca son muchos. En primer lugar, el centro lúdico satisface la necesidad de un espacio donde poder jugar con libertad, ya que las reducidas dimensiones de las viviendas, restringen la posibilidad de contar con un área de juego.

El área recreativa incluida en las unidades no es suficiente, pues únicamente cuenta con juegos al aire libre y no ofrece otras opciones. Ahora bien, dentro del área mencionada, los niños se interrelacionan con otros chicos, pero no es el tipo de relación que se establece en una ludoteca. En el centro lúdico se aprende a jugar en grupo, se fomenta la cooperación y el respeto a los demás; se aprende a aceptar reglas y a cuidar los bienes de la comunidad.

Con respecto de los juguetes, es fácil suponer que el espacio habitacional restringen su compra, sobre todo si se toma en cuenta que, en promedio,

hay tres niños por vivienda. La ludoteca ofrece opciones para solucionar esta situación, habida cuenta de que los pequeños encuentran una gran variedad de instrumentos lúdicos en una institución de este tipo. El contar con este material compensa la necesidad de los chicos de tener nuevas experiencias. Al mismo tiempo, les permite apreciar el verdadero valor de los juguetes, al darse cuenta de que algunos les agradan y otros no; algunos dan a su juego experiencias enriquecedoras y otros no.

De esta manera, no importa que el espacio en casa sea reducido, pues lo importante ya no es acumular objetos, sino disfrutar de los juguetes que se tengan en préstamo y experimentar con otros nuevos. Esto no significa que los niños no tengan sus propios juguetes. Al contrario, con base en sus vivencias, escogerán los instrumentos que realmente sean significativos para ellos, pudiendo tener un pequeño grupo de juguetes que verdaderamente tendrá uso, en vez de estar siempre guardados o ser desechados por falta de interés.

Esta visión sienta bases importantes para el futuro, porque los pequeños aprenden a valorar los objetos materiales según su utilidad o la forma en que cubren sus necesidades, en vez de acostumbrarse a acumularlos por el sólo gusto de tenerlos.

Otro aspecto importante es el de la cooperación fomentada en la ludoteca y que contribuye a mejorar las relaciones entre los hermanos, sobre todo en lo referente al uso de juguetes. Si cada quien cuenta con sus juguetes significativos y además puede tener en préstamo los de la ludoteca, la convivencia será más positiva.

Ahora bien, dada la ubicación de la ludoteca en el conjunto habitacional, es de fácil acceso, aún para los niños pequeños; de manera que pueden acudir a ella a pesar de que los padres, en ocasiones, no los acompañen. Esto promueve la independencia y la seguridad de los niños, sabedores de

que se confía en ellos. No se excluye el que los padres acompañen a los pequeños a la ludoteca cuando sea posible, buscando información sobre la actividad lúdica y fomentando , al mismo tiempo, la comunicación con los menores.

No es la intención de una ludoteca el que los niños pasen el tiempo ahí indiscriminadamente. Primero deben cumplir con sus obligaciones escolares y las que corresponden a la vida familiar. Es el tiempo libre el que se toma en cuenta para tomar parte de las actividades ludotecarias, orientando a los pequeños a pasar menos tiempo ante el televisor o en juegos de video como el nintendo. El resultado es un beneficio inmediato, pero con vistas a que, en el futuro, los niños sepan estructurar un ocio positivo, dinámico, desplegando imaginación y creatividad.

En lo tocante a los padres de familia, la ludoteca de la unidad habitacional no sólo favorece su economía, sino que establece un clima

propicio para interrelacionarse con otros adultos, más allá de la simple vecindad. Al tiempo que se informan sobre el juego y los juguetes, pueden dar salida a intereses y necesidades propias, aprovechando el centro social a su disposición.

Lo ideal, entonces, es que la ludoteca y el centro social trabajen conjuntamente. Mientras los pequeños juegan en la ludoteca, los padres pueden asistir a cursos, talleres, conferencias, círculos de lectura, actividades musicales, o, simplemente, disfrutar de una amena charla en la sala de espera del centro lúdico. Las posibilidades de aprovechar el equipamiento social son infinitas y acordes con los intereses y necesidades de la comunidad.

Es evidente la dimensión social y humana de la ludoteca, como centro de reunión y desarrollo de la vida social y cultural de los grandes conglomerados urbanos.

5.3 ASPECTOS FÍSICOS

La ludoteca que se propone debe tener las dimensiones correspondientes a las normas del INFONAVIT.

Una Unidad Habitacional Vecinal, dependiendo del número de viviendas, dispone para el centro social de un área que oscila entre 56 y 104 m².

La mitad de esta área puede destinarse para instalar la ludoteca y la otra mitad para uso del centro social. En consecuencia, el espacio del centro lúdico será entre 28 y 70 m².

Lo ideal, en este caso, es establecer una Ludoteca de Barrio¹²³.

¹²³Vid. Supra. Cap 1 p.23

La Unidad Habitacional de Barrio dispone de una zona entre 168 y 280 M². Si la mitad se usa para la ludoteca, ésta puede abarcar de 84 a 140 M². Con tales dimensiones es lícito pensar en el establecimiento de una Gran Ludoteca¹²⁴.

En el Apéndice I¹²⁵ se incluyen dos planos que exponen de manera gráfica la forma como serían más funcionales una Ludoteca de Barrio y una Gran Ludoteca, diseñadas para un conjunto habitacional.

La Gran Ludoteca propuesta cuenta con las siguientes áreas :

- acceso

- vestíbulo

¹²⁴ *Ibid*

¹²⁵ *Vid. Infra. Apéndice I pp. 131-132*

- *recepción y entrega de juguetes, ficheros y percheros*
- *sala de exposición de juguetes*
- *zona de juegos con agua y arena*
- *almacén*
- *taller de reparación*
- *sala de espera*
- *sanitarios para hombres y mujeres*
- *regaderas*

Este local incluye todas las áreas que tienen cabida en una ludoteca. La Gran Ludoteca es el centro de juego que ofrece la mayor cantidad de opciones para el juego infantil y, dada su capacidad, alberga un gran volúmen de juguetes.

La ludoteca de Barrio que se propone incluye estas áreas :

- acceso

- *Recepción y entrega de juguetes. Percheros y ficheros*

- *Sala de exposición de juguetes*

- *Sala de juegos (incluye una pequeña area al exterior)*

- almacén

- sanitarios para hombres y mujeres
- sala de espera

El local de esta ludoteca es de más reducidas dimensiones, por lo que sólo incluye las áreas básicas para desarrollar actividades lúdicas y su volumen de juguetes es menor.

Tanto en una como en otra ludoteca, la sala de espera está ubicada junto a la sala de juegos. La división entre ambas es por medio de cristales, para que los padres observen a los niños sin interferir en su actividad. Con el mismo fin, los sanitarios se sitúan cerca de la sala de espera. En caso de que algún niño sea inseguro, al iniciar sus visitas a la ludoteca, sentirá más confianza si puede ver dónde están sus padres.

Los locales están diseñados para tener una adecuada iluminación y ventilación, con base en amplios ventanales. Estos últimos, posibilitan la vista al exterior, disminuyendo la sensación de estar en un espacio cerrado. Se evitan los espacios escondidos o fuera del alcance de la vista, para que los ludotecarios logren un óptimo control.

Todo mobiliario es diseñado en un tamaño apropiado para los pequeños. Se alude a los ficheros, percheros, estantería, sanitarios, lavabos, sillas y mesas.

5.4 REGLAMENTO

Se hace la propuesta de elaborar un reglamento en el que se especifiquen todos los aspectos relativos al uso y funcionamiento de la ludoteca. En el Apéndice II se detallan las normas recomendadas¹²⁶.

¹²⁶Vid. *Infra*. Apéndice II p. 134-136

5.5. MATERIAL LUDICO

La ludoteca que se propone requiere, como cualquier otra ludoteca, juguetes que apoyen el desarrollo físico, intelectual, emocional y social de los niños. Por tal motivo, el material debe seleccionarse con base en los criterios de adecuación propuestos por De Borja Solé¹²⁷, y la clasificación de juguetes del Centro Pedagógico de Juguetes de Lyon¹²⁸.

Se propone utilizar el juguete típico mexicano, el que con gran sencillez reproduce en madera coches, barcos, instrumentos musicales, muñecos y un sinnúmero de objetos usados tradicionalmente por los niños de México. La ludoteca puede promover estos juguetes para que recuperen el gusto de los niños, influido fuertemente por lo que imponen los medios de comunicación.

¹²⁷Vid. *Supra*. Cap. 1 pp. 17-18

¹²⁸*Ibid.* pp. 18-20

Al utilizar el juguete típico, se promueve en los pequeños el aprecio de lo artesanal y el gusto por lo artístico, a la vez que se difunde la cultura nacional.

Los juguetes para la ludoteca propuesta no sólo se adquirirán en las tiendas o por parte de los fabricantes. También es posible obtener material confeccionando en cárceles, centros de rehabilitación, casas de la tercera edad, talleres artesanales y los fabricados por los propios niños en el taller de la ludoteca. Así este centro de actividad lúdica da y recibe apoyo de la comunidad.

5.6 FORMACION DE LUDOTECARIOS

Los ludotecarios son un pilar fundamental de la ludoteca, ya que son ellos quienes están en constante contacto con los niños y adultos que acuden a

este lugar. Son ellos quienes explican el funcionamiento y dan a conocer el objetivo de los centros lúdicos.

Los ludotecarios deben ser formados en el conocimiento de juegos y juguetes, formación impartida por el propio centro de juego.

En la opinión de Jean Vial¹²⁹, un programa técnico y pedagógico para la formación de ludotecarios debería cubrir los aspectos planteados por la universidad de Paris-Norte :

- Estudio de la concepción de los juguetes por los fabricantes
- Enfoques psicológicos del juguete : tipología, determinación de interés e intensidad dentro del desarrollo del juego.

¹²⁹Vial, Jean. Op. Cit. pp. 98-99

- *Análisis de los juegos o juguetes en relación con la edad y el sexo.*
- *Semiótica del juego y papel que desempeña en la formación de la persona.*
- *Enfoque sociológico del juego en relación con la adquisición cultural y su función social.*
- *Pedagogía del juguete y educación para el ocio.*

Explica Vial que, con un programa como el anterior, se puede tener información precisa sobre los juguetes, su funcionamiento, estructura, características de ensamblaje y reparación, con base en la concepción de los fabricantes.

Los ludotecarios están más preparados para el diálogo con el niño; para no

interferir en la actividad lúdica y su libre elección: para conocer a los pequeños con sus posibilidades y su naturaleza activa y afectiva. Su visión es no sólo educativa, sino social. El conocimiento de los juegos y juguetes es una base para contribuir a la educación para el juego, educación dirigida tanto a los niños como a los adultos en el seno de la comunidad.

Con el objeto de que la formación de ludotecarios no se limite a una simple impartición de conceptos, se propone incluir una perspectiva humanística, transformando el programa planteado por Vial en un programa humano, técnico y pedagógico.

El Enfoque Centrado en la Persona es un marco de referencia perfecto, dadas las importantes contribuciones de esta postura en el ámbito del desarrollo humano.

Esta parte del programa expondría como puntos básicos los que se citan a continuación :

- *El ser humano es digno de confianza y respeto. Tiene desde su nacimiento una capacidad de autodirección que le permite tomar decisiones y elegir sus propios valores. Posee curiosidad innata y deseo de aprender. Intenta descubrir nuevos horizontes y adquirir nuevas posibilidades*¹³⁰.
- *No es posible enseñar a una persona directamente, sino sólo facilitar su aprendizaje. Dicho aprendizaje es significativo si implica un cambio en la existencia de las personas*¹³¹.

¹³⁰ *González Garza, Ana María. Op. Cit. p. 14*

¹³¹ *Ibid. p. 12*

- *Para facilitar el aprendizaje en otros, el facilitador requiere ser coherente consigo mismo; aceptar y comprender al otro; poner a disposición del que aprende los recursos necesarios que lleven al aprendizaje; motivar al otro por medio de una relación personal; crear un clima que permita desarrollar las tendencias naturales de aprender, crecer, descubrir y crear¹³².*
- *Desde su nacimiento, el niño trae consigo un potencial que irá desarrollando al transcurrir sus primeros años. Para él, los juegos son un medio importante de aprendizaje y desarrollo.*
- *Proporcionar al niño un ambiente cálido, de aceptación y sin presiones, facilita el desarrollo de su inteligencia, promueve en él la atención, la concentración, la imaginación creativa, la voluntad, la memoria, la*

¹³² Rogers, Carl, El proceso... pp.253-255

*adaptación y la capacidad de satisfacer de manera positiva sus necesidades humanas*¹³³.

Es importante señalar que, tal y como se realiza en la industria, los candidatos a ludotecario deben pasar por un proceso de selección previo al curso de formación. Sólo así se tendrá la seguridad de contar con candidatos cuyas características personales se inclinen hacia una visión humanista.

Los ludotecarios pueden provenir de la propia comunidad donde se establezca la ludoteca, dando lugar a que el centro lúdico genere empleos y otorgue un beneficio adicional a los pobladores de la unidad habitacional.

¹³³ *González Garza, Ana María. Op. Cit. pp. 24-25*

5.7. CONSEJO ADMINISTRATIVO

Establecer una ludoteca implica la necesidad de contar con recursos económicos suficientes para que funcione adecuadamente. Se sugiere acudir a instituciones públicas o privadas para obtener el financiamiento requerido. La Secretaría De Educación Pública, las Casa de Cultura, las Universidades y, aún las escuelas primarias, representan una buena opción.

Quien financie la ludoteca está a cargo de todas las cuestiones administrativas, pero, con el fin de generar interés y cooperación por parte de la comunidad, es factible que acepte la colaboración de aquellas personas que aporten ideas para la organización de actividades dentro de la ludoteca. Estos serían colaboradores externos únicamente, porque los encargados del funcionamiento del centro son los ludotecarios.

CONCLUSIONES

*Espero que siempre,
en cualquier rincón del mundo,,
haya un chiquillo
capaz de fabricar un tren
con un cordel y tres corchos,
una carreta con una caja de zapatos
y un silbato con una rama de saúco.*

Marie-Madeleine Rabec

En la introducción del presente trabajo se planteó la interrogante de si el acudir a la ludoteca proporciona al niño algún beneficio para su desarrollo

integral. Con el fin de despejar tal incógnita, se formularon las hipótesis que guiaron esta investigación. Ellas proponen cuestiones fundamentales sobre la ludoteca y su razón de ser :

- 1.- Que el niño es la figura central de la ludoteca.*
- 2.- Que la ludoteca, al fomentar el juego, fomenta el conocimiento del mundo y el desarrollo de habilidades.*
- 3.- Que al favorecer el conocimiento del mundo y el desarrollo de habilidades, la ludoteca favorece el desarrollo integral del niño.*

Los conceptos expuestos en esta tesis de investigación documental dan lugar a que se verifiquen positivamente las cuestiones planteadas.

Desde el primer capítulo¹³⁴ se asienta que el juego es actividad propia de la infancia, por lo que el eje de la ludoteca es el niño. De hecho, se asume que la razón de ser de tal institución es el niño mismo y se la define como institución de juego centrada en el niño.

En el capítulo 4 se establece, con base en la postura Rogeriana, que en la ludoteca el juego está centrado en el niño¹³⁵, considerando al infante como un ser humano protagonista de su historia y desarrollo. Se añade que el juego y los juguetes están al servicio del pequeño y pertenecen a su experiencia existencial.

Siendo el niño la figura al rededor de la cual gira la ludoteca, recibe aceptación y respeto y se comunica de manera más directa con los adultos

¹³⁴ *Vid. Supra. Cap. 1 pp. 5-6*

¹³⁵ *Ibid; Cap. 4 pp. 84-89*

que le apoyan. Recibe así el mensaje de que se le toma en cuenta por el valor intrínseco de ser humano.

Es en el quinto capítulo donde se propone el establecimiento de una ludoteca en una unidad habitacional, a partir de la importancia que el desarrollo infantil comporta dentro de la comunidad¹³⁶.

Las teorías del juego analizadas en el capítulo 2, divergen en cuanto a los aspectos que enfatizan en el mismo¹³⁷. Piaget, por ejemplo, se enfoca hacia las cuestiones intelectuales. Winnicott sitúa al juego como una zona de desarrollo psíquico. Para Fingerman, jugar tiene una proyección social. Para Engelmayer, el juego cumple una función relajante y catártica.

¹³⁶ *Ibid*; Cap. 5 pp. 104-107

¹³⁷ *Ibid*, Cap. 2 pp 31-48

En lo que coinciden la mayoría de estas teorías es en afirmar que, por medio del juego, el niño desarrolla habilidades y conoce el mundo que lo rodea. Según Rubinstein, el niño se relaciona con la realidad por medio del juego. Para Sutton-Smith, Roberts y Kozelka, los juegos que ofrecen logros al niño le permiten tener un aprendizaje físico, intelectual y social.

De acuerdo con Aberastury, al jugar, el niño investiga el mundo y aprende a enfrentar situaciones nuevas o difíciles. En opinión de Rüssel, los juegos son útiles para desarrollar tanto aptitudes como el cuerpo y la mente. Los diferentes juegos dan la posibilidad de conquistar el mundo.

Con respecto de la ludoteca, se sabe que los juguetes a que en ella tienen acceso los niños, hacen surgir sus capacidades, imaginación y creatividad¹³⁸. De igual manera, se afirma que en este centro lúdico se

¹³⁸ Ibid, Cap. I p. 9

alienta en el niño el uso de sus propios recursos y el desarrollo de sus habilidades particulares¹³⁹.

Queda claro que, tanto por su orientación hacia el desarrollo infantil, como por las características propias del juego, la ludoteca fomenta en el niño el conocimiento del mundo y el desarrollo de habilidades.

Una función de la ludoteca es favorecer el desarrollo integral del niño (físico, intelectual, emocional y social), pues lo pone en contacto con juguetes que lo educan para la vida cotidiana¹⁴⁰. Dicha función se cumple pues, gracias al juego, según explica Winnicott¹⁴¹, el niño integra la realidad interna y externa, sus componentes físicos y emocionales, redundando ello en la integración de su personalidad. De igual manera, González Garza¹⁴² señala que el juego es una forma de

¹³⁹ Ibid, Cap, 4 pp. 89-92

¹⁴⁰ Ibid, Cap. 1 p.9

¹⁴¹ Ibid, Cap. 2 p.38

¹⁴² Ibid pp.40-41

*adaptarse a la realidad y practicar habilidades, facilitando el proceso hacia un desarrollo integral. Asimismo, Rubinstein afirma que el juego evoluciona junto con el niño, pasando del dominio del cuerpo al del lenguaje, de la fantasía a la razón, del egocentrismo al interés colectivo*¹⁴³.

*Con base en los conceptos del Enfoque Centrado en la Persona*¹⁴⁴, se reconoce que el niño es un ser humano en proceso de desarrollo y cuenta con potenciales susceptibles de ser desplegados en un ambiente de aceptación, respeto e interés incondicional.

La ludoteca, estando centrada en el niño, provee un clima favorable para el conocimiento del mundo y el despliegue de habilidades por medio del juego, apoyando así su desarrollo integral.

¹⁴³ *Ibid* p. 42

¹⁴⁴ *Ibid*, Cap. 4 p.87

Con respecto de la pregunta inicial, se demuestra que la ludoteca aporta no uno, sino múltiples beneficios al niño. En primer lugar, al tomar en cuenta al juego se toma en cuenta al niño, haciéndole sentir importante para la sociedad, confiriéndole el papel central dentro de la ludoteca. Como centro de la actividad lúdica, el niño es un ser humano a quien se respeta y acepta tal como es, a quien se apoya y orienta para que, por medio del juego, desarrolle sus potenciales y crezca en un marco de interacción social.

A este proceso contribuyen los juguetes propios del centro lúdico, mismos que se adaptan a las necesidades y posibilidades reales del niño.

Al poder jugar libremente en la ludoteca, el infante se relaciona con la realidad y, mediante su fantasía, la transforma, crece con su juego.

La aparente simplicidad de fomentar el juego infantil conlleva grandes

beneficios y una auténtica aportación, no sólo al desarrollo integral del niño, sino de la sociedad en general.

El niño cuenta con el privilegio del juego, del mundo mágico y privado de la fantasía; el juego le pertenece por derecho propio. Sin embargo, la vida agitada y despersonalizada de las grandes ciudades lo ha despojado de la libertad de jugar; del espacio y tiempo necesarios para desbordar inquietudes y necesidades.

En la sociedad contemporánea, tanto adolescentes como adultos, cuentan con múltiples alternativas de desarrollo personal y entretenimiento. Hay infinidad de salas de conciertos, talleres artísticos, centros deportivos, teatros, discotecas, centros culturales, museos y todas aquellas actividades en las que el ser humano busca expresión.

¿Acaso el niño no es digno de tener un espacio social propio ?

No son suficientes los parques infantiles, pues la forma de vida de las ciudades, impide a muchos pequeños acudir a ellos frecuentemente.

Se debe recordar que el juego infantil tiene un carácter social innegable y a ello se debe que esté presente en todo tipo de culturas y sociedades.

No basta con que un niño tenga en casa un arsenal de juguetes, películas y videojuegos, si no cuenta realmente con un lugar adecuado para jugar; si no puede compartir sus experiencias con otros niños; si no se siente libre en el acto íntimo de jugar.

Tampoco es justo que algunos pequeños carezcan de instrumentos lúdicos debido a factores económicos.

Estas situaciones encuentran respuesta en la ludoteca, donde el niño puede

jugar con libertad a lo que desee y con quien desee, donde se le respeta y se acepta la relevancia del juego para su vida actual y futura.

La sociedad entera estará dando al niño un papel central cuando recuerde el valor del juego y las positivas consecuencias derivadas del mismo; cuando deje de pensar que el infante juega sólo por utilizar su energía o por pasar el tiempo. Entonces, jugar una será una actividad respetada en beneficio del niño.

Si realmente se cree que el niño es el hombre del mañana, es tiempo de recuperar para él su espacio lúdico. El infante necesita prepararse para un futuro cada vez más complejo, por ello requiere de mayor preparación y estudio. Mas, para lograr un desarrollo pleno, también necesita jugar.

Por medio del juego, el pequeño establece las bases para, más adelante.

ser un adulto creativo, espontáneo, acostumbrado a explorar, construir, descubrir el mundo y respetarlo .

No es la intención de esta propuesta sugerir que el niño debe jugar y no hacer otra cosa durante su infancia. Por supuesto que debe crecer dentro de una realidad social, respetando reglas, deberes y obligaciones.

Lo que se considera primordial es que el infante cuente con un espacio propio donde él sea tan importante como los adultos en sus múltiples ámbitos. Donde él sea centro y motor de toda actividad.

Se han implementado mejores métodos educativos, se ha incorporado la más moderna tecnología, no sólo a la educación, sino a la vida cotidiana, incluida la cultura. En medio de este torbellino, se pierden cada vez más valores y costumbres por no corresponder con las modernas exigencias de la vida. El juego ha perdido su valor original y se debe rescatar, antes de

que el niño ya sólo se interese por instalarse frente a una pantalla y coleccionar todos los objetos de moda.

Es en la ludoteca donde el infante puede reencontrarse con el juego y los juguetes en su forma más simple y pura, sin rebuscamientos, sin intereses creados, sin imposiciones de un mundo adulto que todo lo controla.

Haciendo eco a Rogers, se puede tener la seguridad de que mientras el niño tenga la capacidad de jugar con libertad, mientras reciba respeto y aceptación, mientras vea al adulto como alguien en quien apoyarse y con quién compartir su mundo lúdico, tendrá una imagen positiva del mundo que lo rodea, realizará aprendizajes significativos. sabrá lo importante de jugar y quizás nunca deje de hacerlo. Será, de esta manera, un ser en busca de autorrealización. Podrá convertirse en un adulto que enfrente retos con un espíritu inquieto e imaginativo. con responsabilidad e iniciativa, con la capacidad de elegir y tomar decisiones.

Si se quiere conservar la cultura de un pueblo, es menester preservar la cultura del juego, rica en tradiciones, inundada de elementos colectivos, formada a partir del hombre mismo.

*Un niño jugaba con las conchas
sentado en la playa,
Levantó la cabeza,
me miró como si me reconociera
y me dijo : "te tomo por nada".
Desde que hice este trato,
jugando, con un niño,
me he convertido en un hombre libre.*

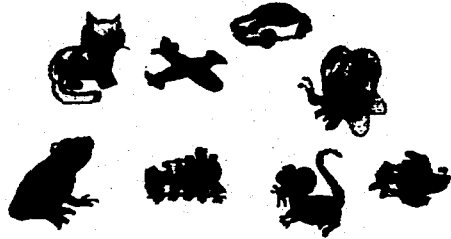
TAGORE

ANEXO I

*FOLLETO EXPLICATIVO DE LA LUDOTECA
UBICADA
EN EL AEROPUERTO INTERNACIONAL DE LA
CIUDAD DE MEXICO.*

LUDOTECA AEROFANTASÍA

El juego es un factor esencial para el sano desarrollo de todo ser humano y un derecho fundamental de todos los NIÑOS.
La LUDOTECA AEROFANTASÍA se funda en 1993 por la UNIDAD DE PROMOTORES VOLUNTARIOS DE Aeropuertos y Servicios Auxiliares, con el fin de satisfacer la creciente demanda de espacios recreativos alternativos en nuestra aeropuerto.



¿Qué es una LUDOTECA?

Es un lugar para jugar en serio; es un espacio con todos los juguetes que te puedas imaginar. Encontrarás juegos de mesa, de construcción, rompecabezas, una cocinita completamente equipada, libros y muchas sorpresas más.

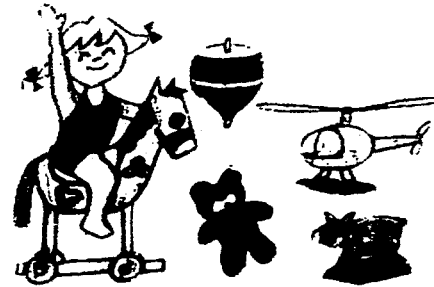
La LUDOTECA AEROFANTASÍA NO es una Guardería, NI una Escuela, mucho menos una tienda de juguetes.

¡ TÚ ELIGES CON QUIÉN Y CON QUÉ JUEGAS !

En este lugar los papás vuelven a ser niños, y todos los niños son tratados con el cariño que se merecen. Porque cuando se juega, los miedos y las angustias desaparecen y un mundo fantástico se abre en nuestra imaginación.

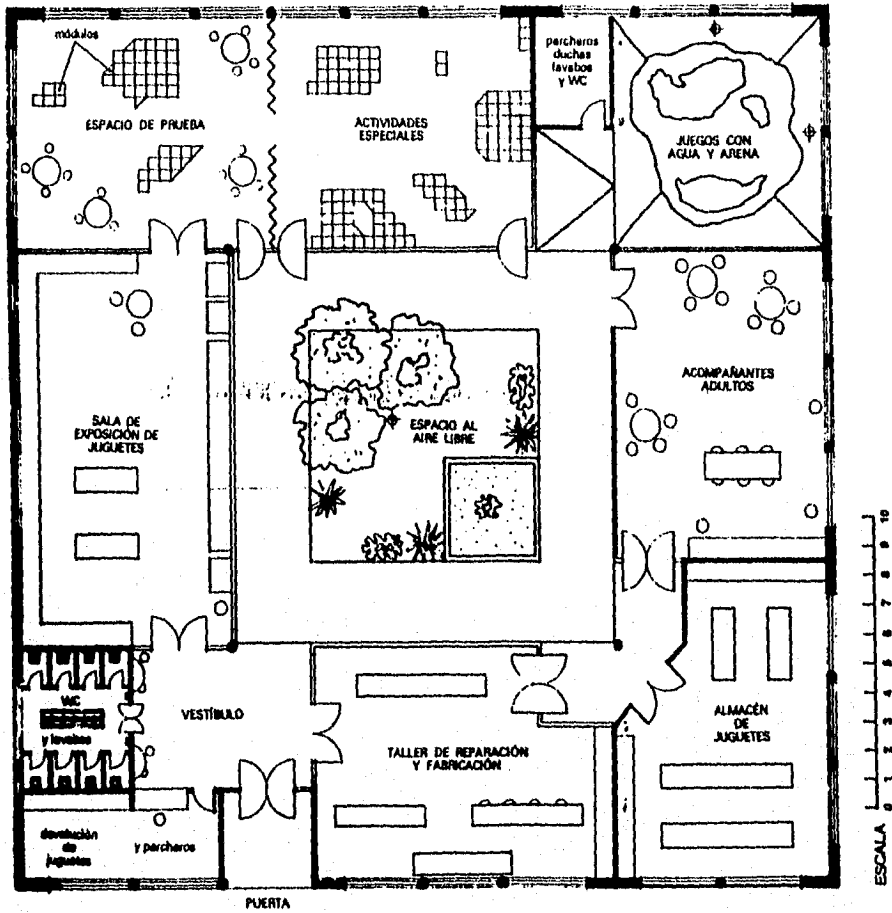
¡ ATREVETE A JUGAR !

La LUDOTECA AEROFANTASÍA está abierta al público en general.

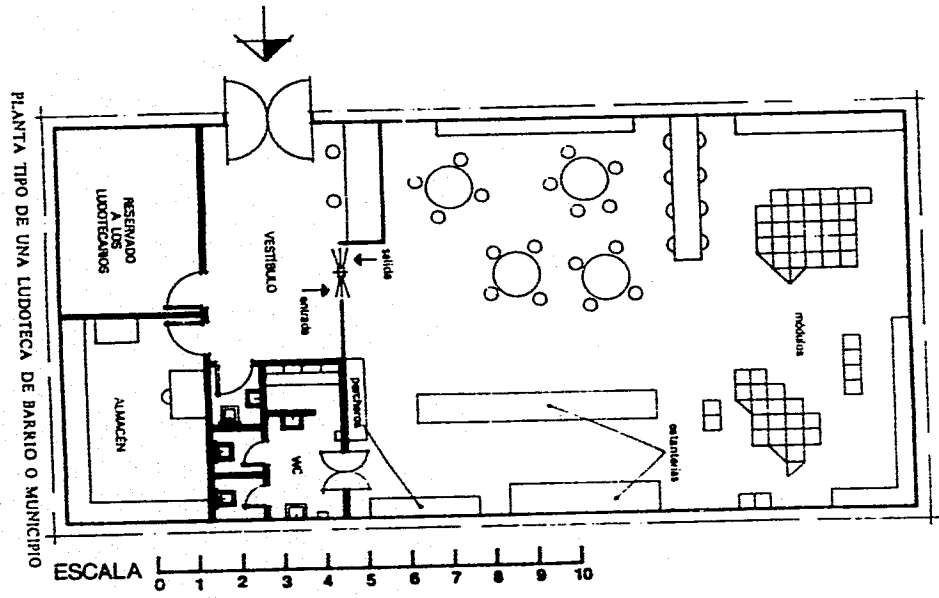


ANEXO 2

*PLANOS DE GRAN LUDOTECA
Y LUDOTECA DE BARRIO*



Planos tomados de: De Borja Solá, María
Op. Cit. pp. 73 y 74



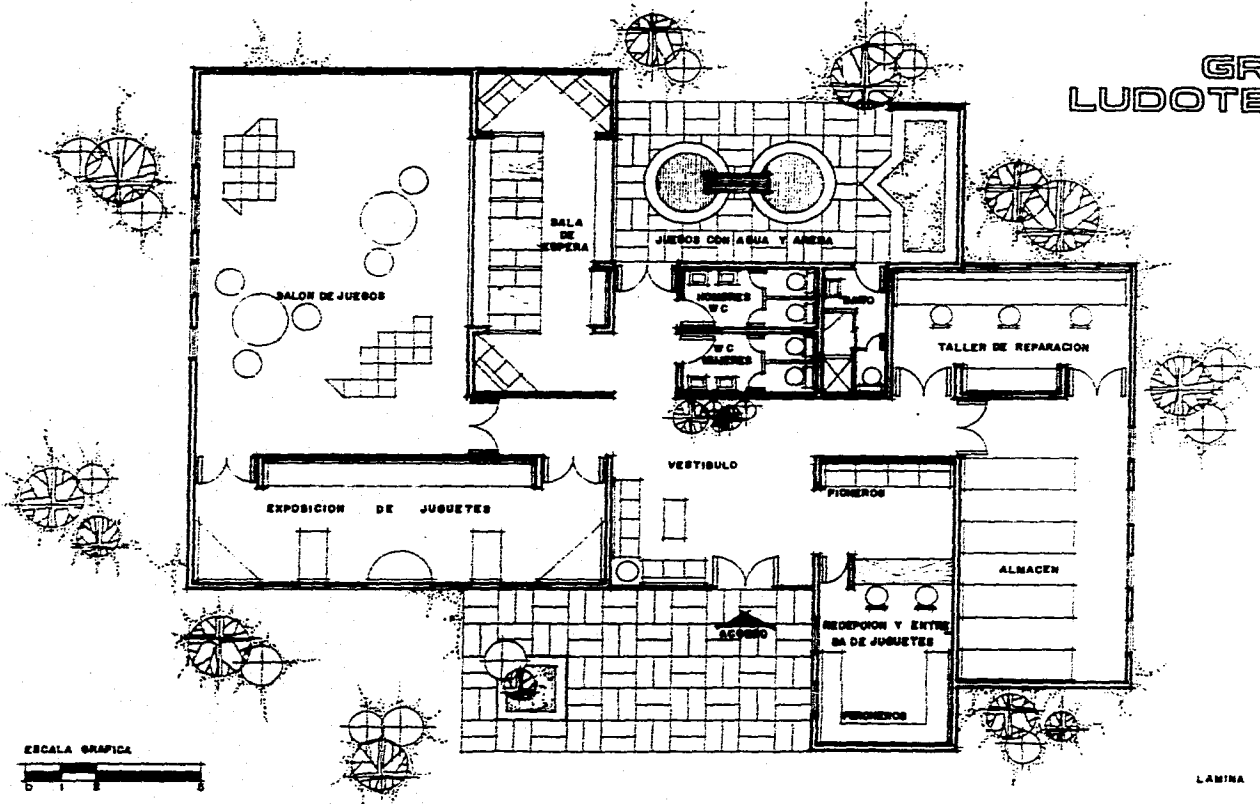
PLANTA TIPO DE UNA LUDOTECA DE BARRIO O MUNICIPIO

ESCALA 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

APENDICE I

PLANOS DISEÑADOS PARA UNA LUDOTECA
UBICADA EN UN CONJUNTO HABITACIONAL
DE LA CIUDAD DE MEXICO.

GRAN LUDOTECA



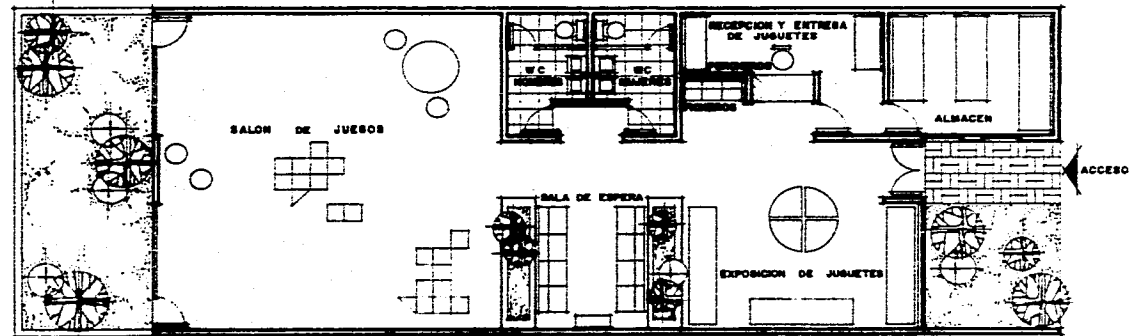
ESCALA GRAFICA
0 1 2 3 4 5

LAMINA



Plano diseñado por el arquitecto Guillermo Flores Saluz
para una unidad habitacional

LUDOTECA DE BARRIO



ESCALA GRAFICA



LAMINA



APENDICE II

*REGLAMENTO PROPUESTO PARA UNA LUDOTECA
UBICADA EN UN CONJUNTO HABITACIONAL DE
LA CIUDAD DE MEXICO.*

REGLAMENTO

Esta ludoteca es una institución que brinda el servicio de préstamo de juguetes, con base en lo estipulado en el siguiente reglamento:

- *Los padres pueden inscribir a sus niños entre 3 y 15 años de edad.*
- *Para tener derecho a utilizar el material y las instalaciones de la ludoteca, es requisito indispensable ser socio de la institución.*
- *Para acreditarse como socio, debe cubrirse la cuota de inscripción establecida.*
- *Como socio de la institución, tanto padres como hijos se comprometen a cumplir lo estipulado en este reglamento. De no ser así, su afiliación puede ser revocada.*

REGLAMENTO

Esta ludoteca es una institución que brinda el servicio de préstamo de juguetes, con base en lo estipulado en el siguiente reglamento:

- *Los padres pueden inscribir a sus niños entre 3 y 15 años de edad.*
- *Para tener derecho a utilizar el material y las instalaciones de la ludoteca, es requisito indispensable ser socio de la institución.*
- *Para acreditarse como socio, debe cubrirse la cuota de inscripción establecida.*
- *Como socio de la institución, tanto padres como hijos se comprometen a cumplir lo estipulado en este reglamento. De no ser así, su afiliación puede ser revocada.*

- • *Al inscribirse, los socios reciben una credencial que los acredita como tales y que debe presentarse cada vez que se solicite un juguete.*

- *Sólo se podrá utilizar el material una vez que un ludotecario haya explicado a los nuevos socios el funcionamiento y los objetivos de la ludoteca.*

- *Los socios se comprometen a cuidar los juguetes, debiendo reponer los que rompan o devuelvan en mal estado. Antes y después de usar el material, el usuario y un ludotecario lo revisarán para constatar su estado.*

- *Si los juguetes se usan en la ludoteca, se puede utilizar por tiempo indeterminado mientras permanezca abierta la institución, devolviéndolos antes de retirarse del centro. O bien:*

- *Se puede utilizar un juguete en la ludoteca y después tomarlo en préstamo.*
- *Se estipula una cuota de préstamo dentro de la ludoteca y otra para préstamo a domicilio.*
- *Sólo se obtendrá un juguete en préstamo a la vez.*
- *El plazo de préstamo a domicilio es de una semana. Al término de ésta, si no se efectúa la devolución, se pagará la multa correspondiente.*
- *Niños y adultos deben respetar a las personas que se encuentren en la ludoteca. De no ser así, se les pedirá que se retiren. Esto significa que no se permiten conductas que alteren el orden o dañen la integridad de los usuarios.*

- *Los usuarios están en libertad de participar o no en las actividades promovidas por la ludoteca (concursos, talleres, cursos).*
- *Los ludotecarios son los encargados del funcionamiento de la institución. Ellos cuentan con la autoridad suficiente para hacer cumplir lo estipulado en el reglamento.*
- *Los ludotecarios son los indicados para orientar a los usuarios sobre la correcta utilización de los juguetes.*
- *Si los pequeños lo desean, el ludotecario puede jugar con ellos.*
- *El área de las regaderas sólo puede ser utilizada cuando se requiera después de jugar con agua y arena. En este caso, el ludotecario permanecerá en el pasillo interior del baño para seguridad de los usuarios.*

- *Los ludotecarios respetarán siempre las elecciones de material realizadas por los usuarios.*

- *Los horarios de funcionamiento son los siguientes:*

Durante el período escolar, la ludoteca abrirá de 4 pm. a 8 pm., de lunes a viernes. Sábado y domingo, de 9 am. a 7 pm.

En época de vacaciones escolares, la ludoteca abrirá todos los días de 9 am. a 7 pm.

- *Cualquier aspecto no contemplado en este reglamento, queda a consideración del consejo administrativo.*

BIBLIOGRAFIA

- *Aberastury, Arminda. El Niño y Sus Juegos. Editorial Paidós. Biblioteca Del Educador Contemporaneo. Vol. 3. Serie Mayor. Buenos Aires. 8a. edición (1984). <la ed. 1960>*

- *Axlme, Virginia. Terapia de Juego. Editorial Diana. México. 10a. edición. (1988). <la ed. en inglés 1975>*

- *Caparrós, Antonio. Historia De La Psicología. Biblioteca Básica de Psicología. Barcelona 2a. edición (1982). <la ed. 1980>*

- *Castellanos, Mari c. El Juego En La Educación y En La Terapéutica De Subnormales. La Prensa Médica. México. (1973)*

- Corso, Raffaele. I. Giocchi Dal Punto Di Vista Sociologico.
Società Italiana Di Sociologia. Roma (1979)

- De Borja Solé, Marta. El Juego Infantil: Organización De Las Ludotecas. Editorial Oikos Tau. Cuadernos de Ciencias De La Educación. Barcelona (1980)

- DiCaprio, N.S. Teorías De La Personalidad. Editorial Interamericana. México. 2a. edición (1985). <1a. ed. en inglés 1974>

- Elkonin, Daniil. Psicología Del Juego. Visor Libros. México. 2a. edición (1980). <1a. ed. en ruso 1978>

- Engelmayer, otto. Psicología De La Labor Cotidiana En la Escuela. Editorial Kapeluz. Buenos Aires (1970)

- *Fingerman, Gregorio. El juego y Sus Proyecciones Sociales. Editorial El Ateneo. Buenos Aires. (1981)*
- *Frankl, Viktor E. El Hombre En Busca De Sentido. Editorial Herder. Barcelona. 13a. edición (1992). <la ed. en alemán 1946>*
- *Freud, Ana. Normalidad y Patología En La Niñez. Editorial Paidós. Biblioteca de Psicología Profunda. Buenos Aires. 6a. edición (1986). <la ed. en inglés 1971>*
- *Frostig, Marianne. Education For Dignity. Grune & Stratton. New York. 1980)*

- *Soble, Frank. La Tercera fuerza. La Psicología Propuesta Por Abraham Maslow. Editorial Trillas. México. 2a. edición (1982).
<la ed. en inglés 1970>*
- *González Garza, Ana María. El niño y Su Mundo. Programa De Desarrollo Humano. Nivel Preescolar. Editorial Trillas. México (1991)*
- *González Garza, Ana María. El Enfoque Centrado en la Persona. Aplicaciones a la Educación. Editorial Trillas. México (1991)*
- *Hetzer, Hildegard. El juego y Los Juguetes. Editorial Kapeluz. Biblioteca De Cultura Pedagógica No. 155. Buenos Aires. (1978)*

- Kewin, Ethel. La Selección De Juguetes. Influencia De Los Juegos En La Formación De La Personalidad. Editorial Claridad. Buenos Aires. 9a. edición (1986). <la ed. 1941 >
- Lafarga Corona, Juan y Gómez Del Campo, José. Desarrollo Del Potencial Humano. Volúmenes 1, 2 y 3. Editorial Trillas. Mexico (1986)
- Levy, Joseph. Play Behavior. University of Waterloo. John Wiley & Sons Inc. New York. (1985)
- Maier, Henry. Tres Teorías Sobre El Desarrollo Del Niño: Erikson, Piaget y Sears. Amorrortu Editores. Buenos Aires (1984)

- Matson, Floyd W. Conductismo y Humanismo. ¿Enfoques Antagónicos o Complementarios?. Editorial Trillas. México. (1984)
- Normas De Diseño Urbano Infonavit. Subdirección Técnica. Departamento De Diseño Urbano y Vivienda. Oficina De Normas Técnicas. México. Enero De 1981.
- Patterson, ch. Bases Para Una Teoría De La Enseñanza y Psicología De La Educación. Editorial El Manual Moderno. México(1982)
- Perls, Fritz. El Enfoque Gestáltico. Testimonios De Terapia. Cuatro Vientos Editorial. Santiago De Chile. 4a. edición (1986).
<la ed. en inglés 1973>

- Quitmann, Helmut. Psicología Humanística. Editorial Herder. Biblioteca De Psicología No. 158. Barcelona (1980)
- Rogers, Carl. El Proceso De Convertirse En Persona. Editorial Paidós. Serie Psiquiatría, Psicopatología y Psicopatología No. 48 México. (1992). <la ed. en inglés 1961 >
- Rubinstein, S.L. Principios de Psicología General. Editorial Grijalbo. Serie Tratados y Manuales. México (1974)
- Russel, Arnulf. El Juego De Los Niños. Fundamentos De Una Teoría Psicológica. Editorial Herder. Serie Problemas De Pedagogía No. 12. Barcelona. 3a. edición (1979). <la ed. en alemán 1965 >

- Sahakian, William. Historia De La Psicología. Editorial Trillas. México (1982). <la ed. en inglés 1970>

- Sartón, Alain et. al. La Psicología Moderna De La A a la Z. Ediciones Mensajero. Bilbao (1972). <la ed. en francés 1967>

- Schaefer, Charles y O'Connor, Kevin. Manual De Terapia De Juego. Editorial El Manual Moderno. México (1988)

- Vial, Jean. Juego y Educación. Las Ludotecas. Editorial Akal Universitaria. Serie Educación No. 122. Madrid (1981)

- Weber, Alfred. Historia De La Cultura. Fondo De Cultura Económica. México (1974)

- Winnicott, D.W. El Niño y El Mundo Externo. Ediciones Horme. 3a. edición (1986). <la ed. en inglés 1954>
- Winnicott, D.W. Realidad y Juego. Editorial Gedisa. Psicoteca Mayor. Buenos Aires. 5a. edición (1988). <la ed. en inglés 1971>
- Xirau, Ramón. Introducción A La Historia De La Filosofía. UNAM México (1977)

HEMEROGRAFIA

- Amar, André. "Desarrollo y Evolución De La Psicología". Cit. en: Sarton, Alain Et. Al., La Psicología Moderna De La A a la Z. Eds. Mensajero. Bilbao. p. 204-207 (1972)
- Delahanty, Guillermo. "La Empatía En El Psicoanálisis Del Self De Kohut y En La Psicoterapia Centrada En El Cliente De Rogers". Prometeo. Revista Mexicana De Psicología Humanista y Desarrollo Humano. Universidad Iberoamericana. No. 3. Invierno de 1993. pp. 43-45
- Del Pozzo, Silvia. "Mamma, Non Voglio Soltanto Balochi". L'Espresso. Settimanale Di Politica-Cultura-Economia. Roma. Ottobre. No. 3. (1982) p.19

- Lafarga, Juan. "Antecedentes Del Enfoque Centrado En La Persona En México". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 3. pp.24-50 (1986)

- Lafarga, Juan. "Contexto Histórico Del Enfoque Centrado En La Persona". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 3 pp. 24-50 (1986)

- Rogers, Carl. "La Naturaleza Del Hombre". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 1. pp. 29-34 (1957)

- Rogers, Carl. "La Relación Interpersonal: El Núcleo De La Orientación". Cit. en Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del

Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 2 pp. 121-130
(1962)

- Rogers, Carl. "Hacia Un Enfoque Moderno De Los Valores: El Proceso De Valoración En La Persona Madura". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 2. pp. 137-152 (1964)
- Rogers, Carl. "La Persona Del Mañana". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 1. pp. 221-228 (1968)
- Rogers, Carl. "¿El Aprendizaje Puede Incluir Tanto Ideas Como Sentimientos?". Cit. en: Lafarga y Gómez Del Campo. Desarrollo Del Potencial Humano. Ed. Trillas. México. Vol. 3 pp. 254-271
(1974)

- *Segrera, Alberto. "Desarrollo Del Enfoque Centrado En La Persona En México De 1972 a 1982". Enseñanza E Investigación En Psicología. Consejo Nacional Para La Enseñanza E Investigación En Psicología*