



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**LA LUDOTECA: PROPUESTA DE  
UN SISTEMA DE CLASIFICACIÓN  
PARA JUEGOS Y JUGUETES**

**T E S I N A**

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

**PRESENTA**

**GUADALUPE HERMELINDA PALMA ANAYA**

**ASESORA:**

**MTRA. ARACELI NOGUEZ ORTIZ**

Ciudad Universitaria, D.F.

México, 2008



Universidad Nacional  
Autónoma de México

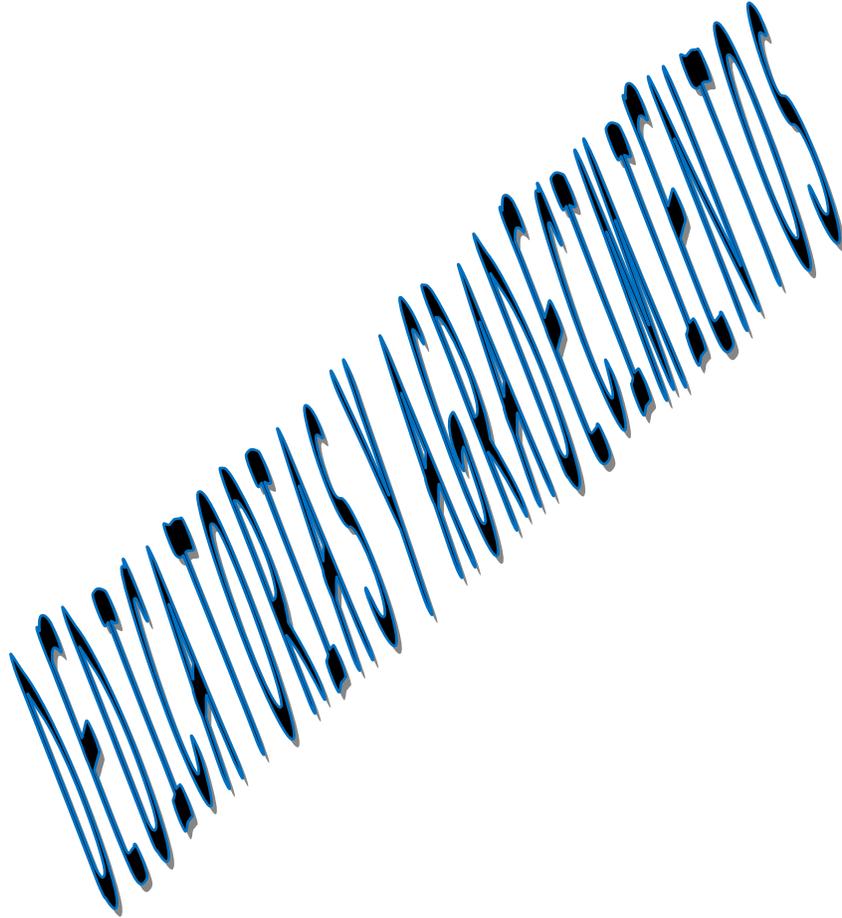


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**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.



***DEDICATORIAS***

***Fidel Palma Solano y Victoria Anaya Ruiz.***

Sé que mamá, antes del examen, va a rezar sus plegarias para que me vaya bien y mi papá calladito también hará lo mismo, solo Dios sabe cuánto nos aman, a mis hermanos y a mí. Cuantas cosas son necesarias decir, antes que sea demasiado tarde, he buscado el momento y no he podido encontrarlo así que aprovecho este instante, para decirles que los amo padres maravillosos, gracias a ustedes hoy estoy aquí; a su lado he vivido y disfrutado cada instante, aunque a veces no hemos estado juntos siempre los llevo en mi corazón y en mis pensamientos.

Desde que empecé a estudiar, con ustedes compartí la dicha de esa primera emoción, y aunque yo era una niña y no entendía varias cosas ustedes me las explicaron a su modo, se que a veces no tenían tiempo para escucharme, y aun así se tomaron su tiempo, gracias por enseñarme tantas cosas, por sus consejos, hoy les doy las gracias por todo su amor, su amor, su comprensión, su apoyo, por no dejarme caer nunca, ustedes me alentaron y aun, lo siguen haciendo, me da la mano para salir a adelante y no dejarme caer nunca, por ser excelentes padres.

En algunos aspectos crecí de golpe, en otros crecí soñando, hoy me he convertido en una persona útil a la sociedad, pase momentos difíciles en la escuela, hoy puedo decirles que fue hermoso todo lo que pasé, desde que empecé a leer. Ustedes son una bendición que me ha dado Dios.

Como familia vivimos muchas angustias, muchos dolores, sin embargo fueron más las alegrías que suplieron lo anterior, como no olvidar sus desvelos mientras yo estudiaba o cuando me enfermaba y me cuidaron con devoción en aquellas horas de angustia que les hice pasar hoy se las quiero recompensar, aunque no se cómo reparar lo irreparable. Porque si algo hemos aprendido en todos estos años, es a ser luchadores incansables de nuestras metas y sueños, esta ya es una meta de vida, así que la batalla es más fácil de ganar si seguimos unidos, con amor y con paciencia pues somos seres diferentes, pero con un mismo fin, la familia.

Siempre pienso en ustedes, con un amor infinito y aunque pasen los años nunca dejaran de ser mis padres y nunca dejare de ser su hija, si de niña los admiraba, hoy los quiero y admiro mas, basto solo con casarme para valorarlos mas como padres, siempre me aconsejan y me ayudan a desahogarme.

Gracias por su apoyo moral, espiritual y económico, por ayudarme a llegar hasta esta meta. Hoy les digo esto antes de que sea demasiado tarde. Gracias por ser excelentes padres.



***A mi Nicky:***

Amor mío, no sé ni cómo darte las gracias por estar siempre a mi lado, y el tiempo que me has amado, cuidándome noche y día, cuando estoy a tu lado me faltan palabras para decirte cuanto te amo, aun que pasen los años, aunque pasen mil días, siempre es necesario expresarte desde mi alma este sentimiento, que tú has despertado.

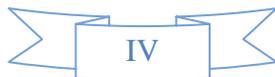
Hemos estado juntos, durante diecinueve años, y parece que fue ayer, cuando tocaste mi mano, con una sutil caricia y un beso apasionado me dijiste te amo vida mía, Y el recuerdo de ese día, jamás podré olvidarlo.

Te amo tanto cariño, y más me enamoro día a día, pues tú jamás olvidas, los detalles, las caricias, los besos, y una sonrisa, sé que soy tu reina, aunque tú no me lo digas, porque así me haces sentir, cada vez que me miras, diciéndome te amo amor mío, eres el amor de mi vida.

Mi vida, te amo desde el primer momento que te conocí, y mucho más ahora, porque el camino que hemos recorrido juntos me ha unido tanto a ti. A través de nuestra vida, han habido tantos logros, satisfacciones y hechos inolvidables, que han minimizado las cosas difíciles porque siempre juntos hemos recogido los pedazos de sueños rotos para crear nuevos.

Te amo por tu paciencia, por tu comprensión, por el calor de tus brazos que me recuerdan donde está mi refugio, mi hogar, mi pasión. Te amo porque me diste la libertad para que descubriera lo que más valoro en ti. Te amo porque me has dado fortaleza cuando mi corazón ha estado a punto de desfallecer, y me has dado en ese momento lo que más necesitaba, seguridad para atreverme a volar. Te amo, por la forma en que me haces sentir amada, porque tú has sido la maravillosa persona que me has enseñado todas las oportunidades que tiene la vida.

MUCHAS GRACIAS AMOR MIO POR TODO LO QUE ME HAS DADO, SIN PEDIR NADA A CAMBIO.



***María Margarita, Alberto Fidel, Luz María y Fidel Eugenio:***

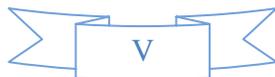
A mis maravillosos hermanos les dedico estas palabras de cariño, porque sin ellos yo no sería la persona que soy. Les agradezco las alegrías que vivimos juntos durante nuestra niñez, porque esa gran alegría me ayudo a crecer, a recorrer los caminos que me llevaron hasta donde hoy estoy. Como familia, nunca me dejaron sola siempre estuvieron conmigo en mis momentos más difíciles. A ustedes les debo varios consejos, son una luz en mi camino, aparte de ser hermanos les agradezco su gran amistad, aun les debo el gran apoyo que me ha brindado, les agradezco sus momentos de atención, varias veces me escucharon sin siquiera pedírselos y hasta la fecha, nunca me han dado la espalda. A ustedes hermanos, a Dios les agradezco por todo lo que me han brindado, ustedes son algo muy preciado en mi vida, los quiero demasiado, han sido un gran apoyo para poder salir a adelante en mis grandes triunfos. Como hermanos yo doy hasta mi propia vida, porque para mí son lo más preciado Y valioso que puedo tener, como hermanos les agradezco los grandes momentos de alegría. Que me hicieron pasar, por que se ninguno de ustedes quiere verme sufrir. Hoy les doy las gracias por todas sus palabras de consolación, saben que siempre les ofrezco mi sinceridad, mi apoyo, mi cariño y todo, porque cuando yo lo necesite ustedes siempre están conmigo. Nunca nadie nos va a separar ustedes son una parte importante de mi vida

***Arquitecto Jaime Bravo Ramírez y Maestra Piedad Déctor Gutiérrez***

Gracias por todo su apoyo siempre están en mi pensamiento con ustedes he compartido días tristes y felices en los que he reído y llorado. Gracias por darme ánimos cuando los necesite, por hacerme reír cuando me sentía muy mal, por disfrutar más de las cosas buenas de la vida, por disfrutar cada uno de mis chistes, de mi locuras, de mi seriedad, y compartirme su sabiduría, de su temple, pero sobre todo por haber traído al mundo, cuidado y educado a ese ser maravilloso que me ha hecho muy feliz, nuestro amado Nicolás.

***Paola, Gabriela, Pamela, Ana, Enrique, Jacqueline, Andrea y Sofía***

A mis entrañables y adorados sobrinos también les dedico este trabajo, viéndolos a ustedes jugar cuando vienen a casa o cuando nos reunimos, me inspiraron en varios temas. Recuerden chiquitos, que yo llego por el momento hasta la licenciatura ustedes continuaran más arriba, quiero verlos con sus títulos de grado, a veces la vida se ve difícil, si ustedes confían en nosotros su familia podrán salir adelante y conseguir todo lo que desean. Siempre los llevo en mi pensamiento y aunque no he tenido la oportunidad de convivir con algunos de ustedes a todos los quiero y siempre les deseo lo mejor.

***NUNCA SE DEN POR VENCIDOS, JAMAS CLAUDIQUEN***

***A todos mis Maestros desde la Primaria “Héroes de Padierna” hasta la Universidad.***

Tal vez cometí muchos errores, en el tiempo en que estude, muchas veces en su momento no valore cada palabra de ustedes, con su bondad infinita, puesta en la enseñanza a su modo, intentado despertar la curiosidad en cada clase que impartían, la sabiduría que compartieron, no fue todo lo que yo aprendí de ustedes, también aprendí que se pueden tener amigos, mientras se estudia..

Hoy comprendo lo que significan, ustedes, llenos de conocimiento, lucha y entrega, maestros de mi alma, no solo enseñaron al ignorante, también estuvieron al pendiente de dar un consejo al que se los solicitara aunque no fuera parte de su tema, pero que era parte del conocimiento mitigando su pena, duda o llanto, se que han pasado muchos años pero los recuerdo

Jugué de todo, aprendí algo, hoy los veo sin temor y sin recelo, a veces en algunos momentos me llene de dudas y temores, sacando excelentes, buenas y malas notas, aun así nunca hicieron diferencia en enseñar entre los listos y los burros o entre el rico y el pobre, hoy ustedes dejan en mi como herencia su sabiduría, hicieron de mi a una persona ávida de conocimiento, al paso de los años jamás olvidare su nombre.

Aunque no deba, a veces, me arrepiento de no haber aprendido todo lo que ustedes me enseñaron, desde que llegue por vez primera, con mi inocencia a un salón de clases, a una escuela que hoy no quiero dejar, no me voy con una herida, sino con muchas alegrías que no las voy a olvidar, pero que hoy termino un ciclo mas.

A varios los llegue a querer como unos segundos padres, muchos me vieron crecer y se que fue algo inolvidable y para todos ustedes que enseñan y me brindan su amistad hoy les quiero agradecer todo lo que hicieron por mí, como parte de su noble labor, hoy verán que todo lo que me enseñaron valió la pena.

## *AGRADECIMIENTOS*

A LO LARGO DEL PROCESO QUE AHORA CONCLUYE, HE ADQUIRIDO UNA SERIE DE DEUDAS CON PERSONAS ENTRAÑABLES A LAS QUE ME ES GRATO RECONOCER, QUE ME HAN SOPORTADO DE MIL MANERAS Y QUE, SIN CUYA AYUDA ESTA TAREA JAMAS HABRIA PODIDO SER LLEVADA A CABO.

*A MIS PADRES FIDEL Y VICTORIA*

*A MIS HERMANOS MARGARITA, ALBERTO, LUZ Y FIDEL*

*AL GRAN AMOR DE MI VIDA NICKY*

*A ARQ. JAIME BRAVO Y MTRA. PIEDAD DECTOR*

*A MIS CUÑADOS EDGAR CHAVEZ, JAIME Y JUAN CARLOS BRAVO DECTOR*

*A MIS SOBRINOS PAOLA, GABRIELA, PAMELA, ANA, ENRIQUE, JACQUELINE, ANDREA, Y SOFÍA*

*A TODOS MIS TÍOS, PRIMOS Y SOBRINOS*

*POR SER MI PUNTO DE APOYO Y EQUILIBRIO; POR QUE SIN IMPORTAR LAS DIFERENCIAS QUE TENGAMOS SIEMPRE ESTAREMOS UNIDOS.*

*GRACIAS FAMILIA LOS QUIERO Y AMO A TODOS POR IGUAL.*

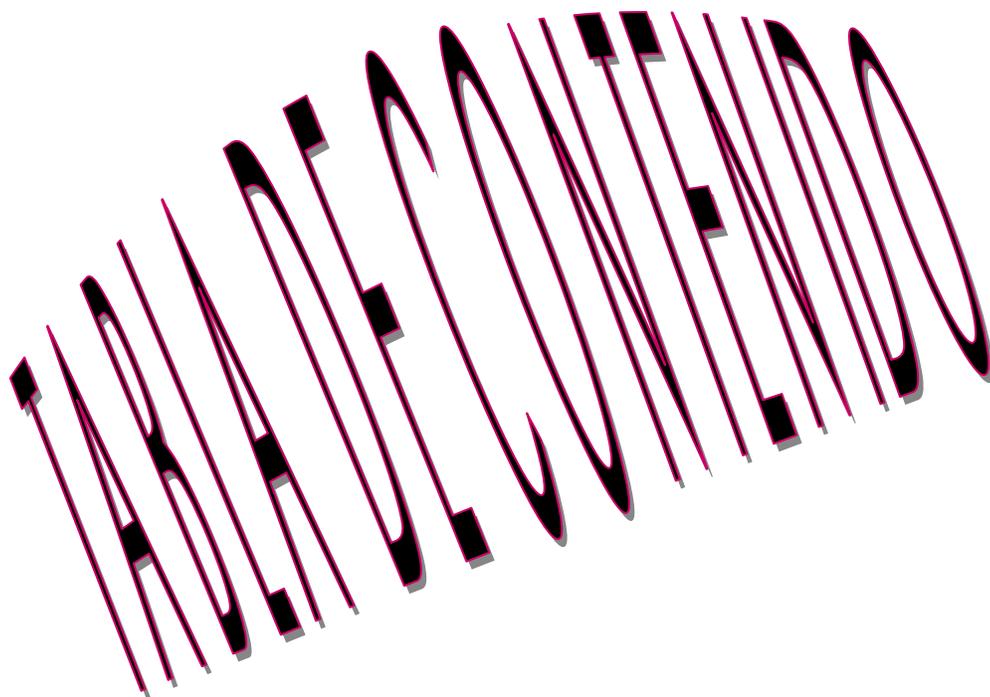
DESEO EXPRESAR MI INMENSA GRATITUD A LA MAESTRA ARACELI NOGUEZ ORTIZ QUIEN DESDE EL PRINCIPIO FUE LA PERSONA QUE ME DIO EL IMPULSO Y ME ACONSEJO PACIENTEMENTE EN ESTE PROCESO, GRACIAS POR SUS CONSEJOS, COMENTARIOS, CORRECCIONES Y OBSERVACIONES, POR LA PACIENCIA Y EL EMPEÑO QUE PUSO AL VER EL CUMULO DE INFORMACION QUE YO TENIA Y AYUDARME A ORGANIZAR CADA UNO DE LOS CAPITULOS PARA IR FORMANDO ESTA TESINA; SOBRE TODO POR EL TIEMPO QUE ME DEDICO PARA LA REALIZACIÓN DE ESTE TRABAJO. ARA APARTE DE SER COMPAÑERAS, DE TENER UNA AMISTAD HOY ERES MI EJEMPLO A SEGUIR, GRACIAS A TI, PUDE TERMINAR LO QUE DEBI HABER HECHO HACE MUCHO TIEMPO.

AL DOCTOR JUAN VOUTSSAS, AL MAESTRO FERMÍN LÓPEZ, A LA LIC. ANA BERTHA SANTIAGO, A LA LIC. BLANCA ESTELA SANCHEZ LUNA, A OCTAVIO OLVERA POR SUS VALIOSOS COMENTARIOS, SUGERENCIAS Y OBSERVACIONES, AL PERSONAL DEL ANEXO DE LA DGB, POR PRESTARME SUS INSTALACIONES; Y TODOS LOS QUE DE ALGUNA MANERA ME HAN TRANSMITIDO SUS CONOCIMIENTOS Y ME HAN BRINDADO SU APOYO INCONDICIONAL EN EL RECORRIDO DE ESTE DIFÍCIL CAMINO.

*A JANET DIAZ LUNA, ALMA DELIA GALLEGOS ARREOLA Y A CADA UNA DE LAS PERSONAS QUE A LO LARGO DE ESTOS AÑOS HAN COMPARTIDO UN POCO DE SU VIDA Y DE SU TIEMPO, EN LA ESCUELA, EN EL TRABAJO, EN EL RELAX, AMIGO, COMPAÑERO, CUATE; ESTE TRABAJO TIENE UNA PARTE DE TI, SE QUE A VECES NOS MOLESTAMOS, NOS ENOJAMOS Y A LO MEJOR NOS HEMOS DEJADO DE HABLAR, PERO NO CABE DUDA, SIEMPRE HAS ESTADO A MI LADO Y ME HAS BRINDADO TU APOYO EN LOS MOMENTOS EN EL QUE LOS HE NECESITADO, NO ES NECESARIO ESCRIBIR TU NOMBRE TU SABES TODO LO QUE APORTASTE Y HOY ESTAS AQUÍ. TU SABES QUIEN ERES, GRACIAS A TODOS POR COMPARTIR LO MÁS PRECIADO PARA MÍ: SU AMISTAD.*

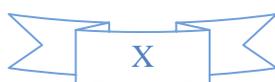
*A MI ALMA MATER*

*LA UNAM, POR DARME LA OPORTUNIDAD  
DE CONOCER SU GRANDEZA COMO INSTITUCION  
POR HABERME FORMADO COMO PROFESIONISTA Y  
BRINDARME LA OPORTUNIDAD DE  
COLABORAR HOY CON ELLA.*



## TABLA DE CONTENIDO

Introducción.	13
CAPÍTULO 1 Historia de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	21
1.1 Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas (DGADyR)	21
1.1.2 Objetivos	32
1.1.3 Estructura	33
1.1.4 Misión	33
1.1.5 Funciones	34
1.2 Dirección de Deporte Formativo y Recreación	35
1.2.1 Historia	35
1.2.2 Objetivos	38
1.2.3 Estructura	38
1.2.4 Misión	43
1.2.5 Funciones	43
1.3 Coordinación de Actividades Recreativas	45
1.3.1 Historia	45
1.3.2 Objetivos	46
1.3.3 Estructura	46
1.3.4 Misión	48
1.3.5 Funciones	48
Citas bibliográficas por capítulo	51
CAPÍTULO 2 Ludoteca	54
2.1 Antecedentes históricos a escala mundial	54
2.1.1 Europa	55
2.1.2 América	58
2.1.3 En México	60
2.1.3.1 Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	62
2.1.3.2 Secretaría de Educación Pública (SEP)	68
2.1.3.3 Gobierno Del Distrito Federal (GDF)	69
2.1.3.4 Universidad Autónoma Metropolitana (UAM)	69
2.1.3.5 “La Casa del Escuinle”	70
2.1.3.6 “Jugar es crecer (JESC)”	70
2.1.3.7 “Varita mágica”	70
2.1.3.8 “La Canica”	70
2.2 Algunos conceptos	71
2.3 Objetivos	77



2.4 Misión	79
2.5 Tipología	84
2.6 Ludotecas ó bibliotecas	97
2.6.1 La importancia con la sociedad	102
2.7 Gestión, administración y organización	106
2.7.1 Local y espacio	107
2.7.2 Acervo	110
2.7.3 Mobiliario	112
2.7.4 Áreas	112
2.7.5 Selección y adquisición	120
2.7.6 El préstamo	121
2.7.7 Procesos técnicos	125
2.7.8 Personal	134
2.7.8.1 Ludotecario	135
2.7.8.2 Funciones	139
2.7.8.3 Formación	146
2.7.8.4 Contratación del personal	151
Citas bibliográficas por capítulo	154
CAPÍTULO 3 El juego y el juguete	165
3.1 El juego	165
3.1.1 Historia	166
3.1.2 Definición	172
3.1.3 Objetivo	173
3.1.4 Función	173
3.1.5 Los juegos en el programa educativo	174
3.2 El juguete	181
3.2.1 Historia	182
3.2.2 Definición	197
3.2.3 Objetivo	197
3.2.4 Función	198
Citas bibliográficas por capítulo	208
CAPITULO 4 Los sistemas de clasificación para juegos y juguetes	211
4.1 Antecedentes de la clasificación	211
4.2 Conceptos de clasificación	214
4.3 Documentos especiales susceptibles de clasificar	215
4.3.1 Colecciones especiales	219

4.4	Los sistemas de clasificación: especie de lengua universal	220
4.4.1	Clasificación LC	220
4.4.2	Clasificación Dewey	221
4.4.3	Clasificación CDU	221
4.4.4	Diferentes tipos de clasificación	223
4.4.4.1	Artificial	223
4.4.4.2	Natural	226
4.4.4.3	De estructura jerárquica	228
4.4.4.4	Por facetas	229
4.5	Características que debe poseer cualquier sistema	229
4.5.1	Características que pueden tomarse en cuenta a la hora de clasificar	230
4.5.2	Puntos de acceso al material dentro del acervo	232
4.5.3	Clasificar: cómo, para y por qué	234
4.6	Normas para el uso de un sistema de clasificación	236
4.6.1	Algunos criterios para la organización de juguetes	237
4.6.2	Algunos principios para la organización de juegos	246
4.7	Clasificación de juegos y juguetes utilizados en ludotecas	252
4.7.1	Clasificación: "VALMEX"	256
4.7.2	Clasificación Mexikayotl	257
4.7.3	Clasificación ESAR	257
4.7.4	Clasificación de la Sala de Material Didáctico de la Biblioteca Nacional	258
4.8	Propuesta	259
	Conclusiones	333
	Recomendaciones	339
	Citas bibliográficas por capítulo	341
	Anexos	344
Anexo 1	Organigrama de la DGADyR.	345
Anexo 2	Cuadro cronología de juegos, juguetes y ludotecas	346
Anexo 3	Ejemplos de ludotecas	364
Anexo 4	Consejos sobre juguetes y sugerencias de juego	389
Anexo 5	Sistemas de clasificación	403
Anexo 6	Glosario de términos lúdicos	449

# INTRODUCCIÒN

**INTRODUCCIÒN.**

Después de tanto tiempo de divagar entre la esperanza, la desesperanza, los aciertos, unos que otros desaciertos, la desidia, y la indecisión por fin voy a ver concluido este trabajo, que está basado más en la práctica y experiencia sobre el tema. No en vano estos 19 años de trabajar en ludotecas y otros menos desde qué empecé, el trabajo presenta algunas limitaciones en el aspecto de información referente a las ludotecas y no se diga a la clasificación del acervo lúdico, tomando en cuenta de que existen una serie de problemas:

- En México no hay material bibliográfico disponible de lo que aquí se ha elaborado, sobre ludotecas.
- No hay mucha bibliografía y la que hay esta poco controlada, en su mayoría en francés.
- Ausencia de una normativa que las regule.
- Poca difusión de los trabajos existentes.
- Diversos tipos de ludotecas y muy dispersas en el país.
- Falta de formación de los profesionales.
- Poco interés por parte de los bibliotecólogos.
- Las clasificaciones se proponen y utilizan sin estandarizar los criterios; al no tener una fundamentación bibliotecológica presentan las siguientes carencias:
  - Carece de uniformidad de criterios en la asignación de clasificación.
  - Hace falta una clave que designe a cada juguete para evitar repetición de las claves relativas a las divisiones comunes en el ordenamiento topográfico.
  - La numeración progresiva no permite listar los juguetes consecutivamente, aunque en el anaquel si lo estén.
  - Una misma clasificaron se aplica para dos o tres juguetes diferentes.

- Un mismo material puede estar clasificado de diferente manera.

Este trabajo pretende ser una aportación sobre un sistema de clasificación para juegos y juguetes que es el tema sobre el que trata, "la clasificación para el acervo lúdico", mediante un análisis que guarda esta actividad y su acercamiento con la bibliotecología, que es el trabajar con los sistemas de clasificación aplicados en la bibliotecas.

En las ludotecas aun no se cuenta con una clasificación que cubra las necesidades de organización de su acervo por lo que se identificaron algunos de los problemas con que se enfrentan los responsables de este proceso en las ludotecas, así los objetivos que se pretende alcanzar son:

- Determinar la importancia de un sistema de clasificación, acorde a las necesidades de la ludoteca, que sea fácil en su aplicación, sin tener que depender de diferentes criterios.
- Establecer la importancia de los sistemas de clasificación para ludotecas.
- Proporcionar sistema para clasificar a los materiales lúdicos, tomando en cuenta los principios bibliotecológicos.
- Proponer un sistema de clasificación, que sea más sencillo, para poder ser aplicado al material por el mismo personal, pudiéndose uniformar bajo un norma claramente identificable por todas las ludotecas.
- Determinar la importancia de las ludotecas.

Aún no hay una clasificación "oficial" que cumpla la función de ser única e incluyente, pero la complejidad y variedad de los juegos es tal que, ya no es solo aventurado determinar una única clasificación, sino que además se limitara a las posibles formas de agrupación dependientes de los objetivos y las necesidades creadas por quien constituye dicha clasificación.

El primer capítulo se hace una descripción de la función social de la DGADyR, dentro del desarrollo del universitario tanto en lo educativo, lo deportivo, como en lo recreativo; refiriéndose a algunos aspectos del proceso evolutivo que ha sufrido la dependencia, describiéndose por medio de algunas reseñas, mencionando parte de su historia, sus funciones, sus objetivos, su organización, entre otros aspectos, en fin todo lo relacionado con esta institución. La aparición de la primera ludoteca universitaria en la UNAM, su impacto y aceptación en la comunidad, como a nivel nacional e internacional, el por qué la ludoteca está inmersa en el área de la recreación, que beneficios a aportado.

La DGADyR es parte fundamental de la historia de la ludoteca en México y sobre todo en la UNAM, el proyecto se presento y si la dependencia, no hubiera puesto los recursos para que funcionara, este proyecto tal vez no existiría y el trabajo que se presenta mucho menos. La comunidad universitaria en general (estudiantes, académicos, investigadores y administrativos) tienen a su alcance todas las facilidades para lograr un mejor desarrollo de la cultura física, deportiva y recreativa, acciones esenciales dentro de los lineamientos universitarios de formación integral que contribuyen al desarrollo espiritual del hombre. Dentro de las variadas necesidades que experimentan los países en vías de desarrollo, como es el caso de México, les tocan a algunas instituciones como la UNAM, por medio de la DGADyR, tener a su cargo el papel del trabajo recreativo a nivel masivo, el cual consiste en crear en los individuos una conciencia sobre el uso de su tiempo libre sobre cómo utilizarlo para sacarle el mayor provecho, utilizarla como medio relajante de las presiones que se guardan en el cuerpo y en la mente y así liberar la energía negativa. Dado que el tiempo libre se ha cuestionado de diversas formas, se dice que es un tiempo para el ocio, dándosele una interpretación negativa, actualmente se le está dando su debida importancia en cuanto al papel que desempeña en el desarrollo de los individuos, después del desarrollo físico e intelectual en cuanto al beneficio del hombre mismo.

En el segundo capítulo se describen las bases conceptuales del desarrollo y evolución de la ludoteca, identificar lo que es una ludoteca aunque no se estudia el mundo de las ludotecas, solo se abordan algunos aspectos, ya que este apartado no pretende ser un manual de teoría sobre "ludotecas" sino hacer un poco más asequible la información a las personas interesadas en el tema, considerando a el juego y el juguete como medio de información con un lenguaje cuyo soporte de comunicación es el juego en sí mismo y la ludoteca como el espacio en donde se potencia la creatividad. Su historia, cómo funciona esta institución, cuantas modalidades tiene, dando un esbozo de la misma, tomando en cuenta su actividad lúdica, educativa y social, ocupándose de algunos aspectos del ámbito documental y tecnológico, dando un acercamiento a la realidad de su importancia dentro la comunidad universitaria, su estructura, sus funciones, sus objetivos entre otros aspectos.

En el tercer capítulo se desarrollan los temas relacionados con el juego y el juguete, se tocan temas sobre la historia de estos elementos y de cómo estos, en sí mismos, ya tienen una clasificación propia, pero que la bibliotecología aún les niega el derecho de tener un espacio propio dentro de las clasificaciones y aún peor dentro de los acervos como materiales especiales; aunque la catalogación ya fueron considerados en las Reglas de Catalogación Angloamericanas segunda edición, capítulo 10 (objetos tridimensionales y de realía) aún no se reconoce la importancia que tienen estos materiales. Se hace una descripción de los diferentes juegos y juguetes con el fin de conocer más sobre este tema y la importancia que tienen para este trabajo en cuestión, estos son documentos que proporcionan información didáctica, recreativa y lúdica. Por otro lado en el Colegio de Bibliotecología de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM el plan de estudios ya fue actualizado hace mas de 5

años, lo que me lleva a las siguientes preguntas ¿Por qué no se toma en cuenta al juego y al juguete si las ludotecas tienen más de 20 años en la UNAM?, ¿Acaso la clasificación a estas alturas todavía les está negada?. El juego existe, antes que la lectura, que las bibliotecas, que las propias clasificaciones, aún así, no hay quien se ocupe de él y el juguete que es posterior pero igual de antiguo aún no se toma en cuenta para contemplarlo dentro de las bibliotecas.

El cuarto capítulo abordó el tema de la clasificación en general, enfocándose más al acervo lúdico, haciéndome la siguiente pregunta ¿por qué no existe una clasificación dedicada a estos materiales como tal desde el punto de vista bibliotecológico?, la mayoría de las clasificaciones están dedicadas a libros o materiales impresos que tratan sobre determinados temas lúdicos pero no sobre el objeto o juguete en sí mismo. Los juguetes están como se tenía a los libros en la antigüedad, almacenados para preservarlos en museos, bodegas, colecciones particulares; se piensa que estos son efímeros, pero con la llegada de las ludotecas el concepto debe cambiar y ver el arraigo que tienen cada vez más en nuestra cultura que no es necesario comprarlos para tenerlos en casa, ya que a veces, al no saber escoger juguetes para nuestros hijos, nuestra familia, etc., lo que se lleva, no les entusiasma y solo los juegan un rato, un día, una hora y los botan al armario, bodega, azotea y posteriormente a la basura ocasionando un gasto inútil a veces innecesario; es como los libros que se compran cuando uno está en la escuela los utiliza y los deja arrumbados al paso del tiempo estos son botados a la basura por alguna "limpieza" del lugar, en lugar de donarlos a la biblioteca donde tienen más vida y uso o tener un buen librero para seguirlos consultando en el hogar, así sucede con los juguetes y juegos dentro de la ludoteca, con mejor aprovechados que en hogar, el juguete dentro de la ludoteca duran más de lo provisto por el consumidor y hasta por el mismo fabricante, tienen más vida y uso, al tener un buen acervo es necesario clasificarlo para mantener un control, que nos arroje información como: que uso se les está dando, cuántos usuarios los utilizan, fecha de compra, en donde están ubicados físicamente, etc.

Para el logro de los objetivos fue necesario realizar lo siguiente:

1. Búsqueda de bibliografía y fuentes. Selección y análisis de lo más relevante sobre el tema a tratar.
2. Localización de las ludotecas de México. Visita a alguna de ellas para conocer el sistema de clasificación que utilizan.

❖ Fuentes impresas:

- Libros: no existen muchos, en los pocos que ahí se repite mucho el contenido.

- Publicaciones periódicas: No existen especializadas en el tema, aunque por su relación con la educación se encontraron algunos artículos que tratan sobre este tema.
  
- ❖ Fuentes electrónicas:
  - El CD-ROM de la revista Cuadernos de Pedagogía.
  
  - Internet: los principales buscadores de la red no han localizado ninguna dirección de interés en México, pero sí de otras partes del mundo sobre todo en España, Francia e Italia.
  
- ❖ Fuentes personales:
  - Contactar con las personas relacionadas con esta materia o dedicadas a su estudio ya que ofrecen su punto de vista sobre la situación de las ludotecas pudiendo aportar posible soluciones.
  
  - Apuntes y notas de cursos, conferencias, jornadas, congresos y encuentros que he ido tomando a lo largo de estos 19 años, sobre ludotecas y temas relacionados que han sido objeto de éstas
  
  - Lo recabado con las personas que he conocido en los diversos eventos y que cuentan con su propia ludoteca o trabajan en alguna.

La perspectiva de realización del presente trabajo es considerado factible ya que en México se cuenta con más de 800 ludotecas (entre particulares y públicas) y estas siguen surgiendo en su mayoría por iniciativa gubernamental y después por particulares que las fueron instalando a lo largo del país en forma dispersa, encontrando un medio de obtener un ingreso decente desde hace más de 10 años como resultado de la influencia norteamericana en el uso del tiempo libre; precisamente por esta explosión y sin que nadie las regule, se da el caso de la ausencia de una clasificación exhaustiva que cubra los objetivos de cada una de ellas, sin que sea obsoleta al paso del tiempo, los materiales son muy variables de acuerdo a la cultura, a la moda, por lo que es conveniente que existan facetas o esquemas donde queden lugares libres para los nuevos acervos o juguetes que vayan apareciendo en el mercado como por ejemplo todos los cibernéticos, debido a que el ser humano tiene una mente creativa y va inventando nuevos instrumentos como una forma de válvulas de escape a sus emociones.

Debido al gran auge que están teniendo las ludotecas en el mundo, sobre todo en nuestro país, como centros de comunicación y relación social, contienen una importante labor educativa en el niño, el joven y el adulto. Debe contarse con una clasificación aplicada a los juegos y juguetes o cualquier acervo lúdico donde no solo se agrupe el material por edades, números de jugadores, tipos de material o algunos otros elementos dentro de la organización de la colección, sino una que pueda ser aplicada a todas las ludotecas, contemplando todo tipo de material lúdico que sea susceptible de préstamo.



LUDOTECA FRONTON CERRADO



LUDOTECA EN TAMPICO

Al final de este trabajo se presentan las conclusiones, anexos y obras consultadas. Al concluir cada capítulo se incluyen las citas bibliográficas.

# CAPÍTULO UNO

## ***CAPÍTULO 1 Historia de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México.***

### ***1.1 Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas (DGADyR).***

La Real y Pontificia Universidad tiene más de 450 años, a lo largo de estos años ha sufrido varios cambios, uno de ellos es el que se dio en 1910 por el entonces Ministro de Instrucción Pública, Justo Sierra<sup>1</sup> publico el decreto de la autonomía quedando como Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la cual cumplió 97 años de existencia. A principios del siglo XX es cuando se empiezan a registrar los primeros movimientos deportivos, una de las fechas que se mencionan es de 1917, donde después de varios intentos para estructurarse y organizar el deporte universitario se creó el departamento de Educación Física Organizada, (EFO), dependiente de la Escuela Nacional Preparatoria,(ENP), teniendo su primera sede en San Idelfonso N° 43, dirigida por el Prof. Enrique C. Aguirre limitándose a fomentar el deporte entre estudiantes de la preparatoria, quedando este como el primer antecedente de la DGADyR. En el centro histórico no se contaba con instalaciones deportivas, sin embargo el deporte poco a poco se fue extendiendo dentro de las preparatorias, en 1918 se crea el Departamento de Educación Física (DEF). Al iniciarse el proyecto de Ciudad Universitaria entre 1924 y 1926 se planearon grandes áreas para la práctica deportiva y recreativa. La cual fue hecha realidad entre 1952 y 1965.

En 1962<sup>2</sup> la Universidad Nacional Autónoma de México por acuerdo presidencial y de la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME) se le considera como entidad deportiva estatal (un estado más) debido a la calidad y cantidad de sus deportes, por lo que se convierte en Departamento de Educación Física de la Universidad (DEFU). La expansión de las actividades obligo a que el DEFU se transformara en Dirección General de Educación Física (DGEF), la cual tuvo por finalidad la organización y promoción de todo el deporte y actividad recreativa entre los estudiantes de las facultades y escuelas profesionales como de los preparatorianos. En ese mismo año las actividades deportivas y culturales que practicaban los estudiantes eran las siguientes: arquería, atletismo, automovilismo, bádminton, baloncesto, béisbol, ciclismo, danza nacional, internacional y clásica, excursionismo, esgrima, frontón, fútbol y americano, gimnasia en sus diferentes sistemas, levantamiento de pesas, lucha, natación, clavados, buceo y nado sincronizado, softball, remo, tenis, voleibol y polo acuático.

Para el desarrollo de la educación física universitaria<sup>3</sup> las oficinas son trasladadas al campus universitario, para encargarse de todas las actividades deportivas de los estudiantes, expandiendo sus actividades a toda la institución. A sus más de 47 años siguen atendiendo a la población estudiantil que practica algún deporte dentro del campus; es una de las instituciones educativas con el mayor

número de campos e instalaciones deportivas, tanto de entrenamiento como de exhibición y con las remodelaciones y modernización que empezaron desde el 2006 y están por terminar este 2008 en estas áreas tenemos en la actualidad la siguiente estructura deportiva de la cual se desprenden diversas asociaciones afiliadas a Federaciones Nacionales y participa en el deporte federado nacional en 41 deportes con diversas categorías y clases, (aikido, atletismo, básquetbol, boliche, box, canotaje, clavados, ciclismo, deportes sobre sillas de ruedas, esgrima, frontón a mano, fútbol americano, fútbol, fútbol rápido, gimnasia artística, gimnasia aerobia, gimnasia general, gimnasia de trampolín, handball, judo, karate do, kendo, lucha grecorromana, ludoteca, nado con aletas y velocidad subacuática, natación, paracaidismo, pesas, polo acuático, squash, tae kwon do, tenis de mesa, tiro con arco, vencidas, voleibol, voleibol de playa, voleibol de sala) que se practican dentro la infraestructura deportiva que a continuación se describe:

- ❖ Alberca Olímpica Universitaria. Que se encuentra ubicada entre las facultades de Arquitectura e Ingeniería a un costado del Centro Médico Universitario, en donde se imparten las siguientes actividades: Acondicionamiento físico acuático, físico general y rítmico aeróbico, ajedrez, bádminton, buceo, clavados, básquetbol como deporte adaptado sobre sillas de ruedas, físico culturismo, gimnasio de pesas, ludoteca, montañismo, nado con aletas, nado sincronizado, natación, paracaidismo, polo acuático, pumitas natación, triatlón, velocidad subacuática, voleibol de playa. Cuenta con dos secciones de tribunas para 7000 personas, 15 sanitarios, 30 regaderas con agua caliente, vestidores tanto para hombres como para mujeres.
- ❖ Servicio médico deportivo: Existen cuatro clínicas ubicadas en ciudad universitaria, en las que se brinda atención médica integral a los equipos representativos de la UNAM, y al público en general proporcionando diagnóstico, tratamiento fisiátrico y rehabilitación además de realizar programas de prevención y promoción de la salud.
- ❖ Frontón cerrado. Está ubicado entre la Escuela Nacional de Trabajo Social y el Estadio de Prácticas Roberto «Tapatío» Méndez, en donde se realizan las siguientes actividades: básquetbol, acondicionamiento físico general, acondicionamiento rítmico aeróbico, baile y danza deportiva, esgrima, físico constructivismo, gimnasia, handball, ludoteca, tenis de mesa, voleibol, un gimnasio cerrado con gradería para 2000 espectadores un gimnasio para gimnasia de aparatos, un gimnasio para levantamiento de pesas y luchas.
- ❖ Campos de fútbol americano. Están localizados en el circuito escolar de Ciudad Universitaria, detrás de la Alberca Olímpica y a un costado del Instituto de Ingeniería. Donde se realizan las siguientes actividades: Fútbol americano, porristas y grupos de animación, tocho bandera.

- ❖ Frontones para diferentes modalidades. Canchas de frontón abierto, están ubicadas entre los Campos de Fútbol Americano y la Facultad de Contaduría y Administración en donde se realizan las siguientes actividades: Frontón, frontenis.
- ❖ Campos de softbol: Con las siguientes actividades: Hockey sobre pasto, softbol.
- ❖ Campos de tiro con arco: Con las siguientes actividades: Tiro con arco y tiro con flecha.
- ❖ Estadio de prácticas Roberto "Tapatío" Méndez. Se localiza entre el Frontón Cerrado y los campos de softbol, antes del entronque con la Av. Insurgentes Sur, dirección sur-norte. Con una pista de prácticas, con campo de fútbol dentro de la pista y tribunas para 5000 personas. En él se llevan a cabo las siguientes actividades: Atletismo, fútbol americano, acondicionamiento físico general, circuito universitario de carreras, fútbol asociación.
- ❖ Ocho canchas de básquetbol o voleibol. Están ubicadas entre la Escuela Nacional de Trabajo Social, el Frontón Cerrado y las canchas de Tenis con las siguientes actividades: Acondicionamiento físico general, acondicionamiento rítmico aeróbico, básquetbol, baile y danza deportiva.
- ❖ Cuatro canchas de tenis: Están ubicadas junto a las canchas de básquetbol y a un costado del Estadio de Prácticas Roberto «Tapatío» Méndez en donde se imparten clases de: Tenis.
- ❖ Centro de Educación Continua y Estudios Superiores del Deporte (CECESD) y la Biblioteca del Deporte: En ella se realizan actividades orientadas a formar entrenadores en diversas especialidades deportivas: Docencia, capacitación, asesorías.
- ❖ Exreposito de atletas: Se localizan al fondo del estacionamiento 8 del Estadio Olímpico Universitario. Tiene las siguientes actividades: Boxeo, físico constructivismo, judo, karatedo, levantamiento de pesas, lucha.
- ❖ Medicina del deporte: Está ubicada a un costado del CECESD, frente a la cabecera sur del Estadio Olímpico Universitario, a la altura del estacionamiento 7. Se llevan a cabo las siguientes actividades: Evaluaciones físicas morfofuncionales, rehabilitación al atleta, odontología, servicios médicos.
- ❖ Pista de calentamiento: Tiene las siguientes actividades: Acondicionamiento físico general, atletismo, físico constructivismo, fútbol asociación, levantamiento de pesas, taekwondo.

- ❖ Campos de fútbol asociación: En él se imparten las Actividades de: Básquetbol, fútbol asociación, fútbol rápido, voleibol.
- ❖ Cancha de fútbol rápido: Con las siguientes actividades: Básquetbol, fútbol asociación, fútbol rápido, voleibol.
- ❖ Pumitas: Están ubicados cerca del Estadio Olímpico Universitario, en dirección hacia el Jardín Botánico. En él se realizan las actividades de: Clínicas de fútbol, fútbol asociación, recreación.
- ❖ Gimnasio de taekwondo. Con las siguientes actividades: Acondicionamiento físico general, taekwondo.
- ❖ Pabellón de Gimnasia. Se localiza cerca del Estadio Olímpico Universitario, a un costado de la Pista de Calentamiento, en dirección hacia el Jardín Botánico. En el se realizan las siguientes actividades: Acondicionamiento físico general.
- ❖ Campos de Béisbol: Ubicación: Está situado cerca de la Av. Insurgentes Sur, dirección norte-sur, a un costado de la Cancha de Fútbol Rápido. Con las actividades de: Béisbol.
- ❖ Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas: Ubicada en el costado del estacionamiento tres del Estadio Olímpico Universitario, en la extensión de la UNAM en donde se realizan las siguientes actividades: Administrativas, credencialización para las actividades acuáticas que se imparten en la Alberca Olímpica Universitaria, registro y pagos a eventos deportivos.
- ❖ Un estadio Olímpico: Con cancha de fútbol y con pista para competencias atléticas con capacidad para 85,000 espectadores.

Fuera de Ciudad Universitaria se dispone de la siguiente infraestructura:

- ❖ Preparatoria uno Gabino Barreda: Nueve canchas para básquetbol y voleibol, un gimnasio.
- ❖ Preparatoria dos Erasmo Castellanos Quinto: Dos canchas una para básquetbol y otra para voleibol, un frontón para pelota a mano, un gimnasio con tribunas para 1000 espectadores.
- ❖ Preparatoria cuatro Vidal Castañeda y Nájera: Una alberca con fosa para clavados, cuatro canchas, un gimnasio para gimnasia de aparatos y esgrima, un gimnasio para básquetbol y voleibol, un campo de fútbol, con una fosa para saltos y un carril para pruebas de 50 metros.

- ❖Preparatoria cinco José Vasconcelos: Tres campos uno para fútbol, unos para softbol y otro para béisbol, siete canchas para básquetbol como para voleibol, un gimnasio, una pista para atletismo, dos frontones para raquetas, una alberca con 85 vestidores para hombres y mujeres.
- ❖Preparatoria seis Antonio Caso: Un gimnasio para básquetbol y voleibol, una alberca con fosa para clavados, una cancha de voleibol, un gimnasio con aparatos y esgrima, un campo para fútbol con una fosa para saltos y un carril de prueba de 50 metros.
- ❖Preparatoria siete Ezequiel A. Chávez: Tres canchas, un gimnasio para básquetbol y voleibol, una alberca con fosa para clavados, una cancha de voleibol, un gimnasio con aparatos y esgrima, un campo para fútbol con una fosa para saltos y un carril de prueba de 50 metros.
- ❖Los cinco planteles del Colegio de Ciencias y Humanidades, (CCH): Cuentan con diferentes aéreas deportivas como son canchas de basquetbol, futbol, volibol, entre otras

Se cuenta con otras actividades deportivas que se imparten fuera de Ciudad Universitaria, como son: Boliche, canotaje, ciclismo, remo, squash.

Y por si fuera poco se tiene un Himno deportivo el cual a la letra dice:

¡Oh Universidad!  
Escucha con que ardor  
Entonan hoy tus hijos  
Este himno en tu honor  
Al darte la victoria  
Honraremos tus laureles  
Conservando tú historia  
Que es toda tradición  
Unidos venceremos  
Y el triunfo alcanzaremos  
Luchando con tesón  
Por ti Universidad  
Universitarios  
I cemos siempre airosos

El pendón victorioso  
De la Universidad  
Por su azul y oro  
Lucharemos sin cesar  
Cubriendo así de gloria  
Su nombre inmortal  
¡¡¡México, Pumas,  
Universidad!!!

El 1 de junio de 1967, la Dirección General de Educación Física se convierte en Dirección General de Actividades Deportivas (DGAD) y se crea el consejo deportivo. El 16 de octubre de 1973<sup>4</sup> cambia su nombre a Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, (DGADyR) de forma paralela se crea la Administración de Recintos Culturales, Recreativos y Deportivos. En 1978 se lleva a cabo una serie de programas encaminados a despertar el interés de la comunidad universitaria en aspectos relacionados con el desarrollo físico, se imparten clases diarias de acondicionamiento físico general a los niños de la guardería y a los niños que acuden al jardín de niños dentro de CU. Ante la necesidad de contar con una unidad de información que apoye la práctica, la docencia y la investigación en los ámbitos del deporte y la recreación, surge en 1978 el Centro de Documentación del Deporte y la Recreación.

El 11 de marzo de 1986, por órdenes del rector Dr. Jorge Carpizo se crea el Consejo Técnico del Deporte Universitario, órgano colegiado que no logra trascender dentro de la DGADyR. 1987<sup>5</sup> es un año muy productivo empezando por la instalación del Consejo Asesor y Comisión Dictaminadora de la Dirección, se crea el Sistema de Información de la Actividad Deportiva (SIAD), y se reubican las oficinas de la DGADyR, se empieza a trabajar con el proyecto de la ludoteca dentro la Universidad, teniendo un gran impulso por Demetrio Valdez Alfaro y el Doctor Rogelio Rey Bosch.

Durante el año de 1987<sup>6</sup> se realiza la desconcentración en la Subdirección de Deportes que estaba conformada por los coordinadores deportivos de las facultades, Escuela Nacional de Estudios Profesionales, (ENEP), planteles del Colegio de Ciencias y Humanidades, (CCH) y la Escuela Nacional Preparatoria, (ENP); se crea la Subdirección Investigación y Medicina del Deporte y cada escuela tiene en su plantel el servicio médico en las ENEPs, Iztacala, Aragón, Acatlán, se crea la Subdirección de Planeación y Desarrollo Académico y la Subdirección de Recreación (ludoteca ambulante, ludotecas fijas en: la Alberca Olímpica, Frontón Cerrado,<sup>7</sup> Ex-reposo de atletas, en las facultades de Economía, y Derecho), en cuestión de capacitación deportiva, éste es el mejor año, se abren 19 especialidades deportivas y se intensifican los cursos de capacitación, actualización y

superación, talleres, mesas redondas, clínicas de capacitación, juntas técnicas y seminarios; todo relacionado con el deporte y la recreación, se remodelan las instalaciones de la Alberca Olímpica, los gimnasios y servicios sanitarios del frontón cerrado. Durante este año la Dirección dependía de la Secretaría Administrativa.

Al expedirse en 1989 el acuerdo que establece las funciones del a DGADyR, y a dos años de la creación de la ludoteca universitaria se atendieron a 60,000 personas entre estudiantes de bachillerato, profesional y trabajadores universitarios dándose 18,078 servicios en las tres ludotecas permanentes, alberca, frontón y ex-reposo; por su parte la ludoteca ambulante genero un total de 4,320 servicios que proporciono en 7 planteles.

En 1988 se crea el Premio PUMA y el Premio al Deportista Universitario por iniciativa del Dr. Rogelio Rey Bosch. Se realizo una reestructuración en la Unidad Administrativa con el fin de agilizar los trámites administrativos y también opera una reorganización al interior de la Subdirección de Investigación. El día 4 de septiembre, se crea el Centro de Educación Continua de Estudios Superiores del Deporte (CECESD), en donde atienden las actividades académicas del área; por lo que el centro de documentación que se encuentra ubicado en las instalaciones del CECESD, se convierte en la Biblioteca del Deporte, la primera en recopilar temas de la recreación y del deporte universitario, reconocida por la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM.

El día 2 de febrero de 1989 por acuerdo del rector Dr. José Sarukhán Kermez, la DGADyR pasa a depender de la Secretaría Administrativa conservando su denominación y se le adscribe parte de las funciones que tenía asignadas a la Dirección General para la Administración de Recintos Culturales, Recreativos y Deportivos, entre ellas la de administrar los recintos deportivos universitarios que se destinen para la realización de eventos deportivos y recreativos, y se hace un censo de los mismos. El 17 de abril de ese mismo año, se expide el acuerdo que establece las funciones de la DGADyR. Una de las funciones es promover la integración de los equipos deportivos que representen a la UNAM, que deberán estar formados exclusivamente por estudiantes de la institución. En el mes de noviembre se presenta e inicia el programa del rector denominado “El deporte y la recreación para la formación integral del estudiante universitario (seis líneas de acción)”<sup>8</sup>, donde se establecen las bases de las actividades deportivas y recreativas como parte del proyecto educativo universitario.

Un evento que empezó a gestarse años atrás, que fue puesto en marcha en 1990 concluyendo en 1991,<sup>9</sup> fue la exposición “Ciencia y Deporte” en el Museo Universitario de Ciencias y Artes, (MUCA); única en su género en América Latina y que causó gran impacto en la opinión publica, visitada por numerosas personas interesadas en los aspectos científicos del deporte y la recreación. Después de haber cursado seis semestres de duración egresan los primeros 8 alumnos del CECESD como entrenadores especializados.<sup>10</sup>

La biblioteca del deporte es reubicada, acondicionada y equipada con más mobiliario, en su género es una de las más importantes del país, digamos que es la pionera en conservar material especializado en todas las disciplinas deportivas que se imparten en nuestra universidad, recogiendo las memorias de todos los eventos deportivos y recreativos en los cuales participa la UNAM, así como las publicaciones internas de la DGADyR; estableciendo a solicitud de la Universidad de las Américas, de Puebla, un convenio de préstamo interbibliotecario, se instala la Comisión de Biblioteca del Deporte, siguiendo la prescripción del Reglamento General del Sistema Bibliotecario de la UNAM y para mejorar su funcionamiento, se elabora el reglamento interno de la Biblioteca del Deporte. Durante 1992, se instala la Comisión Consultiva para el Deporte y la Recreación (COCODER) con el propósito de establecer un órgano de consulta permanente de comunicación entre la ENP, el CCH y la DGADyR.<sup>11</sup>

La biblioteca del CECESD a partir de 1993 es llamada Centro de Documentación del Deporte y la Recreación, (CEDDyR). Ello significa un incremento de más de 76% en relación a 1994 (35,206), a pesar de que en el caso del AFA, la Alberca Olímpica permaneció cerrada durante seis meses por reparaciones. Para 1996 se integra el Comité Editorial de la DGADyR en 1996 y la biblioteca aumento su acervo a 4,806 libros, 42 títulos de revistas en 3,956 ejemplares, 191 videos y 12 bases de datos en CD-ROM. Durante este año se tuvo a 754 usuarios registrados, a los que se les proporcionaron 16,304 servicios de préstamo interno y 16,275 a domicilio; con otros centros de información se llevaron a cabo 405 prestamos interbibliotecarios; adicionalmente la videoteca del centro brindó atención a 2,056 usuarios. Como un servicio más a partir de junio de este mismo año se ofrece la búsqueda de información a través de la red UNAM habiendo otorgado 65 consultas por esta vía, por medio de las redes de la Dirección General de Bibliotecas y del Centro de Información Científica y Humanística. En 1995 el deporte y la recreación se conciben como factores esenciales en la formación integral de los estudiantes universitarios, éstos ayudan a fortalecer la salud física y mental, generando el impulso y práctica de la alguna disciplina, formando parte de la auto superación personal desarrollando los instrumentos propicios de socialización con una sana ocupación del tiempo libre.

En ese mismo año la DGADyR se integra a la recién creada Secretaría de Asuntos Estudiantiles, con el objetivo de atender a usuarios dentro y fuera de la Universidad que practiquen algún deporte o simplemente hagan uso de la recreación, replanteándose su objetivo y función que se apegará a las políticas y acciones del subsistema en su conjunto tomando en cuenta a todos sus deportistas seleccionados, a los entrenadores, a las asociaciones deportivas de la UNAM, por lo que es reconocida como entidad federada del deporte nacional manteniendo desde entonces una relación estrecha con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE), la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME) y las Federaciones Mexicanas de cada deporte.

Al inicio de la administración del Dr. Francisco Barnés de Castro, en 1997, se establecen las funciones de la DGADyR. En concordancia con ésta, se planteo como misión de coadyuvar a la formación integral de los alumnos a través de hacer de la cultura física, deportiva y recreativa elementos que fortalezcan el desarrollo de valores tales como la honradez, lealtad, auto cuidado, disciplina y superación personal, se hizo un diagnóstico a las actividades que ofrece la dependencia, donde se encontró que se confundían las tareas de servicio ofertadas gratuitamente a la comunidad, con la función de extensión enfocada al público en general (Organización Pumitas); esta desorientación provocaba erogación injustificada en el presupuesto de la dependencia, detectándose la ausencia de un control operativo de las funciones del personal, generando que éste no cumpliera con el compromiso para el cual había sido contratado; se observó que la normatividad sobre los ingresos extraordinarios no se realizaba y no se ejercía control de los recursos obtenidos.

Asimismo, se detectó la desvinculación de la Dirección con su entorno universitario y externo, que aunado al déficit financiero en su presupuesto anual, frenaba de manera considerable las acciones en materia deportiva y recreativa dirigidas a la comunidad universitaria. Además, carecía de procedimientos en la normatividad de adquisiciones, en el control del activo fijo y en la inspección del personal que en ella labora. Entonces se empezaron a buscar mecanismos para atacar de manera frontal los problemas mencionados, a fin de mejorar y ordenar su administración y orientar sus funciones, dichos mecanismos deberían de contener en esencia la prioridad de brindar un mejor servicio y que éste, estuviera guiado hacia los estudiantes de la UNAM<sup>12</sup>, con el propósito de que se tenga una administración transparente, con áreas funcionales y acordes a los lineamientos por la Secretaría de Asuntos Estudiantiles, se empezó una reestructuración y sistematización de las funciones; debido a ello, se pudieron crear, sin costo para la administración, coordinaciones como la de Informática y la de Asuntos Jurídicos que en colaboración con el área de Planeación, fueran las encargadas de organizar y estructurar programas de acción e interacción de los elementos de la dependencia.

Es durante 1998 que se da el proceso de regularización laboral del personal; la mayoría estaba contratada por honorarios. La coordinación de informática es el área que respaldará a los programas sustantivos de la dependencia, con el propósito de coadyuvar con la formación integral de los estudiantes universitarios por lo que sus tareas están orientadas a la promoción de actividades deportivas, recreativas y de medicina del deporte, tendiente a mejorar la calidad y su permanencia en el desempeño académico en la institución otorgando 390 servicios. A partir de 2000 el deporte y la recreación universitaria representan un reto progresivo de conocimiento y constancia, de igual forma requiere de imprimir necesidades en nuevas experiencias, de manera tangible se diseñó la estructura programática deportiva y recreativa que prevé la atención a la comunidad estudiantil a través de:

- Un objetivo: desarrollo integral del estudiante universitario.

- Un eje deportivo: Sistema Universitario del Deporte y la Recreación.
  
- Tres microprogramas:
  - - Incrementar la Práctica del Deporte Masivo.
    - Seguimiento Deportivo Calificado.
    - Imagen Universitaria.

Convencidos de que el deporte y la recreación son parte importante en el desarrollo y formación integral del estudiante, en el 2002 se promueve el fortalecimiento de la salud, la elevación de la autoestima, el sentido de convivencia, la tolerancia, la unidad comunitaria, el sentido de pertenencia e identidad colectiva, consolidándose las bases para el Programa Universitario del Deporte. En octubre se realizó la primera edición de los “juegos puma”, evento de gran importancia por su característica de integración de toda la comunidad universitaria dedicada al deporte. En el 2004 se celebró el cincuentenario de la Alberca Olímpica de Ciudad Universitaria. El 15 de junio de ese año se inicia en Ciudad Universitaria el recorrido del Fuego Olímpico para las olimpiadas de Atenas 2004.

Pertenece también al Consejo Nacional del Deporte Estudiantil (CONADE), participando en categoría superior y media superior, con los deportes que convoca dicho organismo. “La UNAM, consciente de la necesidad de incorporar a la cultura y a la educación conocimientos, destrezas y capacidades relacionados con el cuerpo, su actividad motriz y la ocupación del tiempo libre, ha integrado a través de la DGADyR, con base en las políticas generales que tiene establecidas, el Sistema del Deporte Universitario que reúne la participación de los Directores de Facultades y Escuelas, de estudiantes deportistas y técnicos con el objeto de establecer un Programa para el Deporte en la UNAM, que se sustenta en dos principios generales:

- Lograr cada vez una mayor participación de estudiantes universitarios en actividades deportivas, educación física y recreación
  
- Integrar equipos representativos en las disciplinas deportivas que se practican en la institución fundamentalmente por mecanismos técnicos y científicos de calidad, que les permitan alcanzar la excelencia en las competencias”.<sup>13</sup>

El deporte para la comunidad es una actividad complementaria; es un medio para promover la salud, al conocer el cuerpo humano, al aprender a usarlo, al desarrollar el sentido de movimiento, al

distinguir la dieta y cuidados adecuados; busca ofrecer recreación, salud y desarrollo armónico. El mejor deportista universitario es aquel que se supera integralmente en lo físico y en lo intelectual; cuando algún miembro de la comunidad prueba cualquier actividad física por medio de la recreación y le encuentra gusto a un deporte le toma amor a su camiseta, se da el ejercicio y ve las mejoras en la salud con la autodisciplina la cual es una labor de equipo, elementos, que concurren en el deporte universitario.

Para integrarse al deporte, al estudio, al trabajo y a la investigación, el deportista universitario es un ser activo, es estudiante, profesor, trabajador administrativo, académico o investigador que hace deporte o que enseña alguna actividad física. Cuando se toma con fervor y amor un deporte se llega a ser campeón universitario como consecuencia de esta filosofía; nunca su objetivo primordial; la competencia es una forma de recreación, de evaluación, estímulo aprendizaje y mecanismo de superación, de ahí que el resultado se vea como una oportunidad objetiva de retroalimentación y en ese afán la victoria se busca con ahínco y aún con pasión, pero nunca deberá sobreponer la soberbia, el despotismo, la humillación, esos no son los fines que pretende la universidad cuando da la oportunidad de practicar una actividad deportiva.<sup>14</sup>

Desde que se empezaron a registrar las labores deportivas y recreativas en la UNAM se ha contado con diferentes Directores, como puede apreciarse en los cuadros uno y dos.

CUADRO no. 1

Titulares de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México de 1918 al 2007
---

PERIODO	TITULAR	ENTIDAD
1918 - 1927	Prof. Enrique C. Aguirre	
1928 - 1933	Prof. Antonio Estopier	Educación Física Organizada
1934 - 1936	Lic. Hugo Rancel - Jorge Molina Celis	Inspección de Educación Física
1936 - 1939	Lic. Herminio Ahumada	Comisión Deportiva Universitaria
1939 - 1960	Prof. Francisco Savin Cota	Servicio de Educación Física
1961 - 1963	Prof. José Humberto Sevilla Cobarrubias	Dirección de Educación Física
1964 - 1966	Prof. José Humberto Sevilla Cobarrubias	Departamento de Educación Física Universitaria
1967 - 1969	A.I. Enrique Begun	Dirección General de Educación Física
1970 - 1973	Lic. Gustavo Moctezuma Hernández	Dirección de Actividades Deportivas

## CUADRO no. 2

## Directores de la DGADyR

Desde 1993 es llamada Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas teniendo a los siguientes directores.

PERIODO	TITULAR
1973 Octubre – 1980	Ing. Alejandro Cadaval Torres.
1981 - 1984	Prof. Mario Revuelta Medina.
1985 – 1986	Lic. Jorge Escaip Karma.
1986 – 1987	Lic. Elena Subirats Simón.
1987 – 1988	Dr. Rogelio Rey Bosch.
1989 – 1992	Lic. Elena Subirats Simón.
1993 -1996	Lic. Luis Emilio Cáceres Alvarado.
1997 – 2000	Mat. Agustín Gutiérrez Rentaría.
2000 marzo a 2001 Febrero	Sr. Manuel Negrete Arias.
2001 Febrero a Marzo	Lic. Carlos Rosado Stevens.
2001 Marzo a Noviembre	MVZ. Roberto Sandoval Hernández.
2001 Nov., a 2003 Dic.	Mtra. Mónica Torres Amarillas.
2004 – 2005	Lic. Aristides Llanea Fernández.
2005 –	Sr. Luis Requeiro Urquiola.

**1.1.2 Objetivos.**

La Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la Universidad Nacional Autónoma de México tiene una serie de objetivos que debe cumplir día a día para el beneficio de la propia universidad en cuestión de deporte y recreación beneficiando a toda la comunidad universitaria.

- Contribuir a la formación integral de los alumnos en su desarrollo físico, psicológico, ético y social, a través del desarrollo de actividades deportivas y recreativas.
- Promover ante los alumnos las diversas opciones deportivas y recreativas con que se cuenta.
- Ofrecer a los alumnos y en general a la comunidad universitaria interesada, la información, formación y actualización en el ámbito de la recreación, el deporte y sus ciencias aplicadas.
- Fomentar en los alumnos la actividad física y las actividades recreativas, orientar y desarrollar las aptitudes y cualidades de los alumnos hacia el deporte.
- Realizar actividades académicas relacionadas con el deporte.
- Detectar alumnos con talento deportivo a fin de atenderlos, orientarlos y promoverlos hacia la práctica del deporte de rendimiento y para pertenecer a los equipos representativos.
- La organización y promoción de todo el deporte y actividades recreativas, encauzando a los estudiantes en la práctica adecuada de los deportes coadyuvando su formación integral.
- Planear y programar las actividades deportivas, procurando que no interfieran en sus estudios, otorgándoles las facilidades a los alumnos para practicar algún deporte y se logren los resultados satisfactorios para el buen nombre de la universidad.

- Planear, organizar y dirigir el desarrollo de las actividades deportivas y recreativas de la universidad, encausando y fortaleciendo el desarrollo armonioso de la salud física y mental de los estudiantes universitarios, aprovechando el alto nivel técnico del personal especializado en administración deportiva.

### **1.1.3 Estructura.**

La DGADyR de la UNAM ha sufrido diversas modificaciones desde su creación hace noventa años hasta nuestros días, tiene la siguiente estructura: (véase anexo uno).

Hasta antes del Noviembre del 2001, contaba con dos subdirecciones la de Deporte y la de Recreación y tres departamentos, el de Medicina, Planeación y Comunicación social, después de ese mes cambia la estructura y se crean cinco direcciones que a su vez se crean coordinaciones y jefaturas.

### **1.1.4 Misión.**

La Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, tiene como misión “Coadyuvar a la formación integral de los alumnos por medio de la cultura física, deportiva y recreativa, elementos que favorezcan el desarrollo de los valores tales como la honradez, lealtad, auto cuidado, disciplina y superación personal, trabajo en equipo, respeto y sentido de identidad con su escuela, con su universidad y con su país. Propicia asimismo condiciones de recreación que favorezcan el tránsito exitoso de los alumnos por la Universidad”.<sup>15</sup>

El deporte es una forma mas de integración e identificación de los universitarios formando parte ya de las tradiciones de esta universidad, pretendiendo que el deportista no se limite al desarrollo exclusivo de una habilidad específica o de una parte de su cuerpo, cuenta con una gran infraestructura física que es la más importante del país y su organización comprende un sin número de facetas que pretenden rescatar el sentido original y el verdadero espíritu del deporte.

### **1.1.5 Funciones.**

La Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas cumple las funciones siguientes para el desarrollo promoción y difusión del deporte y la recreación de manera individual y masiva dentro de toda la institución para el beneficio de la comunidad.

- Planear y organizar los programas para el desarrollo de la cultura deportiva y recreativa de la comunidad universitaria, principalmente la estudiantil, fijando las políticas y objetivos correspondientes, especialmente aquellos que promueven la formación integral de los alumnos.
- Administrar los recintos que se destinen a la realización de eventos deportivos y recreativos, con excepción del Estadio Olímpico Universitario. En todos los casos mantener la coordinación con las diversas dependencias que los soliciten para su adecuada y eficiente utilización.
- Promover la integración de los equipos deportivos que representan a la Universidad, mismos que deberán estar formados exclusivamente por estudiantes de la Institución.
- Designar y remover libremente de sus cargos al personal adscrito al cuerpo directivo y administrativo de la DGADyR, a los miembros del Consejo Directivo de las Asociaciones Deportivas Universitarias, a los entrenadores que estando encargados de preparar y entrenar a los deportistas no estén cubriendo sus áreas de trabajo y por lo tanto los objetivos del desarrollo deportivo no se estén alcanzando y al personal auxiliar que se ocupará de vigilar la utilización adecuada de las instalaciones, implementos y equipos deportivos propiedad de la Institución.
- Generar las condiciones para brindar atención especializada a los miembros de los equipos representativos de la UNAM en el ámbito de las ciencias aplicadas al deporte.
- Desarrollar estrategias para promover la preparación de recursos humanos dedicados al desarrollo de la cultura deportiva y recreativa universitaria, como al conocimiento y estudio de sus disciplinas.
- Desarrollar la Biblioteca del Deporte y la Recreación primera en su tipo.
- Establecer programas de extensión que promuevan y fomenten la actividad deportiva y recreativa hacia la población en general, conforme a criterios que señale la Universidad.
- Las demás que le confiera la Secretaría de Servicios a la Comunidad

## **1.2 Dirección de Deporte Formativo y Recreación.**

### **1.2.1 Historia**

El nombre de Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas (DGADyR) queda establecido en 1973<sup>16</sup> a partir de esta fecha ya se empieza a reconocer la recreación formalmente. Durante los últimos años de la década de los setentas, se implementan una serie de programas encaminados a despertar el interés de la comunidad universitaria, en aspectos relacionados con el desarrollo físico, se imparten clases diarias de acondicionamiento físico general, como parte de los programas predeportivos de recreación para favorecer la salud de todos los universitarios. En 1985 se crea una coordinación con el programa de Sistema de Servicios Universitarios de Recreación (SSUR) la cual depende de la Subdirección de Deportes para iniciar en 1986 un proyecto de ludoteca en la UNAM, implantándose durante 1987, diversas actividades adecuadas a las necesidades e intereses de la comunidad como gimnasia básica, aeróbica y natación; se empieza a hacer conciencia del buen aprovechamiento del tiempo libre y se ofrece el préstamo gratuito de material deportivo recreativo con la ludoteca ambulante en el campus universitario, en escuelas y facultades en forma continua<sup>17</sup> se crea el premio al Promotor del Deporte y la Recreación y el Premio Alfonso Pruneda. La Subdirección de Deporte y Recreación; al final de esta década se divide en la Subdirección de Deportes y en la Subdirección de Recreación, la cual genera otra área denominada Coordinación de Recreación Universitaria. A partir de 1988 esta coordinación obtiene el nombre de Subdirección de Recreación. A finales del 2001 la subdirección de recreación cambia su nombre a Dirección de Deporte Formativo y Recreación. En el mes de Mayo de 2008 esta dirección cambia su nombre a Dirección de Actividades Recreativas, esto es interno, ya están trabajando la papelería. Desde que se creó esta área ha sido muy prolífica en cuanto a las actividades recreativas.

En 1988 la subdirección, ofrece una plática a productores de juguetes sobre los beneficios de las ludotecas dentro de la UNAM, en la utilización y aprovechamiento del tiempo libre, esto con la finalidad de pretender la donación de juguetes a las ludotecas de la UNAM. En 1990 se brindó asesoría<sup>18</sup> a la Delegación Tlalpan y a la Biblioteca México en la organización, planeación, realización y difusión de su respectiva ludoteca, se puso en marcha el Programa de Educación Continua del Deporte y la Recreación Universitaria, con el objetivo de actualizar a entrenadores, instructores, monitores y profesores relacionados con la enseñanza y el ejercicio de las actividades deportivas y recreativas; cerrando sus actividades anuales con la fiesta puma del deporte y la recreación, por primera y por única vez, el 12 de Diciembre y se llevo a cabo en el Frontón Cerrado, con la participación de 1.100 personas entre deportistas, entrenadores, instructores universitarios y alumnos del programa de iniciación deportiva y recreación; de esta manera el fomento e impulso de la enseñanza y práctica de las actividades deportivas y recreativas han representado un compromiso

permanente con la comunidad estudiantil de la UNAM, por lo que la DGADyR a través de la Subdirección recreación desarrolla programas que facilitan la práctica deportiva con actividades masivas; fomenta el uso positivo del tiempo libre, por lo que rescata al ejercicio físico y deporte recreativo. En este año se implementa el programa de Acondicionamiento Físico de Oficinas (AFO), el cual es muy bien recibido por todas las dependencias de la UNAM.

Es durante 1996 que la DGADyR participó como miembro del Comité Organizador del Primer Encuentro Deportivo Recreativo de ex alumnos universitarios, conjuntamente con el Programa de Vinculación con los Exalumnos y la ENP. En dicho evento, realizado en instalaciones de la Pista de Calentamiento de CU, se llevaron a cabo actividades deportivas y recreativas con la participación de 417 egresados.

En 1997 las actividades de recreación se agrupan en tres programas:

1.- Desarrollo de la Recreación, (contiene actividades permanentes como la ludoteca, el acondicionamiento físico general, rítmico-aeróbico, físico-acuático, de oficina, recreación psicomotriz, masaje y ajedrez), éste último se realizó en coordinación con la Dirección General de Atención a la Comunidad Estudiantil teniendo una concurrencia de 256,576 participantes.

2.- Promoción Recreativa (planea y organiza actividades requeridas por la comunidad universitaria que van desde competencias especiales en torneos recreativos en diversas ramas deportivas hasta caminatas, talleres de guitarra y papiroflexia entre otros), concentrando a 7, 858 participantes.

3.- Extensión Recreativa (incluye las actividades de la Organización Pumitas, Programa Vacacional Pumitas, Cursos de Masaje y Clínicas de Fútbol Soccer que fue autofinanciable), sus acciones atendieron a 53,226 usuarios.<sup>19</sup>

Las actividades de recreación se canalizaron a través de dos vertientes en 1998:

- Prácticas recreativas que son brindadas a través de los servicios distribuidos en ludoteca y ajedrez, éste último con 1,604 jugadores lo que totaliza una población atendida de 127,880.
- Práctica del deporte recreativo se realizaron 73,740 actividades de coordinación psicomotriz y 2,650 de coordinación de recreación suman 76,390 servicios prestados.

Las prácticas de recreación se fortalecieron de manera sustancial con la implementación de 14 Talleres de Capacitación, con la asistencia de 167 personas. Es de destacar que tanto el deporte como la recreación se consolidaron como vehículos primordiales de participación y estimulación estudiantil. En recreación física, ludotecas y programas de extensión se atendió a un universo de

86.513 participantes, de la comunidad universitaria en el 2000, después de levantar la “huelga estudiantil del ‘99”. La UNAM es hoy la institución más importante en el país con este sistema de atención, es una pieza participativa de un ordenamiento social que favorece la creatividad, la imaginación e invención, la capacidad de generar instrumentos que contribuyen al sentido de responsabilidad y a la integración de la comunidad universitaria, trascendiendo en la utilización del tiempo libre.

La Universidad, vanguardista nacional en el ámbito académico, de investigación y cultural, lo es también en el deporte y la recreación, razón por la cual durante el 2001 la Subdirección de Recreación pasa a ser la Dirección de Deporte Formativo y Recreación e impulsa la participación de la comunidad universitaria en las actividades recreativas y pre deportivas como parte integral del desarrollo de los universitarios, por medio de la elaboración de ocho programas del área de recreación, con respecto al deporte formativo y recreación.

En la recreación lúdica, se contó con la participación de cuatro ludotecas fijas, un autobús acondicionado para esta actividad (ludobus). Deporte Formativo y Recreación: Acondicionamiento Físico General (AFG), Acondicionamiento Físico Acuático (AFA), Acondicionamiento Rítmico Aeróbico (ARA). En el mes de febrero la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas queda adscrita a la Secretaría de Servicios a la Comunidad. Con relación a los programas que se desarrollan en la UNAM sobre las actividades recreativas y el uso del tiempo libre, se proporcionaron 37,777 servicios en las actividades de Acondicionamiento Físico General (AFG); 10,753 de Acondicionamiento Físico Acuático (AFA), y 24,844 de Acondicionamiento Rítmico Aeróbico (ARA), dando un servicio a alrededor de 1,000 usuarios para estas actividades.

Se consolida el Programa Universitario de Activación Física, en el 2003, promoviendo la importancia que tiene ésta en la salud y desarrollo de aptitudes en toda persona y exhortando a su práctica, atendándose a 68,619 alumnos en diversas actividades recreativas; en el 2004 el deporte recreativo atendió aproximadamente 30 mil estudiantes a través de los Torneos Internos de las Escuelas de Educación Media Superior, Interpreparatorias, Interfacultades, por medio de prácticas multidisciplinarias y las actividades masivas como el Circuito Universitario de Carreras, el cual concluye con el “Pumatón”, en cuya última edición participaron más de 4,000 corredores.

### **1.2.2 Objetivos**

La Dirección de Deporte Formativo y Recreación canaliza las actividades recreativas y las actividades pre deportivas que se dan dentro de CU y fuera en las escuelas periféricas, abarcando con la ludoteca móvil a las escuelas incorporadas, atendiendo a la comunidad estudiantil de nuestra máxima casa de estudios, para cubrir los siguientes objetivos:

- Apoyar las actividades deportivas y desarrollar las actividades recreativas, utilizando de la mejor manera posible los recursos humanos, financieros y materiales asignados.
- Coadyuvar a la formación integral de los estudiantes universitarios por medio del deporte y la recreación para el uso positivo del tiempo libre.
- Realizar estudios e investigaciones en las disciplinas y áreas del conocimiento relacionadas con el tiempo libre y la recreación.
- Planear, organizar, implementar, coordinar, dirigir, promover y evaluar las actividades lúdicas recreativas, encauzando a los estudiantes en la adecuada utilización de su tiempo libre, poniendo en práctica el desarrollo del pre deporte y la recreación; procurando que no interfieran en sus estudios, otorgándoles las facilidades a los alumnos para practicar algunas actividades fortaleciendo el desarrollo armonioso de la salud física y mental de los estudiantes universitarios, aprovechando el alto nivel técnico del personal especializado en administración recreativa.
- Planear, organizar, coordinar y evaluar el desarrollo de la recreación en el tiempo libre de los Universitarios, estableciendo los objetivos, programas procedimientos y métodos acordes con las políticas de la Dirección, optimizando el aprovechamiento de los recursos humanos, materiales y financieros disponibles, con el propósito de atender eficientemente a la comunidad estudiantil en primera instancia y a la comunidad trabajadora universitaria en general.

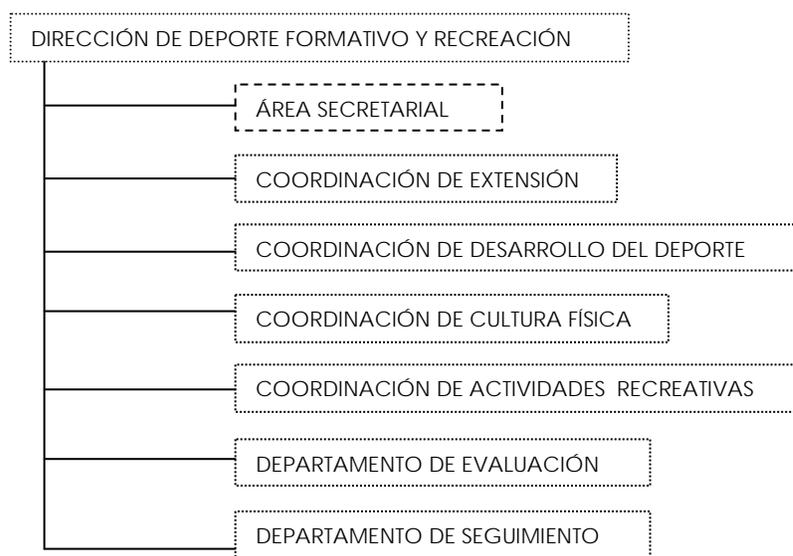
### **1.2.3 Estructura**

La Dirección de Deporte Formativo y Recreación, (DDFyR)<sup>20</sup> es parte de la DGADyR, la cual tiene la función de planear, organizar, desarrollar y evaluar programas recreativos, capacitar al personal que se hace responsable de estos programas, los cuales van encaminados a las diferentes maneras en que los estudiantes pueden ocupar su tiempo libre de manera que se favorezca la salud física y mental y se complemente el desarrollo integral del estudiante.

En el mes de febrero del 2008 la DDFyR cambia de director y este a su vez, en el mes de mayo, cambia el nombre de la dirección quedando como Dirección de Actividades Recreativas, (DAR), para no modificar este trabajo se deja la estructura que se ha venido trabajando

La DDFyR está integrada por cuatro coordinaciones (véase organigrama uno), que atienden las actividades de iniciación deportiva y recreativa de manera individual o masiva dentro de la Universidad de acuerdo a su modalidad y por dos departamentos.

#### ORGANIGRAMA no. 1



A continuación se explican cada una de las funciones que se realizan en cada área:

1. La Coordinación de Cultura Física atiende a los estudiantes universitarios en las competencias deportivas entre los diferentes planteles atendiendo el nivel educativo correspondiente, también realiza eventos temporales, algunos masivos (la carrera nocturna, el pumathón, etc.) y coordina los programas de:
  - Acondicionamiento Físico General: promueve la práctica regular de actividades físicas dentro de Ciudad Universitaria y fomenta la cultura física como parte importante en su desarrollo integral de los universitarios, con cursos permanentes, evaluaciones físicas (medición de la condición física).
  - Acondicionamiento Rítmico Aeróbico: promueve la práctica de las actividades aeróbicas dentro de la comunidad universitaria con la finalidad de coadyuvar en el desarrollo

integral de los universitarios y fomentar la cultura física, con clases diarias al aire libre y el festival de rutinas aeróbicas.

- Acondicionamiento Físico Acuático: es el encargado de que los universitarios que no saben nadar aprendan las habilidades básicas y los estilos de natación, desarrollando una mejor condición física de los participantes a través de la práctica de la natación, por lo que ofrece un curso de aprende a nadar I, II, y III, prueba de la hora de relevos de natación, prueba de velocidad por relevos de natación, biatlón.
  - Circuito universitario de carreras: apoyado con las demás áreas fomenta la práctica de la carrera y la cultura física en la comunidad universitaria, con los siguientes eventos; prueba de la milla, carrera de pista 3 km, medio maratón por equipos, carrera nocturna y el “Pumatón” universitario siendo este evento la última de todas las actividades que se realizan durante el año.
2. Coordinación de Desarrollo del Deporte, atiende a los estudiantes universitarios en actividades deportivas entre los diferentes planteles atendiendo el nivel educativo correspondiente, coordina los siguientes eventos:
- Gimnasia de Grupos, desarrollar la gimnasia de grupos dentro de las escuelas y facultades de la UNAM con el fin de ofrecer una alternativa para que la comunidad universitaria practique una actividad física que mejore su rendimiento, su salud y con ello su calidad de vida, a través del curso permanente para instructores o líderes y el festival universitario de gimnasia de grupos.
  - Ajedrez, promover la práctica del ajedrez para mejorar su rendimiento académico y su calidad de vida, con cursos permanentes, clubes, asesoría para la organización de eventos en los planteles, el festival de ajedrez.
  - Torneos Académicos de Básquetbol, Fútbol asociación y tenis, brindar a la comunidad docente un espacio de esparcimiento que le permita a través del deporte organizado, la práctica continua de una actividad deportiva que mejore su rendimiento, llevándose dos torneos al año.
  - Juegos Puma, convocar un evento deportivo en el que se promueva la participación masiva de las diferentes disciplinas deportivas convocadas con el fin de provocar el interés por la práctica deportiva en la comunidad universitaria, con los juegos puma del

primer semestre a nivel superior y los juegos puma del segundo semestre a nivel media superior y superior.

3. Coordinación de Extensión: es la encargada de lograr que los cursos programados se concluyan y generar recursos extraordinarios con los cursos abiertos al público en general, tales como:

- Apoyo, control y seguimiento de la inscripción, operación y evaluación de los cursos en coordinación con la Dirección de Planeación y Desarrollo Académico, de los siguientes cursos:
  - Buceo deportivo 1 y 2 estrellas.
  - Buceo deportivo de la facultad de ciencias 1 estrella.
  - Diplomado en buceo científico.
  - Curso de capacitación para monitores de la clínica de fútbol asociación.
  - Curso de capacitación para monitores del curso de verano pumitas.
  - Curso-taller de administración del deporte.
  - Curso de capacitación para ludotecarios I y II.
  - Diplomado en recreación.
  - Curso de introducción a la animación sociocultural.
- Apoyo a los centros de desarrollo infantil promoviendo el desarrollo armónico de los niños mediante la práctica sistemática de la actividad física con la Mini olimpiada.
- Planear, organizar, dirigir y controlar en la forma mas eficiente los programas de verano:
  - Curso de pumitas.
  - Clínica infantil de fútbol Pumitas.
- Patrocinio: obtener el apoyo de diferentes empresas de la iniciativa privada para el programa del deporte y la recreación universitaria.
- Asociación de arte y cultura deportiva: promover el arte y la cultura deportiva dentro de la comunidad universitaria por medio de:
  - Concurso de pintura infantil.
  - Concurso de escultura deportiva.
  - Concurso de fotografía deportiva.

4. La Coordinación de recreación tiene entre sus funciones llevar la recreación y el sano esparcimiento a toda la comunidad estudiantil, dentro de CU como fuera de ella a los planteles periféricos y a las escuelas incorporadas, cuenta con las siguientes áreas:
- Ludoteca fija.  
Es la encargada del préstamo de material deportivo, predeportivo y lúdico dentro de los planteles para satisfacer a los estudiantes de una escuela en particular.
  - Ludoteca móvil.  
Es la encargada de recorrer todo el campus universitario así como las escuelas periféricas (preparatorias, colegios de ciencias y humanidades, escuelas de estudios superiores y a las escuelas incorporadas a la UNAM. Con los programas de:
    - Vive la recreación en tu plantel.
    - Encuentro universitario de papalotes.
    - Circuito universitario de recreación.
    - Festival de recreación.

Además existen dos jefaturas las cuales tiene a su cargo funciones primordiales que permiten que todos los eventos se realicen de la manera más seria y de forma amena y esta son:

- I. Jefatura de seguimiento: da la asesoría y apoyo en el protocolo durante la organización de eventos deportivos, tratando de homogenizar la imagen de los eventos aplicándose en reuniones de trabajo, pláticas informativas, entrega de manuales, como:
  - Manual de protocolo.
- II. Jefatura de evaluación: optimizar la administración de las instalaciones deportivas de manera equitativa en la programación y utilización de cada una de ellas, la actualización en el sistema de conteo de usuarios que acceden a dichas instalaciones, entre sus funciones están:
  - Actualización del sistema de administración de las instalaciones.
  - Utilizar un sistema de verificación del flujo de usuarios dentro de cada una de las instalaciones.
  - Credencialización: lograr que un mayor número de los usuarios universitarios inscritos en los cursos de buceo y en el programa de aprende a nadar que acuden a la alberca olímpica de CU, los usuarios de la biblioteca del CECESD, y también los

promotores del programa universitario de activación física, obtengan su credencial oficial, reposiciones y resellos en un reducido tiempo.

#### **1.2.4 Misión**

Establecer los objetivos, programas, procedimientos y métodos acordes con las políticas de la Dirección, optimizando el aprovechamiento de los recursos humanos, materiales y financieros disponibles, con el propósito de atender eficientemente a la comunidad estudiantil en primera instancia y a la comunidad trabajadora universitaria en general por medio de la participación directa en las actividades recreativas que les llevarán a la relajación, diversión, esparcimiento, socialización y convivencia; apoyar en la educación integral del estudiante universitario, ofreciendo alternativas para el uso del tiempo libre cotidiano, en el propio espacio formador dentro del campus universitario.

A partir de los principios que sustentan al Sistema del Deporte Universitario, a esta área le corresponde realizar las acciones que se derivan del Programa del Deporte Universitario en el aspecto de Desarrollo del Deporte y la Recreación, cuya premisa es que cada vez más alumnos universitarios participen en los programas diseñados, para ese efecto, ofrece opciones atractivas de deporte y recreación, con la finalidad del uso creativo del tiempo libre, asimismo promueve y ejecuta actividades relacionadas con la Educación y Prácticas para la Salud. Tiene a su cargo el diseño, promoción, coordinación, supervisión y evaluación de las actividades de extensión universitaria.

#### **1.2.5 Funciones**

La Dirección de Deporte Formativo y Recreación tiene las siguientes funciones:

- Fomentar la activación física y la recreación entre la comunidad universitaria. Coordinar los programas del deporte formativo y las demás actividades de recreación.
- Planear y organizar los programas del desarrollo de la cultura física, deportiva y recreativa para la comunidad universitaria, fijando los objetivos y políticas correspondientes.
- Promover actividades recreación entre los Subsistemas del deporte formativo.
- Ofrecer opciones de activación física para los alumnos y las personas que busquen en la ejercitación física un medio para conservar la salud, su desarrollo físico y el de sus capacidades y habilidades.
- Promover actividades de extensión relacionadas con el deporte y la recreación.
- Coordinar el trabajo de la DGADyR con las asociaciones recreativas universitarias que correspondan y con las coordinaciones deportivas de los planteles.

- Coordinar con entidades públicas y privadas los intercambios de apoyo en beneficio de la recreación universitaria.
- Establecer la normatividad para las acciones de extensión que en materia de recreación la UNAM realiza, teniendo como beneficiaria a la sociedad en general, y en particular a la familia de los miembros de la comunidad universitaria.
- Diseñar, planificar, organizar y desarrollar eventos académicos relacionados con el deporte formativo y la recreación para elevar el nivel de servicio que se otorga a partir de los diferentes programas de esta Dirección en coordinación con la Dirección de Planeación y Desarrollo Académico.
- Proponer a la Dirección General los diferentes elementos que conformen el programa anual de actividades de la Dirección de Deporte Formativo y Recreación.
- Diseñar los proyectos generales de desarrollo del deporte, cultura física, extensión, recreación organización de eventos y la administración del uso de instalaciones de Ciudad Universitaria.
- Establecer, previo acuerdo con el Director General, los programas de actividades recreativas en la Universidad a través de Sistema Universitario de Recreación como son los de enseñanza predeportiva, la promoción de nuevos deportes, juegos y torneos que integren a la comunidad universitaria.
- Dirigir el trabajo de las respectivas coordinaciones a su cargo.
- Formular informes, análisis, proyectos, evaluaciones y todo lo concerniente a planificación, organización, dirección y control de los programas a su cargo.
- Prever el presupuesto anual que satisfaga los requerimientos del programa, supervisar su aplicación oportuna y suficiente.
- Coordinar, programar y concertar la utilización de las instalaciones deportivas en C.U., con las escuelas y facultades de Educación Media Superior y Superior.
- Llevar a cabo las acciones que permitan contar con la información oportuna del número de participantes de la comunidad universitaria y público en general que forman parte en los Programas de Desarrollo del Deporte.
- Las que encomiende la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas.

### **1.3 Coordinación de Actividades Recreativas**

#### **1.3.1 Historia**

En 1985 donde se crea una pequeña coordinación de recreación. En 1987,<sup>21</sup> se genera la Coordinación de Recreación Universitaria siendo la encargada de promover la ludoteca ambulante en una unidad móvil que contiene diversos materiales, juegos de mesa, de azar y juguetes predeportivos, deportivos, para que el estudiante, académico, y trabajador universitario los solicite en calidad de préstamo durante un tiempo determinado. Siendo éste un programa que responde a las necesidades de la ocupación del tiempo libre de los universitarios, se dan ideas para fiestas infantiles, juveniles o reuniones de adultos o personas de la tercera edad.

Y ya para 1989 es creado el Premio al Promotor de la Recreación; abierto a las personas que dan las actividades de Ejercicio Físico, Deporte Informal y Recreación Lúdica, que se brindan a la comunidad. En 1993 se ofrece la posibilidad de acceder a la práctica de diversas disciplinas de manera masiva, con el programa de masaje, buscando contribuir a que los universitarios practiquen de forma amena diversos deportes como parte de su formación académica para que se formen y mantengan hábitos de cuidado de la salud, propiciando que la recreación física y lúdica sean elementos de socialización y de identificación con la UNAM. En 1998 a trece años de la creación de la Coordinación de Tiempo Libre y Recreación las actividades fueron canalizadas a través de dos vertientes:

➤ Prácticas Recreativas.

Brindadas a través de servicios distribuidos en: ludoteca con 126,276 participantes.

➤ Práctica del Deporte Recreativo.

En 1999, en la UNAM hay 8 ludotecas, nuestra Máxima Casa de estudios es tomada por “estudiantes” llevándola a una parálisis de 9 meses, la llamada “huelga estudiantil del 99”, éste es un año que marca la caída de más del 90 por ciento de las ludotecas. Con la huelga algunas de ellas fueron cerradas. En el 2005 cambia de Coordinación de Tiempo Libre y Recreación a Coordinación de Recreación.

La recreación en la UNAM tiene un carácter formativo, debido a que abarca labores de extensión académica y de educación no formal, donde el estudiante puede ocupar su tiempo libre en la generación de ambientes positivos, que propician su participación espontánea y creativa; amplían su cultura y animan la convivencia con los demás; todo enfocado a conformar su personalidad, su

plenitud intelectual, espiritual y desarrollo humano por medio de la aplicación de técnicas recreativas específicas probadas y comprobadas por su eficacia.

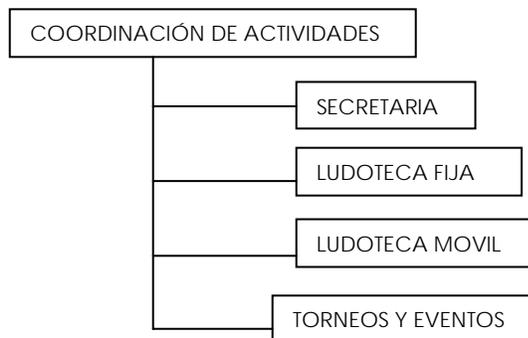
**1.3.2 Objetivos**

- El apoyar la educación integral del estudiante universitario, ofreciendo alternativas para el uso del tiempo libre cotidiano, en el propio espacio formador.
- Fomentar la participación de la comunidad universitaria en actividades físicas y recreativas en una forma integral.
- Contribuir a su formación individual y colectiva, mejorando su calidad de vida.
- Promover, organizar, planear y realizar por lo menos una vez al año eventos recreativos que ofrece la coordinación de recreación.
- Generar en cada evento una mayor participación de la comunidad universitaria.

**1.3.3 Estructura**

La Coordinación de Actividades Recreativas, (Véase organigrama dos), es la encargada de atender los intereses del tiempo libre cotidiano de la población (estudiantes, académicos y administrativos) por medio de los servicios recreativos a través del préstamo y orientación en el uso del acervo de la ludoteca, entre los que se encuentran las fijas que abren todo el año, el ludobus, la móvil, los programas vacacionales para los hijos del personal universitario y los programas de vive la recreación en tu plantel que se realizan al principio de año, en este apartado se describe la finalidad de cada una de las actividades que coordina, a continuación se especifica:

ORGANIGRAMA no. 2



1. Ludoteca fija: le corresponden los siguientes programas:
  - Atender los intereses de tiempo libre cotidiano de la población universitaria, a través del préstamo, orientación y uso del acervo de la ludoteca ubicada permanentemente en un plantel, la organización de eventos. La ludoteca cuenta en su mayoría con juegos de mesa tradicionales que el universitario puede utilizar durante un tiempo determinado aprovechando su tiempo libre entre sus actividades cotidianas.
  - Préstamo de material lúdico.
  - Organización de talleres y conferencias.
  - Torneos de juegos de mesa.
  
2. Ludoteca móvil: es el área encargada de la organización de eventos recreativos en vinculación con los coordinadores de las escuelas y facultades entre los que destacan los siguientes programas:
  - Atender los intereses de tiempo libre cotidiano de la población universitaria a través del préstamo y orientación en el uso del acervo de la ludoteca.
  - Se tiene un vínculo con Dirección General de Incorporación y Revalidación de Escuelas (DGIRE), con el cual se visitan a las escuelas incorporadas.
  - La organización de diversos eventos recreativos tanto en el campus universitario como en las escuelas y facultades fuera del Campus Universitario, en los que la recompensa es una experiencia integradora y relajante.
  - Programa de apoyo a eventos de bienvenida para los nuevos alumnos en Escuelas y Facultades dentro de CU.

Durante el primer semestre del año se acude a las escuelas con el programa “Vive la Recreación en tu Plantel” con la cual se fortalece la educación integral del estudiante difundiendo y ofreciendo alternativas de activación física, de recreación y deporte para el uso de su tiempo libre con la ludoteca móvil y diversos talleres (teñido de playera, reciclado con flores de cartón, origami, vitral en papel, máscaras).

Atención a instituciones externas: elaborar en un programa recreativo los eventos a realizarse de acuerdo a las necesidades de cada institución.

3. Torneos y eventos recreativos de manera masiva:<sup>22</sup>
  - Promover el uso de los servicios y materiales recreativos que ofrece la coordinación de recreación con la realización de eventos recreativos por medio de la práctica y

uso de los juegos de mesa que se tienen en las ludotecas y que se están volviendo tradición han ido generando una mayor participación de la comunidad universitaria en cada evento.

- “Encuentro Universitario de Papalotes” en un evento que se realiza a finales de febrero y principios de marzo, en las “islas” y cada año el número de participantes ha ido creciendo.
- “Circuito Universitario de Recreación” promueve la actividad recreativa a través de cuatro eventos, dentro de Ciudad Universitaria, que desarrolla la creatividad, habilidades, conocimiento y socialización de los participantes, como puede ser: “torneo de dominó”, “torneo de damas chinas”, “torneo de tabla puma” cerrando con el “bicirally”.
- Festival de recreación por medio de un magno evento que integre la difusión e importancia de todas las actividades relacionadas con la recreación, un mural de la paz hecho con figuras de origami.

### **1.3.4 Misión**

A través de la integración y colaboración de todos los subsistemas educativos que integran a la UNAM, proponer espacios recreativos con el fin contribuir a la formación individual y colectiva de la comunidad en el que un mayor número de personas participen en los eventos y con ello mejoren su calidad de vida.

Organizar y difundir la promoción y apertura de más ludotecas fijas, los cursos para la formación de ludotecarios.

### **1.3.5 Funciones**

Las funciones de la Coordinación Actividades Recreativas, entre otras, son las siguientes:

- Fomentar la recreación entre la comunidad universitaria.
- Coordinar los programas y las actividades recreativas.
- Planear y organizar los programas y eventos recreativos para la comunidad universitaria, fijando los objetivos y políticas correspondientes.
- Organizar, coordinar y supervisar el servicio de ludotecas fijas de la Universidad.
- Investigar y difundir en colaboración con otras áreas de la Dirección, información acerca de la recreación y el tiempo libre.

- Apoyar los servicios recreativos que se ofrecen en cada plantel o dependencia para el mejor aprovechamiento del tiempo libre.
- Apoyar recreativamente a los equipos representativos, que lo soliciten a la DGADyR con actividades recreativas.
- Organizar eventos académicos y coordinar la realización de eventos especiales, relacionados con su área, buscando que puedan ser autofinanciados, en torno al uso y aprovechamiento del tiempo libre.
- Promover el juego y la recreación como una herramienta para la ocupación del tiempo libre.
- Coordinarse con entidades públicas y privadas en cuestión de intercambios de apoyo en beneficio de la recreación universitaria.
- Diseñar, planificar, organizar y desarrollar eventos académicos relacionados con la recreación para elevar el nivel de servicio que se otorga a partir de los diferentes programas de esta Dirección en coordinación con la Dirección de Planeación y Desarrollo Académico.
- Proponer a la Dirección de Deporte Formativo y Recreación los diferentes elementos que conformen el programa anual de actividades.
- Diseñar proyectos generales en recreación, el desarrollo y organización de eventos y la administración del uso del tiempo libre en las instalaciones de Ciudad Universitaria.
- Dirigir el trabajo de las respectivas áreas a su cargo, solicitar los espacios, equipos, materiales y servicios que se requieren para el óptimo logro de sus funciones.
- Realizar cursos de formación de ludotecarios.
- Organizar, coordinar, apoyar y supervisar el servicio de ludotecas de la Universidad.
- Formular informes, análisis, proyectos, evaluaciones y todo lo concerniente a planificación, organización, dirección y control de los programas y eventos recreativos a su cargo.
- Prever el presupuesto anual que satisfaga los requerimientos de los programas, supervisar su aplicación oportuna y suficiente.
- Llevar a cabo las acciones que permitan contar con la información oportuna del número de participantes de la comunidad universitaria y público en general que forman parte en los eventos recreativos.
- Las que encomiende la Dirección de Deporte Formativo y Recreación o la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas.

Las ludotecas surgen en su mayoría por iniciativa gubernamental, por particulares que ya encontraron su minita de oro, siendo un medio de obtener un ingreso decente desde hace más de 5 años, como resultado de la influencia norteamericana en el uso del tiempo libre; precisamente por esta explosión se da el caso de la ausencia de una clasificación exhaustiva que cubra los objetivos de cada una de ellas. Sin que sean obsoletos al paso del tiempo, los materiales son muy variables de acuerdo a la cultura, a la moda, por lo que es conveniente que queden facetas o esquemas libres para los nuevos materiales o juguetes que vayan apareciendo en el mercado como son todos los cibernéticos, debido

a que el ser humano tiene una mente creativa y va inventando como una forma de válvulas de escape a sus emociones.

Todo lo anterior es un bosquejo de cómo la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas fue tomando forma a nivel universitario, sin olvidar que empezó de manera local en una preparatoria. Es necesario tomar en cuenta que la recreación universitaria fue un pilar importante en el surgimiento de las ludotecas dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), de cómo la recreación se ha ido abriendo paso poco a poco dentro de la actividad deportiva. En ella se puede ver que la recreación no está peleada con el deporte ni con el estudio, al contrario, la unión de esto es lo que dio al surgimiento de la primera ludoteca universitaria en México como a nivel mundial, de cuáles fueron sus primeros pasos universitarios siendo esto un antecedente de las ludotecas que es de que abordaré en el siguiente capítulo de este trabajo.

**CITAS BIBLIOGRÁFICAS POR CAPÍTULO.**

- 1.- Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000. México : Microsoft Corporation, 1999.
- 2.- Universidad Nacional Autónoma de México. Anuario General. México : UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1962. p.297
- 3.- Universidad Nacional Autónoma de México. Anuario General. México : UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1965. P.344 – 345
- 4.- Universidad Nacional Autónoma de México. Manual de organización de la UNAM. México : UNAM, Secretaria General Auxiliar, Comisión de Estudios Administrativos, 1974 p.272
- 5.- Universidad Nacional Autónoma de México. Informe UNAM, 1988. México : UNAM, Secretaria General, Dirección de Planeación. Tomo I p. 293
- 6.- ídem p. 433
- 7.- Universidad Nacional Autónoma de México. Informe UNAM, 1989. México : UNAM, Secretaria General, Dirección General de Planeación, Evaluación y Proyectos Académicos. Tomo I p. 576
- 8.- ídem P.196
- 9.- Universidad Nacional Autónoma de México. Memoria de la Exposición sobre la universidad. México : UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1991 Vol. XI. P.422
- 10.- Universidad Nacional Autónoma de México. Informe UNAM, 1991. México : UNAM, Secretaria General, Dirección General de Planeación Evaluación y Proyectos Académicos. Tomo I p. 538
- 11.- Universidad Nacional Autónoma de México. Informe UNAM, 1992. México : UNAM, Secretaria General, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales. Tomo I p. 901
- 12- Universidad Nacional Autónoma de México. Memorias, 1997. México : UNAM, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales, Secretaria de Planeación. p.906
- 13 – ídem p.907

14.- En línea: <http://deporte.unam.mx/dgadyr/modules/iconten/index> [Consultado: 30 enero 2007]

15.- ídem

16.- Universidad Nacional Autónoma de México. Manual de organización de la UNAM. México : UNAM, Secretaria General Auxiliar, Comisión de Estudios Administrativos, 1974 P.276

17.- Universidad Nacional Autónoma de México. Informe UNAM, 1992. México : UNAM, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales, Secretaria General. Tomo I p. 101

18.- Universidad Nacional Autónoma de México. Memorias. 1997. México : UNAM, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales, Secretaria de Planeación. p. 984

19.- Universidad Nacional Autónoma de México. Programa 2007. México : UNAM, Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas. Dirección de Deporte Formativo y Recreación. 8 hojas

20.- Sistema de Servicios Universitarios de Recreación: incluye gimnasia, natación y ludoteca. En: Gaceta UNAM 4 de enero de 1988 no. 2263 p. 25

21.-op.cit Programa 2007. Hoja 6

22.- op.cit. Programa 2007. Hoja 7

# CAPÍTULO DOS



*“He construido mi casa y la he  
Llenado de juguetes, con ellos  
juego todos los días. Porque el  
niño que no juega no es niño, pero  
el adulto que no juega ha perdido  
para siempre al niño que tiene  
adentro y que le hará mucha falta”*

## **CAPÍTULO 2. Ludoteca**

*Pablo*

*Neruda*

### **2.1 Antecedentes históricos a escala mundial**



La historia es incierta, no se sabe a ciencia cierta cuando surgió. Algunos especialistas se remontan a finales de los años 20 en Estados Unidos; cuando se da la Gran Depresión, debido a la escasez, falta de empleo, y la severa crisis económica hizo que las familias se juntaran por las tardes llevando los pocos juguetes que tenían, prestándose los entre sí; los niños convivían jugando, las madres cosiendo o tejiendo, mientras los padres trataban de encontrar soluciones a sus problemas haciendo un poco más llevadera su situación. Pero también podríamos decir que los padres de la ludoteca son *John Dewey*, *Maria Montessori* y *Jean Piaget*, (véase anexo dos), quienes influyeron en el desarrollo temprano al proponer sus teorías de la educación en base al juego y al juguete como eje conceptual de la experiencia educativa fomentando el aprendizaje a través de la acción directa y funcionando el ritmo que requiere cada persona de manera agradable y divertida.

Para Dinello “se originaron a principios de este siglo en Europa ( Suecia y Suiza ), idea llevada posteriormente a Estados Unidos a principios de los años treinta en un símil a las bibliotecas para prestar juguetes a los niños «desposeídos» en un periodo de modernización industrial.”<sup>1</sup> Aunque no se tiene un dato preciso, se cree que vienen de Europa, donde se dan los grandes avances en cuanto al juguete.

Según Borja<sup>2</sup> “la primera ludoteca de la cual se tienen datos es la registrada en 1934 en la Ciudad de Los Ángeles, Cal., EEUU fundada por la Sra. Infield, ciudadana norteamericana de origen danés”. Copiando el sistema de una biblioteca con el servicio de préstamo a domicilio, en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa, siendo precisamente este dato, sobre lo cual se han basado la mayoría de los documentos escritos.

### **2.1.1 Europa**

Es a partir de los años 50 cuando empiezan a registrarse, en Europa, Chiarotto menciona “que antes de esa fecha ya existía una en Indianápolis y otra más en la India”<sup>3</sup> Éste es el primer dato donde se menciona a la India como pionera de las ludotecas en el mundo. Bandet dice que “La idea de una «ludoteca» que permita a los niños compartir juegos y juguetes partió de Nueva Delhi y de ahí se extendió por toda la orbe, principalmente por Dinamarca, Canadá, Italia, Noruega,”<sup>4</sup> mencionándose a la India, sin más datos que puedan ubicar sus orígenes. Coincidiendo con Chiarotto y Bandet, la Sra. Simharam de nacionalidad india, residente en México desde hace más de 30 años (radica en Tijuana, B.C.) en una plática que dio en la Delegación Álvaro Obregón en el año de 1991,<sup>5</sup> comentó que las ludotecas no son tan nuevas como se cree, que tienen más de 100 años en la India; aparecieron en 1870 aproximadamente, sus abuelos llevaban a sus papas quienes se conocieron en una “pequeña biblioteca” llena de juguetes con algunos libros, ella recuerda que sus primeros juguetes los tuvo en ese “salón”, que aún evoca con cariño. La cual era administrada por todas las familias, las cuales se turnaban por periodos la limpieza del lugar, el cuidado de los juguetes y la atención a los niños. No existían los ludotecarios como ahora lo conocemos. Cada niño (mayor de 11 años) se encargaba de “cuidar” de 1 a 4 juguetes durante 1 o 2 semanas, siendo el responsable del buen uso y mantenimiento.

Las primeras de las que se tienen datos, son las que aparecen 1959, en Dinamarca y con la publicación de la Carta de los Derechos de los niños, donde se recoge en el punto 7c “el derecho del niño al juego”. La UNESCO lanza la idea a nivel mundial como espacios facilitadores del juego, han ido surgiendo diferentes las diferentes ludotecas, en Gran Bretaña, Escandinava, Holanda, Francia, Suiza, España, Australia, Italia y Portugal, surgen inicialmente como proyectos para atender niños con capacidades diferentes con un servicio de préstamo de juguetes.

A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar. En esta idea de crear ludotecas a nivel Internacional van surgiendo nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos.

Misurcova<sup>6</sup> describe que la primera ludoteca fue constituida con juguetes terapéuticas, educativos y estimulantes para niños con capacidades diferentes, siendo creada en el Reino Unido en 1967 por la iniciativa de la madre de dos niños deficientes mentales, en el Norte de Europa la ludoteca se especializó en juguetes para la educación de los lisiados y sus servicios abarcaban a un público restringido, se empiezan a igualar estas instituciones con las bibliotecas públicas. A partir de esta, se

empiezan a organizar otras cerca de hospitales, clínicas y las instituciones para niños que necesitan cuidados especiales, las bibliotecas del juguete (toy library) han estado en existencia como un servicio a los niños, las cuales se han establecido en varios países como América, Australia, Canadá, Holanda, Escandinava, en la mayoría de los pueblos en el Reino Unido, las bibliotecas públicas están empezando a mostrar un gran interés por este tipo de servicio. En Francia, la primera se crea en Dijon, "bajo la iniciativa de la Asociación Cultural Burguiñona, donde por una módica cantidad, los niños elegían entre 500 juguetes y juegos, algún juguete que se podían llevar a su casa durante una semana"<sup>7</sup> y al devolverlo, podían llevarse algún otro, y así se financiaba ésta.

En el año de 1968, los directivos de la Fisher- Price inauguraron cerca de las cataratas del Niágara (Canadá) una muy especial llamada "País maravilloso". En ella los niños juegan a sus anchas, prueban los juguetes, se quedan con los buenos, abandonan los malos, enseñan a los ingenieros a perfeccionar cada uno dándoles muchas ideas para crear otros más. Siendo ésta una ludoteca con una enorme lista de espera para poder entrar. Es por esto que esta marca de juguetes es la más aceptada en el mercado y sus juguetes van dirigidos a niños con edades específicas. A mediados de los años 70, continúan desarrollándose en los países industrializados.

En Bélgica empiezan en 1973 a iniciativa de una mamá de un niño capacidad diferente, siendo rápidamente reconocida por los poderes públicos. En Luxemburgo fue creada por un grupo de mujeres que ofrecían numerosas actividades, dispuestas a formar una ludoteca itinerante. En Holanda se inaugura en 1976 la "*Fil Rouge*", siendo frecuentada por 10 hospitales. En Suiza existen desde los años sesenta como públicas, las de la iniciativa privada surgen entre 1974 y 1976.

En abril de 1978<sup>7</sup> se lleva a cabo la primera asamblea internacional de ludotecas en Londres. La segunda es en Estocolmo en 1981, para la tercera asamblea en 1984, celebrada en Bruselas, ya están registrados 33 países que representan a los 5 continentes, entre los que se encontraban Australia, Austria, Brasil, Canadá, España, Finlandia, *Hong-Kong*, Islas Fidji, Isla Mauricio, India, Irlanda, Israel, Italia, Jamaica, Japón, Malasia, Nueva Zelanda, Polonia, Filipinas, Senegal, Yugoslavia, Zimbabwe, entre otros, a 30 años de la primera asamblea y a 24 de la penúltima, aún no se sabe a ciencia cierta cuantos países cuentan con ludotecas y cuantas tiene cada uno.

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera del Estado Español, la ludoteca "Margarita Bedós", en los locales de la Asociación de Vecinos de "Les Termes" en Sabadell. Posteriormente, en marzo del 1981, apareció La *Guineu*, fruto de una iniciativa conjunta de Maria de Borja y el claustro de profesores de la antigua escuela pública "Cardenal Cisneros". Esto la convirtió en la segunda de toda Cataluña.

Desde sus orígenes, la ludoteca La *Guineu* ha sido punta de lanza en muchos aspectos vinculados a la organización y la metodología de actuación que debe realizarse. Su sistema de clasificación de juegos fue en su momento del todo novedoso y práctico realizó una investigación sobre juegos de diferentes culturas para trabajar aspectos multiculturales, abrió una línea de trabajo, actualmente muy extendida. A esto, hay que sumarle una total integración dentro del territorio y un soporte por parte de madres y padres de los usuarios y un funcionamiento cotidiano que ha resultado estimulante y educativo a la vez.

En España la ludoteca ha tenido un extraordinario impulso, por parte de la Dra. María de Borja Sole, en donde son concebidas para niños y adolescentes contribuyendo a mejorar las relaciones entre niños y adultos. Reparar juguetes, orientan a los padres a la compra de estos, ayudan a las industrias del juguete a la fabricación de nuevos juguetes, al mejoramiento de los actuales. Debido a diversas dificultades, pasó a formar parte de la red de equipamientos de educación en el tiempo libre del Ayuntamiento de Barcelona, el cual adjudicó un presupuesto anual al Centro para la contratación de profesionales y para realizar las actividades diarias.

En Francia se realizó un censo en 1985 donde se reportaron 400 ludotecas, y para 1995 ya tenían reportadas más de 850. En España se tienen registradas más de 60 pero se tiene planeada una red de más de 290. ”<sup>8</sup>

A partir de aquí, la evolución es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones que se apostó como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. Una muy particular que no fue muy difundida y prácticamente única en el mar fue la que el naviero y multimillonario griego Aristóteles Onassis puso en el barco “Cristina” para sus hijos, decorada con espejos grabados en Francia y llena de una variedad de juguetes a principio de los años 50 y que llamo “Salón de juegos de los niños” pero para desgracia de estos niños fue casi un lugar de confinamiento.

### 2.1.2 América

➤ Latinoamérica y el Caribe

Por lo que en América Latina se refiere estas son creadas como alternativas para complementar y mejorar la efectividad de los sistemas educativos, no solamente proponen colmar parte de las carencias de la educación formal, para contribuir a resolver algunos de los problemas más agudos de sus respectivos países.

En Europa se crearon pensando que el juguete era el centro de ellas, en Latinoamérica sufrieron una transformación radical, ya el juguete no es lo principal, sino el sujeto, a partir del cual se organizan actividades lúdicas. Por lo que no es necesario contar con muchos juguetes, sino tener la experiencia de manejar, explicar y aplicar los suficientes juegos organizados, que puedan hacer reunir a la gente y participar en ellos.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los setenta con ensayos como fue en CAX Museo del niño en Caracas, Venezuela en la década de los 70s y en Curazao (Isla holandesa de las Antillas), con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En la última década, del siglo pasado, en países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, y Honduras.

Venezuela, inicia sus primeras experiencias en 1986. En Colombia en la década de los 80 ya se tenían algunas experiencias apoyadas por la FLALU, (Federación Latinoamericana de Ludotecas) en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Québec-Canadá) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy se pueden constatar diversos proyectos implementados tanto a nivel público como privado, en Bogotá y en otras ciudades, atendiendo principalmente a las poblaciones en alto riesgo, ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el Plan Nacional de Recreación. “En la actualidad existe un gran interés por las ludotecas, en Colombia, Brasil, Puerto Rico, Cuba, Uruguay, México”.<sup>10</sup>

Rolando Alfaro describe que la primera ludoteca cubana fue creada en 1989 en la Casa de las Américas. Formada por 30 juguetes distintos de varios pueblos del mundo, la mitad de los cuales eran de tipo competitivo, con tablero y el resto constaba de rompecabezas, mosaicos y juguetes de construcción. Los cuales se describen mas adelante. Todos fueron confeccionados manualmente con materiales simples y asequibles, madera, tela, pinturas, semillas, palitos, piedrecillas, entre otros.

Cada juego esta acompañado de una ficha con su nombre, país de origen y descripción de las características del juguete, sus reglas de juego, antecedentes histórico y cultural.

Desde México llegó el “patolli”, con una antigüedad de 500 años y que casi estaba olvidado. Haciendo que cientos de jóvenes y niños lo jueguen con gran interés. Otro juego que también fue llevado desde de México fue el “*bulik*” de los antiguos Mayas; del Perú llegó el “*chuncara*” de los Incas. Junto a estos juegos latinoamericanos, estuvieron algunos traídos por los españoles, “el *alquerque*”, “el *ajilao*” o “*tateti*”, “el asalto a la fortaleza”, “el juego de la oca”, “solitario”, entre otros. De África se tuvo presente al *ayi-cui*, similar al ábaco, que es el juego más antiguo de las matemáticas. De China está el “cuadrado mágico”, “*chin-chiao-tur*” o “*tangranam*”, de Francia, “la torre de Benares”, creada en el siglo XIX; “el cubo de *piet de sein*” de origen danés estuvo abierta como proyecto piloto por 45 días y fue visitada por más de cuatro mil 800 visitantes.

Y así se han ido dando, tal es el caso de la que se instaló en la Facultad de Psicología, de la Universidad en el pabellón de Cuba, con juegos tradicionales de todos los pueblos,”por los que en la actualidad cuenta con más de 30 ludotecas en todo el territorio cubano”.<sup>11</sup> Junto a los Círculos Infantiles y bibliotecas, hoy ya cuenta con una Asociación de Ludotecas Cubanas.

En Brasil, Colombia y Uruguay existen desde finales de la década de los setentas y principios de los ochentas. “Según Marina Franco es a finales de 1983 que en Colombia, en la Regional de Antioquia del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar –ICBF – cuando se empieza a hablar de las ludotecas como alternativas no convencionales de atención al menor de 7 años”.<sup>12</sup> Se tienen las juegotecas organizadas en los parques infantiles y en los Centros de Bienestar Familiar en Bucaramanga,<sup>13</sup> donde se crea “Asjuegas”, encontramos varios proyectos de ludotecas particulares en Bogotá, Girardot, Tunja y Duitama; En 1985, el ICBF se organizó con la participación de los jóvenes una modalidad de servicios con la filosofía de las ludotecas adaptándolas a las condiciones de la región. Ya en 1988, el Servicio Seccional de la Salud de Antioquia junto con el Programa de Educación Familiar para el Desarrollo Infantil, optan por rescatar y reelaborar su concepción como un medio de enriquecimiento de la vida de los niños en el área rural, quienes desde muy temprana edad son vinculados al trabajo y no tienen la posibilidad de jugar por cumplir con sus tareas laborales”<sup>14</sup>

Es con la FLALU, la IPA, la ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), la ABRIN (Asociación de Fabricantes de Brinquedos), la LBV (Legión de la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar), y otras organizaciones latinas, que el movimiento ludotecario comienza a crecer. Las podemos encontrar desde los fríos Andes en Bolivia, Perú o Ecuador, en el calor radiante de los chicos Cubanos que juegan sin parar, en el cantar de las rondas entonadas por los niños mestizos Brasileños, en las fronteras con Paraguay y Argentina donde el Guaraní, el Español o el

Portugués se mezclan para hablar y jugar, o en Centro América desde México con los juegos populares herencia de la cultura Maya y Azteca llegando hasta Panamá.

“El mayor número de Ludotecas en Latino América esta concentrado en Brasil contando actualmente con una red aproximada de 350 “*Brinquedotecas*”, muchas ya registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña de *Brinquedotecas*. En un país como Brasil con una realidad social, cultural y económica, semejante a la de los otros países de Latinoamérica, las ludotecas son una propuesta viable necesaria e importante, para permitir que los niños más pobres tengan acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de JUGAR, a ser felices con sus familias, a ser ciudadanos que vivencien la democracia, el respeto y los diferentes valores sociales, individuales y colectivos, a través del juego”.<sup>15</sup>

En Costa Rica en los Centros Recreativos Arco Iris, se formo una red de 6 ludotecas “Junico”; en Ecuador, en los Centros de Educación Infantil, en 1993 inauguran la *Guambrateca* (más de 15 salas); en Uruguay y Argentina ludotecas y juegotecas se crean a través de diversos grupos de recreación para los centros comunitarios, plazas y parques; en Brasil y Argentina encontramos los centros *Lekotek* y las famosas *Brinquedotecas* en todos los estados; en Perú fueron implementadas en los parques públicos solo 3 estuvieron abiertas un año. (Ludotecas, juegotecas, *guambratecas*, *brinquedotecas*, *Lekotek*, *Toy Library*, *Toy Loan*, *ludothèque*, *joujtheque* son denominaciones en diferentes idiomas, utilizadas en los distintos países del mundo).

### **2.1.3 En México**

¿Cuándo surge la primera ludoteca aquí?. La creación de ludotecas en México ha sido reciente en comparación con algunos países europeos como Francia y España, donde estas instituciones son consideradas un fenómeno recreativo, social y educativo desde 1960. En nuestro país, por lo pocos datos recabados de los cursos tomados, las primeras ludotecas que se pusieron en marcha aproximadamente en los años setenta con el profesor Carlos A. Martínez Plata en 1978<sup>16</sup> cuando se encuentra colaborando con la comunidad de Xochimilco en programas recreativos familiares; donde se manejaban y confeccionaban juguetes artesanales despertando el interés dentro de las comunidades en el desarrollo del juego, estimulando su crecimiento intelectual y armonía social, a finales de los años setenta se tiene registrados los primeros antecedentes de una ludoteca manejada por un grupo de muchachos de la Asociación de Jóvenes Cristianos, donde se podía encontrar una pequeña variedad de juguetes de la época que se reunían por el centro de la Ciudad de México.

Como primer antecedente de una ludoteca fija es la creada en 1980, en la Sala Especial de Materiales Didácticos<sup>17</sup> (SEMD); con el objetivo de reunir, organizar, conservar y albergar una serie de documentos que, por sus características, constituyen herramientas para apoyar y facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de difundir la producción nacional de materiales didácticos, así

como obras extranjeras de esa índole relacionadas con México. En tal sentido, el decreto presidencial del 23 de julio de 1991 obliga a los editores y productores del país a depositar en la BNM dos ejemplares de libros, folletos, carteles y otros materiales impresos de contenido cultural, científico y técnico. Es a mediados de los ochentas, cuando estas empiezan a evolucionar de manera más prolífica.

Por el tipo de materiales que alberga, esta sala se dirige especialmente a profesores, educadores, expositores, promotores de grupo y público interesado en la pedagogía y en la psicología infantil. Por lo que no está disponible para todo el público y mucho menos para jugar, es una sala de consulta.

El acervo de la SEMD está constituido aproximadamente por 16 mil volúmenes de diversos formatos:

- Libros y publicaciones periódicas.
- Juegos, gráficos (láminas, dioramas y tarjetas mnemotécnicas).
- Conjuntos, juguetes, realía, modelos y patrones.

Hasta la fecha la Sala Especial de Materiales Didácticos está ubicada en el 3er. piso de la Biblioteca Nacional de México, al costado norte de la sala Nezahualcoyotl, por la zona cultural y atiende de lunes a viernes. 9:00 a 14:00.

Es a mediados de los ochentas, cuando estas empiezan a evolucionar de manera más prolífica.

A través de los informes de organizaciones se tiene la oportunidad de conocer algunas experiencias junto al Instituto de La Infancia (actualmente y gracias al trabajo de la OMEP y otras organizaciones existen aproximadamente unas 600 ludotecas). La historia la vamos a dividir en dos rubros; públicas y particulares.

- a) Las públicas, institucionales o gubernamentales como es el caso de la UNAM, la SEP, GDF, UAM.
- b) Las particulares, las cuales son: “La casa del escuincle” “JES” “Varita mágica” entre otras.

### 2.1.3.1 UNAM

La primera ludoteca dentro de la universidad es la Cabe mencionar que para hacer este apartado del trabajo fue un poco difícil ya que la información que aquí se vierte es el producto de los años trabajados en la UNAM, la que se encontró en la gaceta UNAM tuvo que ser interpretada, ya que los documentos se contradicen mucho. Por una parte se encontró que la ludoteca empieza en 1985 y por otro reafirma que fue en 1987; por lo que, se tuvieron que consultar a diversas fuentes sobre todo verbales del personal que trabaja en actividades recreativas y que tiene más tiempo laborando. Mucha gente que sabe bien de la historia de este tema no quiso platicar o no se acordaba con precisión de ciertos datos así por lo que se empezó a partir de la creación del Sistema de Servicios Universitarios de Recreación (SSUR), coordinado por la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas dándole forma a las primeras las ludotecas públicas o institucionales.

Las ludotecas son espacios de suma importancia dentro de la recreación universitaria, funcionan de una manera organizada y al igual que la biblioteca cuentan con un acervo que cada día se está incrementando para el beneficio de la comunidad universitaria, estableciendo ludotecas en escuelas o facultades con parámetros basados en solicitudes por escrito, teniendo un programa, adjuntando documentos que soporten el proyecto de creación de la misma (acuerdo, disponibilidad de recursos y del lugar). Se debe despertar el interés para la movilización de recursos del Programa de ludotecas. Este esfuerzo tiende a que cada día se trabaje aún más para generar mecanismos que contribuyan con la manutención del programa consolidándose en la promoción del desarrollo de nuevos y variados eventos.

Las metas no son únicamente el dotar a cada facultad o escuela con una ludoteca, sino en convertirlas en verdaderos proyectos de desarrollo recreativo en la UNAM. La llegada de las ludotecas universitarias dentro del *campus*, son una semilla que está dando frutos en la comunidad y que se refleja en los eventos masivos que se están empezando a llevar a cabo, como son los torneos de dominó, ajedrez, festival universitario de recreación, circuito universitario, esperando con esto favorecer en la formación de una sociedad donde prevalezcan los valores cívicos que contribuirán de una u otra manera al desarrollo nacional, no olvidemos que aquí se forman los futuros líderes y trabajadores del país.

El ludobus es otra aportación de la DGADyR a nuestro *campus*, lo recorría y daba innumerables servicios a los estudiantes por medio de toda clase de materiales: libros de recreación, tableros de ajedrez, juegos de Igo (juego oriental basado en estrategias de guerra) instrumentos musicales, tangramas (rompecabezas chinos), diversos materiales deportivos como pelotas, cuerdas, redes etc., por lo que es un espacio para aquellos estudiantes que no pretenden ser campeones en alguna

disciplina deportiva y quieren utilizar su tiempo libre de manera sana, segura y gratuita, el cual lamentablemente dejó de funcionar a principios del 2007, en primera por que la unidad ya era muy vieja, en segunda por qué no se puede comprar otro autobús y en tercera por que el único chofer que lo manejaba se jubilo y ningún otro supo manejarlo.

El objetivo por el cual fue creado el servicio de la ludoteca ambulante es responder a las necesidades de la ocupación del tiempo libre de los universitarios, en la que aparte de sugerir que hacer, se den ideas para organizar fiestas infantiles, juveniles o reuniones de adultos y personas mayores. Así mismo se orienta sobre los juegos ideales para niños, jóvenes, adultos y parejas, se promueven aquellos juegos poco conocidos que se consideran benéficos o divertidos, a la vez intenta rescatar los tradicionales como el balero, el trompo, la oca, la lotería.

Las ludotecas universitarias surgen como centros recreativos que permiten que el individuo participe en actividades que le permitan un desarrollo físico, intelectual e integral dentro de una comunidad en 1985 durante la gestión del Dr. Rogelio Rey Bosch como director general de la DGADyR cuando se empieza el movimiento con la propuesta de una ludoteca a través de la Subdirección de Deportes y Recreación a cargo del Dr. Otón Sánchez Cruz.

Así que el 16 de enero de 1987, se establece la primera ludoteca universitaria, se ubica en el túnel 18 del estadio olímpico universitario, por el Lic. Demetrio Valdez Alfaro fundador del movimiento ludotecario en México, sólo con 7 horas de servicio dos días a la semana, lunes de 11:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00 y los jueves de 16:00 a 18:00; el 24 de abril entra en funcionamiento la ludoteca central como un sistema análogo a la biblioteca conteniendo diversos materiales recreativos y deportivos, contaba con 60 juguetes diferentes,<sup>17</sup> disponibles para prestarse a la comunidad universitaria que se acredite como tal y de acuerdo al reglamentos interior de la propia ludoteca y contando con un sistema de clasificación, denominado "VALMEX"; es instalada en el antiguo pabellón de rayos cósmicos del Instituto de Física, (mejor conocida como la "muela"), el horario de servicio se amplía dos horas más un total de 9 horas a la semana y de lunes a viernes de 11:00 a 14:00 hrs. y de 15:30 a 18:30; los sábados de 10:00 a 13 hrs. El 2 de Mayo de ese mismo año al tener una gran aceptación el horario tiene que ampliarse a 13 horas a la semana de lunes a jueves de 17:30 a 19:00 horas; los viernes de 11:00 a 14:00 horas y los sábados de 9:00 a 13:30. En la actualidad el servicio es de más de 40 horas a la semana.

La ludoteca –ambulante dentro de CU - primera universitaria a nivel mundial y en México, da servicio el lunes 20 de julio a 12 usuarios, se ubicó en la explanada del lado oriente de la rectoría, siendo algo novedoso y totalmente desconocido, para la población estudiantil que acudía a la universidad, conteniendo todos los servicios necesarios para la práctica de la actividad física recreativa con el fin de integrar al mayor número de estudiantes a la práctica de algún deporte recreativo complementando

el desarrollo armónico de sus labores académicas y que los aleje de la drogadicción o el ocio mal encausado por parte de los estudiantes.

Atendiendo sobre todo a los que no son deportistas dedicados o de alto rendimientos. Surgiendo así la ludoteca ambulante dentro del campus universitario, para posteriormente recorrer las escuelas y facultades en forma continua como un servicio gratuito de préstamo de material deportivo – recreativo a la comunidad universitaria.

El 3 de mayo se inaugura la primera ludoteca local “VALMEX”, fuera del campus, como una extensión del SSUR de la DGADyR, en la Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia (ENEO), ésta representa una alternativa adicional para los alumnos, pudiendo ocuparla como terapia recreacional con los pacientes y hasta en los hospitales, además de ser un centro de información que orienta en la administración del tiempo libre, como emplearlo constructivamente, enseñando cuándo, cuánto tiempo y dónde jugar para liberar las cargas excesivas de energía, los nervios pueden alterar la conducta.<sup>18</sup>

La ludoteca que estaba en la muela es cambiada al Frontón Cerrado denominada Centro de Información Deportiva y praxis lúdica y Ludoteca Central,<sup>19</sup> siendo inaugurada el 14 de julio de 1989, también se reacondiciono el ex reposo de atletas y se dispone de un local para guardar material lúdico, por esas fechas también se inaugura la ludoteca del Ex-Reposo de Atletas, situada en la parte baja del CECESD. En el Centro de información al igual que en la ludoteca ambulante, se sugieren o dan ideas para organizar fiestas infantiles, juveniles o reuniones de adultos, de ancianos, los juegos ideales para niños, jóvenes adultos, por pareja, por grupos; promoviendo los juegos poco conocidos que se consideran benéficos o divertidos y a la vez intenta rescatar los tradicionales como el balero.

Se orienta sobre actividades deportivas, brindándose la asesoría sobre los 39 deportes que se ejercitan en la UNAM, adecuadas a las necesidades e intereses de la comunidad para que esta sepa cómo, cuándo y dónde practicar su deporte favorito o en que utilizar sus ratos de esparcimiento, en virtud de que un estudiante promedio pasa cerca de 15 horas diario en el campus universitario y no todo el tiempo lo dedica a estudiar, es importante que conozca cómo utilizar sus ratos libres en actividades didácticas o recreativas contando con 30 juguetes nuevos mas los anteriores y material predeportivo, deportivos, juguetes de mesa, de azar (actualmente se siguen manejando el mismo material además de que ahora cuenta con juguetes diferentes), los cuales pueden ser solicitados por la comunidad universitaria por un tiempo determinado. Durante 1989 se cumple el 2º aniversario en donde, hasta el mes de abril, se han atendido a 60, 000 personas entre estudiantes de bachillerato, profesional y trabajadores, tanto académicos como administrativos que laboran en CU, y se han brindado el doble de servicios lúdicos.<sup>20</sup> Con la ludoteca ambulante.

El 25 de julio se realiza el "Festival Acuático" se da a conocer la apertura de la ludoteca de la Alberca dentro de las instalaciones de la Alberca Olímpica pero hasta el momento no ha sido inaugurada oficialmente, con un horario de martes a sábado de 10:00 a 14:00 hrs; para el 29 de julio <sup>21</sup> entra en vigor el nuevo horario de esta ludoteca que es de martes a viernes de 10:00 a 18:00 hrs, y los sábados de 10:00 a 14:00 hrs, desde 1997 es la responsable Guadalupe Palma Anaya; el 28 de noviembre se inaugura la tercera ludoteca fija, la agraciada fue la Facultad de Derecho, la cual contribuyó a que los alumnos liberaran las tensiones propias de su intensa actividad, la Subdirección de Recreación y Deporte Formativo, al ver el impacto del aprovechamiento de los recursos que ofrece la ludoteca un total de 18,078 servicios en las tres ludotecas fijas que están dentro de CU, y prestando más de 4,320 servicios de ludoteca ambulante en siete planteles. La DGADyR adquiere equipo suficiente para la instalación de nuevas ludotecas en diversas escuelas y facultades dentro y fuera de la UNAM.

El viernes 26 de enero de 1990 se inaugura la ludoteca fija en la facultad de Economía, quedando como responsable la señorita Guadalupe Palma Anaya, actualmente es responsable de la ludoteca de la Alberca, de esta manera la ludoteca que surgió como una técnica recreativa por medio de sus elementos (juegos y juguetes) proporciona a los universitarios, experiencias placenteras, originales y divertidas que se convierten en una alternativa de la educación en el uso del tiempo libre de manera constructiva<sup>22</sup> a los estudiantes de nivel superior, a partir de esta fecha se fueron inaugurando más ludotecas dentro y fuera del campus universitario contando con 13 ludotecas ubicadas en diversas áreas y dependencias académicas de la UNAM, como son en la Alberca, Frontón Cerrado, Ex-reposo de atletas, en las facultades de Economía, Derecho, en las cuales atendió a 118,790 usuarios.

Durante julio se abren ludotecas en Medicina, Ciencias Políticas y Sociales, (1991), el 24 de noviembre de 1992 tiene ludoteca la facultad de Contaduría y Administración, Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Naucalpan, inaugurada el 30 de junio en el edificio Ñ, con el fin de encausar las inquietudes y destrezas de los estudiantes ceceacheros, en horarios compatibles con sus clases.<sup>23</sup> Así siguen en Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Zaragoza, FES Acatlán, y Cuautitlán (1992), posteriormente se abren en más planteles como Trabajo Social, Química, Filosofía y Letras, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Preparatoria 4, Preparatoria 8, las cuales han proporcionado más de 200,193 servicios anuales. La ludoteca ambulante durante éste año viaja junto con los deportistas universitarios que participaron en los III Juegos Nacionales Estudiantiles realizados en Guadalajara, Jal., prestando servicio a más de 1000 deportistas de todo el país.

Durante 1991 la DGADyR proporciona por medio de la recreación 118,790 servicios en las diez ludotecas fijas ubicadas en diversas áreas y dependencia académicas de la UNAM, 6,770 usuarios se atendieron en el área de recreación, se realizaron múltiples estudios entre ellos "Impacto social de la ludoteca en la UNAM". Se brinda asesoría a la Delegación Tlalpan y a la Biblioteca México en la

organización, planeación, realización y difusión de su respectiva ludoteca, para 1991 la DGADyR a través de la Subdirección de Recreación se otorgaron diversos servicios a la comunidad universitaria en sus 14 ludotecas ubicadas en diversas dependencias y áreas universitarias se proporcionaron globalmente 147,324 servicios, se inauguran 3 nuevas ludotecas y se remodela y pone en servicio la que esta en el Colegio de Ciencias y Humanidades Naucalpan, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Zaragoza y en la Facultad de Contaduría y Administración, la reubicación de la ludoteca de la Facultad de Derecho, en 1993 existen 12 ludotecas, incluida la móvil que proporcionaron 200,193 servicios en aspectos como son préstamo de juegos de mesa instrumentos musicales y equipo deportivo, recreativo además de brindar orientación para su uso, superando en un 35% los del año anterior, dándonos una idea de la buena acogida que este programa tiene dentro de la comunidad universitaria en cuanto a las actividades recreativas que se realizan.

En las 12 ludotecas que coordina la subdirección (Alberca, Frontón Cerrado, Ex-reposo, de las facultades de Economía, Derecho, Medicina, Ciencias Políticas, Contaduría y Administración, Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Zaragoza, Acatlán y Cuautitlán) se proporcionaron 149,241 servicios, como préstamo de juegos de mesa, (ajedrez, dominó, cuatro en línea) instrumentos musicales (pandero, tecomates, tumbas, guitarras), equipo deportivo-recreativo.(balones de fútbol, voleibol, americano, básquetbol). Se realiza el "Simposio 1994 de la Recreación y el Tiempo Libre".

Con respecto a los programas que promueven las actividades recreativas y el uso positivo del tiempo libre, en 1994, se proporcionaron en las once ludotecas existentes en escuelas, facultades, colegios y otras instalaciones universitarias, brindaron 222,128 servicios, en actividades que año con año tienen una mayor aceptación por el público usuario, como una alternativa de sano aprovechamiento del tiempo libre. Se realizó el VI Festival Universitario de la Amistad, el I Concurso de Papalotes, el IV Torneo Ínter Facultades de Dominó por parejas; en el aspecto de la recreación lúdica, las once ludotecas, incluida una móvil, proporcionaron 223,918 servicios en 1995, se incrementó en más del 50% con respecto al año anterior (149,241). Con esto se da el fomento e impulso de la enseñanza y práctica de las actividades deportivas y recreativas que han representado un compromiso permanente con la comunidad estudiantil de la UNAM; las once ludotecas existentes para 1996 en escuelas, facultades, colegios y otras instalaciones universitarias, brindaron 222,128 servicios en actividades que año con año tiene una mayor aceptación por el público usuario, como una alternativa del sano aprovechamiento en su tiempo libre. La ludoteca móvil dio servicio en la hidroeléctrica de la Comisión Federal de Electricidad, (CFE) en Infiernillo, Michoacán donde acudieron 350 usuarios.

En el VII Festival Universitario de la Amistad, la ludoteca ambulante atendió a 9,767 visitantes, se hizo un diseño y programación de sistemas para el control de ludotecas, durante 1998 y las actividades de

recreación se canalizaron a través de prácticas recreativas que son brindadas a través de los servicios distribuidos en ludoteca con 126,276 participantes.

En el 2000 la ludoteca ambulante por medio de un autobús acondicionado para esta actividad llamado "Recreobus", vuelve a empezar sus recorridos dentro del campus universitario con respecto al deporte formativo y recreación, en 2001 la recreación lúdica, se contó con la participación de cuatro ludotecas fijas, y el ludobus, atendiendo a 37,325 usuarios, brindando a su vez un total de 54,232 servicios, resultados que permiten considerar esta actividad como una alternativa para el sano esparcimiento y aprovechamiento del tiempo libre por parte de nuestra comunidad universitaria, se atendió a 37,325 usuarios, brindando a su vez un total de 54,237 servicios, es realizado el primer Congreso Nacional de ludotecarios dentro de Ciudad Universitaria, teniendo un aforo de mas de 70 participantes de diversas partes del país. Este servicio también apoya en las actividades deportivas de bienvenida que se les dan a los alumnos universitarios de diversas facultades, tal es el caso de la Facultad de Ciencias donde se le dio la bienvenida a la generación 2001, en donde los nuevos alumnos tomaron parte activa de los juegos tradicionales que se realizaron como el trompo, el balero, las canicas, el resorte, un torneo de dominó.<sup>24</sup>

En 2002 la recreación lúdica contó con tres ludotecas fijas (Economía, Alberca, Frontón cerrado) y el ludobus tuvo mas de 400 visitas a todos los planteles universitarios de la zona metropolitana como una técnica social de recreación, como un canal de comunicación intra universitaria a partir del juego como lenguaje y del uso de los juguetes como instrumentos para una educación.<sup>25</sup> (ludobus se atendió a 57,762 usuarios). La recreación lúdica, este año 2003, brindo 17,320 servicios, se consolidó el Programa Universitario de Activación Física, promoviendo la importancia que tiene esta, en la salud y desarrollo de aptitudes en toda persona y exhortando a su práctica; se atendieron a 68,619 alumnos en diversas actividades recreativas.

En el 2003 que se lleva a cabo el segundo Congreso Nacional de Ludotecarios en la UNAM, empiezan las remodelaciones en el Antiguo Pabellón de Rayos Cósmicos del Instituto de Física, mejor conocido como la "muela" en la UNAM para abrir la Ludoteca Central y el Centro de información y Praxis Lúdica entre Odontología y Medicina comúnmente conocida como "la muela". En el rubro de la recreación lúdica, se contó este año con tres ludotecas fijas y un autobús acondicionado para esta actividad (Ludobus), en donde se brindaron 17,320 servicios. En promoción del ajedrez se otorgaron 2,014 servicios. En 2004, fueron 72,340 los alumnos atendidos en todas las actividades recreativas; en las actividades de recreación se realizaron 25 mil actividades lúdicas, particularmente en dos locales anexos a las instalaciones deportivas (Alberca Olímpica y Frontón Cerrado), cinco en facultades o escuelas y una unidad móvil que presta el servicio en toda Ciudad Universitaria, entra en servicio el Centro Universitario de Recreación (CURE), localizado entre Odontología y Medicina.<sup>26</sup>

En la UNAM y escuelas periféricas han existido más de 20 ludotecas, por diversos motivos algunas han desaparecido por completo, otras han sido absorbidas por la coordinación de deportes de cada escuela o facultad como es el caso de Medicina, Química. Algunas más han sido rescatadas o tomadas por los grupos estudiantiles al ver el gran impacto que causan entre la población estudiantil cobran los servicios y las mantienen ellos mismos, como es el caso de la ludoteca de la Facultad de Filosofía y Letras.

### **2.1.3.2 La ludoteca escolar “profesora Berta Gutiérrez Osuna” de la Secretaría de Educación Pública. SEP**

La ludoteca escolar “profesora Berta Gutiérrez Osuna”.<sup>27</sup> fue creada con el objetivo de recuperar el juego como elemento creativo de alternancias didácticas en la formación de los alumnos de educación básica que ofrece sus servicios a estudiantes y docentes de país. Surgió en 1993 con motivo del Año para el Estudio de la Historia de México; la colección se formó con la creatividad del personal docente de la institución, se diseñaron y elaboraron diversos juguetes y juegos para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura.

La ludoteca ha ido incrementando su acervo lúdico y ahora cuenta con dos tipos de servicios: uno consiste en brindar un espacio seguro para que los niños jueguen, desarrollen sus habilidades cognitivas y movimientos psicomotrices, el segundo es un programa de difusión que se realiza principalmente a través de asesoría impartida a docentes de educación básica y a estudiantes de normales con el fin de que conozcan y utilicen los materiales lúdicos como una alternativa didáctica de sus clases para lograr mejores resultados en el proceso educativo, motivados para enriquecer y crear ludotecas escolares.

Aquí se cuenta con una gran variedad de materiales lúdicos, de los juegos más tradicionales, hasta los industriales, como son los juegos de mesa, los rompecabezas de personajes históricos, dominó de ex presidentes, crucigramas de los símbolos patrios, títeres y muñecos para hacer guiñol, máscaras, materiales de ensamble, seriación y clasificación, instrumentos musicales, pelotas, aros, materiales de diseño y construcción, que apoyan los diferentes contenidos de las asignaturas de educación básica y están clasificados en cuatro áreas específicas según el aspecto del niño: cognitivo, social, psicomotriz o creativo.<sup>28</sup> Esta ubicada en: CONALTE: Fresno 15, Colonia Santa María la Ribera. Horario: 8 a 3 p.m., de lunes a viernes.

### **2.1.3.3 Gobierno Del Distrito Federal, GDF.**

El Departamento del Distrito Federal, hoy Gobierno del Distrito Federal empieza con la ludoteca familiar, creada en el año de 1990 por el Lic. Demetrio Valdez Alfaro, ubicada dentro del deportivo Benito Juárez<sup>29</sup>, con horario de 9:00 a 15:00 hrs., en la Delegación Política del mismo nombre. Cuenta con más de 80 juguetes diferentes clasificados como: deportivos, constructivos, de salón, de tablero e instrumentales. Esta gran variedad de juguetes ha incentivado la asistencia. Para tener acceso a los servicios que presta la ludoteca es necesario llenar la solicitud de inscripción y contar con una identificación vigente. A finales de los noventas y principios del dos mil el gobierno instala ludotecas dentro de algunas bibliotecas públicas del D.F. en las delegaciones Álvaro Obregón, Magdalena Contreras, Coyoacán, Iztacalco, Iztapalapa. Por parte del Gobierno de la ciudad, el auge mayor se dio en el año 2000, con un proyecto que inició la Secretaría de Desarrollo Social del Distrito Federal dirigida por la Lic. Clara Judsidman, el cual estableció ludotecas en los Centros Asistenciales de las 16 Delegaciones, se abrieron más de 150 ludotecas en la capital del país sumándose a las más de 400 ya existentes, en todo el país. Estas ludotecas se instalan en módulos deportivos y en bibliotecas publicas, y hasta le fecha de las ludotecas denominadas de barrio.<sup>30</sup>

### **2.1.3.4 La ludoteca “La casita del juego” de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM)**

La UAM hizo su aportación el 15 de noviembre de 1993 con la ludoteca en “La casa de cultura Las bombas” de Iztapalapa llamada la “casita del juego”, la cual da servicio a la comunidad universitaria aunque sus principales usuarios son niños de 4 a 12 años acompañados de sus papas y sobre todo a las familias vecinas del lugar atiende a una población más infantil que juvenil muy contrario al servicio que se da en la UNAM.<sup>31</sup>

Esta institución cuenta con un autobús muy bien equipado que recorre diferentes colonias y escuelas con el servicio de “ludouam”.

- ❖ Con respecto a las particulares, es a partir de 1993 que se da al auge de las ludotecas en el país y se extendió en las delegaciones Álvaro Obregón, en Benito Juárez, Magdalena Contreras, Cuauhtémoc, Tlalpan, Xochimilco, entre otras, la mayoría de ellas operan en forma distinta, pero con el mismo objetivo servir a los niños de las colonias de alrededor,<sup>32</sup> las cuales son: “La casa del escuincle” “JES” “Varita mágica”.

### **2.1.3.5 La ludoteca “La Casa del Escuinle”**

La primera de ellas surgió a principios de 1992 en la plaza de Santo Domingo del Centro Histórico de la Ciudad de México, dirigida por Inés Wesphalen llamada “la Casa del Escuinle”, su sistema es novedoso, además de prestar en forma ágil y amena el juego les ayuda a los niños a descubrir sus gustos e inclinaciones en alguna actividad. Orienta a los padres en las futuras adquisiciones de sus juguetes. Posteriormente se cambió a la Avenida Revolución, en San Ángel, una de sus principales atracciones era la ubicación, otra que los niños pudieran conocer y jugar una gran cantidad de juguetes mexicanos, la cual era visitada por diversos niños y escuelas, hasta 1995 en que decide mudarse a la ciudad de Cuernavaca donde actualmente da servicio.<sup>33</sup>

### **2.1.3.6 La ludoteca “Jugar es crecer” (JESC)**

En 1996 el 6 de febrero, surge al sur de la ciudad la ludoteca “JESC” jugar es crecer, que toma el concepto de ludotecas infantiles creando un espacio donde los niños de diferentes estratos sociales puedan reunirse a disfrutar de juegos y de los juguetes con que allí se cuenta y que no tienen en sus casas. La ludoteca está dividida en el área de juegos de mesa; un pequeño escenario, con disfraces y títeres; un mercadito con comidita; zona para bebés con juguetes didácticos; mini biblioteca; área de creatividad, donde los niños pueden pintar y crear lo que se les ocurra, en la actualidad ya cambió de nombre pero sigue ubicada en el mismo lugar.<sup>34</sup>

### **2.1.3.7 La ludoteca “La Varita mágica**

El 3 de diciembre de 1995 abren sus puertas esta ludoteca a iniciativa, teniendo como objetivo la integración de los padres y los hijos. Esta ubicada dentro de un centro comercial al norte de la ciudad de México.<sup>35</sup>

### **2.1.3.8 La ludoteca “La canica”**

La ludoteca “la canica”, está ubicada dentro del Club Alemán, esta ludoteca tiene la particularidad de atender a su población que es bilingüe, tanto en español como en alemán, única en su género dentro de la ciudad de México, la mayoría de sus juguetes son de origen alemán.

## 2.2 Algunos conceptos.

Las bibliotecas ya han sido analizadas, descritas y desmenuzadas tantas veces a lo largo y ancho de su historia en México, como a nivel mundial, así que hablar de ellas resultaría fácil por la amplia y basta literatura que ya existe, explicar qué es una ludoteca no es tarea fácil. Estas apenas alcanzaron los 20 años en México (dentro de la UNAM),<sup>36</sup> en Europa ya rebasaron su primer cuarto de siglo, (tienen más de 30 años), la UNESCO las promueve desde hace 47 años y los 73 a nivel mundial, en primer lugar nos encontramos con que aquí en el país existe poca bibliografía, por lo que al referirnos a la ludoteca, la confundimos con la biblioteca y otros nos preguntamos, ¿una qué?, esto nos lleva a definirla de diferentes maneras.

Bastaría con decir que es un lugar para jugar, lleno de juguetes, con diversos juegos adecuados para cada edad, por lo que se cree que con estas palabras ya quedaría el término claro con la similitud de la biblioteca que es un lugar de lectura lleno de libros, para todos los gustos, pero no es así, en segundo lugar, se debe empezar haciendo referencia al juego, esta es una de las actividades más antiguas del ser humano; sucede de forma espontánea en los niños, (los adultos lo realizan a veces por la iniciativa de los menores), además de producir esparcimiento, placer, conocimiento, relajación, fomenta la creatividad y la imaginación y en tercer lugar al juguete, que es la base de su acervo, sin él tal vez el juego sería algo efímero y rara vez se daría, por lo que estos lugares necesitan de este apoyo para funcionar. Aunque en México todavía se carece de una cultura social lúdica necesaria para entender estos establecimientos como centros educativos de convivencia, cada vez se están arraigando más en la sociedad.

Dentro del *campus universitario*, donde aún no son muy conocidas por la propia comunidad universitaria, se cuenta con bibliotecas, librerías, cafeterías, almacenes, tienda de autoservicio, museos, galerías, el CENDI, el jardín de niños; el centro cultural donde se diversifica la cultura, ayuda a desarrollar las capacidades de la mente y el espíritu es una fuerza educativa de suma importancia que ayuda a desarrollar la memoria y la creatividad en la elaboración y uso de nuevos juegos y juguetes; las ludotecas que no deben confundirse con simples locales o comercios; no son una parte del centro cultural, ni del museo, ni de las bibliotecas; en una ludoteca existe una base de cultura común: el juego; no es una librería, tampoco una tienda de autoservicio o juguetería, donde están disponibles los juguetes empaquetados para su venta individual.

En las ludotecas solo se tienen 1 o 4 ejemplares de los materiales que se prestan para jugar allí mismo o en otro lugar por un tiempo determinado; no es un museo, estos en algunos casos tienen un importante fondo de juguetes, que pueden estar en grandes y lujosos edificios y aunque los juguetes se exhiben en los anaqueles, nunca se han concebido como lugares de juego, allí se podrán encontrar

los juguetes que las manufactureras e industrias ya no tienen en venta, son lugares de exposición y de muestra de las colecciones únicas o raras, éstas no pueden ser tomadas, al contrario de las ludotecas que el juguete es manipulado libremente teniendo cuidado en hacer un buen uso de ellos para que puedan disfrutarlos mas usuarios, así el uso y servicio es indeterminado; no es un anexo de una guardería o CENDI, aquí la estancia del niño es muy corta, no acude diariamente, ni viene en el mismo horario, conoce a nuevos amigos, recibe orientación sobre cómo manipular o utilizar los juguetes en caso de que no sepa cómo se juegan, por lo que realiza sus labores libremente y solo se le dicen algunas normas sociales; allá su periodo es largo, recibe instrucción educativa y siempre convive con sus mismos compañeros.

Una ludoteca no es un almacén, en el los materiales están guardados en gavetas, cajas ó archiveros, en la ludoteca los juguetes, aunque están bajo resguardo pueden ser usados y cambiados las veces que el usuario quiera, tampoco podemos decir que sean salones o espacios para fiestas infantiles, ya que por la cantidad de niños que acuden al evento, sería imposible tener un buen control de los materiales si se deja a los niños hacer y deshacer durante su estancia; no es una biblioteca, (por el momento, estas deberían ser adoptadas por nuestras bibliotecas universitarias y así obtener recursos para comprar más libros y juguetes) el usuario no permanece callado y en un solo lugar, aquí puede jugar, desplazarse libremente, hablar, reír y hacer todo en voz alta o normal sin ser callado o amonestado, esto siempre y cuando no moleste a los demás, el ludotecario no remite al usuario al catálogo, o lo manda a una sala en especial, al contrario, lo atrae enseñándole a jugar, mostrándole los juguetes. No es un parque infantil, los juegos que aquí se exhiben no se presentan en grandes estructuras como la de los jardines en donde los niños los utilizan libremente y sin orientaciones por parte de algún monitor, ahí se prestan juguetes y se orienta su uso; no son un centro de actividad social infantil (CASI), en donde se dan varias actividades y a la vez se entretiene a los niños, aquí se entretiene a los usuarios con varias actividades relacionadas con el juego.

- ❖ A pesar de la entrada de la palabra “ludoteca” a la Real Academia Española<sup>39</sup> (según la edición de 1996), muchos ignoran el significado profundo que ésta encierra. No se pretende en el presente trabajo tratar de manera exhaustiva todos los aspectos de esta institución, como diversos son los tipos de ludotecas, diversas también son las definiciones, por lo que es necesario dar una breve introducción con varios de los conceptos acerca de esta palabra y como no existe una definición o acepción clara de la palabra, citaré a varios autores que han dado su concepto, así mismo como la llaman en varios países.

Ya han pasado tantos años ya desde la aparición de la primera, y aún no se encuentra un concepto (como el que existe para biblioteca) que la pueda definir en su totalidad por lo que la tarea de buscar una idea que englobe el termino ha sido exhaustiva aquí algunos autores especializados en el tema

nos dan sus acepciones sobre este término, cada uno de acuerdo a su visión. No se pretende con esto dar una cátedra ni tampoco un glosario pero sí ver cual es las visiones de ellos.

Además de lo anterior, es necesario conocer algunos términos o conceptos que los diferentes autores consultados le han dado a esta institución, a continuación se mencionan algunos conceptos:

La palabra ludoteca (del francés ludothèque) proviene del neologismo,<sup>37</sup> formado por dos vocablos; el latín ludus (jugar, juego, recreación del ánimo) y el griego theke (caja, cuerpo, archivo, espacio, colección) refiriéndose al lugar o espacio de los juegos y juguetes, centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo<sup>38</sup> donde se puede jugar.

No obstante, no puede ni debe ser un simple depósito o local donde se guarden juegos y juguetes, su objetivo principal es estimular al niño y su familia, a la comunidad, en donde esté ubicada, a jugar, ofreciéndoles un espacio y juguetes clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, con las personas, capacitadas para tales funciones siendo su principal objetivo el jugar.

Son los españoles quienes tienen más literatura, de allí se ha generado los diversos conceptos empezando por la pionera de las ludotecas en España, Maria de Borja<sup>40</sup> y sobre todo en Europa, quien es fuente primaria para la mayoría de los ludotecarios, las personas que estamos inmersos en este gremio, sus artículos escritos en catalán y español circulan en casi todo el mundo, la cual las define como:

- a) "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 infantil".
  - b) "Instituciones recreativo-culturales, especialmente pensados para los niños y adolescentes, teniendo como primera misión, desarrollar la personalidad del niño a través del juego y el juguete principalmente".
- ❖ Los españoles, López Matallana y Jesús Villegas la describen como la "la existencia de un espacio adecuado, para uso exclusivo, donde existen juguetes y otros materiales lúdicos a disposición de los usuarios para el desarrollo de dicho juego, con un proyecto sociocultural educativo a medio o largo plazo que sustente su programación o del que depende cuyo objetivo principal sea el desarrollo de las personas, a través del juego en el tiempo libre a cargo de uno o más ludotecarios especializados."<sup>41</sup>

- ❖ María Aguirre<sup>42</sup> nos da la acepción: “centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los usuarios una colección de juguetes, bien para utilizarlos ahí mismo o para llevarlos a su casa”. Según ATZAR la define como: “un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. Dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural”.<sup>43</sup>
- ❖ La rusa Misurcova la define como una “institución cuya finalidad es poner el juego y el juguete al alcance del mayor número posible de niños, para ayudarles a realizar sus potencialidades.”<sup>44</sup> Ya que el juego es una actividad natural que no solo contribuye a su desarrollo sino que le aporta satisfacción y alegría en todas las actividades que desarrollan dentro. Por lo que se ve que es un lugar preparado y dotado con juguetes y materiales didácticos, para estimular a los niños a desarrollar actividades que les permite el despertar de sensaciones, experimentar y explorar por medio del juego, nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo a los niños sino a la comunidad en general.

En cuanto a las diversas enciclopedias, glosarios y diccionarios consultados para tal efecto encontré los siguientes conceptos:

- ❖ En el de las ciencias de la educación editada en México la define como: “colección de instrumentos de juego y juguete.”<sup>45</sup> El pequeño Larousse la define como “un local con una serie de juegos y juguetes puesto a disposición del público, en particular los niños.”<sup>46</sup> En el diccionario de ciencias de la educación de Barcelona la designa como “un sitio en el que se hayan agrupados los juguetes de los niños en una organización que permite el préstamo de juguetes exactamente del mismo modo que se hace con los préstamos de libros.”<sup>47</sup> El diccionario de incorrecciones se refiere “como espacio para juegos y diversiones infantiles”.<sup>48</sup> En la Enciclopedia catalana edición 1993, la encontramos como; “Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete”.<sup>49</sup> Posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar.
- ❖ Para el brasileño Raimundo Dinello esta es “un espacio educativo<sup>50</sup> donde los niños pueden manifestarse, conocerse e instruirse en un ambiente de expresión lúdico –creativa” son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría.

- ❖ También dice que “es un espacio de crecimiento donde cada niño jugando desarrolla su potencialidad, a través de actividades múltiples, los niños y los adultos se divierten y co-educan con espontaneidad, se descubren y estructuran como personas, ellas son un espacio de la socialización recreativa”.<sup>51</sup>
- ❖ En referencia a ellas el sueco Pierre-Noël<sup>52</sup> y Jaulin las definen como “un centro recreativo de préstamo de juegos y juguetes”, es un espacio lúdico, transformado gracias a la riqueza creativa que posee el ser humano y las posibilidades de movimiento corporal que tienen los niños o los adultos.
- ❖ La francesa Chiarotto la define “Como un deposito o lugar que alberga una colección de juegos y juguetes, puestos a la disposición de personas por una duración limitada. Es un centro de préstamo o lugar de reencuentro de animación socio cultural, de documentación y de reflexión para y por el juego”.<sup>53</sup>
- ❖ En cuanto al ámbito bibliotecológico en México este concepto ya está contemplado por Noel Angulo en su Manual de tecnología y recursos de información desde 1996, la describe como: “conjunto de juegos de estrategia, juegos didácticos, elementos tridimensionales y juegos de salón destinados a fines recreativos, desarrollo de la capacidad mental y adquisición de habilidades; disponible para uso de una comunidad específica. Puede incluir juegos electrónicos y elementos para prácticas deportivas en espacios reducidos.”<sup>54</sup> Por su parte la bibliotecóloga mexicana Surya Peniche de Sánchez Macgregor, en su Manual de vocabulario controlado de 1998 las define como “lugares en los que se coleccionan y organizan juguetes, denominada también juguetecas”<sup>55</sup> que serían lo mas cercano a los autores dentro del área. Aunque es relativamente nuevo si tomamos en cuenta los años que tienen las bibliotecas como tales en nuestro país, el glosario de la ALA la designa como:<sup>56</sup>

a) Colección bibliotecaria de juguetes.

b) Colección de juguetes en una biblioteca que se prestan a domicilio.

Los Mexicanos que ya han tratado este tema son los siguientes empezando por

- ❖ Demetrio Valdez Alfaro, pionero en México y creador de la primera ludoteca universitaria a nivel mundial la define como “un centro de información y praxis lúdica, específicamente sobre juguetes favoreciendo la creatividad de los participantes”.<sup>57</sup> Cervantes la describe como “un lugar en donde los niños y los jóvenes pueden tomar prestados juguetes, como un medio permanente y espacio de placer lúdico”<sup>58</sup> No tanto a los niños y los jóvenes, sino a toda persona que así lo desee encontrando en ella un lugar de esparcimiento seguro.

- ❖ Rolando Alfaro la resume como” el lugar que selecciona y conserva los mejores juegos y juguetes para ponerlos a disposición de los visitantes y que estos puedan ocupar su tiempo libre en actividades atractivas” y para el disfrute de todos los usuarios.<sup>59</sup> Ramírez Quiñónez nos dice que “es un espacio cultural de convivencia y recreación en el sentido de que las ocupaciones llamadas recreativas sean actividades que pueden apreciar un verdadero trabajo y que a veces pueden exigir esfuerzos intensos.”<sup>60</sup> Tales ocupaciones solo coinciden con el juego en cuanto que se presentan como oportunidades de recreo. El término corresponde como el lugar donde se resguardan y circulan materiales lúdicos, estando destinadas al préstamo con fines pedagógicos y recreativos.
- ❖ Según la UNESCO la ludoteca es una colección de instrumentos de juegos y juguetes depositados en un local abierto a los niños en sus horas libres a cargo de varios animadores, donde es posible jugar colectivamente con un buen número de juguetes de la propia entidad o con los que traen los niños; por medio de la canalización del juego o del juguete en forma selectiva, estimulando esta actividad fundamental del niño desde supuestos pedagógicos. De ahí que la concepción varié según el país en que esté instalada dependiendo de las condiciones y de los objetivos que hayan determinado su creación.

Haciendo un resumen de todo lo anterior se da el concepto de ludoteca, haciendo una analogía con las bibliotecas y quedaría como:

- ❖ Ludoteca: organismos, entidades o centros especializados en reunir una colección de material lúdico; que tratan documentalente a los juegos, juguetes a todos los materiales afines en cualquiera de sus posibles variantes y/o presentaciones físicas (por ejemplo: plástico, papel, cartoncillo, madera, metal; en diferentes colores, tamaños y formas) destinadas al juego; donde los almacenan, organizan y clasifican para ponerlos a disposición de los usuarios, (niños, jóvenes y adultos), asesorados por un ludotecario o animador que facilitan, promueven y estimulan el juego dentro de los espacios determinados utilizando los elementos necesarios.<sup>61</sup>
- ❖ Son centros públicos pensados especialmente para los niños y adolescentes, con edades comprendidas entre los 6 meses y 99 años, que tiene como primera misión el desarrollo integral del la personalidad a través del juego y del juguete, también las orientaciones, ayudas y compañías que requieran para el juego y de relacionarse socialmente rompiendo las barreras: de los estatus o posición social, rico o pobre tenemos derecho al juego él no distingue razas, colores, partidos; en la actualidad se ve como la nueva tendencia de encuentro multigeneracional y cada vez se están reuniendo allí personas mayores en busca de enseñar a jugar a los pequeños y estos de convivir mas con sus mayores.

En la actualidad ya sobrepasaron esta barrera y cada vez se están orientando a atender a usuarios de todas las edades, como la nueva tendencia de atender a personas de la tercera edad.

De ahí que la acepción varíe según el país donde se instale, de las condiciones y objetivos que hayan determinado su creación, de la profesión de quien las maneje, en este caso es desde el ámbito bibliotecológico: es un lugar destinado a favorecer y estimular el juego en todos sus ámbitos: juego con juguete, juguete con juego, fabricación de sus propios juguetes, juegos colectivos, fomento de juegos populares y tradicionales, en espacios de juegos cerrados y con personal especializado en este campo educativo (ludotecario). Disponen de una amplia colección de juegos, juguetes y materiales lúdicos para utilizarlos en la sala de juego ó para llevarse prestados a casa. En este contexto se originan, con el fin de ajustarse a las nuevas necesidades que están surgiendo y que no requieren la permanencia del niño en un centro durante toda la jornada, sino la asistencia de manera puntual.

### **2.3 Objetivos**

El primer paso para su implantación es definir cuáles serán sus objetivos y el público a ser atendido. En función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales y el curso de capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen.

Es necesario realizar un estudio de mercado, una investigación de la comunidad, las condiciones de vida, los hábitos, los juegos para orientar y definir las actividades. Es muy importante conocer y acompañar las tradiciones culturales locales.

Los objetivos son muchos y variados que enlistarlos es otro trabajo de tesis y al igual que la constitución de la ludoteca, estos van a variar dependiendo de diferentes aspectos entre ellos podemos mencionar: la institución a la que pertenecen, el tipo de material con el que cuentan, la población que las rodea, por la persona o quienes las crearon, etc.

Ya existen objetivos definidos por Borja Sole,<sup>62</sup> quien las crea como instancias recreativo-culturales para niños y jóvenes. Como toda instancia educativa ésta debe de contar con ciertos objetivos que las haga diferentes unas de otras, pero que las regule e iguale en sus servicios, debiendo lograr lo siguiente:

- Que los juguetes puedan ser elegidos libremente en función de la edad, deseo, interés, los gustos y aptitudes de los usuarios.
- Al jugar puedan favorecer el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social y de la personalidad de los niños a través del juego, los juguetes y las actividades lúdicas adecuadas para cada edad.
- Integrarse con un grupo de compañeros con edades similares.
- Que sea el medio que fomente la comunicación entre los adultos y los niños.
- Debe este ser un lugar donde se oriente a los adultos en la compra de juguetes para niños.

A estos podemos agregar los objetivos de la *Guineu* como un complemento.<sup>63</sup>

- Potenciar la utilización de la actividad lúdica como un recurso educativo y creativo en el tiempo libre.
- Favorecer un equipamiento con unos recursos y un método tal que facilite el desarrollo integral de personas con autonomía personal, espíritu crítico y capacidad de iniciativa, facilitando la maduración de la personalidad de cada niño en su diferente ámbito cognoscitivo, psicomotriz o psicosocial.
- Fomentar hábitos y pautas de comportamiento entorno a diversos ejes: respeto, convivencia, igualdad, solidaridad, potenciando los valores positivos del pluralismo, la tolerancia, la coeducación y el respeto a la diversidad, integrando a niños con diferentes capacidades físicas, psíquicas o sensoriales, velando por la buena convivencia en el servicio, respetando el derecho a la diferencia.
- Educar para la salud, potenciando hábitos de higiene a partir de lo cotidiano.
- Posibilitar herramientas y situaciones educativas que fomenten acciones innovadoras en los niños adecuando la metodología al ritmo de crecimiento y maduración de cada niño, favoreciendo la coordinación con el tejido asociativo en todos los niveles de barrio.
- Trabajar desde una perspectiva preventiva inespecífica, donde se pueda detectar necesidades de la población infantil de la zona, fomentando la implicación y participación de los padres y de los niños en el desarrollo de la ludoteca, ofreciendo espacios de interrelación a partir del trabajo en grupos naturales, favoreciendo aspectos que permitan una integración del niño en la sociedad.

En las ludotecas se posibilita el acceso al mundo de la actividad lúdica y el juego a la población en general, la libre elección de los juguetes dentro del ámbito lúdico según la edad, deseos e interés, favoreciendo la personalidad del usuario aún con la difusión, manipulación y explotación de la colección se garantiza la buena conservación física del acervo lúdico, asegurándose de que los juegos y juguetes puedan ser utilizados por el mayor número de usuarios, sobre todo aquellos sectores de menor capacidad adquisitiva y cultural. Con un entorno menos favorecedor, trabajando el consumismo, creando condiciones rescatando el espacio, el medio y el tiempo para jugar, poniendo al alcance de los usuarios una amplia variedad de juguetes clásicos y modernos, por lo que el difundir el juego y el juguete es una realidad de que en la práctica no es posible contar con un número igual en casa. Favoreciendo el desarrollo de una verdadera actividad lúdica, con actividades individuales y colectivas.

#### **2.4 Misión:**

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados tienen misiones y funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. Esta nueva modalidad educativa paralela y no formal, en relación con la escuela, cumple objetivos y unas funciones bien determinadas. Las que más destacan son la pedagógica, la social y la comunitaria de María de Borja <sup>64</sup> y otras que he ido encontrando a lo largo de mis años de experiencia laboral, también tomaremos algunos aspectos de la ponencia presentada por Josep M<sup>a</sup> Alluè (presidente de Atzar) en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia durante 1999<sup>65</sup> a continuación se mencionan algunas:

##### ❖ **Pedagógica:**

El juego es un servicio educativo que favorece el desarrollo social, sensorial, afectivo y psicomotor. En el momento en que el ludotecario muestra como se utiliza un juguete, logra el vínculo del aprendizaje con un enriquecimiento con descubrimientos y nuevas experiencias, que de él se obtengan.

##### ❖ **Socio-cultural:**

Es otra de las más importantes y consiste en que estos centros, respondiendo a la igualdad de oportunidades que todas deberíamos tener, fomentan que las diferencias socio-culturales cada vez sean menos o, en su defecto, de menor intensidad, la inserción del individuo en su entorno, estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación, donde la integración de la familia se da en un ambiente sano y seguro.

❖ **Comunitaria:**

Radica en la visión que se ofrece del juguete. Ahora ya no hablamos del juguete como algo de propiedad única y privada, ya no se posee en exclusiva sino que éste se comparte con más gente. Han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario, fortaleciendo los sentimientos de pertenencia desde un mayor conocimiento de la historia y las tradiciones, que definen la identidad nacional.

❖ **Educativa:**

El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, su misión es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo más de la persona.

❖ **Desarrolla la socialización:**

Los juegos y juguetes deben facilitar la integración del individuo en el grupo en una sana convivencia y no aislarlo de la realidad.

❖ **Desarrolla la responsabilidad:**

El juguete al estar en las manos del niño debe jugarlo y cuidarlo, sobre todo los juguetes colectivos para que otros niños puedan jugarlos o el mismo pueda usarlo las veces que quiera. Un niño avisa si se le rompió el juguete, o si esta incompleto o en mal estado un adulto no.

❖ **Recreativa:**

Es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer de la recreación un disfrute a sus usuarios en espacios cómodos y seguros, en cuanto a la realización de actividades de aire libre, excursiones, salidas, fiestas, convivencias, juegos, tertulias, ludotecas, etc. Cabe destacar las actividades de campamentos, colonias y campos deportivos que se realizan con el sector infantil y juvenil.

❖ **Socio-económica:**

Actualmente muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece y no tan sólo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego posibilita el principio elemental de disfrutar de la vida. Se convierte en un medio para atender diferencias socioculturales en un lugar donde se pueden obtener y disfrutar juguetes

adecuados a cada etapa de su evolución del menor, desarrollando las capacidades cognitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.

❖ **Investigación:**

Son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juguetes y juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.<sup>66</sup>

❖ **Erradica el egoísmo:**

El niño asume que debe dejar los juguetes en el lugar en que los tomo antes de jugarlos, aprende a separarse de un juego en un determinado momento, para que otras personas puedan divertirse y jugar con el juguete, como lo hizo él en su momento.

❖ **Cultural:**

Pretende conseguir el nivel de conocimiento y disfrute del hecho cultural a través de actividades tales como conferencias, teatro, animación a la lectura, poesía, exposiciones, música, etc.

❖ **Compensa desigualdades socio económicas:**

Ofrecer algo para aquellos que no lo tienen, se da la posibilidad de que todos dispongan de un mayor número de juguetes, sin importar que estos estén muy caros en el mercado o agotados.

❖ **Ayuda en la comunicación familiar:**

La estimulación a los procesos afectivos y de relación intergeneracional dentro de la familia, como célula básica de la sociedad. Aquí es donde la gente disfruta de la vida y la vive. Favoreciendo la socialización de las relaciones que el niño y el adolescente establecen con el adulto y sus iguales en el desarrollo de la autonomía personal y la adquisición de hábitos, promoviendo la educación integral del individuo dentro de la sociedad, contribuyendo a la educación del niño fortaleciendo los vínculos entre los miembros de la familia, incitando con frecuencia a que los padres jueguen con sus hijos.

❖ **Impulsa la animación recreativa:**

Las alternativas de ocupación del tiempo libre de forma sana y provechosa, para todos los grupos y géneros.

❖ **Favorece la creatividad:**

Proporcionan la invención de juegos y la fabricación de sus propios juguetes, facilitando el desarrollo de la imaginación sin límites, evitando la pasividad del individuo. Implica poner en marcha las capacidades y habilidades de los destinatarios a través de talleres de expresión y difusión cultural tales como radio, teatro, danza, música, literatura, manualidades, entre otros, potenciando la integración de los niños con diferentes grupos sociales, sea cual fuere su condición física o psíquica, motivándolos con la participación de actividades dentro de su comunidad.

❖ **Política:**

Es un termómetro de lo que pasa afuera en la sociedad, por medio del juego desarrollan valores humanos democráticos básicos para la convivencia y desarrollo individual y colectivo, de la libertad, la solidaridad, el pluralismo, la coeducación, siendo el lugar donde se siembra una pequeña semillita que ofrece algo mundial que todos queremos disfrutar, la paz.

❖ **Formativa:**

Intenta establecer procesos de adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, sin abordar las enseñanzas regladas, como idiomas, educación social, etc. Todas estas actividades son abiertas, participando personas ciegas conjuntamente con personas videntes. Se pretende que la utilización positiva del tiempo libre no sea un hecho autista, sino integrado en las actividades y equipamientos del entorno.

❖ **Información:**

Beneficia a los organismos pertinentes a través de los informes y estadísticas realizados a partir de las evaluaciones periódicas, a los usuarios, padres, ludotecarios y personas interesadas por el funcionamiento y actividades de la ludoteca y otros centros dedicados a la infancia, documentación de interés.

❖ **Social:**

Ofrece un espacio especializado en el juego y los juguetes proporcionando un lugar de libertad previniendo a los pequeños delincuentes, despertando el sentido de la responsabilidad y el respeto para la propiedad colectiva, haciéndoles saber que aparte de sus derechos tiene sus obligaciones.

Fomentando el desarrollo, coordinación y dominio del cuerpo en relación con el entorno físico y social, y desarrollo de actitudes con respecto a la expresión y la comunicación basado en la libertad, la no violencia, el respeto mutuo, la educación no sexista, la educación y el medio-ambiente, realizando actividades recreativas de animación infantil relacionadas con el juego y el juguete. Creando las condiciones favorables a las actividades lúdicas, favoreciendo la personalidad del usuario, rescatando los espacios, los medios y el tiempo para jugar, poniendo al alcance de los usuarios una amplia variedad de juguetes clásicos y modernos; difundiendo el juego y el juguete ante una realidad de que en la práctica no es posible contar con un número igual en casa, facilitando la integración y el desarrollo, a través del juego, de los menores con necesidades educativas especiales y con alto riesgo de marginación social, ya que éste es un elemento integrador que consigue que éstos adquieran rutinas, normas simples, valores sociales y de convivencia, etc., favoreciendo el desarrollo de una verdadera actividad lúdica, con actividades individuales y colectivas, estimulando la capacidad de jugar del niño y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad etc.

Afianzar los conocimientos académicos básicos que van adquiriendo en la escuela por medio de una metodología lúdica. Ser un lugar privilegiado de estudio, sin descartar sus posibilidades de apoyo para la detención de dificultades o carencias tanto emocionales como intelectuales, centro de terapia, etc., además de que esta cuenta con los juguetes suficientes para que el niño se exprese y juegue, esta por ser un centro de ensayo, evaluación y experimentación del juguete, mediante la observación y análisis de las reacciones de los niños y padres ante determinado juguete proporcionado, permitir un juego variado y rico en enseñanza, contribuyendo así a la plena realización del individuo; satisfaciendo las necesidades de exploración, manipulación y entendimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades y por la posibilidad de conocer juegos nuevos, distintos, caros, desconocidos o conocidos a través de los medios publicitarios así como resguardar los tradicionales, el folklore y la cultura.

Pretende compensar las carencias sociales ofreciendo a los niños un lugar donde encontrar compañeros de juego, un espacio adecuado para desarrollar sus juegos sin peligro alguno, con educadores especializados que disponen de tiempo para compartir y estimular la actividad lúdica y juguetes adecuados a la edad y a los gustos de los niños, se estimula el desarrollo de aprendizajes, destrezas y habilidades propias de cada tipo de juego, así como hábitos sociales de compañerismo, de respeto hacia espacios de uso público, etc. Para ello se posibilita, favorece y estimula el juego infantil, ofreciéndoles tanto los elementos materiales necesarios juguetes, material lúdico y espacios de juego; la característica propia es el trabajo tomando al juego como eje central de la intervención. Por tanto, el entorno físico y la programación (estructurada en torno al proyecto de intervención y pedagógico del centro) ha de estar siempre relacionada con el mundo del juego y el juguete.

Otro aspecto imprescindible, son los principales agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto de intervención: los ludotecarios. Estos, tomando el papel de educadores del centro, son los que día a día, reflexionan entre la teoría y la práctica, compartiendo y interaccionando con los usuarios, estructuran el espacio y el proyecto. A partir de estos se podrían ir mencionando más y más que fueron encontrándose a lo largo de esta investigación, que en su mayoría ya quedaron resumidos en los incisos anteriores y que fueron saliendo de los diversos tipos de ludotecas que existen en nuestro país así como en el mundo, pero como no es un tema a tratar nos quedaremos con las ya expuestas. Favoreciendo la coordinación con el tejido asociativo en todos los niveles de barrio, adecuando la metodología al ritmo de crecimiento y maduración de cada niño.

La UNAM es un lugar donde el alumno, trabajador administrativo, académico, de honorarios, o de confianza, etc., puede ir a desestresarse de sus labores cotidianas, siendo un estímulo en las actividades lúdico recreativas dentro de un ambiente social sano.

## **2.5 Tipología**

Para poder dar una tipología exacta, debería disponerse de suficiente literatura en el área, pero a lo contrario de las bibliotecas, existe (al menos en el país) muy poca información relacionada con este tema; especificar cuáles son los prototipos de ludoteca con que podremos encontrarnos las resumiremos en dos vertientes de acción, se van a establecer una tipología lúdica en base a:

1. **Directa:** Se refiere a la actuación dirigida a los usuarios dentro de la ludoteca, ellos son parte de que exista, la cual dividiremos en cuatro ámbitos diferenciados por los destinatarios y por su duración o implementación. Esta acción supone participantes integrados en el funcionamiento y la dinámica diaria, y se proyecta como un proceso de trabajo interactivo con los objetivos generales a largo plazo, siendo los siguientes:
  - **Funcionamiento cotidiano:** Dentro de este ámbito englobaremos todo aquello que se realiza diariamente y que tiene como destinatarios finales a los propios usuarios.
  - **Actividades extraordinarias:** Son las acciones puntuales que se realizan según la época concreta del año, a la par que las acciones de la dinámica interna.
  - **Información:** Incluye el servicio de consulta, información y asesoramiento sobre el juego y el juguete ofrece como parte de su funcionamiento ordinario tanto a padres, como a entidades, como a ludotecarios, como a la población en general.

- Asesoramiento: Orientar a otros profesionales sobre los temas relacionados con juegos y juguetes, siendo bancos de prueba donde los fabricantes experimenten con los nuevos juguetes antes de introducirlos al mercado, tratando de ser un lugar educativo cultural, en donde los usuarios pueden adquirir la formación e información necesaria para desarrollar un criterio propio, fomentando la relación positiva de la cultura y las instituciones culturales.
2. **Indirecta:** Referente a la actuación no dirigida a todos los participantes potenciales, los concretos fuera de la ludoteca y los generales del barrio, a las relaciones exteriores con otras entidades o instituciones. Siendo de más corta duración, la acción es de mayor intensidad, consta de dos grandes bloques de trabajo:
- Dinámica comunitaria: aquí la intervención se centra en la población general del barrio, orientando el trabajo hacia una mejora del entorno inmediato del niño, implantando recursos relacionados con la actividad lúdica y el tiempo libre.
  - Relaciones exteriores: este ámbito engloba las coordinaciones Interdisciplinarias, como medio de intervención, de canalizar demandas y ofertas, de poder realizar un seguimiento de la función realizada, y de crear nuevos proyectos en conjunto con otros agentes del territorio.

Las ludotecas se pueden diferenciar, según diversos criterios como son su tamaños, alcance, su temática aunque la mayor diferencia está, en si son ludotecas públicas o privadas. Este único factor ya determina la entrada del material, los tratamientos de los artículos, la función y los recursos.<sup>67</sup> En la actualidad se puede decir que tenemos tres modelos a nivel mundial, estos son el mediterráneo o latino, el anglosajón<sup>68</sup> y el brasileño.

- ❖ Mediterráneo o latino: el juego es percibido por los niños como un medio de contacto para la interrelación o personal, y aunque pueden usarse en la educación especial, lo mas frecuente es que queden satisfechos los niños después de haber jugado. La educación que se tiene sobre el uso del tiempo libre es en relación a su aprovechamiento es convertirla en alguna actividad o a leer, en la ludoteca se aprovecha a la obtención de conocimiento por medio del juego y del juguete, cuando se refieren de manera general al juego durante el tiempo libre, se le asocia únicamente a la infancia y para ciertas clases sociales, cuando bien sabemos que el jugar es la única libertad que podemos disfrutar los seres humanos. En estas el préstamo a domicilio es nulo; alegan el concepto de placer por jugar, teniendo autonomía y libertad la persona que juega. Estos son espacios para albergar a niños de varias edades y cada vez consagran el juego a situaciones del espacio con que se cuente en el exterior, el niño toma el juego y lo utiliza en un lugar cómodo, el préstamo se da por horas y se satisface a un mayor número de usuarios. Un

juguete lo pueden utilizar hasta 8 o más al mismo tiempo. Existen en Italia, España, Portugal, Bélgica, Francia, se utiliza en las ludotecas de la UNAM, México, entre otros lugares.

- ❖ **Anglosajón:** Los Anglosajones han utilizado la denominación de *TOY LIBRARY* para las bibliotecas de juguetes, compuestas básicamente por juegos y juguetes, de literatura infantil, por lo que cuentan con una amplia colección de juegos y juguetes. Es un centro de tiempo libre cuya actividad principal es el juego, disponen de una amplia colección de juguetes y materiales lúdicos, bien para utilizarlos en la sala de juego, bien para llevarse prestados a casa. Son un medio para que las familias que llegan a la nueva comunidad se conozcan, allí se les da una cordial bienvenida. En el ámbito nórdico-anglosajón por medio de la Asociación Nacional Británica se le asigna al juego mayor relevancia, actuando como un servicio preventivo casi exclusivamente para la estimulación psicomotriz de niños con capacidades diferentes y para niños solos, en ella la solvencia económica es mejor y las ludotecas cuentan con una duplicidad de hasta 10 ejemplares de un mismo juguete, dándose dar el préstamo inter-ludotecario o a domicilio hasta por 10 días; son lugares donde el concepto de cuidado del juguete es lo más importante. Estas acogen prioritariamente personas con dificultades e inscriben más bien a las personas con problemas de rehabilitación, o incluso de terapia. También son un medio para que las familias que se acaban de mudar a la comunidad, conozcan a sus vecinos, en ellas les suelen dar una calidad bienvenida. De éstas podemos encontrar en el Reino Unido, Alemania, Países Bajos, Suecia, Asia, Japón, Corea, Hong Kong, Taiwán, entre otros.
  
- ❖ **Brasileño:** la percibe como un espacio más de creación y recreación, desarrollan toda una serie de proyectos y actividades de animación sociocultural en el que además de jugar se diseñan juguetes con material de desecho o reciclable en el que pueden reparar construir, diseñar, organizar eventos, entablar nuevas amistades entre otros, implicando en mayor medida a los ludotecarios responsables a los usuarios y al conjunto de la sociedad como los destinatarios de todas las actividades. Se ubican en barrios, colonias o pueblos con mas carencias económicas, contando con personal capacitado, que enseña a utilizar el material y se avoca a organizar juegos y otros eventos, el servicio por lo regular se proporciona gratuitamente y es otorgado por el gobierno, su público es principalmente infantil, no existe el préstamo a domicilio. Aquí se realizan varias actividades con el material de desecho, se aprovecha al máximo todo lo que se encuentra alrededor. Aquí se entretiene a los niños y las familias para evitar que se salgan a la calle y continúen con el vandalismo. Utilizan todo el conjunto de posibilidades de que pueden disponer como son los exteriores y los interiores haciendo una distribución por zonas, aumentado la imaginación, la magia y la creatividad infantil. Esto queda resumido de la siguiente manera. (Véase cuadro tres).

CUADRO no. 3

Tipología de ludotecas

Mediterráneo o latino	Anglosajón	Brasileño
<p>a) El juego es percibido como un factor de satisfacción su concepto es el placer de jugar por jugar, la persona tiene autonomía y libertad al jugar.</p> <p>b) El préstamo se da por horas satisfaciendo a un mayor número de usuarios.</p> <p>c) Cuentan con uno o dos ejemplares de cada juego.</p>	<p>a) Al juego mayor relevancia, actúa como un servicio preventivo.</p> <p>b) Los niños con capacidad diferente reciben una estimulación psicomotriz.</p> <p>c) Los niños solos o hijos únicos no tienen con quien jugar.</p> <p>d) Cuentan con una duplicidad de hasta 10 ejemplares de un mismo juguete.</p> <p>e) El préstamo Inter ludotecario ó a domicilio es hasta por 10 días.</p>	<p>a) Percibido como un espacio de creación y recreación.</p> <p>b) No sólo se juega, se reparan, construyen, diseñan, juguetes con material de desecho o reciclable.</p> <p>c) Se aprovecha al máximo todo lo que se encuentra alrededor el servicio por lo regular.</p> <p>d) Es otorgado por el gobierno, no existe el préstamo a domicilio.</p> <p>e) Los jóvenes y niños aquí son entretenidos.</p>

“A la par, encontramos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños con necesidades específicas, hospitalarias, gigantes, itinerantes.”<sup>69</sup> Actualmente encontramos diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

Debido a diversas dificultades, que tuvieron que pasar las ludotecas y los ludotecarios españoles, para obtener un financiamiento y recursos para la ludoteca, está pasó a formar parte de la red de equipamientos de educación en el tiempo libre del Ayuntamiento de Barcelona, el cual adjudicó un presupuesto anual al centro para la contratación de profesionales y para realizar las actividades diarias. Desde sus orígenes, la ludoteca La Guineu ha sido punta de lanza en muchos aspectos vinculados a la organización y la metodología de actuación que debe realizarse en una ludoteca.<sup>70</sup> Donde se apostó como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales, teniendo en la actualidad diversos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños con necesidades específicas, hospitalarias, gigantes, itinerantes, tales como:

- Ludotecas de titularidad y gestión pública.
- Ludotecas de titularidad pública y gestión privada.
- Ludotecas de asociaciones o fundaciones en convenio con la administración pública.
- Ludotecas de titularidad y gestión privada.

### ❖ Ejemplos de ludotecas

Las ludotecas existen (véase anexo tres) para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños, jóvenes y adultos. Existen niños diferentes, también se dan situaciones diferentes, para atender estas diferencias las ludotecas tienen que ser diferentes para atender a toda la población que haga uso de ellas.

Las ludotecas pueden ser centros independientes o bien pueden estar integradas en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales. La existencia de ludotecas implica, asimismo, la existencia de ludotecarios, es decir, de ludotecarios especializados en juegos y juguetes que están en contacto directo con el ámbito familiar y que, por tanto, pueden realizar una gran labor dentro de este campo educativo.

Su éxito al igual que la biblioteca es impulsar y madurar la idea de intercambio cultural entre el mayor número posible de personas abarcando todos los temas, debe ser vista como una empresa individual en donde exista un buen ambiente de trabajo, estableciendo objetivos de acuerdo a los intereses que tiene la comunidad a la que sirve, con sus diferentes actividades como son el de organizar, clasificar, catalogar, seleccionar, adquirir y procesar la información, de allí que al igual que las bibliotecas tienen características que las hacen diferentes unas de otras según:

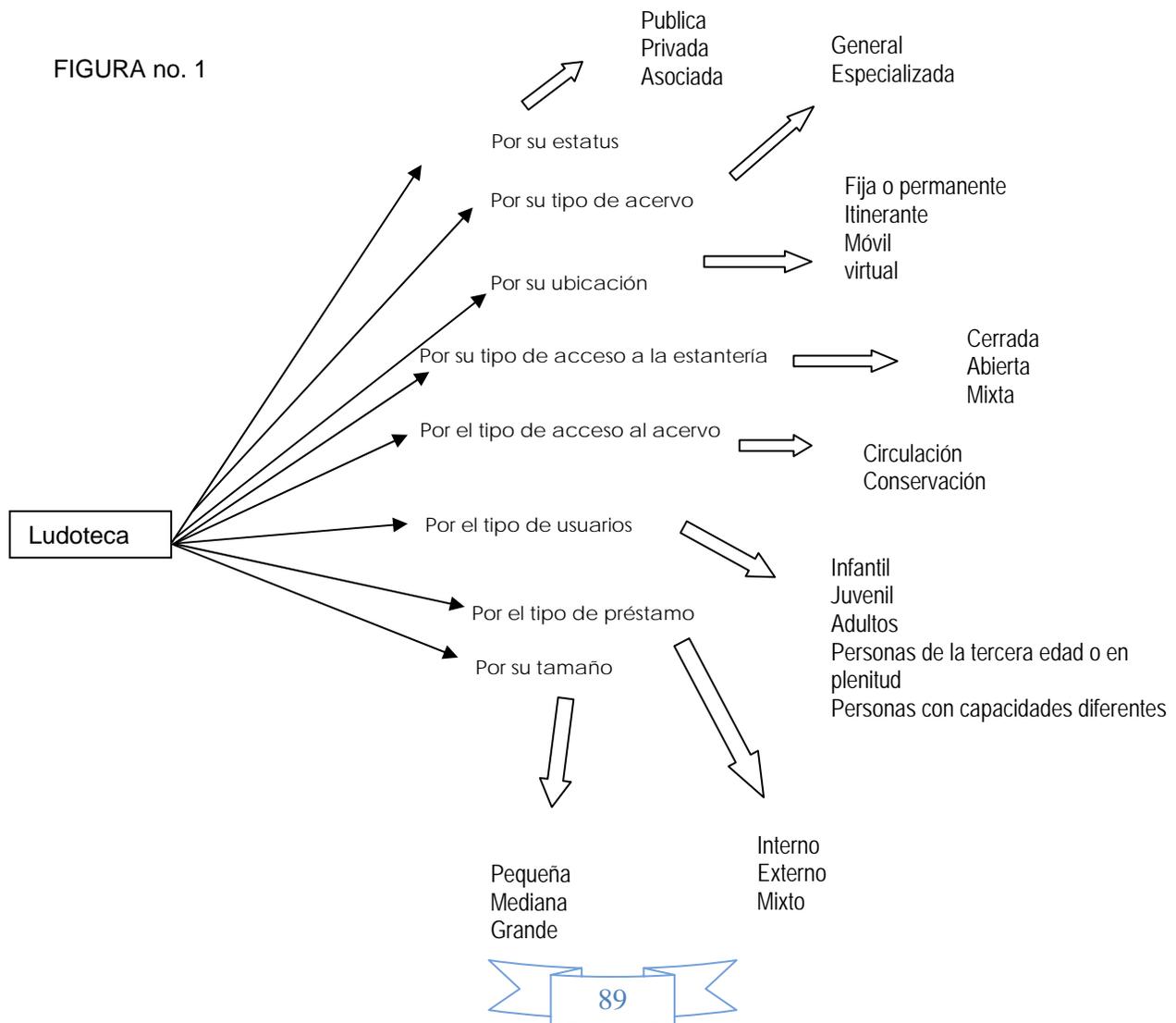
- Los servicios que ofrecen.
- Al público que están destinadas.
- La forma de cómo trabaja (abertura, participación, forma de registro, etc.)
- El acervo que las constituye.
- La forma, organización y disposición ordenada del material.
- Los objetivos que determinaron su creación.
- Las normas relativas al préstamo del juguete.
- La institución a la que pertenecen.
- Los aspectos sociales y económicos que las rodean.

- El lugar donde se ubiquen.
- El sistema de clasificación que utilicen, entre otros aspectos.

Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que los niños jueguen, a pesar de las dificultades que puedan existir, para atender las diferencias que tiene la población que hace uso de ellas. A pesar de cualquier deficiencia física o mental, si está hospitalizado, por vivir en situación de pobreza, los niños necesitan jugar; de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido.

Después de consultar la poca literatura existente y a la propia experiencia de diecinueve años trabajando en ludotecas de la UNAM, llego a la conclusión de que se puede clasificar (véase figura uno), dependiendo de cuál fue el objetivo del cual partió o la necesidad de crearla, sus acervos, el público al que esta destinada, etc., todas estas se rigen en 8 principios y a su vez divididas en 24 facetas.<sup>71</sup>

FIGURA no. 1



## 1° Por su estatus

Pueden existir tres tipos, dependiendo de quién la creó, quién la está financiando o quién el es responsable de ella, éstas son las que están inmersas a lo largo y ancho de nuestro país y a nivel mundial.

### ❖ PÚBLICAS:

Están sostenidas por los fondos del gobierno o de la comunidad atendiendo gratuitamente las necesidades e intereses de los usuarios no especializados, están subordinadas a algún organismo oficial, dependiendo para todo orgánicamente de una institución o departamento, el cual se encarga de su financiamiento, entre ellos la compra del material, el pago del personal, por lo que tarda tiempo en renovarse; de la contratación del personal. Por lo regular su servicio es gratuito y esta abierta a todo público, los cuales cubren alguno requisito para tener acceso a ella.

### ❖ PRIVADAS:

Dependen de una persona, una asociación o una empresa privada. Su financiamiento depende del cobro de sus servicios. Ya que el equipamiento del lugar, la renta, pago del personal, etc., corre a cargo del director o responsable. El acceso es restringido, en algunos casos, se necesita estar afiliado, pagar una cuota por tiempo, etc. También puede estar formada la colección por una persona o empresa para su uso personal el acceso es para los familiares, los amigos y en determinado momento abrirla al público en general, a los cuales les cobra una cuota simbólica para tener acceso.

### ❖ ASOCIADAS:

Son propuestas por una organización o sindicato, ubicándolas en un lugar céntrico en donde todos pueden acudir. Su financiamiento depende de las aportaciones que hagan los miembros al mismo y destinarán una parte de éste a cubrir las necesidades que se vayan requiriendo y sobre todo en la compra del material, el cuidado depende de los mismos socios.

## 2° Por su tipo de acervo

El acervo es la parte más importante, debido a que de él depende el servicio que se va proporcionar, puede ser de un solo tipo exclusivamente juegos de mesa o sociedad o de todo tipo de juguetes, entre más material tenga, dentro de su colección, mayormente va a poder captar usuarios, las cuales se mencionan a continuación:

### ❖ GENERAL:

Cuenta con un acervo más o menos grande, incluye juguetes, disfraces, juegos, accesorios. Dividido en diversas áreas, en donde se toma en cuenta los asentamientos rurales, suburbanos y urbanos, satisfaciendo a cualquier persona que puede ir y tomar el juego o juguete que quiera sin tabúes, atendiendo a toda la comunidad en donde está establecida, teniendo la posibilidad de satisfacer las demandas de otras colonias aledañas o periféricas, por lo regular sus usuarios son de diversos géneros y edades.

### ❖ ESPECIALIZADA:

Tiene una colección de juegos y juguetes especializados para usuarios de determinadas edades, puede ser propia para una institución como hospitales de rehabilitación en donde la demás población no tiene libre acceso, ya que sus usuarios se concentran en ciertos grupos, como es el caso de la UNAM, donde su acervo está básicamente compuesto de juegos de mesa y algunos otros predeportivos y atiende a estudiantes universitarios entre 18 a 30 años.

## 3° Por su ubicación

La ubicación de estas instituciones varía de acuerdo a los objetivos de su creación, de quien la administre y donde sea ubicada, de ahí que existan tres modalidades en el país.

### ❖ FIJA O PERMANENTE:

Cuenta con un local propio, puede estar adscrita a una institución o ser parte de ella, donde brinda sus servicios en horarios regulares, pudiendo ser desde un día a la semana hasta todo el año y el horario también varía desde 4 horas hasta 10 horas al día. El local ocasionalmente puede ser ex-profeso o adaptado. Allí llegan los usuarios por sus propios medios, llamada también ludoteca local.<sup>72</sup>

❖ ITINERANTE:

Por lo regular aprovecha algunas festividades de la comunidad para aparecer por lo que no se tiene mucho control sobre ella, pero sí es muy común en los pueblos, no debe confundirse con las ferias, aunque aparece con ellas. Carecen de una ubicación fija.

MÓVIL:

Esta se desplaza a varios lugares, puede depender de alguna institución. El medio que utiliza es un autobús, combi, etc., llega a lugares apartados, donde los usuarios no cuentan con los medios o recursos necesarios para tener acceso a las nuevas novedades del mercado. El vehículo está adaptado con equipado y estantería para transportar a los materiales, generalmente para dotar a los núcleos de la población que carecen de estos servicios.

❖ VIRUAL:

Este se encuentra en la red, existen cientos de juegos, los cuales se pueden jugar desde la comodidad del hogar o en los cibercafés.

#### 4° Por su tipo de estantería

La estantería juega un papel importante, ya que el material que se maneja en ella, algunas piezas son muy pequeñas, otras delicadas y depende de cada entidad de como de su servicio, puede que cada material se tenga bien protegido y el acceso a ella sea libre o que algunas sean restringidas y son las siguientes:

❖ CERRADA:

En esta los materiales se encuentran depositados en grandes estantes, clasificadas de acuerdo a algún sistema de clasificación especial. El material tiene como intermediario al ludotecario o responsable del área, quien cuida que el acervo se encuentre siempre en el lugar. Por lo general, los museos exhiben sus documentos en vitrinas especiales. No se permite el acceso del usuario a los estantes, por lo que es necesario solicitar los juguetes al ludotecario.

❖ ABIERTA:

Los materiales se encuentran distribuidos en estanterías del tamaño de sus usuarios los cuales pueden tomarlos, jugarlos, observarlos e incluso comprarlos,<sup>73</sup> presentando colores vivos, alegres

y llamativos. El usuario interactúa directamente con todo el material, haciendo un uso adecuado de él. Abierta a cualquier persona, sin otras condiciones que el cumplimiento de su reglamento.

❖ MIXTA:

Los materiales se encuentran distribuidos en estanterías o repisas mostrando las cajas como un atractivo pero las piezas pequeñas son guardadas en un armario o aparador y el ludotecario las proporciona al usuario en el momento de jugar y se las recibe cuando éste las desocupa, con esto se tiene un mayor control.

## 5° Por su acceso al acervo

El acceso al material también varía de acuerdo a cada ludoteca respectivamente contara con su propio reglamento de préstamo, unas pueden tener libre ingreso y otras restringido, sea éste por el tamaño del lugar o por el tipo de acervo con que cuenta, tales como:

❖ CIRCULACIÓN (o abierta):

Estas permiten que su acervo sea utilizado, pudiendo ser manipulado por el usuario, la mayoría de sus materiales son de uso comercial, algunas piezas pueden ser sustituidas o reparadas. El objetivo de éstas es que los juguetes lleguen a la mayoría de la población. Permiten el acceso del usuario a los estantes para servirse directamente de los materiales que necesita y que se hayan colocado según la clasificación adaptada, de acuerdo a sus normas y políticas.

❖ CONSERVACION:

Estas sirven como depósito de juguetes y los materiales solo se prestan para ser observados o con fines de estudios ya que la mayoría son piezas únicas, por lo cual a veces es nula su difusión la mayoría de sus piezas no pueden ser sustituidas ni reparadas. Por lo que es administrada por una institución grande o gubernamental y destinada a guardar los tesoros lúdicos producidos en el país.

## 6° Por el tipo de usuarios

La población a la que está destinada o la que puede acudir, también es parte fundamental de ésta. Puede ser creada para una población determinada para satisfacer la demanda del mercado, por ejemplo:

Dentro de la ludoteca debemos siempre tomar en cuenta que vamos a recibir a todo tipo de usuarios que pueden ser infantes de 0 a 3 años, niños de 4 a 12 años, adolescentes de 13 a 16 años, jóvenes de 17 a 24 años, adultos de 25 a 59 años y personas mayores o adultos en plenitud de 60 años en adelante.

### ❖ INFANTIL:

Estas permiten que su material llegue a los menores en una edad comprendida entre los 3 meses y los 12 años. No se permite el acceso de los padres y estos solo pueden ver desde fuera como juega su hijo siempre supervisado por un monitor o ludotecario.

### ❖ JUVENIL:

Aquí los jóvenes son los principales usuarios, aunque es muy escaso su acervo, está constituido en su mayoría por juegos de mesa y tiene juegos electrónicos siendo este un sitio de reunión para los jóvenes en un ambiente agradable. Las edades que comprende son entre los 15 y 25 años.

### ❖ ADULTOS:

En éstas permiten su espacio es ocupado principalmente por parejas de amigos o esposos como un centro de relajamiento para sacar todo el estrés que a lo largo del día han acumulado. En su mayoría tienen hijos por lo que es un lugar que cuenta con un área infantil a lado.

### ❖ PERSONAS MAYORES O ADULTOS EN PLENITUD:

Las personas mayores acuden a diario a pasar un rato agradable y pueden ocupar toda la mañana y la media tarde para reunirse con sus viejas amistades. Es un lugar excelente para los niños y jóvenes, para conocer las vivencias y los juegos de antaño.

❖ PERSONAS CON CAPACIDADES DIFERENTES:

Las personas con capacidades diferentes cuentan con un lugar que tiene material acorde a sus necesidades y sobre todo es un lugar que los ayuda a seguir desarrollando sus habilidades, aquí los ludotecarios son personas que están especializados en la rehabilitación y terapia, aunque suelen ser lugares muy caros son excelentes para los niños y sobre todo para sus familiares.

## 7° Por su tipo de préstamo

En cuestión de préstamo del acervo existen tres modalidades a continuación se mencionan:

❖ INTERNO:

El material es utilizado dentro del lugar y por ningún motivo debe salir de la ludoteca. Los espacios para jugar son amplios y bien definidos por lo que los materiales no circulan en toda la ludoteca sólo en lugares específicos.

❖ EXTERNO:

El material lo proporciona el ludotecario por medio de una ventanilla, el usuario llena una papeleta y deja una identificación, se lleva el juguete por un periodo de tiempo determinado devolviéndolo en el horario indicado.

❖ MIXTO:

Los juguetes pueden utilizarse dentro, pero también pueden llevarse a domicilio cubriendo los requisitos que cada una establezca, entre ellos el llenado de un formato, dejar una identificación y el depósito correspondiente.



LUDOTECA FRONTON CERRADO



LUDOTECA DE LA MUELA

## 8° Por su tamaño

El tamaño del acervo también influye en la ludoteca teniendo en cuenta que los juguetes son muy caros, por lo que las ludotecas pueden constituirse en diversos tamaños, algunas empiezan con muy poco material e irse agrandando más y se puede agrupar de la siguiente manera:

### ❖ PEQUEÑA:

El acervo por el que está compuesto no rebasa los 500 volúmenes o juguetes diferentes, en su mayoría cuenta con 30 o 40 diferentes la única diferencia es que los tiene repetidos, es decir, tres o cuatro ejemplares de cada artículo y éstos no todos son conocidos o circulan, por lo regular solo se concentran en una temática, como por ejemplo puros juegos de mesa. El mismo espacio es menor a los 10 metros cuadrados, no cuentan con un espacio para área de juego.

### ❖ MEDIANA:

Está compuesta por un acervo mayor a los 1000 juegos diferentes, cuenta con un espacio para que el usuario juegue, las mesas y sillas no suelen ser suficientes, aún así, es agradable el lugar, el cual suele ser mayor de los 20 metros cuadrados.

### ❖ GRANDE:

Los juguetes o el acervo son superiores a los 2000 ejemplares, cuenta con determinados espacios para todo tipo de juego, su temática es muy amplia y da cabida a chicos y grandes para que hagan uso del material. Sus espacios están bien delimitados, además que puede utilizar material de un área y utilizarla en otra.

### ❖ EXTRAGRANDE:

Sobrepasa los 2000 ejemplares de juegos y juguetes diferentes, cuenta con una superficie mayor de los 500 metros cuadrados, dispone de patio y jardín, además de los juegos y juguetes tradicionales cuenta con grandes estructuras de juegos de jardín.

A partir de lo anterior, se puede ir determinando la creación y su desarrollo basándose en las combinaciones necesarias, de acuerdo a como están destinadas principalmente. La tipología que a continuación se describe se basa en la poca literatura y la experiencia de las existentes en nuestro país. Ejemplo:

- Ludoteca pública permanente, pequeña, juvenil de circulación con estantería cerrada de préstamo externo (ludotecas UNAM)
  
- Ludoteca pública permanente de conservación, grande, para adultos, con estantería cerrada (Biblioteca Nacional. Sala de material didáctico)
- 
- Ludoteca privada permanente de circulación con estantería abierta, préstamo interno, infantil (ludoteca “JESC”, “Varita Mágica”)
  
- Ludoteca privada permanente de conservación con estantería cerrada (museo del títere, colección de juguetes del museo de las culturas populares, museo del juguete), etc.

Y así se podría seguir numerando los diferentes tipos de ludotecas que ya existen en nuestro país y en el mundo. Ahora bien, su estructura formal depende de los materiales que las conforman y al público que están destinadas, así como los organismos, asociaciones, instituciones o personas que las manejan.

Los organismos de recreación y deporte, los clubes sociales, (Rotario, Leones, etc.) las Sociedades de Fomento u otras instituciones privadas, que estén interesadas pueden implementar este proyecto para ellos mismos (para sus socios, empleados o su comunidad) o pueden organizar la instalación de ludotecas, en conjunto, con entidades que normalmente ya realizan algún tipo de actividad o atención de la población infantil - juvenil como, (escuelas, guarderías, puestos de salud, hospitales, etc.), pueden comprar juguetes, ceder funcionarios o entrenar trabajadores de las otras entidades.

## **2.6 Ludotecas ó bibliotecas**

Las ludotecas, tienen una gran importancia, por la justicia social que realizan, sin dejar de ser el medio de jugar por jugar y jugar de buena gana, esto se manifiesta a favor de la igualdad en cuanto a las posibilidades de gozar, son una primera aproximación al juguete deseado. Clásicamente la biblioteca es el lugar de los libros mientras que la ludoteca nació como el lugar de los juguetes y los juegos, aunque siempre existe el lugar adecuado para los libros. En la biblioteca se va a leer conservando una forma pasiva; a la segunda se va a jugar mostrando una forma activa. En la actualidad las bibliotecas forman parte importante del patrimonio cultural, cuentan con una larga historia ubicadas en grandes edificios con sólidos presupuestos. No en balde los libros han representado en nuestra civilización el saber humano, en ellos se han recogido las ciencias, las artes, las técnicas y el pensar y sentir de los hombres y mujeres de las generaciones, de los tiempos y los espacios.

Las bibliotecas pasan a ser una institución, que se ponen al día y se vinculan con las necesidades técnicas, sociales y de conocimiento que tienen los ciudadanos. Un organismo que avanza al ritmo de la sociedad contemporánea en la que está inmersa y a la que sirve. Los libros han sido considerados legado serio, sede importante para despertar la creatividad, la espiritualidad humana, el conocimiento de los adultos instruidos. El perfil del usuario de la biblioteca sería tipificado al de un hombre libre, instruido un: HOMO SAPIENS.

Las bibliotecas tienen que incentivar y dinamizar las lecturas atraer a usuarios poco asiduos y las ludotecas saben que leer puede ser divertido, potencian un leer lúdico y tienen un rincón o espacio de lectura. Se trata de ofrecer actividades agradables, variadas, formativas contextualizadas, significativas para la ciudadanía, de encontrar el gusto, el placer y la diversión con aquellos recursos y actividades que nos forman y educan por que potencian los valores considerados y los derechos humanos. Por ello, cada vez más bibliotecas incluyen la sala o rincón del juego.

La biblioteca debe ser la prolongación de la escuela por lo que la ludoteca debe de ser la prolongación de la escuela y del hogar, en ella el niño va a obtener conocimientos que lo van a preparar para su vida adulta. No olvidemos que por medio del juego se pueden explorar las profesiones y actividades de los adultos.

Los orígenes, la historia, los objetivos, la valoración de las bibliotecas y ludotecas son muy distintas, casi incomparables, opuestas en muchos aspectos y muy similares en otros. En referencia a las bibliotecas se pensó en el acceso a toda información por medio del préstamo de los documentos, en las ludotecas se tiene también pensado el acceso a la información lúdica por medio de los juguetes y juegos, esto último es su primera vocación, el préstamo es una de sus múltiples caras dentro de las estructuras de animación sociocultural que proponen igualar los espacios del juego por medio de talleres; a pesar de esto, no son guarderías de paso, cuidan a los niños por algunas horas, al no ser centros sociales proponen tanto el préstamo de juguetes como ofrecer talleres y algunos espacios de juego donde la comunicación establecida favorece el respeto y la tolerancia.

La comparación de estos términos biblioteca y ludoteca es frecuente pero ¿es verdaderamente pertinente? ¿El juego es una actividad de la misma naturaleza que la lectura? ¿en qué medida el universo imaginario y cultural del juguete es asimilable al libro?<sup>74</sup> ¿Si en las ludotecas siempre ha existido un espacio para los libros, por qué en las bibliotecas no hay un espacio para el juguete? Cuando nacen las ludotecas, (las bibliotecas ya eran casi bisabuelas), éstas son creadas en forma espontánea; cuando se hace la comparación entre ambas se dice que "son como bibliotecas pero con juguetes", para dar una explicación fácil y clara, la similitud queda justificada no sólo porque el nuevo vocablo se difunde fácilmente, sino por las grandes semejanzas que en ciertos aspectos son iguales, ambas instituciones (bibliotecas y ludotecas) se sitúan desde nuestra óptica educativa del

siglo XXI como hermanas, una con más antigüedad que la otra ambas insertadas, dentro del ámbito cultural educativo y recreativo que precisan:

- Espacios fijos ó espacios móviles.
- Responsables especializados y con conocimientos específicos de biblioteconomía o de juegos y juguetes.
- Un fondo bien seleccionado, sea de libros o juegos, en función de los objetivos de los usuarios.
- Sistemas de ordenación y clasificación.
- Tener una dimensión pública, aunque las hay privadas.<sup>75</sup>

Actualmente, las bibliotecas buscan prestar a los ciudadanos un servicio "que genere calidad de vida y sea una apuesta para un futuro colectivo mejor. En el año 1994, la UNESCO difundió su Manifiesto de la biblioteca pública que declara que la biblioteca pública "ha de ser una fuerza viva para la educación, cultura y la información, y un agente esencial para conseguir la paz y el bienestar espiritual a través del pensamiento de hombres y mujeres".<sup>76</sup>

Es importante que el niño aprenda a diferenciar entre el juego y sus deberes escolares. La mayoría de las dificultades escolares se pueden prevenir precisamente cuando se le da el tiempo necesario para jugar, este tiene un espacio de espontaneidad y libertad que no puede ser inscrito en los deberes los cuales tienen una rentabilidad intencionada. Anteriormente se pensaba que en nuestro país era imposible contar con ludotecas públicas, esto tenía pocos visos de realidad, y solo asimilándolas a los servicios que presentan las bibliotecas públicas era posible tenerlas en nuestra sociedad, además de que en México no tenemos arraigado el espíritu del aprovechamiento del tiempo libre y el uso de las ludotecas. El gobierno de la Ciudad de México ya implementó las primeras ludotecas, ¿pero cuanto tiempo durarán? Muchos niños por medio de ella, tendrán un contacto con su primer juguete, no hay que dejar de lado, el hecho que para un niño cualquier objeto, puede convertirse en su juguete favorito. Al igual que sus amigas, las bibliotecas deben de considerar la extensión de éstas, a lugares lejanos o apartados de la ciudad, con el modelo de ludoteca itinerante, ludobus.

Es en los primeros años de vida es cuando los niños adquieren los hábitos más importantes. Siendo fundamental contribuir en su gusto por la lectura. Un gesto tan sencillo como leerles un cuento puede ser el puente perfecto para despertar su interés y conseguir que esta afición crezca con los años. Leer

es una actividad que además de regalarles grandes momentos, les enriquecerá como personas, siendo tan agradable como jugar.

En ambas instituciones se deben organizar actividades puntuales y periódicas, como por ejemplo: los ciclos de animación a la lectura y al juego. Motivar y animar la lectura con la dramatización en sus diversas formas y maneras, el juego dará calidad con la información sobre las temáticas de las lecturas, con cuentos, imágenes, obras de teatro. En la biblioteca se deben proponer juegos de lenguaje, recordando que el lenguaje es la base de la experiencia y del desarrollo de la inteligencia, inventar palabras, buscar palabras en el diccionario, recortar del periódico o de revistas esas palabras etc. Fomentar la creatividad con canciones, rimas con panderetas e instrumentos de percusión u otro ritmo, de forma que satisfagan necesidades de información en el afán de intercambiar y mostrar conocimientos y habilidades, con juegos de letras, de palabras, de conceptos, de ideas, con poesías, con canciones, con rimas, algunas frases, algunos chistes, que tal las adivinanzas, los crucigramas, que pueden ser aprendidos colectivamente y después repetidos con diversos juegos contribuyendo a leer y a escribir desde pequeños.

Mucha veces se puede empezar con simples juegos como poner en una cajita varias letras, cuando el niño llega a casa puede tomar las letras y colocarlas en el pizarrón para escribir la palabra más rara o con las mismas letras escribir todas las palabras posibles. Traga, gata, rata; trago, toga, gota, grato, gato; amor, roma, ramo, mora

Interesar, motivar, fascinar a los niños para convertirlos en ávidos lectores ha sido el deseo de los profesores, la ilusión de algunos padres y ludotecarios, también el reto de las editoriales, más aún en los últimos lustros en el que los medios electrónicos van ganando terreno, es necesario tener libros-juguete que generen lectores asiduos. En el Distrito Federal se están formando las ludotecas dentro de los "libro clubs".

Las actitudes son acciones fundamentales en la adaptación al medio como la curiosidad, la experimentación, la posesión y utilización de objetos e incluso, la superación de la agresividad y la frustración encuentran un desfogue con el juego y el juguete siendo un campo privilegiado para su desarrollo y educación. Las relaciones sociales que en torno al juego y el juguete se establecen, no sólo con otros niños, sino también con el adulto, les ayudan a establecer límites, canalizar sentimientos y hacer palpables los estímulos y apoyos recibidos. Tradicionalmente se ha considerado el juego como una actividad inútil, y más aún comparada con la lectura, tan sobrada de valoración positiva. Por suerte las cosas evolucionan, y las bibliotecas, que cuentan con muchísimo más apoyo institucional, con más presupuesto, están descubriendo la importancia del juego para atraer y educar a los pequeños.<sup>77</sup>

En la Biblioteca Joan Miró de Barcelona fue el marco del encuentro puntual con libros y juguetes. A la primera se va a leer y a la segunda a jugar. Las bibliotecas forman parte importante del patrimonio cultural, cuentan con una larga historia, grandes edificios, sólidos presupuestos. En esta biblioteca existe un espacio para los niños de 0 a 6 años con libros para leer y sus respectivos muñecos, éstos se encuentran siempre disponibles siendo los principales protagonistas de la lectura infantil ya que están relacionados en los libros donde aparecen.<sup>78</sup>

En la Biblioteca Nacional de México, esta la sala de materiales especiales, un buen lugar para conocer los juegos y juguetes, aún así pocos bibliotecólogos y ludotecarios saben que existe, y que deir de los pedagogos y psicólogos.

Los especialistas en ludotecas pedagogos, profesores, ludotecarios y psicólogos ya han debatido la importancia del libro, del juguete y del juego para el desarrollo del niño, con una visión interdisciplinaria entre los profesionales de la educación por la lectura y los profesionales de la educación por el juego, llegando a ponerse de acuerdo en formular algunos objetivos en relación a la influencia que tiene el juego para ser un motivador a la lectura.<sup>79</sup>

Objetivos a conseguir pueden ser:

- Formar el interés por la lectura, la información, el gusto artístico, despertar intereses al trabajo de los profesionales.
- Ampliar o descubrir sus intereses y aficiones.
- Cuidar los materiales de juego.
- Aprender a elegirlos y a clasificarlos, prepararlos y protegerlos para el uso público: refuerzo, lavado, desinfección, reparación.
- Jugar de forma selectiva, prolongada y creativa.
- Sentir la necesidad de recibir información específica vía lectura e imágenes y yendo a la biblioteca o a centros de documentación.
- Jugar libremente, eligiendo o aceptando el "papel" o rol a jugar dentro del juego.
- Colaborar en la organización del juego.
- Organizar sus propios juegos en compañía de los demás usuarios.
- Construir bibliotecas, ludotecas, mediáticas, hemerotecas y espacios multimedia, con los materiales diversos.

### **2.6.1 La importancia con la sociedad**

Son locales que para muchos resultan ser todavía una gran incógnita. ¿Para qué servirán en concreto? ¿Quién acude a ellos? ¿Sirven para aprender algo realmente? Pueden ser centros de distinto tipo, de lugares independientes, que surgen como iniciativas privadas, o estar integradas en centros de animación, instituciones socioculturales, casas de cultura, bibliotecas.

Para hacer cara a las nuevas exigencias lúdicas nacidas de los cambios sociales contemporáneos han sido creadas las ludotecas. Estas estructuras socio-culturales y educativas modernas han promovido la actitud activa en la solución de problemas, en la atención u concentración favoreciendo de manera espontánea el desarrollo potencial de los niños o sus áreas cognoscitivas, psicomotriz y socio-afectiva.

La actividad fundamental de la ludoteca es ser de centro de préstamo de juguetes y funcionar, además como sala de juego, centro de animación para niños. En ella, el niño puede ensayar con los juguetes, iniciarse en nuevos juegos, encontrar compañeros y establecer con ellos relaciones de amistad. Proporcionar en calidad de préstamo juguetes a todos los niños que no cuentan con los recursos económicos suficientes para adquirirlos en forma personal.

“Al no ser reconocidas por los poderes públicos, carecen de un marco financiero, por lo que cada ludoteca se mantiene y evoluciona a su manera”<sup>120</sup> estas se encuentran en un desamparo, no cuentan con un marco jurídico que las auxilie contrario a las bibliotecas que son gratuitas y que en éstas se tenga que pagar una pequeña cuota de recuperación, por juguete prestado o servicio otorgado. Puede dar la impresión, que se está cometiendo una infracción del espíritu social que exigirá la gratuidad, hay que tener en cuenta que hay que equipar el lugar con muebles, pagar renta, pagar a los ludotecarios, etc. Además cuando se paga, el mismo usuario (padres, niños, profesores, etc.) trata cuidadosamente el material, al igual que los libros, ayudan a que perdure por mucho tiempo el material y sea un transmisor del conocimiento.<sup>121</sup>

En ellas los niños, los jóvenes y adultos prestan, intercambian, construyen y reparan juegos y juguetes, lo anterior origina un espacio propicio para el desarrollo de la socialización, de la capacidad creadora, la sensibilidad, la expresión y el sentido crítico de sus participantes, como lugares de fortalecimiento del desarrollo humano, especialmente en lo relacionado con los procesos de convivencia familiar, en donde a través del juego como medio y no como fin, se desarrollen, fortalezcan los valores y las actitudes se construye la solidaridad, la humildad, la cooperación, el amor, la piedad, la compasión el respeto por la naturaleza y la autodisciplina.

Es un buen medio para no dejarnos engañar por las apariencias de los anuncios de la televisión. Con frecuencia las cajas y envases exageran la medida y se practican algunas formas de publicidad engañosa, se dramatiza y se pone al juguete en un entorno engañoso respecto a su verdadera naturaleza. Por esto antes de comprar es mejor visitar la ludoteca para que el niño, el papá y la familia se percaten de la verdadera naturaleza del juguete.

Su función precisa está en las comunidades a las cuales sirve destinada a la integración y recreación psicosocial, co-educando y desarrollando la imaginación y el espíritu creativo de chicos y grandes, siendo una opción de extensión formativa cuyo objetivo es ampliar la cultura del tiempo libre mejorando la calidad de vida individual y colectiva, convirtiéndose el juego en una parte integrante de la salud mental, física y social. Debe plantearse como un complemento para el tiempo libre y como un método de ecuación informal del individuo en agua, tierra, aire, espacio, estos dos últimos con aviones y con los astronautas la cual tiene una excelente aceptación, debido al aislamiento y tiempo del viaje.

Adquiere gran importancia para el individuo en la exploración, búsqueda, compra y adquisición de los materiales adecuados a cada persona de acuerdo a su edad e interés. El ludotecario ayuda a seleccionar, decidir opciones, variantes en el manejo del juego, en caso de que así lo requiera, fomenta el hábito de prepararse para jugar por jugar, en el orden y cuidado de los materiales lúdicos, el respecto por los demás compañeros.

Nuestras ciudades cada vez están menos pensadas para jugar. El niño que sale a la calle a jugar tiene que enfrentarse a numerosos peligros, porque la calle ya no es el lugar adecuado para desarrollar el juego. El cual intenta desplazarse a la casa, lugar donde se encuentran determinadas limitaciones con respecto al desarrollo del juego: el niño no encuentra los compañeros de juego que encontraba en la calle, los adultos tenemos cada vez menos tiempo para jugar con los niños y la casa no resulta un lugar adecuado para desarrollar determinados tipos de juego. Por tanto, la alternativa que le queda al niño es pasar la mayor parte de un tiempo libre de cara al televisor.

La ludoteca como recinto cerrado, no debe ser visitada solo los días de contingencia ambiental o lluviosa, sino todo el año. Algunas realizan cursos de pascua, verano e invierno, los que relajan la angustia de las madres que trabajan, contribuyendo a su productividad. También hay otras actividades como plásticas, talleres y apoyo a la comunidad por medio del servicio social<sup>122</sup>.

Pretenden compensar carencias sociales ofreciendo a los niños un lugar donde encontrar compañeros de juego, un espacio adecuado para desarrollar sus juegos sin peligro alguno, ludotecarios especializados que disponen de tiempo para compartir y estimular la actividad lúdica y juguetes adecuados a la edad y a los gustos de los niños, se estimula el desarrollo de aprendizajes,

destrezas y habilidades propias de cada tipo de juego, hábitos sociales de compañerismo, de respeto hacia espacios de uso público, etc., se realiza una labor de animación infantil que tiene por objeto potenciar actividades culturales de todo tipo, ofrecer a la población infantil nuevas posibilidades lúdicas y de tiempo libre. La edad a la que se puede acceder va a depender de cada una en particular, ya que éstas abarcan un amplio abanico de posibilidades.

Normalmente es entre los 4 y los 12 años cuando se puede acudir a ellas, pero hay algunas que permiten el acceso antes y después de este intervalo de edad. Para ello, ofrecen tanto los elementos materiales necesarios: juguetes, acervo lúdico, espacios de juegos cerrados, etc., como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego. Sin descuidar a los adultos que son la clave importante dentro de la sociedad porque de ellos depende el buen futuro de los pequeños y si ellos saben jugar, reír, relajarse y sobre todo sacar el estrés los que empiezan serán una sociedad más productiva. El juego o el juguete son escogidos o creados. Este debe brindar seguridad, conocimientos, ser positivo, dar la oportunidad de jugarlo de diferentes formas, y aportar sobre todo al niño algo que le sirva para su crecimiento.

Ser un centro asesor para la creación de nuevos juguetes y juegos, mediante la asesoría del ludotecario quien despertará en el menor y los adultos, el sentido de la responsabilidad y respeto por la propiedad colectiva, ser el ludotecario en el pro-consumismo, en la recuperación y transformación de los juegos populares y tradicionales, un orientador a las familias en la adquisición del juguetes como un satisfactor de las necesidades recreativas de la población en que se encuentre inmersa, siendo un centro de ensayo, evaluación y experimentación del juguete, mediante la observación y análisis de las reacciones de los niños y padres ante determinado juguete proporcionado.

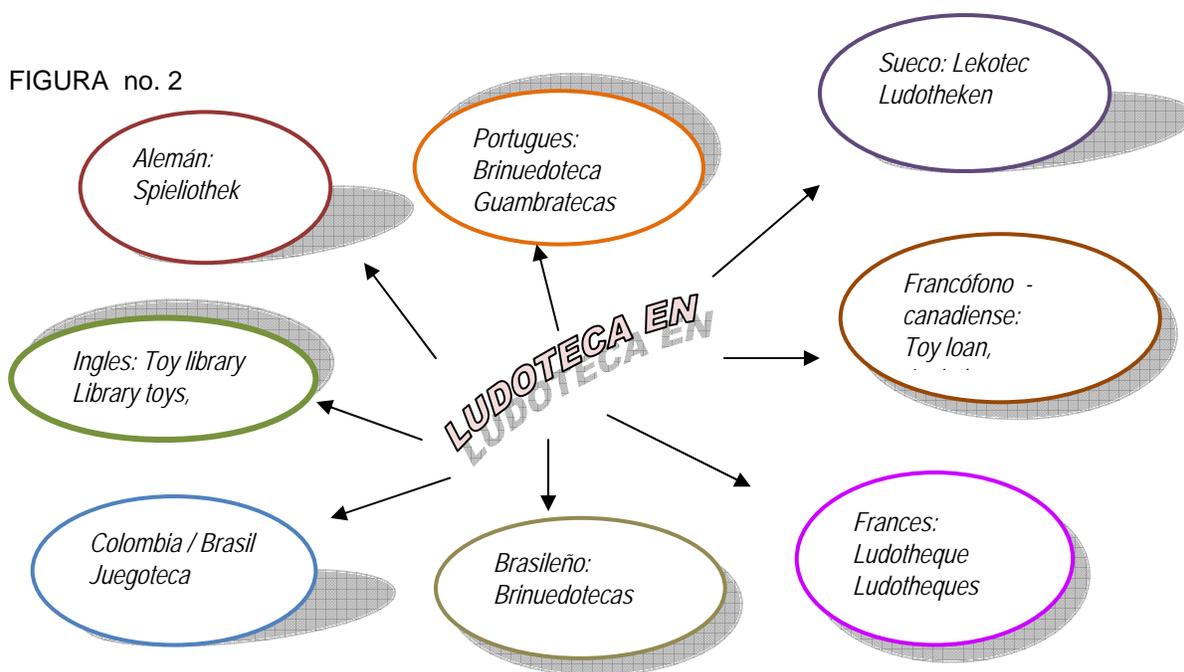
Dar orientación a otros profesionales sobre los temas relacionados con juegos y juguetes, siendo bancos de prueba, donde los fabricantes experimenten con los nuevos juguetes, probando los materiales utilizados, antes de introducirlos al mercado, educado y orientando a las familias y a los consumidores en la adquisición del juguete. Ser hospitales de juguetes, un lugar donde se puedan crear nuevos juegos y juguetes, censar a los juguetes, estudiando su durabilidad, su bondad y las reacciones de los niños frente a ellos, facilitando toda la información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.

Ser un medio para superar las desventajas socios económicos y culturales, potenciando la integración de los infantes y grupos sociales sea cual sea su condición física o psíquica. Satisfacer las necesidades de exploración, manipulación y entendimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades, de conocer nuevos juegos, distintos, caros desconocidos o conocidos a través de los medios publicitarios resguardar los tradicionales, el folklore y la cultura.

En algunos otros países este tipo de centros no recibe ningún nombre en especial ya que suelen formar parte de las bibliotecas públicas o de algunas otras entidades, manifestándose como un departamento más. O bien reciben el nombre de juegoteca, salón de juegos de los niños, biblioteca infantil, club lúdico, salón de la infancia, salón de juegos, mundo infantil, museo infantil. Por lo tanto es un lugar destinado a favorecer y estimular el juego en todos sus ámbitos: juego con juguete, fabricación de sus propios juguetes, juegos colectivos, fomento de juegos populares y tradicionales, etc.

La ludoteca cambia de nombre de acuerdo al idioma que se hable o al país donde esté instalada, se encontró lo siguiente como se aprecia en la figura dos:

FIGURA no. 2



Es un lugar destinado a favorecer y estimular el juego en todos sus ámbitos: juego con juguete, fabricación de sus propios juguetes, juegos colectivos, fomento de juegos populares y tradicionales, etc., en espacios de juegos cerrados y con personal especializado en este campo educativo (ludotecario). Es un espacio donde los niños pueden jugar en libertad pero con ciertos límites claramente establecidos y marcados por el espacio de que se dispone, por la naturaleza de los juguetes y por el respeto a los otros usuarios. Los objetos que en ella se encuentran están vivos y hacer uso de ellos no sólo requiere de un lugar sino de un tiempo. "Pretende ser un espacio de juego libre donde el usuario sea el que decida con qué, con quién, por cuánto, dónde, jugar, sin que éstas decisiones causen asombro o fastidio, el juego permite el desarrollo natural y espontáneo de habilidades, perspectivas motoras e intelectuales".<sup>123</sup>

## **2.7 Gestión, administración y organización**

El montaje puede ser realizado con apoyo de entidades, empresas, fabricantes de juguetes, etc. Este apoyo se puede atender no sólo con donaciones de juguetes y equipamientos sino también con el préstamo de instalaciones, con entrenamiento de funcionarios, etc. Una vez instalada, no representa gastos elevados de operación, normalmente, es el gasto del personal (sueldos) reposición de material y juguetes. Lo que debe preverse también es el de reservar los recursos necesario para material de papelería y mantenimiento del lugar para la esterilización y limpieza de los juguetes.

El tipo de juguetes, las actividades, las instalaciones, la atención y los servicios prestados por la ludoteca, varían de una situación a otra. Las necesidades y características del público a ser atendido deben ser observadas con cuidado en el momento de hacer la planeación o el proyecto de implantación de la ludoteca (o red de ludotecas para los centros comunitarios educativos etc.), estos determinarán la configuración del espacio, la estructura, los materiales a considerar como acervos, entrenamiento del personal y las actividades a ser realizadas.

En lo que concierne a los juegos y juguetes hay que señalar que lo principal no es la cantidad sino la calidad de los mismos y nuestros propios recursos a la hora de construir, arreglar o modificarlos, la adecuación a la edad del niño que los va a utilizar, no es lo mismo un dominó de figuras para un niño de 3 ó 4 años que uno tradicional, cuando se empieza un acercamiento por medio de este juego con las matemáticas.

Existen algunas formas básicas para organizarla:

- Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas, con mesas, sillas, alfombras, tapetes, cojines y los juegos y juguetes, mínimamente un baño, patio y parque.
- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etc.) con una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad, en donde se pueden llevar además de los juguetes y juegos, libros, algunas mesas, sillas, tapetes.
- Ludoteca en espacios abiertos. Donde los espacios son aprovechados al máximo como: las calles, las plazas, los parques, los centros culturales, las escuelas, etc.

Lo que el niño ve, a medida que se va desplazando por el espacio, es lo que va formando sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad. Los juguetes y materiales de juego deben estar a la vista y al alcance de los niños, salvo los que encierran peligrosidad o son frágiles, entonces, será el

ludotecario, el que tenga que proporcionárselos, esto a veces imposibilidad desarrollar la autonomía del usuario durante el tiempo de su permanencia, de tal manera que disfrute y utilice los juegos y juguetes de una manera creativa y recreativa siendo él, el que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar. Para hacer visible el material es aconsejable guardarlos en recipientes transparentes o hacerles una abertura de forma que pueda verse el interior de los mismos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando el suelo o estantes y mesas bajas.

### **2.7.1 Local y espacio**

En la actualidad los espacios para el juego se han reducido, lo que ha proporcionado que los niños jueguen cada vez menos, además de que en las casas existe siempre una televisión que se está robando lo mejor de la niñez, que son sus mentes ávidas de conocimiento y con programas llenos de violencia que está desencadenando que los homicidios y asaltos sean cometidos cada vez más por menores de edad que quieren parecerse al héroe de la película que mata por placer y después el “muerto” vuelve a surgir sano e ileso, y que a veces las mentes infantiles no alcanzan a comprender. Deben de formarse clubes, asociaciones de amigos de las ludotecas y del juguete, jornadas del juego infantil, etc. Pueden ser centros independientes o bien estar integradas en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales. Su existencia implica, asimismo la existencia de ludotecarios, es decir, de ludotecarios especializados en juegos y juguetes que están en contacto directo con el ámbito familiar y que por tanto pueden realizar una gran labor dentro de este campo educativo aún muy virgen y nada explotado.

Lo primero de lo que tenemos que disponer es de un espacio básico para los usuarios, con una buena iluminación de preferencia con luz natural y ventilación, de preferencia estar orientada hacia el noroeste, de esta manera se encontrara más fresca en el verano y tibia en el invierno, las ventanas pueden estar bajas, para que el niño vea al exterior, siempre deben de contar con protección, la iluminación debe ser lo más natural para que alegre la sala, reforzándose en algunos casos con iluminación artificial que evite la fatiga visual, las paredes deben ser protegidas mediante materiales que al mismo tiempo sean decorativas, la cual puede hacerse con dibujos, póster; los tapices, murales y paredes deber estar pintadas con colores suaves, agradable a la vista, evitando los que puedan producir agresividad como algunos tonos fuertes de ciertos colores deben ser lavables, pintadas pintura especial para uso infantil, que permitan eliminar fácilmente las manchas de los dedos sucios, (los colores ideales son los claros en tono pastel),<sup>85</sup> contar con una tabla grande de corcho por ejemplo, para que los niños puedan pegar sus dibujos hechos durante su estancia en la ludoteca, además de contar con una pared tapizada con papel “kraft”, para que los pequeños artistas puedan

realizar sus obras maestras en este mural, ahí puede pintar o realizar algunas imágenes para exponer en la pared a la altura de los niños.

El espacio debe estar revestido para jugar y las paredes para amortiguar los ruidos, puede ser desde una simple habitación dividida en pequeños espacios, una terraza cubierta o una sala que no se utilice, hasta la propia casa habitación, en la que podamos disponer de varias salas, esto es suficiente para crear los ambientes o rincones de las diferentes actividades según las necesidades y posibilidades concretas dando todo un conjunto de posibilidades, tomando en cuenta los espacios amplios<sup>82</sup> recordando que la mayoría de los usuarios, necesitan espacio libre ya que casi todas sus actividades las realizaran en el suelo y algunos juguetes suelen ser bastante grandes; dentro del espacio para juegos, debe haber una sala pequeña para el depósito y la administración, contar con un área para guardar lo del aseo. Se deben ubicar las propias barreras físicas, la rapidez en la limpieza y la ordenación del material en cada área. Para saber exactamente que se tiene y en qué condiciones se encuentra, teniendo en cuenta que siempre es necesario tener el conocimiento de cuando se necesita una reparación física de algún material.

La sala debe ser espaciosa para que los juguetes se vean bien y puedan ser elegidos por los propios niños, deben estar debidamente clasificados, catalogados y colocados en estanterías<sup>83</sup> de diversas formas, materiales pero eso sí con colores alegres, llamativos y sobre todo funcionales, sin olvidar una adecuada iluminación y ventilación del lugar.<sup>84</sup> El lugar ha de procurarse sea acogedor, siendo un lugar donde los usuarios jugaran por horas además de los días provistos para realizar concursos y campeonatos. Lo importante es que al tomar en cuenta el tamaño y la ubicación de la instalación, podamos organizar recorridos perceptivos que finalicen al salir del lugar; (por ejemplo la exposición de las imágenes de una historia conocida por los niños, de la secuencia de fotografías de una experiencia efectuada dentro de la ludoteca, etc.), o sea la realización de contextos ricos de posibilidades de exploración.

Es necesario crear una escenografía que ambiente el juego, que sea práctica de acuerdo a las actividades que se van a realizar, como por ejemplo la llegada de la primavera, el día del niño, la navidad, etc., la presencia de muebles funcionales será de acuerdo a las necesidades de los usuarios, por lo que respecta a la decoración, la organización y distribución de los juguetes, corresponderá al ludotecario o administrador, tomando en cuenta a todos y cada uno de sus posible usuarios; por lo que es indispensable que se respire en un ambiente acogedor que garantice el buen funcionamiento del servicio, para que todos sientan ganas de jugar, compartir, fantasear, soñar, expresarse individualmente y en grupo, o sea, que realmente estimule la creatividad y las prácticas sociales.

Como dice Nilse Helena Cunha: cuando se entra en una ludoteca la primera impresión es de sorpresa, de fascinación, tiene que ser una casa de chocolate, un tren de fantasía, un desván lleno de

escondrijos, un planeta intergaláctico.<sup>80</sup> El lugar mejor para ubicar los juguetes es situándolos en el mayor espacio posible en el suelo, con un sitio especial para guardarlos (cajón, rincón de los juegos, anaqueles), asequibles a los niños, y bajo su responsabilidad de guarda y cuidado. Esta actitud de preservación de los juguetes ha de formarse desde que el niño empieza a caminar (a partir de los doce meses), para inculcar este hábito desde la más temprana edad.

La accesibilidad ha de permitir que el usuario utilice los juguetes en la medida que lo desee, permitiéndole la libertad de acción y selección individual, el hecho de que los juguetes se ubiquen al alcance de los pequeños es de extrema importancia, los ayuda en el desarrollo de su independencia y a la manifestación particular de sus inteligencias, en la misma medida en que las necesidades e intereses se refuerzan por la actividad lúdica libre. Recordando que los materiales de arte o artísticos estarán en un espacio con iluminación adecuada. Debe contarse con una sala especial para juegos con agua, arena, yeso, barro, etc.

El piso puede ser de linóleo, nunca debe tener mucho brillo que lo hace resbaloso o también se pueden colocar pisos desmontables de espuma especial en donde se pueda colocar a la medida, grande o chico según las necesidades, puede estar cubierto por una alfombra o colchoneta únicamente cuando se trate de un lugar para bebés o cuando esté reservado para leer, puede tener tapetes cuadrados, redondos o cojines mostrando una forma acogedora para que los niño, cuenten con este espacio de juego por un indeterminado tiempo cuyas actividades no ponen en peligro el revestimiento del suelo,<sup>86</sup> ni a los pequeños que ahí se encuentren, donde puedan estar escuchando un cuento, si se tienen algunas macro estructuras blandas para poder sentarse, se pueden cabalgar, sacarlas y ponerlas en su lugar nuevamente.; realizando los rincones o centros de interés, es recomendable revestir el piso con parqué de colores que son de excelente calidad y resistencia a todo durante mucho tiempo, teniendo además la ventaja de presentar un bello espectáculo y alegre con mucha originalidad el local, "debe contar con el menos 50 o 60 M<sup>2</sup>, para una sala de juego", esta descripción no debe tomarse muy en cuenta como medidas. Teniendo en cuenta que para una biblioteca son importantes los libros, para la ludoteca son los juegos y juguetes en sí mismos, estos son y serán la base principal de ella, por lo que su compra, su clasificación, su préstamo, su recuperación, su cuidado o mantenimiento, debe realizarse por personas profesionales."<sup>87</sup>

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño es sin duda la organización del espacio y los recursos lúdicos.<sup>88</sup> El espacio, tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Es conveniente que si funciona en un espacio cerrado esté cerca de un patio, parque o área descubierta, permitiendo así la utilización de varios espacios para diversas actividades,<sup>89</sup> igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser máximas, no olvidando, que los usuarios finales serán los niños, es importante prestar atención especial a la distribución de los

espacios para poder, realizar actividades relajantes y tranquilas (individuales) y por zonas colectivas de movimiento (rincones para varios niños al mismo tiempo) para satisfacer las distintas necesidades.

Es importante resaltar la participación de voluntarios de la propia comunidad como dinamizadores de estos espacios. En el caso de la ludoteca móvil es necesario prever la compra de un micro ómnibus (usado) su adaptación, equipamientos combustible, material, juguetes y funcionarios.

Al tener un local debemos tomar en cuenta los gastos fijos (renta, luz, agua, teléfono, fax, sueldos, mantenimiento del local) y los gastos varios (compra de nuevos juguetes, eventos especiales, papelería) los permisos de salubridad, bomberos, publicidad, hacienda, IMSS entre otros.

### **2.7.2 Acervo**

Deben seleccionarse juguetes que puedan usarse de diferentes maneras,<sup>81</sup> la creación es posible iniciarse con pequeñas inversiones o aportes que varían en función del tamaño, tomando en cuenta las instalaciones técnicas, la iluminación, el mobiliario, la ventilación, la calefacción, el equipamiento, el sistema de clasificación, proporcionará un espacio delimitado físico y temáticamente, en ella la que la rotación de los niños es voluntaria y libre, no así la de los materiales, los cuales deben cambiarse tres o cuatro veces al año, para que los usuarios asiduos vean novedades aunque siempre estén los mismos juguetes.

Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica dentro de la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existentes, que se encuentran ubicados dentro del lugar y que los distintos materiales puedan ser localizados rápidamente, se deben poner códigos o etiquetas para que una vez utilizado el material, el mismo usuario, pueda devolverlo a su lugar de origen, en caso contrario sea el ludotecario quien los haga. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados. Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de cimentarse en el juego libre, para la voluntariedad, el establecimiento de las reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía, de los cuales sobre salen los siguientes elementos:

- La organización y la conservación de los recursos lúdicos. Una de las grandes ventajas de la ludoteca es que puede contar con más juguetes y juegos de los que puedan tener en el hogar; se pueda interactuar con otros usuarios y relacionarse con ellos, sobre todo si es hijo único; por medio del juego el niño aprende a respetarse y respetar, a ser tolerante y mostrar civilidad con los demás.

Haciéndole conciencia de que tendrá que compartir ciertos juguetes, lo más recomendable sería tener el cuádruple de cada juguete. Teniendo en cuenta los gustos de todos, de acuerdo a su edad". Cervantes y Fernández<sup>90</sup> proponen que para llamarse ludoteca se debe establecer un límite de juguetes el cual debería de ser de 350 juguetes diferentes como mínimo, para mantener el interés de los usuarios, ya que la elección de los juguetes por parte de ellos debe de ser libre, la presentación del material debe darse en armarios o estanterías accesibles al tamaño de los usuarios o en el mismo suelo, tomando en cuenta a la comunidad donde este instalada. El acervo de la ludoteca debe ser muy amplio, para poder desarrollar este trabajo solo se incluyen algunos ejemplos tomando en cuenta su principal materia de fabricación:

Metal, madera o lámina, vidrio, piedra, papel, tela, hilo o estambre, madera, cerámica, cristal, que a su vez pueden quedar divididos en áreas, claro que se puede seguir con la lista, aun que con estos bastaría para elaborar una pequeña clasificación.

- Conservación de los materiales. En la biblioteca el deterioro puede obedecer a varias causas interrelacionadas: inestabilidad química inherente a los componentes del material, condiciones ambientales inapropiadas donde se almacenan las colecciones, manipulación inadecuada, desastres naturales, hurto y vandalismo, ventilación inapropiada, falta de interés y conciencia por parte de los usuarios y del personal de intendencia, contrario a las ludotecas donde las colecciones que integran su acervo se encuentran expuestas a diferentes factores que los van deteriorando, el mal uso que se les dé, manipularlos de otra forma a lo que fueron fabricados lo que propicia que los juguetes empiecen con un pequeño extravío o deterioro a la pérdida total del material lo que conllevará a la ausencia o falta del juego dentro del acervo, por lo que es necesario que se revisen los juegos y juguetes después de ser utilizados con el fin de recuperar en ese momento alguna pieza que se haya caído dentro de la ludoteca y donde se utilizó.

En la ludoteca el material es conservado tanto por el ludotecario como por el usuario, hay juguetes que por mas que se cuiden van acabándose por el uso como por ejemplo: todos los balones, el turista mundial, las damas chinas, las barajas; algunos de los materiales con que cuenta la ludoteca de la UNAM, tienen más de 20 años y un solo juguete ha sido utilizado mínimamente por mas de 18,000 usuarios. Cabe hacer mención que a diferencia de un libro que es utilizado por un solo usuario a la vez, en la ludoteca un juguete puede ser utilizado por una persona hasta por "n" usuarios al mismo tiempo, como los balones de volibol, de básquet, de futbol entre otros

En la biblioteca el libro es devuelto y descargado automáticamente del usuario, sin ser revisado ni hojeado por el bibliotecólogo, en la ludoteca el juguete es revisado por el ludotecario, verificando el estado en que es devuelto y sobre todo que estén las piezas completas, para poderlo seguir

prestándolo, este simple hecho crea en los usuarios una conciencia del cuidado de los bienes comunes.

### **2.7.3 Mobiliario**

Se deben considerar mesas, sillas, videograbadora, televisión, estantería, cojines, alfombras, cestos de basura, pizarrones, archiveros, caballetes, estantes, armarios<sup>92</sup> y anaqueles para almacenar o proteger los proyectos terminados o inconclusos, colchonetas, espejos entre otros, es indispensable un lavamanos dentro de un área de limpieza siempre disponible, para antes o después de usar los materiales. Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material, la forma de estos depende del material que contengan, como: bandejas, cajas, botes de plástico, cestos, etc., que resalte el material y lo haga visible.

La altura y profundidad de los muebles debe regularse de acuerdo con el uso, el estante más bajo debe estar a 15 cm del suelo a fin de que los juguetes queden más al alcance de los pequeños usuarios y a la vez protegidos del piso. Deben de incluirse mesas plegables, por lo menos una desmontable hecha con una mesa de triplay o de cualquier otra madera relativamente ligera, revestida con laca para protegerla y hacerla lavable, la tabla debe ser colocada en uno o dos cubos,<sup>91</sup> los módulos deben ser de diferentes medidas, formas y colores que igual puedan servir de mesas y sillas o puedan ser manejados a manera de gigantescos juegos de construcción que desarrollen la imaginación.

Se deben contar con armarios abiertos o estantes de preferencia de formica, ya que ésta es de uso general, hecha con un material muy practico, dado que es lavable, agradable a la vista, resistente a los golpes y de colores vivos, (en estos se recomiendan de colores vivos y fuertes) que no necesite protección contra oxidación, donde los usuarios puedan identificar los juegos y juguetes que estarán siempre a la altura de su vista y que tiene disponible la ludoteca jugar y al mismo tiempo pueda cuidar y guardar algunos de los materiales después de utilizarlos.

### **2.7.4 Áreas**

La distribución del material dependerá de cada caso en particular. En líneas generales podemos decir, que la distribución puede realizarse de una manera centralizada o descentralizada. En el primer caso, el material se encuentra en dos o tres núcleos (la estantería, la mesa, el piso) con tal motivo el acceso de los niños al material se dificulta, ya que en multitud de ocasiones se producirán aglomeraciones, en el segundo caso se sitúa el material al alcance de la mano de los niños para cuando lo necesiten, en estantes no mayores del tamaño del niño. Se subdividen los objetos repetidos y se distribuyen en

zonas distintas de la ludoteca. Cada área o rincón de trabajo tendrá los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades, si tiene que compartir material se sitúa en las zonas cercanas.

Cada área puede montarse como mejor lo indique la imagen que se le quiera dar, aunque es necesario que se tomen algunos aspectos para poder unificarlas en un determinado momento, un buen etiquetaje y clasificación de los materiales favorece hábitos de orden, promueve ejercicios constantes de clasificación por parte de los niños, facilita el control y el conocimiento del estado del material por parte del grupo y del adulto, lo que permite un análisis periódico y la toma de decisiones por parte del grupo para mejorar la organización y la distribución, el uso del material constituye un elemento educativo básico, y debe entrar a formar parte de la vida.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante. Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existente por lo que se sugieren los siguientes espacios, rincones o áreas dentro de la ludoteca:

➤ Recepción y descanso.

Si se cuenta con suficiente espacio es necesario destinar aproximadamente unos 12 m<sup>2</sup> para un recibidor, zona de descanso o recepción, con una mesita y dos sofás, donde pueden permanecer los padres de familia y demás visitantes que no quieran entrar a jugar o simplemente como un espacio para las reuniones de grupo, talleres de padres, entrevistas personales, consejo escolar, siempre debe estar vinculada con la comunidad. Realizar actividades extraescolares, fiestas tradicionales (navidad, carnaval, día de la madre, fin de curso etc. salidas al exterior).

➤ Audiovisuales.

Zona de audiovisuales, aquí se proponen unos 10 m<sup>2</sup> destinados para zona informática, con dos computadoras con acceso a internet, con televisión, vídeo y una gran variedad de títulos de contenido infantil, apoyo a las tareas escolares sin pretender tener allí un club de tareas, además de tener películas para todos los géneros.

Se puede proponer un tema de investigación para la comunidad. Siempre resulta atractivo ir desentrañando la realidad para además de conocerla, comprenderla mejor. Hacer de detectives, es necesario planear los pasos a dar, deducir el por qué de las cosas, si se hace con un enfoque acertado es un método interesante para cualquier niño.

Para los usuarios será entretenido realizar encuestas y entrevistas, estos son recursos muy prácticos, ágiles y divertidos para recoger información sobre un tema. Los puede utilizar tanto el ludotecario hacia los usuarios como de éstos hacia otras personas del exterior o entre ellos mismos. Se emplean tanto como punto de partida a la hora de plantear un trabajo, toma de contacto con el tema, como un apoyo a lo trabajado para corroborar hipótesis, por ejemplo.

➤ Biblioteca.

Para esta área bastaran unos 8 m<sup>2</sup> destinados a la biblioteca, que además de tener la documentación de la organización, contiene libros modernos y actuales de literatura infantil, con cuentos y libros para los más pequeños que puedan manejarlos sin romperlos, libros de tela, madera etc. Dedicados al desarrollo cognitivo (lectura, observación de imágenes, seriaciones, clasificación de animales, juguetes) con lecturas motivadoras, un relato invita a vivir un viaje a través de la imaginación, transportándonos a otros mundos, evocando otras épocas, transformándonos en otros, descubriendo lo desconocido y alcanzando lo inalcanzable; por su poder de seducción rescatamos este recurso como algo motivador para los niños, es un perfecto introductor de temas si se utiliza adecuadamente.

Por ejemplo de puede hacer un taller de “ensalada de frases” todos escriben en un papelito alguna frase y con esto se unen para formar un texto; otro puede ser “te lo cuento te lo pinto” se lee un texto y los niños deben dibujar algo de lo leído. “titiricuentos” cuentos con títeres y mascararas que los niños estarán intercambiando; “te leo de canto” contar un cuento tocando algún instrumento. Necesitamos jugar y generar espacios adecuados para que los chicos de hoy descubran jugando la importancia de el respeto a las reglas, a las diversas opiniones y afirmen los valores que les permitan desarrollarse dentro de la sociedad en forma plena y sana

Si se crea el gusto por los juegos de viajes y a la vez por los cuentos, entre el afán de saber, la curiosidad y el deseo de aumentar los conocimientos sobre cualquier ámbito del saber, sobre lugares, costumbres, pueblos, tierras, sobre animales, plantas, piedras, estrellas, se está aprendiendo geografía, historia, zoología, botánica. Se está aprendiendo a aprender con gusto, y esto puede hacerse desde la biblioteca en conjunto con la ludoteca, enriqueciendo el juego con la lectura y la lectura con el juego.

Aquí se puede enseñar a los usuarios a la confección de ficheros y archivos. Elaborar nuestra propia base de datos es un proceso muy interesante y por su carácter formativo nos proporciona un recurso de apoyo muy práctico si lo convertimos en fichero o archivo. El archivo puede ser de imágenes (fotos, revistas, dibujos, chistes), de documentación escrita (artículos de prensa y revistas, folletos, fotocopias) tener una estantería donde colocar los cuentos, “cómic”, libros, situada si es posible al

lado de una ventana donde entre luz natural y con una colchoneta o cojines para que el niño pueda tumbarse tranquilamente a leer.

Siempre se debe contar con lecturas complementarias sobre algún tema en cuestión, es positivo acostumbrarnos a contrastar opiniones, a no creernos lo primero que nos digan, a tener en cuenta diferentes puntos de vista a la hora de conocer o abordar un tema.<sup>93</sup> Las lecturas complementarias ayudarán y permitirán desarrollar un juicio crítico en los niños, la investigación sobre juegos de diferentes culturas para trabajar aspectos multiculturales abrió una línea de trabajo, actualmente muy extendida. A esto, hay que sumarle una total integración dentro del territorio y un soporte por parte de los padres de los usuarios y un funcionamiento cotidiano que ha resultado estimulante y educativo a la vez.

➤ Espacio para los juegos de interior.

De preferencia dividida en 12 m<sup>2</sup> de zona de recreo para niños de 3 a 6 años aproximadamente, acolchada en los laterales u orilla, con colchonetas y moqueta en el suelo, para la seguridad de los niños. Y otro espacio de zona de recreo para niños de 7 años en adelante, con mesas y sillas para el juego. Alrededor de esta zona se deberán colocar una serie de estantes con los juegos educativos, de mesa y manipulación, con rompecabezas, juegos de construcción y de habilidad. Y se debe destinar exclusivamente una mesa para la manipulación de rompecabezas, y otras mesas para los juegos de construcción y de habilidad.

Aquí se pueden concentrar la mayoría de los juegos que están en el mercado esto con la finalidad de que el usuario los juegue a sus anchas y no se quede con las ganas de verlos sólo en los comerciales de la televisión, los juegos de mesa, pueden ocupar un rincón y teniendo en cuenta el número de jugadores de los que se dispone para adecuar los juegos a ellos; es conveniente disponer de una estantería para su ordenada colocación; entre los juegos más interesantes podemos recomendar los que desarrollan la memoria, atención, aprendizaje de estrategias, razonamiento, etc.

La organización de los juguetes en el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, para facilitar su uso y conservación sea rentable, eficaz y duradero. Los juegos y juguetes que se encuentran ubicados en el lugar y los distintos materiales, debemos poner códigos o etiquetas para que una vez utilizado el material por el niño, pueda devolverlo a su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados, ya que el juguete debe ser el deseado por usuario, de no ser así, carecería de interés, que sea seguro, debe estar confeccionado con materiales que no se astillen o sean cortantes si se rompen. Los colores han de ser sólidos y no tóxicos. Cuanto más pequeño es el niño más grande deben ser los juguetes. Se deben comprarlos adecuados a su edad pensando, siempre, en la finalidad y actitudes que desarrollan en nuestros hijos.

Tengamos en cuenta su personalidad, un niño retraído necesitará juegos socializadores (varios jugadores); a un niño hiperactivo le resultarán adecuados juegos de atención, artísticos, etc. Que sea simple. Esto aumentaría la gama de usos que se pueden hacer de él. Desarrollando su fantasía y su capacidad simbólica.

Si bien el sistema de clasificación que se utilice proporciona un espacio físico delimitado, física y temáticamente, debemos recordar que la rotación de los niños a través de éstos es voluntaria y libre. La organización de los recursos lúdicos no es menos importante. Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existente. Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de cimentarse en el juego libre, ya que éste combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía.

➤ Espacio para juegos de exterior.

Si se tiene el espacio por que no aprovecharlo con un pequeño parque infantil que pueda contener un tobogán, una casa gigante, balancines, túneles, columpios, sube y baja, etc. adaptados a las medidas de seguridad de la normativa vigente, en dado caso de tener un espacio grande y áreas verdes es lo mas recomendado para que puedan jugar lo que quieran sin necesidad de desplazarse a otro lugar; los juegos de movimiento se sugiere tenerlos en una caja o armario y no es recomendable jugar con ellos dentro de la ludoteca, se pueden tener desde zancos, aros, cuerdas de saltar, balones, raquetas, etc., incluso fabricar con los niños unos zancos, con dos latas grandes (de tomate, verduras) y dos cuerdas; se les hacen dos agujeros en la parte tapada de la lata, se introduce una cuerda y se le hace un nudo en la parte que está en contacto con la lata. Ya sólo falta que el niño se suba a la latas y sostenga con las manos las cuerdas.

➤ Juego simbólico.

Ésta se le podría destinar unos 6 m<sup>2</sup>. En ella se podrán explorar los ritmos de la vida cotidiana, taller de cocina, supermercado, centro médico, enfermería, garajes, taller mecánico, fútbolín, casita, muñecos, dramatización, disfraces; en esta área se deberá tener un mayor cuidado por los artículos que ahí se manejen ya que los niños que jueguen aquí se les fomentarán los buenos hábitos y costumbres para cuando se enfrenten a la sociedad, siendo de vital importancia y la de mayor peso al ser un centro público especialmente pensado para los niños, adolescentes y adultos con edades comprendidas entre los primeros meses y los adultos mayores como los mejores e insustituibles compañeros de juego, tiene como primera misión el desarrollo integral de la personalidad a través del juego y del juguete, estos son los juegos de imitación a la vida:

conviene señalar que son más atractivos para los más pequeños y pueden ser desde cocinitas, material de algunas profesiones, coches con sus circuitos, muñecas, etc. que pueden guardarse en un cajón de plástico o una caja de cartón forrada de colores; incluso podemos destinar la ropa que no se usa de la familia en un baúl de disfraces que se sitúe al lado de un espejo donde los niños puedan jugar a disfrazarse e inventar historias.

➤ Disfraz.

Por qué no convertirse en un personaje fantástico ¿A quién no le gusta ser sorprendido alguna vez cuando menos lo espera?, los personajes fantásticos encarnan un sin fin de sugerencias motivadoras, tienen la facultad de aparecer y desaparecer cuando se les antoja, son caprichosos y funcionan a su antojo, no suelen regirse por las normas habituales, representan un mundo mágico, al que siempre se gusta acceder y conocer. Se plantean dudas, contrastes, risas que obligan a definirnos y a reflexionar.<sup>94</sup>

En el juego se dan condiciones para la obtención, interpretación y asimilación de nuevos conocimientos sobre cualquier tema a partir de la representación de vivencias, situaciones y hechos reales, o cuentos e historias fantásticas.

➤ Creatividad.

Zona de dibujo, pintura y modelado, se cuenta piezas para ensartar, papel para la técnica de picado, con caballetes, pasta de modelar, colores, pintura, recorte, piezas para ensartar, para picado de papel, encajes, dedicados al desarrollo de la coordinación óculo-manual, aunque es una área cara es preferible darle al usuario los materiales conforme los vaya necesitando cuidando que los aproveche al máximo, es una forma de ayudar a crecer al niño por medio del juego. Trabaja la potenciación del asociacionismo infantil y juvenil, el fomento de la participación ciudadana, para ello se recomienda ir formado asociaciones infantiles con niños de edades entre los 8 -10 años, 11-12 años, 13-14 años y de más edad, éstos pueden ser cómo clubs de pintura, de modelado, de canto, etc., cada una buscará cómo integrar a estos niños y como interesarlos en ayudar y cooperar con la comunidad.

➤ Juegos de construcciones

Son de gran interés y muy recomendables, por lo que debemos fijarnos en este aspecto a la hora de realizar la compra de juguetes. El suelo debe ser de material cálido, ya que a la mayoría de los niños y las niñas les encanta trabajar en el suelo. Es importante tener cerca una toma de agua, las mesas deben ser de superficies grandes, debemos prever también estanterías y armarios donde

poder guardar y almacenar materiales, herramientas y los trabajos realizados. Como complemento podemos colocar: tablero, archivador y pantalla de proyecciones, entre otras.<sup>95</sup>

➤ Laboratorio, mantenimiento y elaboración de juguetes.

Otra área es dedicar un espacio para "taller de construcción y reparación de juguetes", como cualquier otro taller donde se realicen actividades plásticas y artesanales, debe ser amplio y bien iluminado (con luz natural preferiblemente), esta es una actividad lúdico-educativa mucho más común en la ludoteca, la construcción de un juguete, en el cual se puede evidenciar la manera en que la física, las matemáticas, la química, el español, van juntos con el niño concentrándose de manera activa y alcanzando los conocimientos mas significativos en su aprendizaje. Por lo tanto las capacidades que se utilizan al fabricar un juguete no se anteponen a las aprendidas en la escuela, al contrario este sirven para reforzar lo adquirido en ella. Si por ejemplo vieron en clase algo sobre la aviación al hacer un avión de papel van a comprender como vuela un aeroplano.

Al organizar el laboratorio puede ser una actividad que prevé una multiplicidad de oportunidades y articulaciones; para la reparación de los juguetes rotos de la ludoteca, para la reconstrucción de "piezas" de juguetes que faltan o se han perdido, de la invención y realización de juguetes nuevos, del descubrimiento de los juegos de las generaciones pasadas; etc.

Los ludotecarios han de crear juguetes artesanales, utilizando todas las técnicas al alcance y los materiales de desecho y reciclables, aunque existan posibilidades de su adquisición industrial. Los niños pueden cooperar en la elaboración de los mismos. Si el caso es de la elaboración de los juguetes, es necesario que estos se hagan con materiales resistentes o reciclables para que los usuarios puedan tener muchas horas de diversión antes de verlos acabados.

➤ Sorpresas.

Se puede crear una sección de regalos sorpresa para nuestros nuevos amigos o para nuestra familia. No es necesario esperar a días señalados para dar o recibir regalos, en nuestras manos está la oportunidad de transformar cualquier día en algo especial, de nosotros depende crear vivencias gratificantes, son múltiples las ocasiones en que podemos inventar excusas para recibir paquetes sorpresa.<sup>96</sup>

Se puede realizar un reportaje fotográfico<sup>97</sup> en donde los niños sean los que tomen las fotos. La oportunidad de la imagen es un recurso básico para cualquier oportunidad formativa. Todos conocemos la frase de "una imagen vale por mil palabras" y, si bien encontramos a quienes lo consideran discutible, es indudable su gran poder comunicativo. La oportunidad de un reportaje

fotográfico, tanto en papel como en diapositiva, al grupo de niños con los que se esté trabajando es un recurso de apoyo casi imprescindible.

Para los niños es súper entretenido realizar encuestas y entrevistas. Estos son recursos muy prácticos, ágiles y divertidos para recoger información sobre un tema. Los puede utilizar tanto el ludotecario hacia los niños como de éstos hacia otras personas del exterior o entre ellos mismos. Se emplean tanto como punto de partida a la hora de plantear un trabajo, toma de contacto con el tema, como un apoyo a lo trabajado para corroborar hipótesis, por ejemplo.

➤ Actividades plásticas.

Todos sabemos lo importante que es crear, inventar, construir, mezclar, combinar. Todos nos hemos asombrado alguna vez de nosotros mismos cuando nos creíamos, en principio, incapaces de hacer algo, llegamos a descubrir que no éramos tan torpes e incapaces. Dando la oportunidad a los demás para que también lo vivan y averigüen.

➤ Oficinas y almacén.

También se deben de contemplar unos 6 m<sup>2</sup> dedicados para la instalación de la oficina de la administración o dirección de la ludoteca, hay que tomar en cuenta unos 12 m<sup>2</sup> para el almacén, que guardará los materiales para la realización de las actividades, contar con un archivero en donde se resguardarán los instructivos y garantías de los juegos.

➤ Sanitario.

De preferencia se debe contar con dos sanitarios uno de hombres y uno de mujeres y tener los accesorios tanto para adultos como para niños aproximadamente unos 2 M<sup>2</sup> para cada sanitario, contar con suficiente jabón y papel, estando al pendiente de que al hacer uso del servicio no desperdicien los materiales y que siempre lo dejen igual de limpio de cómo lo encontraron y si es posible en medio de los dos disponer un espacio de 1M<sup>2</sup> para el cuarto de aseo.

### **2.7.5 Selección y adquisición**

La selección del material en las ludotecas de la UNAM se hace en base a un análisis de lo que los usuarios solicitan más durante el año. A principio de año se elabora un listado de los juegos o juguetes. Una persona acude a visitar diversas tiendas para cotizar cada material, haciéndose uno o varios listados para ver cuál es el que tiene mejor precio y las mejores ofertas del mercado, con el nombre de la tienda, el precio del juego o juguete, por lo regular se visitan mas de cinco tiendas incluida la de la UNAM; que es por lo regular donde se adquieren los materiales. Ya con este listado se entrega al Departamento de Bienes y Suministros este lo valora y se lo pasa al de Adquisiciones, este a su vez al de Compras.

Si se cubrieron todos los requisitos, como son muestras o fotografías del producto entonces solo hay que esperar que lo compren, esto puede tardar desde 5 meses hasta 2 años por lo general. Cuando llegan los materiales a la dependencia, llega un memo u oficio a la coordinación en donde comunican que ya esta lo solicitado. Posteriormente se hace un trámite en el Departamento de Bienes y Suministros para que se haga un oficio que se debe presentar en Adquisiciones y este a su vez da un vale que se canjea en el almacén. Cuando ya se tiene el material en la coordinación, entonces se procede a distribuir el material en las ludotecas que tenga más usuarios.

Los juguetes son instrumentos que tienen razón de ser en función del juego que se realice con ellos, por tal motivo serán diversos según el juego de que se trate. Por lo que a la hora de elegir un juguete hay que tomar en cuenta varias cosas entre ellas que sea pedagógico, didáctico, sólido, seguro, antes de adquirirlo debemos estar concientes que es lo que queremos estimular en el niño, que le permita cierta libertad de creación y recreación, que no este diseñado solamente para atraer la atención del adulto, que no sean demasiado automatizados, esos que hacen todo solitos.

Las necesidades de los juegos y juguetes deben cubrir las etapas, edad y desarrollo individual de cada niño, mediante estos aprendieran a comunicarse con los demás, a compartir experiencias y a divertirse por medio de la interpretación con sus iguales: los otros niños. Por medio del juego y del juguete el niño exterioriza sentimientos, imita y representa los modelos sociales integrándose al mundo que lo rodea y se autodefine en el mundo, descubriéndose a si mismo y a los demás. El menor juego o juguete es aquel que se ajusta a su desenvolvimiento dándole la oportunidad de hacer algo en el que esta aprendiendo, como desarmar y volver a armar un rompecabezas, algo que lo desafíe pero que no lo frustre. Jugar es la actividad más importante en su vida.

Cuando el ludotecario va a comprar directamente los juguetes, es para formar un buen acervo o colección para la ludoteca, por lo que, se debe tomar en cuenta ciertas características para su

adquisición, es importante que se analicen bien los que se va a adquirir, tomando como referencia que la mayoría no necesita usar pila o corriente eléctrica, enfocándose a lo que no requiera lo anterior.

En caso de que esto provenga de donaciones se debe revisar que estén en condiciones de ser manipulados por los usuarios y si es necesario repararlos, hacer esto antes de ponerlos en circulación, ya que la mayoría de las veces estos artículos llegan por que han sufrido un deterioro que puede lastimar a los otros niños, o a completarlo para que puedan seguir usándose.

Si la donación se hace por medio de la empresa o fabricante debe ponerse en contacto directo con ella para adquirir las piezas faltantes o la reparación de los juguetes procurando entregar un reporte de servicio, el cual puede ayudar a los fabricantes a corregir alguna anomalía no prevista por ellos, este reporte se aconseja que sea tomando en cuenta el tiempo de servicio que presto el juguete, el número de horas que fue utilizado, el número de personas que lo utilizaron, las edades de los usuarios, etc., entre otros datos para que la empresa pueda mejorar la calidad de su juguete o simplemente tenga una estadística del impacto del juguete en la sociedad.

De todas formas el niño se encuentra atraído por los juguetes y se divierte con ellos, aquí es donde radica la eficacia del juguete para estimular el aprendizaje y el desarrollo infantil. Por este motivo se deben elegir juguetes que verdaderamente sirvan de apoyo en los juegos de los niños teniendo en cuenta su momento evolutivo. Muchas veces elegimos juguetes demasiados complicados para los niños o demasiados delicados, pensando más en el juguete con el que nos gustaría jugar a nosotros que en el que es apropiado para las características de los niños.

### **2.7.6 El préstamo**

La mayoría de las ludotecas nacen con el deseo de remplazar el árbol de Navidad tradicional por un servicio que funcione todo el año, siendo posible crear un abanico de juguetes que se adapten a la edad de los niños y sobre todo a las cuatro estaciones, es por eso que diversos juegos sólo se realizan en ciertas temporadas y se olvidan los demás días, como es el papalote, las canicas, el trompo, el balero entre otros, en la ludoteca estos juguetes están disponibles todo el año así no hay necesidad de olvidarlos al contrario pueden hacerse concursos de diversos juegos tradicionales y sacarles el mayor provecho posible.

A través del servicio de préstamo se produce el contacto entre el ludotecario, usuario y la colección, este servicio consiste en la entrega de un juguete a una persona por un tiempo definido, con la obligación de devolverlo dentro del horario de servicio que otorgue la ludoteca.

El préstamo del juguete en sala debe de ser registrado en un, ficha, hoja o en una libreta, para tener después una estadística de uso y condiciones del material; aunque los niños pueden tomar el material libremente hay materiales que necesariamente el ludotecario se los tiene que proporcionar y por lo tanto anotarlos es básico, se siguiere hacer referencia a: (Véase ficha uno)

- Ficha de préstamo en sala FICHA no. 1

Nombre y logo de la ludoteca	
Fecha de préstamo	Fecha de devolución
Nombre y firma del ludotecario que presta	
Nombre del niño	
Juguete prestado	Clasificación
Número de usuarios que utilizaron el juguete	
Condiciones	
Hora de préstamo	Hora de devolución
Nombre y firma del ludotecario que recibe	
Número de piezas prestadas	Número de piezas devueltas
Observaciones	

Para ser llenadas a mano, esto puede ser muy tedioso. Como la modernidad ya nos alcanzo, bastara tener todo esto cargado en una base de datos y deberán asentarse entre otros los siguientes datos preferentemente: (Véase ficha dos)

- Ficha de juguete para préstamo a domicilio. FICHA no. 2

Nombre y logo de la ludoteca					
Fecha de préstamo		Fecha de devolución			
Nombre y firma de la persona que presta					
Nombre del juguete			Clasificación		
Deposito igual o superior al juguete prestado					
Nombre y apellido del usuario					
Número de ficha o credencial del usuario					
Hora de préstamo		Hora de devolución			
Condiciones al prestarlo		Condiciones al recibirlo			
Número de piezas entregadas		Número de piezas devueltas			
Número de personas que lo utilizaron		Niños	Jóvenes	Adultos	Mayores
Edad promedio de los jugadores					
Horario de juego determinado					
Nombre de la persona que recibe					
Al devolverlo requiere una intervención de mantenimiento		Si		No	
Observaciones					

Si la ludoteca cuenta con préstamo a domicilio es necesario también tener un control del material prestado. Lo anterior aunque se hace muy engorroso debe de realizarse, ya que de lo contrario será muy difícil recuperar el material, por que a veces son piezas únicas, si se realiza esto con anticipación a la fecha de préstamo sólo se tendrán que llenar uno o dos opciones al momento, de preferencia a mano, pero como la modernidad ya nos alcanzó sería muy práctico contar con una base de datos e imprimir la ficha. Aunque la computadora nos ahorra muchas cosas que se sugiere tener fichas previamente impresas del préstamo para llenarlas a la mano por si se va la luz, a veces la impresora nos puede jugar un mal momento se puede acabar la tinta o toner, no tener papel a la mano o papel atascarse en la en la impresora por lo que o no hay manera de volver a imprimir al momento.

Los tipos de préstamo que proporcionan en su mayoría de las ludoteca universitarias o la móvil es el externo (los usuarios se llevan el material a otra instalación o lugar y lo devuelven dentro del horario de servicio) y las particulares dan el préstamo interno (en cual los usuarios utilizan el material dentro de la instalación pudiendo cambiarlo las veces que quieran). Algunas personas pierden el interés por las gestiones que tienen sus sindicatos. Las empresas que no tienen la posibilidad de crear su propia

ludoteca participan financiando ludotecas fuera de ellas, por ejemplo casas de cultura, y los empleados cuentan con los servicios de éstas gratuitamente.

❖ Reglamento.

El establecer algunas normas sobre la conservación del material, constituye un elemento educativo a tener en cuenta. Para ello podemos tener presente las siguientes sugerencias para un posible reglamento:

1. No sacar más de un material a la vez. (Enseñándole desde el principio al usuario nuevo que entra a la ludoteca).
2. El ludotecario les dará los juguetes. (Explicando a los niños qué características tiene, sus posibilidades, su uso y conservación).
3. Recordar por medio de carteles, dibujos o símbolos, las normas de conservación del material.
4. Periódicamente se revisarán estas normas.
5. El ludotecario y no un niño es el que se hace responsable de la tarea de revisar periódicamente el material.
6. Todo lo que sacan lo tiene que guardar después de ser utilizado bajo la supervisión del ludotecario
7. El material deteriorado se retira.
8. Es importante que el niño o grupo de usuarios sean conscientes del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá poner medidas para que esto disminuya.
9. Integración en el horario, dentro del horario de actividades diarias debemos determinar un tiempo para recogida y distribución del material.
10. Todos los juegos y juguetes con para compartir entre todos los usuarios, no se pueden pelear entre ellos por los juguetes ni por los espacios.
11. Es imprescindible el uso de calcetines para determinados juegos.

12. No se permite el consumo de comida y bebidas del exterior, y no se puede comer en la zona de juegos.
13. Los acompañantes pueden quedarse en la ludoteca siempre y cuando respeten el espacio de juego de los usuarios.

### **2.7.7 Procesos técnicos**

Para facilitar el acceso al material, dentro de la ludoteca como en una biblioteca, cada juguete debe de estar clasificado con un código o sistema de clasificación que adopte o utilice la ludoteca para organizar y ubicar el acervo dentro de la colección de la manera más lógica posible y ponerlos a disposición de los usuarios, pegando una etiqueta al frente de la caja o empaque del juego o juguete que indique la clave a utilizar y mediante fichas, como se hacen en la biblioteca, sea buscado en el catalogo o carpeta; solo que en el caso de las ludoteca es necesario registrar la información en hojas tamaño carta u oficio, aunque es recomendable usar hojas de papel opalina, protegidas con bolsas transparentes o sobres protectores de hoja, estos deben servir a la vez como inventario general del acervo, asentado en una ficha o tarjeta la cual contenga la información necesario de cada juego o juguete entre los cuales podemos hacer referencia a la catalogación, al observar esto lo haremos como si nos referiremos a la catalogación, documental del juego y del juguete; aún no existe una norma única, sino una serie de recomendaciones hechas desde diferentes organismos internacionales. Estas se pueden resumir en las normas de la IFLA, que fueron pensadas inicialmente para libros y que pueden ser adoptadas para otro tipo de documentos por lo cual pueden resultar limitadas para una aplicación en este tipo de material, como esto es muy amplia también lo dejamos para otro tema de estudio.

Como se ve en las fotos anteriores la ludoteca puede tener muchos juguetes, estos pueden estar organizados por secciones o estar la mayoría en estantes.

Debe también asentarse una breve descripción del juego o juguete, una fotografía del juguete y cada una de las piezas que lo componen aunque esta es una tarea a realizar por personal capacitado, y





deberá actualizarse con frecuencia, de lo contrario la colección corre el riesgo de empobrecerse rápidamente a causa de rupturas o pérdidas, atrás de la ficha se deberán hacer todas la anotaciones y observaciones que se consideren pertinentes.

Todo esto es con el fin de proporcionarle al ludotecario y al usuario una visión más rápida del acervo, además en las fichas de catalogación debe de incluirse una fotografía del juguete y un bosquejo del juego, para dar una aproximación más exacta del material. Por lo que se sugiere que se tenga un formato para dicho trabajo que deberán registrarse en una ficha ludo técnica para los juguetes y ludo gráfica para los juegos, que deberá contener entre otros datos lo siguiente: (Véase ficha tres)



LUDOTECA ECONOMIA

- Ficha para juguetes

FICHA no. 3

Nombre de la ludoteca		Número de inventario	
Aquí dejar el espacio en blanco para poner la fotografía del juguete			
Nombre del juego o juguete		Clasificación del artículo	
Fecha de compra		Lugar de compra	
Costo o precio de adquisición		Costo o precio aproximado actualmente en el mercado	
Nombre de la manufacturera o fabricante		Marca y número de catálogo	
Se cuenta con el original del instructivo del juego	No	Si	Cantidad de ejemplares de este juguete
Descripción del contenido y número de piezas			
Descripción de las dimensiones físicas			
Descripción de las condiciones físicas	Excelentes	Buenas	Regulares Malas
Medio de adquisición	Compra	Donación	Intercambio Otra
Fecha de entrada a la ludoteca	Cuenta con empaque	Si	No
Edad recomendada		Número de jugadores ó participantes	
Condiciones del clima y lugar para su uso			
Objetivo del juego		Dificultad	
Tiempo aproximado del juego			
Espacio y condiciones requeridas para jugar		Variantes	
Observaciones			

Atrás de la ficha deberán irse anotando, cada fecha de revisión y las observaciones se consideren necesarias, de las cuales deberán tenerse en un expediente individual de cada juguete. (Véase ficha cuatro)

- Anverso ficha de juguete u hoja aparte de observaciones. FICHA no. 4

Nombre del juguete		Numero de inventario		Clasificación
Fecha	Nombre y firma del ludotecario	Estado del material	Necesita mantenimiento	observaciones

En referencia al juego es necesario tener una ficha que describa cada juego, por si llega algún grupo de usuarios y no quieren jugar dentro de la ludoteca podamos disponer de juegos organizados para que ellos los disfruten. Por lo que se hará una ficha con todo lo que considere necesario para podrá aplicar ese juego y que debe contener entre otros elementos lo siguiente: (Véase ficha cinco)

- Ficha para juego. FICHA no. 5

Nombre de la ludoteca	Fecha
Nombre del juego	Nombre del ludotecario
Número de participantes	Tiempo requerido para el juego
Material necesario o adicional	Condiciones del clima o espacio
Edad mínima	Edad máxima
Objetivo	Recurso a ejercitar
Descripción e instrucciones del juego	
Variantes	
Breve bosquejo del juego (dibujo)	
Observaciones	

❖ Hoja de registro para credencial de usuario

FICHA no. 6

Nombre y logo de la ludoteca	Socio desde	Número de socio	Foto	
	observaciones			
Nombre del usuario			Edad	
Domicilio			Teléfono	
Nombre de la escuela y grado escolar que cursa			promedio	
Dirección de la escuela				
Datos del padre, tutor			Datos de la madre o tutor	
Nombre			Nombre	
Dirección particular			Dirección particular	
Teléfono			Teléfono	
Dirección del trabajo			Dirección del trabajo	
Teléfono			Teléfono	
Deja copia de identificación de			Deja copia de identificación de	
Deja copia de comprobante de domicilio de			Deja copia de comprobante de domicilio de	
Deja pagare firmado por			Deja pagare firmado por	
Fiador uno			Fiador dos	
Nombre			Nombre	
Dirección particular			Dirección particular	
Teléfono			Teléfono	
Dirección del trabajo			Dirección del trabajo	
Teléfono			Teléfono	
Deja copia de identificación de			Deja copia de identificación de	
Deja copia de comprobante de domicilio de			Deja copia de comprobante de domicilio de	
Deja pagare firmado por			Deja pagare firmado por	
Nombre y firma del				
padre o tutor	de la madre o tutora	del fiador uno	del fiador dos	del usuario

Toda ludoteca debe invitar a sus usuarios a tramitar su credencial, ya sea para uso interno o para el de préstamo a domicilio, esto nos ayudara a identificar rápidamente a cada uno, así como a sus familiares por lo que deberán solicitarse los siguientes datos que quedaran registrados en una hoja o ficha :<sup>99</sup>

❖ Actividades de los procesos técnicos

- Catalogar los materiales.
- Elaborar y asignar encabezamientos de materia.
- Asignar temas y descriptores a los materiales, (esta actividad se realizara cuando se elabore un tesoro lúdico).
- Clasificar el material de la ludoteca.
- Capturar los datos de los juguetes.
- Operar una base de datos, en donde se pueda corregir y actualizar los datos.
- Generar reportes estadísticos relativos al acervo en donde se pueda evaluar cuantas personas jugaron ese juguete por día /semana /mes / año.
- Realizar inventarios cada semestre.
- Imprimir las etiquetas con la clasificación asignada a cada juego.
- Etiquetar los materiales.
- Elaborar y actualizar etiquetas de señalización para indicar el contenido de cada juego.
- Realizar los procesos físicos de los materiales.
- Reparar y completar los juegos que estén en mal estado por su uso.

- Diseñar, aplicar y actualizar el esquema de clasificación accesible a las necesidades de la ludoteca.  
Reproducir juegos con materiales accesibles para los usuarios.

❖ Proceso para el manejo de fichas en la ludoteca

La clasificación de los juegos debe ser en función de categorías claras y lógicas que permita situarlos mejor físicamente sobre los estantes o tabletas. Un fichero o catálogo puede presentarse dentro de una carpeta con un sistema de tarjetas o fichas y si se puede con un programa computarizado, con una ficha para ingresar a cada objeto de la colección. La primera mitad de la ficha puede contener informaciones de naturaleza descriptiva, mientras que la segunda mitad, informaciones educativas. Una línea dentro de un programa o base de datos bastara para separar los dos tipos de información. La ficha podría ser doblada en dos partes o ser impresa en un formato más pequeño para obtener al frente las informaciones descriptivas.

Al contrario de los libros que con sus encabezamientos de materia ya sabemos de que trata, en los juguetes y juegos debemos de tomar en cuenta otras especificaciones o características como son sus componentes físicos, (atractivo visual) para que el usuario tenga datos mas precisos, es indispensable disponer de un sistema de fichero bien articulado para mantener actualizada la ludoteca. Hay que ser consiente de la importancia de proteger realmente y concretamente estos tesoros para que todos los niños puedan usarlos y aprovecharlos el mayor tiempo posible.

Las ludotecas que practican exclusivamente el juego en sus mismas instalaciones y que no pueden organizar un fichero simple y más convencional, deberían de recurrir a una formula intermedia destinada a ubicar los objetos de la colección. Un catálogo fotográfico, que ilustra cada objeto agrupándolos según las principales categorías de los juguetes, lo cual permite hacer un inventario visual rápido del estado de la colección. Sea cual fuera la fórmula seleccionada, cada ficha debe consignar las informaciones esenciales para identificar bien el objeto lúdico dentro de la colección.

Todo lo anterior es para poder controlar discretamente el material lúdico a través de un sistema de fichas y con la ayuda de los niños, los adultos se verán obligados a establecer controles directos; por lo que el ludotecario no necesitará estar atento durante el juego, si el niño no ayuda o rompe las reglas del lugar, el ludotecario les retirarán sutilmente el derecho de elegir por si mismos sus juegos o intervendrán cada vez más directamente para recordarles las consignas, de prohibirle el uso de ciertos juegos o para dar consejos no solicitados.

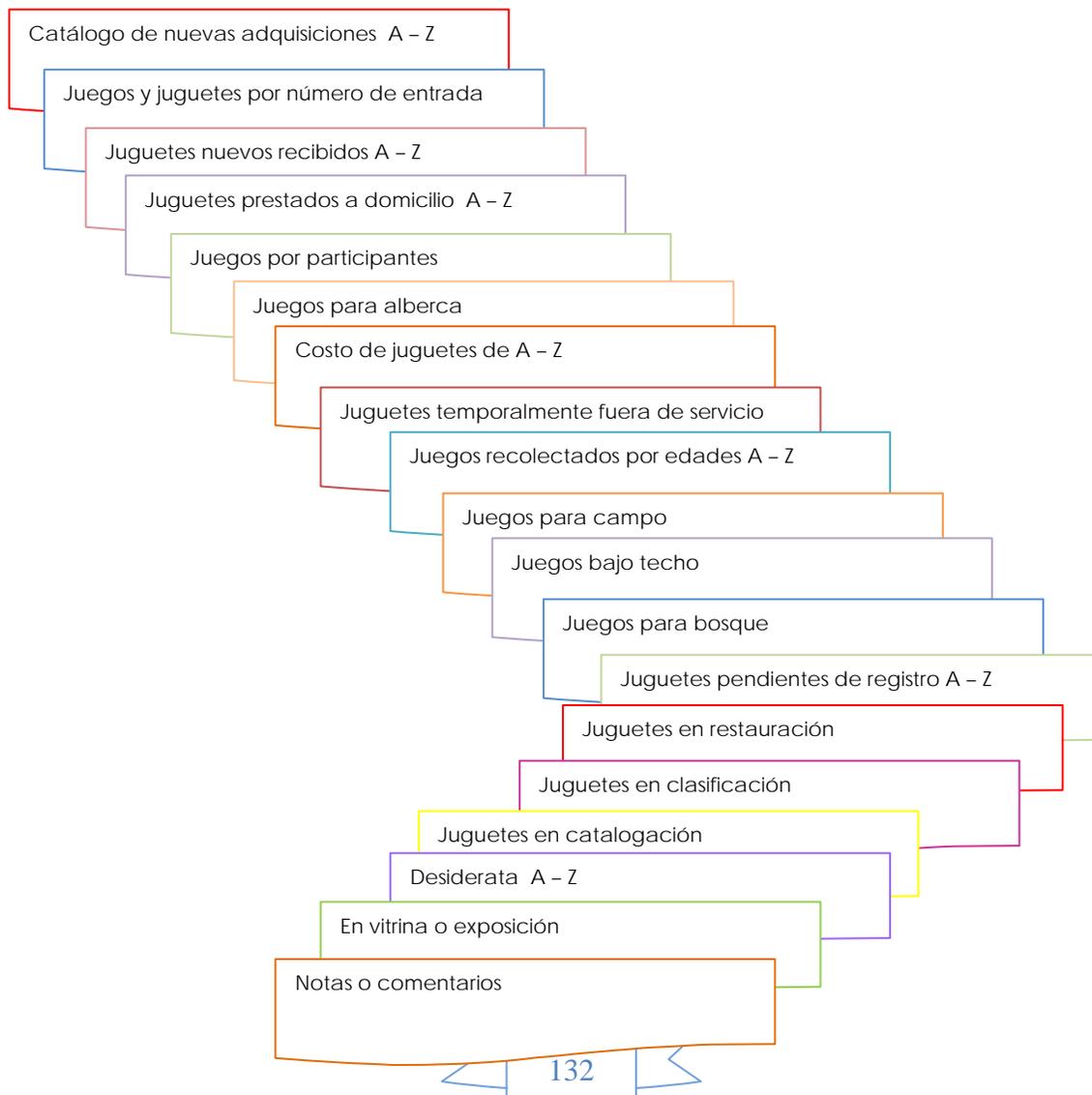
Los instructivos, las garantías, las notas de compra, etc., de cada juguete o juego deben quedar resguardadas en un archivo especial con los datos del juguete, además de la clasificación propia del

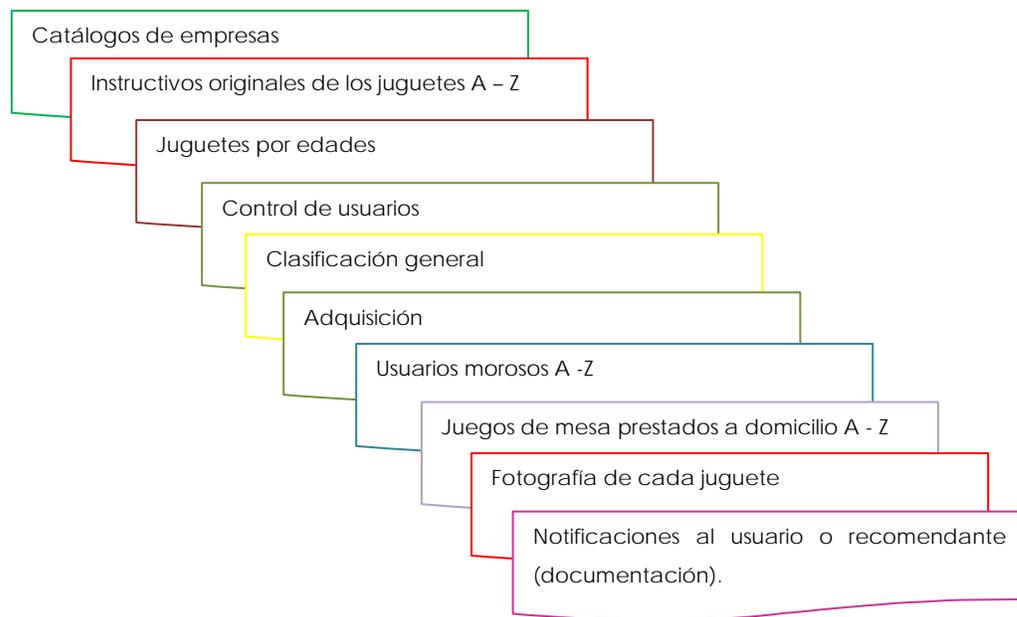
material, por ningún motivo deben tener símbolos o marcas diferentes a las registradas en la ficha principal del objeto. Es útil preparar fotocopias de algunos modelos de juegos para armar o de las reglas de juegos que corren el riesgo de perderse, para poder remplazarlas si se perdieran o se deterioraran, es necesario que las originales sean puestos dentro de protectores de hojas y las copias pueden ser enmicadas y pegarlas dentro o detrás de la caja. Para los juegos que no tienen cajas o estuches se pueden grabar directamente sobre el objeto las informaciones más importantes como el número del juego (clasificación y adquisición), la cantidad de piezas,<sup>101</sup> y guardarlas en una bolsa o en una caja que se puede hacer manualmente

Toda ludoteca, debe de contar con un archivo vertical, donde queden asentados todos los datos de su acervo, pero de una manera más específica, lo cual podría quedar de la siguiente manera: (Véase figura tres).

❖ Propuesta de temas para archivo vertical.

FIGURA no.3





Es necesario que aunque se cuente con una base de datos, se tenga todo esto impreso para hacer las anotaciones en donde corresponda en el momento oportuno.

Entre los juguetes debe siempre contemplarse material para adultos, siendo la extensión donde se puedan encontrar compañeros o contrincantes momentáneos con gusto parecidos que, de buena gana, se conviertan en verdaderos amigos del ocio y tiempo libre.<sup>100</sup>

Se puede también fotografiar los subconjuntos como el rincón de los juegos de construcción, el rincón de los juegos simbólicos, el taller de bricolaje, etc. Y pedir a cada usuario que después de haber jugado en un lugar, verifiquen en forma colectiva el estado en los dejan, lo importante es encontrar una manera de que los usuarios se sientan responsables interviniendo lo menos posible el ludotecario.

En los casos en que las colecciones especiales o parte de ellas que ya hayan sido clasificadas o catalogadas es indispensable analizar si éstos procesos fueron uniformes y atinados. En todo caso es necesario un nuevo proceso técnico que las pongan al alcance de estudiosos o investigadores.



ACERVO COLECCIÓN PERSONAL JUEGOS DE MESA.

### **2.7.8 Personal**

Algo fundamental es hablar de quien trabaja en la ludoteca, del papel del responsable o sea del ludotecario, en la actualidad se le han dado diferentes nombres de acuerdo a la región en donde esté instalada la ludoteca, entre ellos:

Animador infantil, Animador, articulador, asistente, tempoliberólogo, bibliotecólogo, brinquedista, gestor, ludotecario, facilitador del juego, juguetero, voluntario, ludólogo, ludópata, monitor, promotor, propulsor, recreador, entre otros.

El personal que labora en las ludotecas se le llama ludotecario, ¿Qué y quiénes son los ludotecarios? Son aquellos ludotecarios especializados en juegos que están en contacto con el ámbito familiar y que, consecuentemente, desarrollan su labor dentro de este campo educativo. Se debe contar con bibliotecólogos, ludotecarios, pedagogos, psicólogos entre otros. Aunque la mayoría sean animadas por voluntarios, al personal los vamos a dividir en 4 rangos.<sup>102</sup> El director o coordinador, el ludotecario, los voluntarios y el de intendencia. La organización y función depende del esfuerzo compartido de todos, siendo el personal un factor determinante en ella.

- ❖ El director: Administrado o coordinador es la persona encargada buscar los medios y recursos para el financiamiento de la ludoteca, además de vigilar que los objetivos por los cuales fue instalada se estén cumpliendo. Es el gestor de trámites burocráticos entre personal y autoridad.
- ❖ El ludotecario: Es la persona que se encarga de que los materiales sean manipulados de una manera adecuada, controlando y supervisando el buen estado de los juguetes. Orienta a los niños que no saben como usar un juguete, estar bien preparado con el correspondiente entrenamiento, de orientar a quienes solicitan juguetes o material lúdico, les sugiere en caso de que así se requiera cuáles son las más apropiados a sus intereses o edades, les informa acerca de las reglas

del juego, los procedimientos que se han de seguir al practicarlos, los costos que tiene en el mercado etc. Suele ser persona remunerada por sus servicios. Del cual se habla más adelante.

- ❖ El voluntario: Es un prestador de servicio social o persona de la comunidad que junto con el ludotecario orientará a los niños en la elaboración de juguetes sencillos, dinámicas grupales, etc. Suele ser una persona no remunerada que participa involucrando en las actividades de acuerdo a su interés o solidaridad a su comunidad, debe de ser actualizado con un curso básico sobre el manejo de juegos grupales, darle algunas bases sobre la formación del ludotecario, y debe de tener una base pedagógica de antemano de preferencia técnicos en recreación, puericulturistas, ludotecarios algunos de ellos después podrán ser excelentes ludotecarios.
- ❖ Monitores infantiles: Asesorados por el ludotecario responsable se encargaran del grupo de niños que se encuentren en la ludoteca orientándolos hacia las actividades que puedan realizar según la edad.
- ❖ Colaboradores diversos, son voluntarios (niños, padres, estudiantes, personas de la tercera edad, etc.) que colaboren en el funcionamiento de la ludoteca. La ludoteca se puede convertir en un punto de encuentro para todas aquellas personas defensoras de los positivos valores humanos y las sanas relaciones sociales.

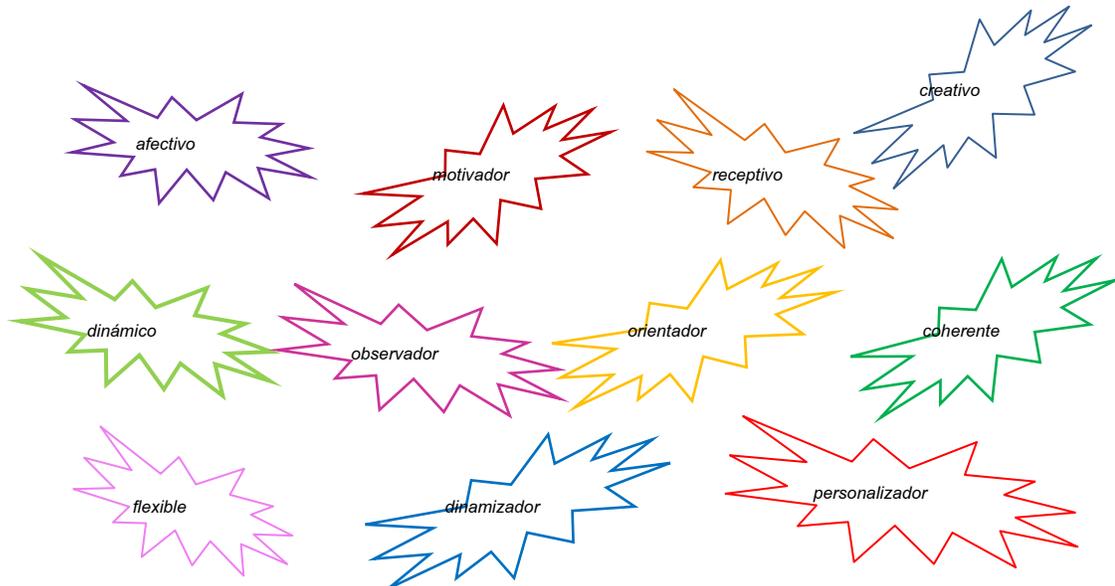
### **2.7.8.1 Ludotecario**

Es el responsable directo del funcionamiento de la ludoteca, tiene responsabilidad plena con el grupo y en la realización de las tareas encomendadas, tanto por lo referente a las actividades dirigidas a los usuarios como en aquellas orientadas a los padres o a otras personas. El oficio de ludotecario es nuevo y quien lo ejerce contribuye constantemente a precisarlo y definirlo. Es un oficio que exige tesón porque se necesita disponibilidad y una buena dosis de capacidad de adaptación. El ludotecario tiene que ser capaz de adaptarse a situaciones muy distintas entre sí, casi nunca se encontrará en una situación estándar: se le demandará la capacidad de ser estable y fluido a la vez, de conservar algunos puntos fijos y al mismo tiempo de entablar una relación con contextos constantemente. Es interesante porque es un oficio, por decir así, de frontera.<sup>103</sup> El ludotecario tiene que mantener una relación directa con el contexto social, teniendo la posibilidad de comprobar y evaluar inmediatamente la validez o la no validez y el suceso de su proyecto y de su acción. Su trabajo es de responsabilidad porque contribuye a alzar el nivel de la calidad de la vida de los niños que la frecuentan. Por consiguiente también contribuye a alzar el nivel cualitativo de la vida de la ciudad.

¿Qué es un ludotecario? ¿Quién puede ser un ludotecario? ¿Cómo debe ser el ludotecario? Es la columna vertebral de toda ludoteca digamos su columna vertebral, gran parte de la calidad de un

proceso formativo dependerá no sólo de la actitud y funciones que desempeñe la persona encargada del mismo sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica. (Véase figura cuatro)

FIGURA NO. 4



- **Afectivo** Establecer un vínculo afectivo hacia el usuario, una relación que le transmita seguridad y confianza.
- **Motivador** Generar nuevas inquietudes, intereses, dudas. Mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. Enriquecer las situaciones y el medio.
- **Receptivo** Estar abierto a las preguntas de los usuarios. Escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
- **Orientador** Poner al alcance de los pequeños los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje. Crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar. Ser conscientes de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.
- **Dinámico** Implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.
- **Observador** Ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan. Tal vez la principal habilidad como

observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. Debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.

- **Coherente** Ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.
- **Flexible** Adaptarse a las características de la situación. Admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.
- **Personalizado** Evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. Cada niño es único y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.
- **Emprendedor** Conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. Crear espacios de encuentro entre niños, jóvenes, ancianos, donde auto afirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación con canales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.
- **Creativo** Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que pueda entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar.

Por lo que se puede ver el trabajo del ludotecario requiere una verdadera formación profesional, sus exigencias son múltiples y cada vez mayores. Cabe mencionar que los primeros ludotecarios no contaron con una excelente preparación especial, pero cuando vemos que las tareas y exigencias del área superarán las expectativas, el mismo ludotecario se va actualizando y buscando las formas de estar al día.

Un ludotecario que valora la integración del usuario con el juego hará que los participantes lleguen a valorar cada juego o juguete que les hace llegar a sus manos. El individuo da lo que posee, mas, si el ludotecario conoce el valor del objeto lúdico (juego o juguete) porque lo ha experimentado al tener contacto directo con él, este interés y convencimiento personal ha de transmitirlo con mucho entusiasmo a los usuarios para que jueguen con alegría y confianza. Cuando no ha logrado esto debe de seguir luchando y trabajando para que esta actitud sea permanente en él y los demás, cuando

empiece a declinar el interés será tiempo de renovarse o reiniciar su trabajo, reorientándolo y/o innovándolo.

El ludotecario está para ayudar, orientar o proponer discretamente algún juguete recordando que la última palabra será siempre la del usuario por lo que debe reunir conocimientos, actitudes y aptitudes especiales además de una vocación de servicio para poder ser un verdadero promotor de la recreación cultural y sobre todo ayudar a la comunidad en donde esté ubicada la ludoteca.

El ludotecario debe de contar también con algunos cursos complementarios de actualización, además del de “formación de ludotecario”, ya que al igual que el bibliotecólogo debe estar preparado para el diálogo con el usuario, tomando en cuenta que en cualquier momento un comentario indiscreto destruye la idea del mismo juego y se pierde la confianza en el ludotecario, alejando así a los posibles usuarios potenciales.

Aún se da el caso de algunos ludotecarios que no se encuentran preparados para dar la información correcta cuando algunos usuarios les piden que les expliquen cómo se juega determinado juguete o juego, les dicen que las instrucciones vienen en la caja, es como ir a la biblioteca y preguntar dónde está la sala de consulta y el bibliotecario les conteste que allí está un letrado, esto en lugar de acercarse al usuario los aleja de la misma, ahora bien cuando el usuario no sabe jugar determinado juego o manipular un juguete no se atreve a pedirlo por pena o por temor a no saberlo jugar el ludotecario debe detectarlo para sugerirle varios juegos, ofreciéndose a enseñarle a jugar.

También debe planificar y configurar el aprendizaje como un proceso, a través de actividades de motivación, desarrollo y de evaluación, recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.

Planificar la intervención es imprescindible, para evitar desviaciones hacia la improvisación y la desorientación. Lo planificado siempre será susceptible de ser modificado, será una programación abierta y flexible ante los imprevistos. Planificar el aprendizaje de forma progresiva, de lo más conocido a lo más desconocido, de lo más fácil a lo más complejo, de lo más cercano a lo más lejano. Tener en cuenta los conocimientos que los niños tengan sobre el tema y tomarlos como referencia o punto de partida para orientar la ampliación a otros nuevos. Procurar, así, que el aprendizaje tenga una significación propia, sea relevante e implique un sentido concreto. Partir de los intereses de los niños como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los verdaderos protagonistas. “de él depende que no se dé una apatía ir a jugar a la ludoteca por lo cual debe cubrir ciertos requisitos”<sup>104</sup>

El es un ludotecario, sus usuarios serán por lo regular niños por lo que a él le toca un papel importante dentro de la sociedad en la que vivimos por lo que su misión debe proponer actividades en las cuales el niño pueda integrarse induciéndoles señales cortas para formar un verdadero investigador con actividades significativas dentro del juego, asume una actitud positiva hacia todos los niños, se valorarán las diferencias y las experiencia con los niños y la reflexión se convierte en un instrumento excepcional para poder sacar el estrés al que están sometidos los niños.

Como puede verse un ludotecario no puede ser solo un administrador o un técnico en el manejo, conservación y restauración de los juguetes. Es como un ser dinámico que se relaciona dentro de la sociedad por lo que debe ser un creador e inventor de juegos y juguetes para su comunidad. Es necesario que el hombre entienda que la recreación dentro del mundo que lo rodea es importante para lograr una superación intelectual, cultural, creativa, dinámica como espiritual.

### **2.7.8.2 Funciones**

El oficio de ludotecario es nuevo y quien lo ejercita contribuye constantemente a precisarlo y definirlo. Es un oficio que exige tesón porque se necesita disponibilidad y una buena dosis de capacidad de adaptación. Tiene que ser capaz de adaptarse a situaciones muy distintas entre sí. Casi nunca se encontrará en una situación estándar: se le demandará la capacidad de ser estable y fluido a la vez, de conservar algunos puntos fijos y al mismo tiempo de entablar una relación con contextos constantemente. Es interesante porque es un oficio, por decir así, de frontera, tiene que mantener una relación directa con el contexto social, con la posibilidad de comprobar y evaluar inmediatamente la validez (o la no validez) y el suceso de su proyecto y de su acción. Su trabajo es de responsabilidad porque contribuye a alzar el nivel de la calidad de la vida de los niños que la frecuentan. Por consiguiente (y contextualmente) también contribuye a alzar el nivel cualitativo de la vida de la ciudad.

Educa para producir efectos concretos e inmediatos en el niño representando el compás que orienta las actividades permitiendo adquirir un grado de conocimiento avanzado en las posibilidades de la misma y que empuja una nueva actividad de conocimiento de instrumentos nuevos de la valoración y de la acción, de ahí que Borja<sup>105</sup> plantea 10 funciones básicas para que desarrolle el ludotecario que trabaja en la ludoteca.

- Transmitir y hacer crecer el patrimonio lúdico.
- Realizar proyectos, programar su trabajo, evaluar los resultados, innovando las intervenciones.
- Atender a todos los usuarios por igual.

- Analizar críticamente juguetes, juegos, materiales lúdicos, espacios y situaciones de juego.
- Realizar inventarios, clasificaciones de fondo públicos.
- Elaborar información y promoción de los servicios de la ludoteca.
- Diseñar, organizar, realizar y elaborar programas y actividades lúdicas colectivas.
- Contactar y coordinar con instituciones y organismos, con técnicos expertos.
- Conocer y utilizar el marco legislativo.
- Gestionar la institución buscar y gestionar recursos económicos.

Son muchas las cualidades que tiene que poseer el ludotecario, él es quien propone la realización y la gestión de una ludoteca, se expone a dos riesgos opuestos entre sí.

El primer riesgo es el de creer que todos son capaces de gestionar y una ludoteca.<sup>106</sup> Los que opinan de este modo están convencidos de que el juego infantil al final de todo es un problema simple y que la ludoteca es un servicio que se gestiona con facilidad. No es verdad. Y ni siquiera es verdad que cualquiera es capaz de ocuparse al mismo tiempo de niños y de juego. Hay quien encausa todo su esfuerzo a la “buena disposición” a este tipo de trabajo: la disponibilidad, la generosidad y las ganas de hacer son un buen inicio, pero de ninguna manera son suficientes. Las dificultades se presentan a lo largo del camino: quien parte incautamente sin bases sólidas, corre el riesgo de entrar en crisis. Es relativamente fácil abrir una ludoteca: es mucho más difícil administrarla durante mucho tiempo manteniendo niveles cualitativos siempre altos.

El segundo riesgo – opuesto al anterior - es el de ser sobrellevado por el pánico, el de asustarse frente a las dificultades de la tarea. Es difícil ser un ludotecario perfecto de la misma manera es difícil ser absoluta y totalmente inadecuados. Un defecto frecuente es el de “estar seguro”, de gestionar el servicio un poco burocrático, confiándose completamente en las reglas y dejando poco espacio a la invención, a la oportunidad de tener en cuenta el contexto. En este caso la ludoteca está destinada a alejarse cada vez más de las razones por las cuáles ha surgido por lo que tiende a ser cerrada.

Dentro de una ludoteca todo es flexible; el ludotecario no posee una rigidez, al contrario programa una serie de actividades lúdicas, maneja en búsqueda de la libre exploración y la motivación de los niños que los lleva de lo conocido a lo desconocido, experimentando un conocimiento dentro de la búsqueda del saber por medio del juego.

Cuando la relación juego-experimentación es preferida y vivida a manera de recompensa, las bases se lanzan para suprimir los contrastes superficiales entre el juego, el estudio y el trabajo. Desde aquí se pueden comenzar al preferir una mejor sociedad, hay a quien el trabajo lo tiene más como enajenado y el juego es como una oportunidad de la libre expresión, de la cooperación y del aumento social, creatividad y progreso que los caracteriza en su área laboral y dentro del grupo donde se desarrolla, ejecutada en el campo de las actividades lúdico-educativas, que produce cambios verdaderos en el contexto social-cultural.

El ludotecario no trata de educar al usuario, por lo tanto disfruta de su compañía, con él los valores se van acercando de forma accesible dentro de las experiencias que se van teniendo en el grupo con el que se convive se acentúa la identidad del yo que llevamos dormido, cuando este niño despierta nuestra acción diaria empieza a exigir respuestas provechosas e inmediatas a los problemas y deseos expresados dentro de la comunidad, estos cambios significan a corto plazo una evolución continua.

El problema del ludotecario consiste en conducir al mismo tiempo una búsqueda dentro de la actividad y la integración del usuario, con alguna desventaja, no acapara la atención de lo que estamos intentando hacer, haciendo que éste pierda el interés y se vaya.

❖ Funciones de organización.

Son todas las planteadas referentes a "administración y gestión", al control y mantenimiento de los juguetes, a la selección del personal y el control presupuestario de la ludoteca. La tarea del ludotecario es la de conservar siempre intacto tanto en orden como el mantenimiento del servicio. Por eso es necesario:

- Que la ludoteca esté siempre en orden: me refiero aquí a las estanterías (la disposición de los juguetes deben tener en cuenta los criterios de clasificación adoptados).
- Que los ficheros estén siempre al día: hay que saber siempre cuál es el patrimonio a disposición, lo que está presente en la ludoteca y lo que está ausente porque ha sido prestado.
- Que se preste atención a las indicaciones de los usuarios, por ejemplo, a través de la lectura constante de los cuestionarios devueltos; en ellos se podrían encontrar indicaciones importantes para la adquisición de juguetes que podrían integrar eficazmente el patrimonio existente.
- Que también se preste atención adecuada al mercado del juguete; es importante que el ludotecario esté siempre informado sobre las ofertas más significativas, sin dejarse llevar por la

moda, por ejemplo, en este sentido conoce las normas que distinguen un juguete seguro, de otro que no lo es.

- Que sea estable y ecuánime de tal manera que las constantes presiones no afecten su estabilidad emocional.
  - Ser perseverante a los cambios de las políticas institucionales.
  - Demostrar en cada una de las situaciones a las que se enfrente, la capacidad para trabajar en grupo, pensar analíticamente, habilidad para solucionar problemas y tener conocimiento de los juegos y juguetes.
  - Que conozca adecuadamente el funcionamiento y las reglas de los juegos presentes en la ludoteca: siempre tiene que estar dispuesto a dar a todos - a pedido- informaciones adecuadas con respecto a la continuación de un juego o el modo correcto de usarlo.
- ❖ Funciones educativas y pedagógicas.

Y todas las derivadas de los objetivos generales referentes a la educación en el tiempo libre, el desarrollo global infantil, la orientación a padres y ludotecarios. No hay que olvidarse que el ludotecario antes que nada es un ludotecario. Por eso su modo de ser y su comportamiento debe ser tal, que para todos tiene que ser evidente, en primer lugar y antes que nada está el niño, su bienestar físico y psicológico. Especialmente el ludotecario tendrá que ser capaz de:

- Activar una relación dual, es decir de estar en grado de interactuar con cada usuario, haciéndole preguntas, ofreciéndole sugerencias e indicaciones, ganándose la confianza de cada uno (entre otras cosas es importante aprender antes que nada el nombre de todos los niños que frecuentan la ludoteca).
- Tener una buena predisposición para conducir e interactuar con pequeños grupos, valorizando la capacidad de interacción con cada uno, reforzando la recíproca cooperación, ofreciendo oportunas autorizaciones, etc.
- Ser capaz de animar un grupo grande, por ejemplo en una fiesta o en situación de juego de grupo o de “equipo”.
- Mantener una relación atenta con los padres, mostrándose dispuestos a opinar, cuando se presente la oportunidad, de las acciones del niño, de la evolución de su capacidad de juego, etc.

- Activar y reforzar relaciones institucionales de distinto tipo: con la entidad local para las elecciones de fondo de la ludoteca, tanto para la elección de los juguetes para comprar, como para la promoción de iniciativas dirigidas a todos los habitantes.

❖ Funciones de animación.<sup>107</sup>

Todas las relativas a la puesta en marcha de actividades: programación, coordinación con grupos, con entidades y agentes de la comunidad en la cual se encuentra la ludoteca, la tarea del ludotecario es la de poseer capacidad de animación, se piensa sobre todo en:

- La capacidad de “animar” el ambiente de la ludoteca cuando las circunstancias lo requieran: organizar grupos, estimular algunos usos no estereotipados del juguete, organizar iniciativas y situaciones de juego.
- Proponer iniciativas de juego en la ciudad para un grupo escolar en especial o para grupos distintos de niños y jóvenes.
- Promover iniciativas culturales sobre el juego y el juguete con el fin de promover la cultura del juego y del tiempo libre infantil en la ciudad.

❖ Funciones de investigación.

Otras de las funciones que el ludotecario tiene es el de investigar para estar siempre al día o tener notas y apuntes para cuando sus usuarios, los padres de familia, los jugueteros, los fabricantes lo requieran, así que tendrán que investigar sobre:

- La desventaja que tienen los niños ante el juego. La integración de un niño al juego es una de las condiciones clásicas, con las cuales el ludotecario dentro de su trabajo se va a enfrentar, tiene por delante un sin fin de preguntas que contestar para poder entender al usuario y a su vez integrarlo al juego ¿cuál es la historia que caracteriza a ese niño? ¿Cuáles son las formas de la integración y de socialización que vive en su casa, en el exterior y en la escuela? ¿Cuáles son las capacidades cognoscitivas ó físicas que posee? ¿Cómo debe introducirlo para solventar mejor algún tipo de desventaja? ¿Qué tipo de relaciones debe crear con las otras instituciones educativas que acompañan al niño en su formación? ¿Cómo integrarlo en las actividades que se están dando en la ludoteca? ¿Cómo motivar a los niños, jóvenes y adultos para que acudan? ¿Cómo hacerles saber que su presencia es muy importante en la ludoteca? ¿Cómo o qué investigar?, es decir, en la ludoteca se debe identificar esa razón y ver la presencia del usuario y su entorno como un enriquecimiento para todos y no solamente

como un individuo o cliente ¿qué materiales se van a utilizar con los usuarios inadaptados? ¿Qué juegos proponer y cuáles inventar? para intentar contestar a estas preguntas significa estar dispuesto al cambio y a las innovaciones, en el entendimiento de que si la diversidad no es valorada por el ludotecario, será difícil de producir e investigar los medios adecuados para los niños con desventaja cultural e intelectual, tanto como los que no los tienen y puedan integrarse a los juegos organizados, tanto a la utilización de todos los juguetes y juegos de mesa.

- Las tradiciones populares de juguete. Se puede pensar en valorar el juego infantil, y por lo tanto uno de los propósitos de la ludoteca es de ser un centro cultural de la reflexión crítica en el mundo del lúdico; aquí se pueden estudiar las tradiciones del juguete popular de nuestros antepasados y su uso en el presente. Para poder llegar a esta búsqueda es el deseo de conocer que rodea al juego y esto comienza después haber adquirido algunos conocimientos etno-antropológicos necesarios que permitan orientar la búsqueda para tener algunos puntos válidos como referencia, se han ido perdiendo la cuenta de los abundantes materiales y formas que puede tener un mismo juguete en las diferentes regiones del país en donde es elaborado, los juegos, las festividades donde los niños tenían y tienen un papel fundamental, algunos de estos estudios se deben ir delineando para el futuro, debe permitirse entrar en contacto con las varias generaciones de personas que acuden a la ludoteca, abuelos, tíos, padres, hermanos, etc., ya sea como acompañantes o usuarios, en el contexto de la búsqueda que motiva su investigación.

Una investigación nunca debe ser descartada o verse como obsoleta, mas bien se debe uno volver un experto en el conocimiento que dan los juguetes conocidos y de marca que juegan los niños buscar y descubrir de que parte del mundo son los juegos, donde se origino cada uno de ellos. De este tipo de búsquedas e investigaciones en la ludoteca puede convertirse en miles. Una actividad lleva a otra, como por ejemplo los juegos de campo común que se jugaban y que ahora ya no se juegan en donde están plasmados, quién los documentó, y si están documentados qué variaciones o variantes han tenido en cada región del país, en un mismo estado como lo jugaba cada generación. Todo esto se puede ver como un cúmulo de conocimientos para el futuro en la práctica de estos juegos de campo fundamentales en la ludoteca, para ofrecer los niños a las experiencias más ricas y significativas del juego y del juguete. Puede por lo tanto comenzar con los tradicionales y las nuevas maneras de jugar.

En otras palabras la investigación abre un camino en diferentes direcciones, por parte del ludotecario, crearan una alta motivación que permita a los artesanos y a los industriales utilizar mejores materiales en la fabricación de los nuevos juguetes que en determinados momentos son fundamentales en nuestra actividad (análisis, experimentación y oferta de nuevos juegos), es

escrutando el futuro (investigar las nuevas tendencias e intentar idear nuevos juegos y juguetes); el juego entra en contacto con los niños, en la idea de que la actividad presente es muy similar a lo que se jugaba en antaño y la distancia generacional no implica un cambio drástico en su forma de jugar, que aquí no existe la burocracia pero sí una búsqueda del conocimiento y experimentación, para el análisis teórico y que no debe separarse.

Vemos entonces cómo la figura del ludotecario se perfila, su capacidad y disposición le exigen estar al día, en contacto diario con los usuarios, puede valorar qué tipo de juego desea jugar, esperar a que la curiosidad surja de forma espontánea observar que el usuario no moleste a los demás o simplemente se vaya, debe hacer sentir bien al niño, para lo cual se abren las innovaciones y los conocimientos previos que hemos ido adquiriendo dándonos la posibilidad a aprender continuamente.

Para hacer frente a todo lo anterior vale la pena que el ludotecario tenga en consideración algunas sugerencias útiles:<sup>108</sup>

- Ver siempre lo que está pasando a su alrededor y tratar de entenderlo.
- No pensar que los problemas que se presentan sean imposibles de solucionar; en las situaciones más difíciles también vale la pena razonar por sí mismos para buscar la mejor solución.
- Pensar que no existan problemas: en las situaciones más tranquilas también vale la pena sospechar que, a lo mejor, es nuestro ojo que no está suficientemente entrenado.
- Se hace lo que se puede, sin ser un ludotecario superficial e improvisado, o un perfeccionista y meticuloso, obviamente es preferible el término medio.
- No cansarse nunca de observar a los niños, a los jóvenes, a los adultos y tratar de entender a través de ellos cuál es el camino mejor para poder avanzar.
- Formular y aceptar muchas propuestas, la cantidad es importante.
- También es importante analizar una por una las alternativas y elegir las mejores para ponerlas en práctica.

### **2.7.8.3 Formación**

Lo modular para una ludoteca está en el equipo humano que la anima. Los candidatos y la preparación de los recursos humanos para ésta rama específica pueden tener una formación anterior muy diversa: bibliotecólogo, trabajador social, maestro, pedagogo, profesor de educación física, en bellas artes, en música, antropólogo, con ó sin experiencia de liderazgo juvenil, esto será la base para la cual se formará como ludotecario por medio de un curso.

La capacitación debe preverse para todos desde el director hasta el voluntario, cada 3 o 6 meses ya que el ludotecario debe estar al día en cuanto al manejo de información y manipulación de los nuevos juguetes que van saliendo al mercado es indispensable prepararse muy bien para el manejo de la ludoteca y de las técnicas particulares que se requieren para la operación tanto del acervo como de los usuarios. El director o coordinador de una ludoteca aparte de tener el curso de "formación de ludotecario" o "ludotecario" debe de tomar curso en: administración, catalogación, clasificación, relaciones humanas, personales, mercadotecnia, recreación, manualidades.

En el mundo la formación de ludotecarios se imparte en diversos niveles desde cursos sin valor curricular hasta de licenciatura, como Chile, Venezuela, Italia, España, tal es el caso de Francia en donde se imparte en el Instituto de Tecnología de Burdeos, donde existen ludotecarios interesados que están iniciando las primeras experiencias, siendo en este ultimo donde existe la carrera de técnico y el de nivel de licenciatura, además de los diplomados que se imparten como complemento a otros estudios.

Es un oficio donde se necesita una adecuada formación, es importante destacar que ésta es una profesión a la cual no se debe llegar simplemente a través de un curso de 20 horas o solamente por obtener un diploma y sí por convicción; se necesita de un confianza sólida, de ganas de convivir con la gente sin importan cómo nos encontremos; como sostiene Nylse Cunha<sup>109</sup> "ciertamente no se puede construir una ludoteca sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros". Son esenciales grandes cualidades en los ludotecarios: gran amor, sensibilidad, y trabajo con entusiasmo, determinación y competencia.

Es el profesional serio que estudia, se prepara constantemente, piensa, experimenta, investiga, llora, ríe, canta y juega, ¡sobre todo juega sin parar! No podemos olvidar al que aprende voluntariamente y se va formando junto al ludotecario para cumplir y desarrollar un papel fundamental de apoyo en la ludoteca.

No es útil pero sí indispensable que el ludotecario tenga una formación de base educativa, algo ya específico (alguna licenciatura, profesores, técnicos en recreación) o en estudios especiales (doctorado o licenciatura en pedagogía, en psicología, en bibliotecología, etc.), y que tenga una buena experiencia en el campo educativo (tener práctica de enseñanza o haber trabajado en servicios extraescolares como centros de verano, grupos de *scouts*, etc.).

En la perspectiva de una formación lúdica los conocimientos teóricos generales, que recibirá el ludotecario tendrían que referirse a temas como:

- Aspectos ligados a la psicología de la edad evolutiva (la motricidad, el desarrollo de las capacidades simbólicas, los aprendizajes, las capacidades comunicativas, sociales, etc.).
- Aspectos ligados al juego del niño y del adolescente. Aspectos ligados al sistema formativo integrado: el empalme entre escuela, familia, agencias formativas territoriales (públicas, del asociacionismo, privadas sociales).
- Aspectos referidos a experiencias específicas de ludoteca: en Europa, en América, en México, los parques equipados, los espacios de la ciudad dedicados a la infancia, etc.
- Aspectos ligados a lo físico, conectados con algunos métodos educativos: la colaboración y la cooperación entre pares, el trabajo grupal, el laboratorio, etc.

Según Chiarotto<sup>110</sup> refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida”. No basta tomar un curso o llegar por accidente al lugar de trabajo hay que sentir amor a esta profesión. Borja<sup>111</sup> destaca: La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa es y será cada vez mayormente demandada en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones. Dinello<sup>112</sup> en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas de estudio, el cuál deberá incluir realización de actividades prácticas. Cunha,<sup>113</sup> afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. “Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca”.

➤ En México

En México, aunque no existe una institución que se dedique a capacitar ludotecarios permanentemente, existen dos tipos de instituciones que han capacitado, aunque lo hacen con muy pocas horas, sin que hasta la fecha se tome conciencia de que este curso debe darse como un diplomado, de allí que la formación de recursos humanos para ludotecas necesita como mínimo dos ciclos de 120 horas de acuerdo con Dinello (un ciclo de iniciación y un ciclo de profundización específica), acompañando el desarrollo de actividades de tales candidatos a formarse como animadores de actividades lúdico creativas. Tenemos por un lado a las instituciones públicas y por otro lado a las privadas. Lo importante es prever la capacitación y definir un programa de formación técnica y pedagógica para la formación del personal.

Es necesario destacar que durante estas dos últimas décadas y gracias a este gran movimiento de ludotecas que se está dando, se empieza a valorar la importancia del juego como un derecho indispensable de todos, vital para el desenvolvimiento humano, ha tomado una gran trascendencia, está ganando un lugar en las discusiones, exposiciones, talleres y trabajos científicos dentro de los innumerables congresos y encuentros organizados, promovidos y apoyados por organizaciones internacionales en relación con el juego, la ludoteca, el tiempo libre y la recreación.

Es a través de las diferentes investigaciones y las formación con que se cuenta que se puede decir que aquí se cuenta con dos instituciones, la pública y la privada, que se dedican a capacitar; son abordadas en forma breve lo que se perfila como una nueva profesión en plena evolución la de: ludotecario. Abordaré en primer lugar a:

- a) Instituciones públicas
  - Universidad Nacional Autónoma de México. (UNAM) por medio de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, la Escuela Nacional de Trabajo Social y la Facultad de Filosofía y Letras, la Escuela Nacional Preparatoria entre otras dependencias.

Cuando surgen las ludotecas en la Universidad Nacional Autónoma de México se abren los primeros cursos de formación de ludotecario, se empiezan a dar los primeros cursos en el Centro de Educación Continua y Estudios Superiores del Deporte (CECESD), por medio de la Coordinación de Recreación dependiente de la Subdirección de Deportes de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, de la Universidad Nacional Autónoma de México en donde se organiza un plan de estudios para impulsar la formación de ludotecarios, hasta la fecha se han dado más de 30

cursos, los cuales empezaron a programarse desde 1988, llevándose a cabo por lo regular uno o dos cursos por año, con una duración promedio 20 a 60 horas cada uno, dependiendo de la generación, otorgando una constancia con valor curricular en los primeros cursos y un diploma desde el 5º hasta el último que se ha impartido.

Las primeras generaciones fueron de las más y mejores preparadas.<sup>114</sup> Con el propósito de incrementar el número de ludotecarios que presten sus servicios a la comunidad universitaria se realizó el primer curso de ludotecarios. Fue impartido del 15 de febrero al 22 de abril de 1988 con una duración de tres meses divididos en lunes, miércoles y viernes. Con dos horas de clase diaria de 18:00 a 20:00 horas cubriendo un total de 60 horas divididas en teoría y práctica. Impartido por el Lic. Demetrio Valdez Alfaro impartidos por el licenciado en administración del tiempo libre Demetrio Valdez Alfaro (tempoliberólogo) y utilización de su sistema de clasificación "VALMEX", (el cual es usado en todas las ludotecas universitarias y algunas particulares), con la intención de capacitar al personal en el manejo de métodos, técnicas y sistemas en el uso del tiempo libre, con el apoyo del profesor asistente Javier Calderón Hernández primer ludotecario oficial de la UNAM.

En el segundo curso que se impartió fue del 2 de mayo al 24 de junio de 1988, se prolongó un mes más terminando el 29 de julio, con una duración de 54 horas,<sup>115</sup> se inscribieron un total de 30 personas quienes recibieron instrucciones con respecto a la forma de orientar a quienes solicitan los juegos recreativos de la ludoteca para emplearlos en su tiempo libre, el cuidado que debe tener el material.

La tercera generación de ludotecarios que tomó el curso, cubriendo un total de 48 horas, con la asistencia del profesor Javier Calderón Hernández, concluyendo en agosto de 1988; con una duración de 2 meses y 6 horas por semana (lunes, miércoles y viernes de 18:00 a 20:00 hrs.), tras concluir los cursos que les fueron impartidos en el Centro de Educación Continua y de estudios Superiores del Deporte agregándose al grupo de administradores del tiempo libre universitario para trabajar en los diferentes planteles de la Escuela Nacional Preparatoria y del Colegio de Ciencias y Humanidades, fueron 25 alumnos a quienes se les entregaron los diplomas que los acreditaron como especialistas en la materia. Hizo mención de los primeros ludotecarios de la ENEO Maria Isabel García Medina, y Miguel Ángel Flores Salgado.<sup>116</sup>

El 17 de abril de 1989 inicia el cuarto curso de capacitación para ludotecarios, teniendo 44 futuros ludotecarios inscritos, fue impartido en el CECESD y termino el 28 de abril con una duración de cuatro horas diarias de lunes a viernes cubriendo un total de 40 horas tanto teóricas como prácticas. En esta generación me formé como ludotecaria.<sup>117</sup> A partir de la sexta a la última generación estos han tenido una duración de 20 horas; 16 de teoría y 4 de práctica.

También se han dado diversos cursos en otras dependencias de la UNAM, entre ellas tenemos:

- Facultad de Filosofía y Letras. En la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, se realizó un curso el cual fue organizado por la División de Estudios de Postgrado con una duración de 20 horas, cuando debió de haberse coordinado con el Colegio de Bibliotecología.
- Escuela Nacional de Trabajo Social. Aquí se han impartido varios cursos de 20 horas cada uno.
- Escuela Nacional Preparatoria. Se impartió un curso para capacitar a los maestros de las preparatorias y a los de los cch's

Por fuera tenemos instituciones que también han impartidos cursos de capacitación para la formación de ludotecarios entre otras instituciones tenemos a:

- Gobierno del Distrito Federal. Durante el la gestión de Rosario Robles, el Gobierno del Distrito Federal a través de la (SECOI) capacitó a ludotecarios, los cuales fueron capacitados entre otros por la presidenta de AMEXLUD, Mónica Juárez de Buen.
- Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Unidad Iztapalapa sé capacitaron a nuevos ludotecarios en diversos cursos de 20 horas cada uno, entregando una constancia con valor curricular y con un concepto totalmente diferente al de la UNAM.
- Secretaría de Educación Pública. En la ludoteca escolar “profesora Berta Gutiérrez Osuna”, en colaboración con el Consejo Nacional Técnico de la Educación (CONALTE) han capacitado a más de dos mil docentes como un recurso para que mediante el juego apoyen el aprendizaje de sus alumnos y ha participado en la creación de ludotecas en Chiapas, Durango, San Luis Potosí y Tabasco<sup>118</sup>, actualmente, se promueve la instalación de estos espacios en planteles de los estados circunvecinos.

Al no existir en el país escuela o institución que imparta los cursos de formación, capacitación y actualización de ludotecarios de manera continua, al no existir una regulación, algunas instituciones, se aprovechan de este vacío para capacitar ludotecarios entre las cuales describo a:

## b) Instituciones privadas

- La ludoteca “La Casa del Escuinle”. Cuando estuvo en el Distrito Federal, daba cursos de formación de ludotecarios impartidos por su directora.
- La asociación mexicana de ludotecas (AMEXLUD). La asociación dio cursos de formación de ludotecarios.
- En la actualidad la organización civil “Jugar es crecer” es la única institución que se preocupa y ocupa, en capacitar a los ludotecarios, está registrada ante la Secretaría del Trabajo y Previsión Social y es dirigida por Mónica Juárez de De Buen, ex presidenta y ex socia fundadora de AMEXLUD, tiene la misma política de cuando impartía los cursos la asociación; y los divide en tres niveles cada nivel se toma en un fin de semana (viernes, sábado y domingo) o un curso global que lo da en una semana, todo el día. Esta asociación también da otros cursos relacionados con las ludotecas y el juego infantil.

En conclusión estos cursos deberían de ser parte del Colegio de Bibliotecología de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM o la Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía dependiente de la Secretaría de Educación Pública, quienes apoyen en la preparación de este personal, como una materia optativa o en su defecto dar las bases de la catalogación y clasificación para este material lúdico especial (hablemos de juguetes principalmente) además de impartir conferencias en varios estados del país.

#### ***2.7.8.4 Contratación del personal***

El número de personal necesario en una Ludoteca dependerá, por un lado, del número de usuarios y del tamaño de la misma, y por otro lado de las necesidades según los objetivos, planificación y programación de actividades de la ludoteca, la contratación del personal no está tampoco reglamentado y mucho menos regulado, mientras que en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) el personal que trabaja en ludotecas está contratado bajo cinco diversas categorías:

- a) Técnico Administrativo, es de base y son las primeras ludotecarias a nivel mundial que tienen este puesto, con nombramiento y sueldo, con 20 horas semanales, dividido en 4 horas diarias, cumplen ya 19 años de servicio; también están los que laboran 6: 30 horas diarias un total de 32 horas a la semana.

Además se está en trámites que todo el personal que labore en las ludotecas de la UNAM, tenga el nombramiento de ludotecario y alcance los mismos beneficios del Bibliotecólogo.

- b) Académico que es de confianza donde sus horas varían, a la semana pueden ser desde 15 hasta 40 horas.
- c) Ayudante de profesor, contratados por diversas horas a la semana.
- d) Por otro lado están los de honorarios con 12 o 20 horas a la semana.
- e) Además de los voluntarios que realizan el servicio social o prácticas profesionales sin remuneración alguna.

En la Universidad Autónoma Metropolitana campus de Iztapalapa solo existe el de confianza, el cual se va renovando con gente nueva perjudicando a la ludoteca, ya que cada gente que llega tiene que empezar a conocer el manejo y funcionamiento de la misma y cuando ya lo domina se da el cambio. En cambio en las ludotecas particulares existe el de honorarios, el cual es pagado a un bajo salario mínimo y se les dan muy pocas horas por semana. Por otro lado, la mayoría de las ludotecas particulares que existen y sobre todo las que maneja la agrupación mexicana de ludotecas contratan a gente sin experiencia y ellas las van formando con la práctica, es decir que no cubren los requisitos básicos para decir que estas ludotecas están atendidas por personal profesional. Además de lo anterior se debe contar con personas que auxilian o ayudan al ludotecario con sus tareas diarias sobre todo cuando son ludotecas comunitarias y muy grandes los cuales pueden cubrirse con el siguiente personal:

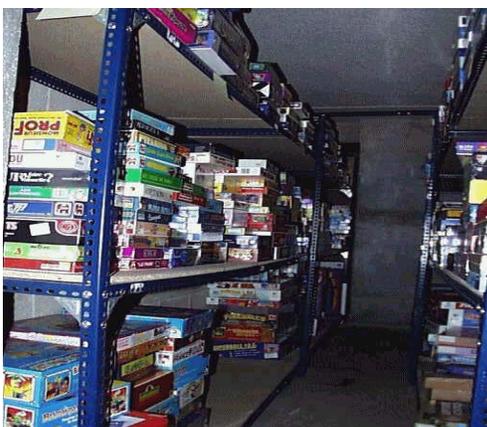
- Monitores infantiles.
- Colaboradores diversos.

Consideramos que las tareas de responsabilidad en una Ludoteca (planificación, gestión, administración y coordinación) han de ser asumidas por profesionales remunerados. Esta profesionalidad garantiza, entre otras cosas, la continuidad y el desarrollo del proyecto.<sup>119</sup>

La ludoteca se da dentro de un ambiente libre de tensiones, exigencias o expectativas para que pueda funcionar en términos de necesidades auténticas y no de mecanismos de adaptación y defensa. Desde ésta se trabaja la potenciación del asociacionismo infantil, y fomento de la participación ciudadana, son frecuentadas por los jóvenes y los adultos, se está aumentando el número de ludotecas, en los últimos años se ha producido también un incremento en la calidad y en la diversidad de los servicios prestados. Por lo tanto la importancia de este lugar radica en favorecer y

estimular el juego en todos sus ámbitos: juego con juguete, fabricación de sus propios juguetes, juegos colectivos, fomento de juegos populares y tradicionales, etc.

Aunque los juguetes se encuentre es estantes, como se aprecia en la figura anterior, estos están organizados ya que al igual que las bibliotecas estos son organismos vivos, instituciones de transmisión de cultura que están generando conocimiento, en ellas podemos saber que se juega en otros países y qué juegan los niños y jóvenes en la actualidad, por lo que no hay que esperar a que aparezcan las campañas de navidad o reyes para ver cuáles son los juguetes de moda, en ellas pueden conocerse desde antes de que salga al mercado, jugarse en el momento, para saber si nos conviene comprarlo, o después por si no lo conseguimos y no queremos quedarnos con las ganas de jugar. A grandes rasgos ya conocemos algo de las ludotecas, sabemos sus orígenes, como se



caracterizan, como pueden constituir su acervo, cuales son los diversos tipos de acceso a sus materiales, quien las opera, por quienes son financiadas, como están constituidas, cuáles son sus objetivos etc., siendo este el marco para pasar al siguiente capítulo, que trata sobre el material con que trabajan.



ACERVO LUDOTECA QUIMICA

ACERVO LUDOTECA ALBERCA



**CITAS BIBLIOGRÁFICAS POR CAPÍTULO**

- 1.- Dinello, Raimundo. (1986) El juego – ludotecas. Montevideo; Edición Nuevos Horizontes. p 53
- 2.- Borja Sole, María de. (1980) El juego infantil: organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos-Tau. P. 35
- 3.- Chiarotto, A. Les ludothèques. (1991) Paris : Ediciones du Cercle de la librairie, p 73
- 4.- Brandet, jeannetet.(1985) El niño y sus juguetes. R Sarazanas. 2a ed. Madrid : Harcea. p 52
- 5.- Chiarotto, A. Les ludothèques. (1991) Paris : Ediciones du Cercle de la librairie. p 32
- 6.- Palma Anaya, Guadalupe. (1991) Apuntes del ciclo de conferencias sobre “Que hacemos con nuestros jóvenes”, “Los chicos banda un problema social que crece” y “La integración de los jóvenes banda a la sociedad” en el programa “Integración de los Panchitos a la cultura”. Dictada en la Delegación Álvaro Obregón. Enero 29 – febrero 3
- 7.- Borja Sole, Mª de. (1984) Estudio para la implantación de una red de ludotecas. Barcelona. p 54
- 8.- Borja Sole, Mª de. (1984) Estudio para la implantación de una red de ludotecas. Barcelona. p 46
- 9.- Vêra, Misurcovâ. La ludoteca un fenómeno nuevo. En: Perspectivas : revista trimestral de educación. Vol.16, no. 4: 1986, p. 549
- 10.- Franco Posadas, Luz Marina. (1994) Diseño y organización de ludotecas. Colombia L: M: Franco P Medellín: Universidad de Antioquia. (Tesis de Licenciatura) Escuela Interamericana de Bibliotecología p. 22
- 11.- Alfaro Torres, Rolando. (1994) La ludoteca como experiencia. En: Educación No. 84. p. 31
- 12.- Franco Posadas, Luz Marina. (1994) Diseño y..., p. 34
- 13.- Franco Posadas, Luz Marina. (1994) Diseño y organización. p. 53
- 14.- Alfaro torres, Rolando. (1994) La ludoteca como experiencia. En: Educación No. 84. p. 31

- 15.- Bautista, Rosa Helena. Ludoteca : un espacio comunitario de recreación. En: VI Congreso Nacional de Recreación. En línea: [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org)
- 16.- Martínez Plata, Carlos A. (1998) "Experiencias de las ludotecas públicas en México" En Curso teórico práctico de formación de ludotecarios. México: Universidad Autónoma Metropolitana – Iztapalapa. (conferencia).
- 17.- <http://biblional.bibliog.unam.mx/bib/adquisiciones/depositolegal.html>  
<http://biblional.bibliog.unam.mx/bib/colecciones/materialesdidacticos.html>. En línea
- 18.- El SSUR, alternativa de recreación. En : *Gaceta UNAM* no. 32 mayo 28 de 1987 p18 y En marcha la ludoteca. En : *Gaceta UNAM*. Julio 23 de 1987 no, 44 p 20
- 19.- En operación el centro de información deportiva: espacio deportivo y recreación. En : *Gaceta UNAM*. 17 de Julio de 1989 p 23
- 20.- ¿Te gusta jugar?, ¿Te aburres en las tardes?, ¿Tienes horas ahorcadas?, ¿Tienes tiempo libre?. En : *Gaceta UNAM*. 3 octubre 1988 p 27
- 21.- Deporte y recreación acuáticos en la Alberca Olímpica". En : *Gaceta UNAM*. Julio 24 de 1989 p 23
- 22.- En 9 ludoteca de la UNAM, se han atendido a mas de 1 millón de jugadores y capacitado a mas de 1000 personas. En : *Gaceta UNAM*. 1 de Febrero de 1990 p 31
- 23.- De manera permanente cuenta la Facultad de Economía con servicio de Ludoteca: actividad recreativa al servicio de la comunidad. *Gaceta UNAM* 22 de Marzo 1990. p 33
- 24.- Deporteciencias dio la bienvenida a la generación 2001 de alumnos. En : *Gaceta UNAM* 8 enero 2001 p 32
- 25.- Y el ludobus va. *Gaceta UNAM* 14 febrero 2002 p 26
- 26.- *Gaceta UNAM* 8 noviembre 2004 p 30
- 27.- cf. Ludoteca escolar al servicio de profesores y estudiantes. En línea de comunicación social <http://www.sepgob.mx/csoc/comunica>

- 28.- cf. Ludoteca escolar al servicio de profesores y estudiantes. En línea de comunicación social  
<http://www.sePgob.mx/csoc/comunica>
- 29.- cf. Ortiz, Alma. Ludoteca: un espacio de crecimiento lúdico. En línea de tiempo libre:  
<http://tiempolibre.com.mx/ninos/ludoteca.html>
- 30.- Palma Anaya, Guadalupe. (1998) Apuntes del curso teórico práctico de formación de ludotecarios. México :universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa.
- 31.- Espinosa Cruz, Maria de las Mercedes. (1998) Experiencias de las ludotecas publicas en México. Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa. Abril (conferencia)
- 32.- Palma Anaya, Guadalupe. (1998) Apuntes del Curso teórico práctico de formación de ludotecarios. México :universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa.
- 33.- Westphalen, Inés. La casa del escuincle. En línea [uaem.mx...a/casaludote.html](http://uaem.mx...a/casaludote.html)
- 34.- Villegas, Eduardo (1998) Ludoteca JESC: una opción para que los niños jueguen mientras sus papas trabajan. En: La jornada. Viernes 17 abril de p. 4E
- 35.- García Ríos, Sonia.(1998) Experiencias de las ludotecas privadas en México : el caso de la ludoteca "La varita mágica" Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa. Abril (conferencia)
- 36.- Palma Anaya, Guadalupe. (1989) Apuntes del Curso de ludotecarios " VALMEX " México: Universidad Nacional Autónoma de México Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, Abril
- 37.- Diccionario del uso del español de América y España. (2002) Barcelona: Spes Editorial. p 942
- 38.- Palma Anaya, Guadalupe. (1990) Apuntes del Quinto curso de " Formación de ludotecarios" México: Universidad Nacional Autónoma de México. Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas Centro de Educación Continua de Estudios Superiores del Deporte.. Mayo- Junio
- 39.- Diccionario de la real academia española de la lengua. (1994) extraído el 16 mayo en línea:  
<http://buscon.rae.es/diccionario/cabecera.html>

- 40.- Borja Sole María de. (1984) Estudio para la implantación de una red de ludotecas. Barcelona : Promociones y Publicaciones Universitarias. p 18
- 41.- López Matallana, Maria, Jesús Villegas. (1999) Organización y animación de ludotecas. Madrid: CCS. Colección Ocio y tiempo libre N°.11 p 17.
- 42.- Aguirre Arroyo, María (1984) ¿Qué es una ludoteca? En : Boletín de la asociación Española del Trabajo sobre Instituciones deportivas y de esparcimiento No. 29 : 10 Oct. p 50.
- 43.- Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña. En línea:  
[www.noubarris.net/laguineu/ludotecases.phtm](http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecases.phtm)
- 44.- Vêra, Misurcovâ. "La ludoteca un fenómeno nuevo" En: Perspectivas : revista trimestral de educación. Vol.16, no. 4: 1986, 60. p 549
- 45.- Diccionario de las ciencias de la educación. (1995) México: Editorial Santillana. p 885.
- 46.- El pequeño Larousse ilustrado. (1998) Colombia : Larousse. p 620
- 47.- Diccionario de ciencias de la educación. (1984) Ed. Mialaret, Gastón. Barcelona : Oikos-Tau p 303
- 48.- Diccionario de incorrecciones particularidades y curiosidades en el lenguaje. (1989) 5a ed. Actualizada. P245
- 49.- Enciclopedia Catalana. (1993) España. p. 996
- 50.- Dinello, Raimundo. (1996) El juego- ludotecas. Montevideo: Ediciones Nuevo Horizonte. p. 53
- 51.- Dinello, Raimundo. (1993) Expresión lúdico- creativa. Montevideo: Ediciones Nuevo Horizonte. P. 73
- 52.- Pierre- Noël y Jaulin, Robert (1981) En: Juegos y juguetes: ensayo de etnotecnología. México: Siglo XXI. p 60
- 53.- Chiarotto, A. Les ludothèques. (1991) Paris : Cercle de la librairie. p 73

- 54.- Angulo Marcial, Noel.(1996) Manual de tecnología y recursos de la información. México : IPN. p.125
- 55.- Peniche de Sánchez Mcgregor, Surya. (1998) Vocabulario controlado en bibliotecología, ciencias de la información y temas afines. México : Universidad Nacional Autónoma de México : CUIB. p. 73
- 56.- Glosario de la ALA, de Bibliotecología y ciencias de la información. (1988) Tr. Blanca Mendizábal Allende. Heardsill Young. Madrid : Ed.Díaz de Santos. p. 316
- 57.- Valdez Alfaro, Demetrio. (2000) La ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre. México, Colofón. p. 12
- 58.- Cervantes, José Luis y Álvaro Fernández Peredo. Recreación y ludotecas En: La carpeta del maestro. No. 4 p. 21
- 59.- Alfaro Torres Rolando. (1994) La ludoteca como experiencia. En: Educación No. 84. p. 31
- 60.- Ramírez Quiñónez, Francisco Javier. (1998) La ludoteca : un espacio de convivencia y recreación cultural. Universidad Pedagógica Nacional. Tesis, p. 77
- 61.- Palma Anaya, Guadalupe. (1990) Tipología de las ludotecas en México. Documento inédito. Manuscrito. p.18
- 62.- Borja Sole, María de. (1980) El juego infantil: organización de las ludotecas. Barcelona : Oikos-tau. p 64
- 63.- Ludoteca la guineu en línea : 22 de marzo de 1997  
<http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesPhtm>
- 64.- Borja Sole, María de.(1980) El juego infantil: organización de las ludotecas. Barcelona : Oikos-tau. p 78
- 65.- Josep M<sup>a</sup> Alluè (1999) Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña. En línea:  
[www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesphtm](http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesphtm)
- 66.- Ludoteca la guineu (1997) en línea : 22 de marzo  
<http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesPhtm>

- 67.- Palma Anaya, Guadalupe.(1990) Tipología de las ludotecas en México. Documento inédito. Manuscrito. p 18
- 68.- Chiarotto, Annie. Les ludothèques. (1991) Paris : Cercle de la librairie. P 73
- 69.- Chiarotto, Annie. Les ludothèques. (1991) Paris : Cercle de la librairie, 1991. P 82
- 70.- Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña. En línea:  
[www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesPhtm](http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesPhtm)
- 71.- Palma Anaya, Guadalupe. (1990) Tipología de las ludotecas en México. Documento inédito. Manuscrito. p 18
- 72.- Aguirre Arrollo M. (1984) ¿Qué es una ludoteca? En : Boletín de la asociación Española del Trabajo sobre Instituciones deportivas y de esparcimiento No. 29 : 10 Oct. p. 56
- 73.- Aguirre Arrollo M. (1984) ¿Qué es una ludoteca? En : Boletín de la asociación Española del Trabajo sobre Instituciones deportivas y de esparcimiento No. 29 : 10 Oct. p.46
- 74.- Borja i Solé, Maria de. Lectura y Juego: diferencias y similitudes. Universidad de Barcelona  
Miembro Honorífico de Atzar - (Associació de ludotecaris/ies de Catalunya)
- 75.- idem. cf. Borja Sole, María de Juguetes para las escuelas y ludotecas para las ciudades y pueblos. En DIDAC. 1982 : (3) p 32
- 76.- Aguirre Arrollo M. (1984) ¿Qué es una ludoteca? En : Boletín de la asociación Española del Trabajo sobre Instituciones deportivas y de esparcimiento. No. 29 : 10 Oct. P 51
- 77.- Borja I Sole, María de. (1999) Lectura y Juego: diferencias y similitudes. En :Revista digital .  
<http://appappes>.
- 78.- Borja I Sole María de. (2001) Instruir deleitando: el juego como actividad educativa. Barcelona, Seminario de ludoteconomía de la comunidad de Madrid. Facultad de Educación. Realizados los días 3, 4 y 5 de abril.
- 79.- Odette- Aime, Grandjean. (1979) Los juegos en casa en 10 lecciones. México : editorial Diana. p

- 80.- Cunha Nilse, Helena. (1998) Brinuedo, desafío e descoberta. FAE, Minda Educação. Rio de Janeiro
- 81.- Odette- Aime, Grandjean.(1979) Los juegos en casa en 10 lecciones. México : editorial Diana. p 16
- 82.- Alfaro Torres Rolando. (1994) La ludoteca como experiencia. En: Educación No. 84. P 29
- 83.- Schaefer, Charles E. (1998) Manual de terapia de juego. Kevin J. O'Connor et al. México : El manual moderno. P 130
- 84.- Borja Sole, María. (1994) Juquetes en el marco de las ludotecas. Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 52
- 85.- Cervantes José Luis y Álvaro Fernández Peredo. Recreación y ludotecas. En: La carpeta del maestro. No. 4 P 21
- 86.- Schaefer, Charles E. (1998) Manual de terapia de juego. México : El manual moderno. P 213.
- 87.- Odette- Aime, Grandjean.(1979) Los juegos en casa en 10 lecciones. México : editorial Diana. p 19
- 88.- Palma Anaya, Guadalupe. (1990) Tipología de las ludotecas en México. Documento inédito. Manuscrito. p 18
- 89.- Bautista, Rosa Helena. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. En: VI Congreso Nacional de Recreación. En línea: [www.redrecreacion.org](http://www.redrecreacion.org)
- 90.- Cervantes José Luis y Álvaro Fernández Peredo. Recreación y ludotecas. En: La carpeta del maestro. No. 4 P 21
- 91.- Odette- Aime, Grandjean. (1979) Los juegos en casa en 10 lecciones. México : editorial Diana. p 29
- 92.- López Matallana, Maria, Jesús Villegas. (1999) Organización y animación de ludotecas. Madrid: CCS. Colección Ocio y tiempo libre. N°.11 p 56

- 93.- Confróntese FUNLIBRE y de la Red Nacional de Recreación. En línea:  
www.funlibre.org - <http://www.infantiae.org/ludoesp270302.htm>
- 94.- Schaefer, Charles E. (1998) Manual de terapia de juego. p 213
- 95.- Borja Sole, María (1994) Las ludotecas como instituciones educativas : enfoque sincrónico y diacrónico. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 22
- 96.- López Matallana, María, Jesús Villegas. (1999) Organización y animación de ludotecas. Madrid: CCS, 1999. Colección Ocio y tiempo libre N°.11 p 63
- 97.- López Matallana, María(1994) Ludotecas : un espacio para crecer jugando. En Juegos y juguetes de España. Edición Especial. Año XXXIII no. 131, nov. P 26
- 98.- Palma Anaya Guadalupe (1989) Apuntes del Curso de ludotecarios " VALMEX " Universidad Nacional Autónoma de México Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas Abril
- 99.- Palma Anaya, Guadalupe (1998) Apuntes Curso teórico práctico de formación de ludotecarios. México :universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, Abril.
- 100.- López Matallana, María. (1992) Jugar en las ludotecas. En Guía del Mundo: vacaciones y juegos [s.n]., 1992. P 87
- 101.- Palma Anaya, Guadalupe (2002) Apuntes Curso teórico práctico de formación de ludotecarios. México :Asociación Mexicana de Ludotecas y Ludotecarios, AMEXLUD. 25 al 27 de Octubre.
- 102.- Palma Anaya, Guadalupe (1991) "Personal de ludotecas". Manuscrito
- 103.- Borja Sole, María (1994) La figura del ludotecario preparación y funciones. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 93
- 104.- Borja Sole, María (1994) La figura del ludotecario preparación y funciones. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 98
- 105.- Borja Sole, María (1994) La figura del ludotecario preparación y funciones. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 101

- 106.- Borja Sole, María (1994) Las ludotecas como instituciones educativas : enfoque sincrónico y diacrónico. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 14
- 107.- Ludoteca en línea <http://html.rincondelvago.com/ludoteca.html> consultado el 6 marzo de 2006
- 108.- Borja Sole, María (1994) Juquetes en el marco de las ludotecas. Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. En Revista interuniversitaria de Formación del profesorado. (19) P 46
- 109.- Cunha Nilse, Helena. (1998) Brinuedo, desafío e descoberta. FAE, Minda Educação. Rio de Janeiro
- 110.- Chiarotto, A. Les ludothèques. Paris : Cercle de la librairie, 1991. P 73
- 111.- Borja Sole, María (1994) Juquetes en el marco de las ludotecas. P 49
- 112.- Dinello, Raimundo. (1991) Las ludotecas en América Latina. En correo de la UNESCO. V año (44) mayo p 29
- 113.- Cunha Nilse, Helena. (1998) Brinuedo, desafío e descoberta. FAE, Minda Educação. Rio de Janeiro
- 114.- Extensión de la ludoteca a otras dependencias de la UNAM. En : *Gaceta UNAM* 11 Abril de 1988 P 25.
- 115.- Tercera generación de ludotecarios. En : *Gaceta UNAM* 29 agosto de 1988 P 20
- 116.- Concluyó el curso para ludotecarios. En : *Gaceta UNAM* 3 octubre de 1988 P 27
- 117.- *Gaceta UNAM* 24 Abril de 1988 P 27
- 118.- Rubio Enciso-MA. ¿Qué es una ludoteca?. Antes de aula. Correo del Maestro N. 71, abril 2002 [en línea] <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm> [Consultado 29/04/2002]
- 119.- Palma Anaya, Guadalupe. (2001) Apuntes tomados en el Primer congreso nacional de ludotecarios celebrado del 6 al 8 de junio. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Economía. Auditorio "Narciso Bassols"

- 120.- Reyes M. (1995) Hacia la construcción biblioteca / ludoteca. Memoria 1995- 98. Diputación de Barcelona J: F: Marco. P 46
- 121.- Palma Anaya, Guadalupe. (2003) Apuntes tomados en el Segundo Congreso Nacional de ludotecarios. Del 18 al 20 Marzo. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Economía. Auditorio "Narciso Bassols"
- 122.- Palma Anaya, Guadalupe (2002) Apuntes del Taller de ludotecas. Impartido en la Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Filosofía y Letras División de Educación Continua
- 123.- Palma Anaya, Guadalupe. (1991) Apuntes del ciclo de conferencias

# CAPÍTULO TRES

*Si yo pudiera volver a vivir,  
comenzaría a andar descalzo  
en el inicio de la primavera y  
seguiría así hasta el final del otoño.  
Daría más vueltas en un carrusel,  
contemplaría más amaneceres  
y jugaría más y más con los niños.*

*Instantes atribuidos a  
Jorge Luis Borges.*

### **CAPÍTULO 3. El juego y el juguete**

#### **3.1 El juego**

El juego es la forma más primitiva y espontánea de relacionarse para conocer el mundo. Mientras que el juguete es la manipulación de un objeto o de una idea con intenciones lúdicas, pero para jugar no se requieren necesariamente juguetes. Cuando pensamos en los juegos nos viene a la mente los juegos de cartas, el dominó, el billar y otros entretenimientos semejantes, a veces nos vamos con una tendencia más deportiva evocando el fútbol, el tenis, el básquetbol, a veces nos referimos a los de azar, la lotería, la baraja, las carreras de caballos, algunas veces a los de tablero y cerebrales como ajedrez, scrabble, damas chinas, damas inglesas, backgamón, el arquerque, estos tenían gran prestigio en la edad media y en fin cada uno pensara con su forma de jugar. El juego, por primitivo y elemental que sea, vendrá a satisfacer la irresistible y frenética necesidad de movimiento, de interactuar, de lograr sensaciones, de participar en el ámbito físico, de integrar al individuo a su entorno social. El juego puede volverse competitivo si se establecen reglas pero esta despojada del afán de la competencia su cualidad es la integración al ámbito social. Al juego no hay que confundirlo con el juguete, este es ocasionalmente un soporte del juego, lo que quedaría resumido de la siguiente manera:

- Juego es una realidad que utiliza el ser en cualquier lugar.
- Juguete es el reflejo de la realidad, por lo regular es utilizado en lugares específicos.

Juego y juguete participan a la vez en la estructuración del yo y en el aprendizaje de la existencia, ambos favorecen el desarrollo integral de los niños estimulando su cuerpo su inteligencia, su afectividad, creatividad y sensibilidad. Para realizar distintos juegos y actividades lúdicas no siempre son necesarios los juguetes, aunque no cabe duda de que puedan ser el complemento, recurso, medio ideal en múltiples ocasiones. Por otra parte el mundo infantil ha ido asociado, en todas las culturas, a los juguetes y algunos de ellos incluso han permanecido con escasas variaciones a lo largo de la historia.

El juego se ha convertido en una actividad limitada al uso de algún instrumento o juguete industrializado dentro de un espacio a veces inadecuado como puede ser la calle, sin tomar en cuenta que el juguete es un instrumento de aprendizaje y no la finalidad misma del juego. Jugar es crear sistemas inexistentes de lo real o recrear lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social específico, es un acontecer constante.

Jugar es humano, es desde distintas perspectivas, un amplio campo de relaciones entre los hombres, entre la naturaleza y entre los individuos y los objetos que se producen, jugar es esencial para la creatividad y el desempeño cotidiano en cualquier ámbito del desarrollo humano. Del juego depende la autoestima que se tenga de grande, ya que en el se van sacando las actitudes radicales que a veces poseemos en exceso, dando la oportunidad de hacer un ser seguro de si mismo, se da mas a los demás y se evita el egoísmo. Todo el mundo realiza actividades lúdicas para probar sus fuerzas y habilidades, fomentando así la creatividad, del pasado inmediato de formas culturales arcaicas o míticas o bien a ser visionario.

### **3.1.1 Historia**

Los primeros juegos de que se tiene noticia los podemos ubicar hace más de 5000 años por lo menos y estos estaban relacionados estrechamente con la superstición y la religión. Los juegos con dados provocaban el interés por la incertidumbre de ¿que va a caer? y los jugaban o practicaban la mayoría de los sacerdotes o reyes creían que los Dioses influirían en su suerte. Hoy es muy común ver a los niños jugar con ellos. Estos juegos fortalecen la capacidad de hacernos razonar rápida y correctamente. Jugar es la actividad más importante para los niños, jugando aprenden y se interesan por las cosas nuevas, usan sus sentidos, su imaginación, su habilidad social. A través del juego ejercen su creatividad. El jugar es tan importante para los niños como el trabajar lo es para los adultos. La cantidad y calidad de los estímulos sensoriales que los niños reciben en los primeros años de vida determinan en gran medida las características de su personalidad y de su inteligencia.

El juego acompaña al hombre durante cada una de sus etapas que vive. Para el niño el juego es placer y entusiasmo utilizando todos sus sentidos e inteligencias para desarrollarlo liberando sus emociones en el que el juego no es solo entrenamiento sino una necesidad vital; para el adolescente el juego tiene una función formativa que contribuye a reafirmar su personalidad explorando sus cambios físicos y aceptándose como es; para el joven el juego sirve para ampliar, reafirmar y estrechar los lazos de amistad y camaradería con sus compañeros; para el adulto el juego es una valiosa válvula de escape ante las tensiones que impone la vida moderna, frecuentemente sacrificada por el cúmulo de obligaciones laborales, sociales y familiares, puede expresarse de una manera más abierta y sobre todo mantener la comunicación clara sobre nuestros actos; para el adulto mayor (tercera edad) el juego ayuda a no sentirse como estorbo o aislarse de los demás, se identifica nuevamente con los niños y aprende a vivir para él y con los demás.

Como puede apreciarse el juego cumple sus propósitos a través de actividades agradables y estimulantes que contribuyan a la recreación y al sano esparcimiento.<sup>22</sup> En el juego podemos desenvolvemos sin miedo ya que ahí nadie nos arremete, cuando ven nuestros errores nos los dicen y nos ayudan a superarlos. Mientras que fuera del juego estos son dichos en forma despectiva y tratando de hacer menos a los demás, cuando uno mismo es el que se refleja en los errores que nos molestan. Al jugar el niño despliega la imaginación y la fantasía, sin juegos no hay fantasía y el ser humano no se desarrolla plenamente por medio del juego el niño aprende las reglas básicas del comportamiento social que desde pequeños se les debe fomentar y que hace necesario que el estímulo se de por medio de materiales y actividades lúdicas que aseguren el desarrollo del individuo.

Todos tenemos una idea de lo que es el juego, de una u otra manera a lo largo de nuestras vidas hemos tenido la oportunidad de jugar solos o con nuestros compañeros, hemos crecido con otros niños, ya sea hermanos, primos, vecinos, amigos con nuestros padres. También de adultos hemos jugado y llenado de fantasías a nuestros niños. Pero el juego se ha ido minimizando por el crecimiento de las ciudades, el actual ritmo de vida, la temprana incorporación de los menores a la vida laboral, por la creciente influencia de los medios masivos de comunicación en los hogares, por la reducción de espacios para jugar debido a la inseguridad que se da en los lugares abiertos. Sabemos que el niño necesita jugar, somos conscientes de que en ciertas fases de su evolución el juego constituye el contenido principal de su vida. Un niño que no juega generalmente tiene problemas porque el juego que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según las reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, es una acción que tiene su fin en sí misma y es acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juegos ya sea en los animales, en los niños ó en los adultos: por medio del juego de fuerza y habilidad, de cálculo y azar, exhibiciones y representaciones de estas categorías, el juego parece que puede ser considerado como uno de los elementos espirituales mas fundamentales de la vida.

Algunos estudiosos del juego han dado su punto de vista:

- *J. Huizinga*: El juego es una acción u ocupación libre que desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realizan según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría.
- *Hansen*: El juego es considerado como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.

En la actualidad se está acabando con la cultura del juego tradicional, por un lado ya no hay espacios seguros y por otro no hay hermanos, primos o amigos con los cuales jugar y compartir esos momentos que todos los mayores de 20 años vivimos en nuestra niñez, quien de nosotros no jugó alguna vez en la calle, en el patio de la casa o de la escuela alguno de los siguientes juegos que están muriendo: a la rueda de san miguel, a la víbora de la mar, a las estatuas de marfil, a pares y nones, adivina adivinador, ajedrez, amo - ato matarili liriron, baraja, basta, burro castigado, burro ciego, caballazos, cebollitas, cerbatanas, coches con corcholatas, damas chinas, damas inglesas, dispara a un objetivo, dominó, doña blanca, el ahorcado, el avión, el balero, el bote pateado, el cartero, el cinturón escondido, el resorte, el tacón, el trompo, gallitos, garambullo, gato, fútbol, jalar la cuerda, la botella, la casita, la comidita, la cuerda, la gallinita ciega, la reata, la roña, las canicas, las cazuelitas, las coleadas, las coleadas, las escondidas, las muñecas, las números, las prendas, las sillas, las tamaladas, las trais, los columpios, los cuartos, los encantados, los espantos, los huesitos, los listones, los mueblecitos, los papalotes, malacantoche, manos calientes, marinero que se fue a la mar, matatena, naranja dulce, palillos chinos, parkase, pelea de pulgares, piedra papel o tijeras, pin-pon papas, quien te pico, rayuela, rodar un aro con una varita, sombras, stop, tamaladas, trabalenguas, tinenti, submarino, teléfono con vasos o botes, timbiriche, volados, yoyos, zancos, zancos con botes, desarrollando diversión, distracción, encanto, placer, creatividad, entretenimiento, naturalidad, espontaneidad, iniciativa, alegría, entusiasmo, euforia, novedad, sorpresa, gozo, buen humor, intentos de superarse, imaginación.

Jugar es importante para los niños y pueden desarrollar cualquier habilidad, sienta los cimientos para la lectura, escritura, razonamiento matemático y la creatividad, sirve a propósitos educativos y tiene gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadoras, siendo un medio eficaz para la

exploración y conocimiento de la realidad. Es por este medio que el ser humano refleja la vida que le rodea, adquiere y precisa conocimientos, es a través del juego cuando manifiesta su personalidad, aprende a convivir con los demás y los respeta. Cabe señalar que si el ludotecario o el adulto está enojado o de mal humor no juegue. Jugar no es una obligación, es un placer. El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión de los niños un lugar privilegiado. No es sólo un pasatiempo o una diversión, sino un aprendizaje para la vida adulta.

- ❖ Habilidades que desarrolla el juego. Últimamente se ha dado un proceso evolutivo que contempla la paulatina desaparición o pérdida de importancia de los juegos que carecen de reglas llamados "simbólicos" o "de ficción", hasta la aparición de juegos competitivos organizados en función de un reglamento los cuales son la expresión del pensamiento lógico en el mundo infantil y en el mundo adulto de un orden social "civilizado".<sup>1</sup> Y que estos no deben desaparecer, no hay que perder de vista que el propio juego desarrolla diferentes habilidades en el niño que le ayudarán a lo largo de su vida, como son las siguientes:

- **Físicas**

(Motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) adelantan al manipular los objetos del juego.

- **Mentales**

Se agudizan cuando el juego pide solución de problema y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El lenguaje brota en cuanto el niño interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento.

- **Sociales**

Son importantes, se dominan a través del juego, por medio del aprendizaje, de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de compartir.

- **Emocionales**

Por medio del placer que experimentan los pequeños al jugar, el tener compañerismo con otros, y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios. La autoestima, tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

- **Creatividad y la imaginación**

Son estimuladas, también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Cuando un niño pretende que es doctor, profesor, o padre, madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades.

Con lo anterior vemos entonces tres campos de análisis dentro del juego (y que es tema de estudio para los especialistas en el área): el primero involucra al mundo infantil y hace referencia a la evolución de los tipos de juego en relación a las fases de desarrollo infantil, unos van a ser natos otros aprendidos; el segundo involucra la práctica lúdica de los adultos, transforman el juego en un instrumento de cultura fecundo y decisivo que desarrollan con sus familiares o amigos muy cercanos; y el tercero las relaciones existentes entre la esfera lúdica y las formas de organización social, los deportes se practican para pertenecer a un grupo social o por el simple hecho de practicar alguna actividad. Se puede decir que el "mérito" de los juegos "civilizados" consiste no en introducir el uso de un reglamento, sino en hacerlo explícito, conviene entonces distinguir los juegos entre aquellos reglamentados implícitamente (casitas, policías y ladrones, etc.) y los juegos reglamentados de un modo explícito (fútbol, lotería, canicas, etc.).<sup>2</sup> Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión. Años más tarde, cuando recordamos nuestra niñez, son los momentos felices que hemos pasado jugando con gente especial lo que recordamos con más cariño.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les impulsa a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, correr, saltar, etc. Es el origen para que llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento. Los niños se revelan de la manera más sana, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior. Juegan movidos por una necesidad interior. Surgen espontáneamente. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero de ponerse en crecimiento desde que viene. El juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino también a la limitación. El juego es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida.

El niño juega al:

Carpintero, bombero, labrador, soldado, enfermero al maestro, etc. Se inicia en actividades de adulto. A modo de ensayo tantea sus capacidades, investiga su vocación.

La relación social es importante, durante el juego el niño inicia gozosamente su trato y relación con otros niños, ejercita su lenguaje mímico y hablado, desarrolla y domina sus músculos, se adapta al medio, encuentra oportunidad para descubrir cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su capacidad, descubre nuevas realidades, enseña a aprender y demostrar lo aprendido, es probable que sea la forma más creadora de aprendizaje que tiene el niño. Es un medio de socialización por lo que, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence las dificultades, gana y pierde con dignidad, ganan confianza, un elemento educativo que influye en, el desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico, la socialización, el desarrollo espiritual, teniendo una captación de valores, resistencia al dolor, sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo y de los demás, compasión por el débil, la sana alegría, la belleza.

El juego ayuda a desarrollar la personalidad del individuo por lo cual se le atribuyen valores:

- **Terapéutico**

Libera tensiones, por medio de él expresa sus emociones y sentimientos de una manera socialmente aceptable proporcionándole una salida a sus necesidades y deseos internos, ocultos de algún otro modo.

- **Educativo**

Tiene la posibilidad de experimentar, explorar, observar las formas, los colores, las texturas de los objetos, cosas que los libros no ofrecen, ya que éstos no pueden ser manipulados de igual forma que los objetos que se utilizan para jugar.

- **Físico**

Al utilizar los músculos de su cuerpo aprende sobre sí mismo conociendo sus habilidades potenciales y limitaciones lo cual hace que ubique una concepción de sí mismo más realista.

- **Moral**

Aprende lo aceptable o no dentro de su sociedad. El juego se práctica en forma justa, de manera que la honradez y veracidad son necesarios para ser aceptado en el grupo.

La socialización en estos juegos es lo más importante, será ella, quien determine las reglas, que serán cumplidas por el grupo, del cumplimiento de éstas depende de su éxito y del papel que cada niño desempeñe. Algunos psicólogos han estudiado las diferentes teorías del juego. William Stern divide el juego en tres teorías: teorías del presente, del pasado y del futuro.

- En las primeras nos encontramos con teorías actuales que tratan el contenido del juego, éstas quieren basar el juego en el instinto de imitación. El juego puede ofrecer la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, como por ejemplo, los sentimientos de inferioridad.
- En las teorías del pasado, el juego puede aparecer nuevamente unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo; en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente.
- Las teorías del futuro ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que está por llegar. El juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente, que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado. Los juegos son aquellos que son fáciles de elaborar por el niño ya que deber ser ellos quienes elaboren sus propios juegos; aumentando la motivación para el niño.

Finalmente el juego es fuente de goce, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

"El juego es la esencia de la vida infantil. ¡Respétala!".

### **3.1.2 Definición**

Vía natural y espontánea para transmitir de una generación a otra las mejores tradiciones, las normas de comportamiento social desarrollando las capacidades que permitan enfrentar y resolver los problemas de la vida nos plantea, de una forma amena, agradable, libre y espontánea. El juego es medio de comunicación por medio de reglas implícitas y explícitas, es poner en práctica todas nuestras habilidades, en estrategia, en pensamiento, en movimiento, etc., es un mecanismo por el cual los individuos reconocen al mundo que les rodea, por medio de los valores, normas sociales, códigos de lenguaje en la comunicación, historia y modos de vida en esa comunidad. El término en

singular o en plural designa los comportamientos, las reglas de las actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.

Al igual que el juguete la palabra juego la podemos encontrar escrita en diferentes idiomas como puede observarse en el cuadro cuatro.

Cuadro no. 4

Juego en diversos idiomas

IDIOMA	PALABRA
Francés	<i>jue</i>
Italiano	<i>gioco</i>
Inglés	<i>play, game</i>
Alemán	<i>spiel</i>
Latin	<i>locus, ludus</i>

### 3.1.3 Objetivo

Es un medio permanente que da la oportunidad de conocer a otras personas y aportando grandes beneficios al desarrollo físico e intelectual de los participantes, aprender siempre algo nuevo a través de las actividades lúdicas, ya que se toman decisiones importantes durante su ejecución. Es sacar a flote la personalidad de quien juega, es saber manejar sentimientos o actitudes como la frustración, la paciencia, el esfuerzo, la voluntad y el reto. Enfrentándose con uno mismo, con otras personas y con el mundo de los objetos que nos rodean, tratando de dominar algo nuevo en la posibilidades de la comprensión y la adquisición de conocimientos y habilidades, es un factor muy importante en la ejercitación de la personalidad, ayuda a liberar las tensiones que producen las preocupaciones cotidianas, siendo imprescindible para la conservación de la vida, siendo un enriquecimiento necesario.

### 3.1.4 Función

Jugar es hacer desbordar fantasía y creatividad, logrando que a través del juego las personas y sobre todo los niños crezcan saludables, fuertes e inteligentes. No importa la profesión y oficio que se esté desempeñando siempre y cuando estén familiarizados con el tema del juego, pudiendo ser visto desde el punto de vista de psicólogos, psicoanalistas y pedagogos, quienes han asociado, explicado pero también legitimado y utilizado el juego en su mayoría de las veces en función de la infancia y del

desarrollo infantil. Por lo que *Albert Einstein* decía que “el juego es la mejor forma de investigación” al jugar hay que armarse de paciencia ya que los niños y a veces algunos adultos necesitan que se les repitan varias veces la misma experiencia para entenderla, hay que tomar siempre en cuenta el estado de ánimo de los usuarios y no obligarlos a superar sus límites.

### **3.1.5 Los juegos en el programa educativo**

Si el papel del ludotecario en la educación Infantil no consiste en transmitir contenidos al niño para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y desarrollarse. El ludotecario debe asegurar que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones, y por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todo conocido que la forma de actividad esencial de un niño sana consiste en el juego. Jugando, el niño toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor «substitutivo», durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las tiendas, a las muñecas, etc. Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido *Manjun, Föebel, Montessori, Decroly*, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles. (Véase cuadro cinco.)

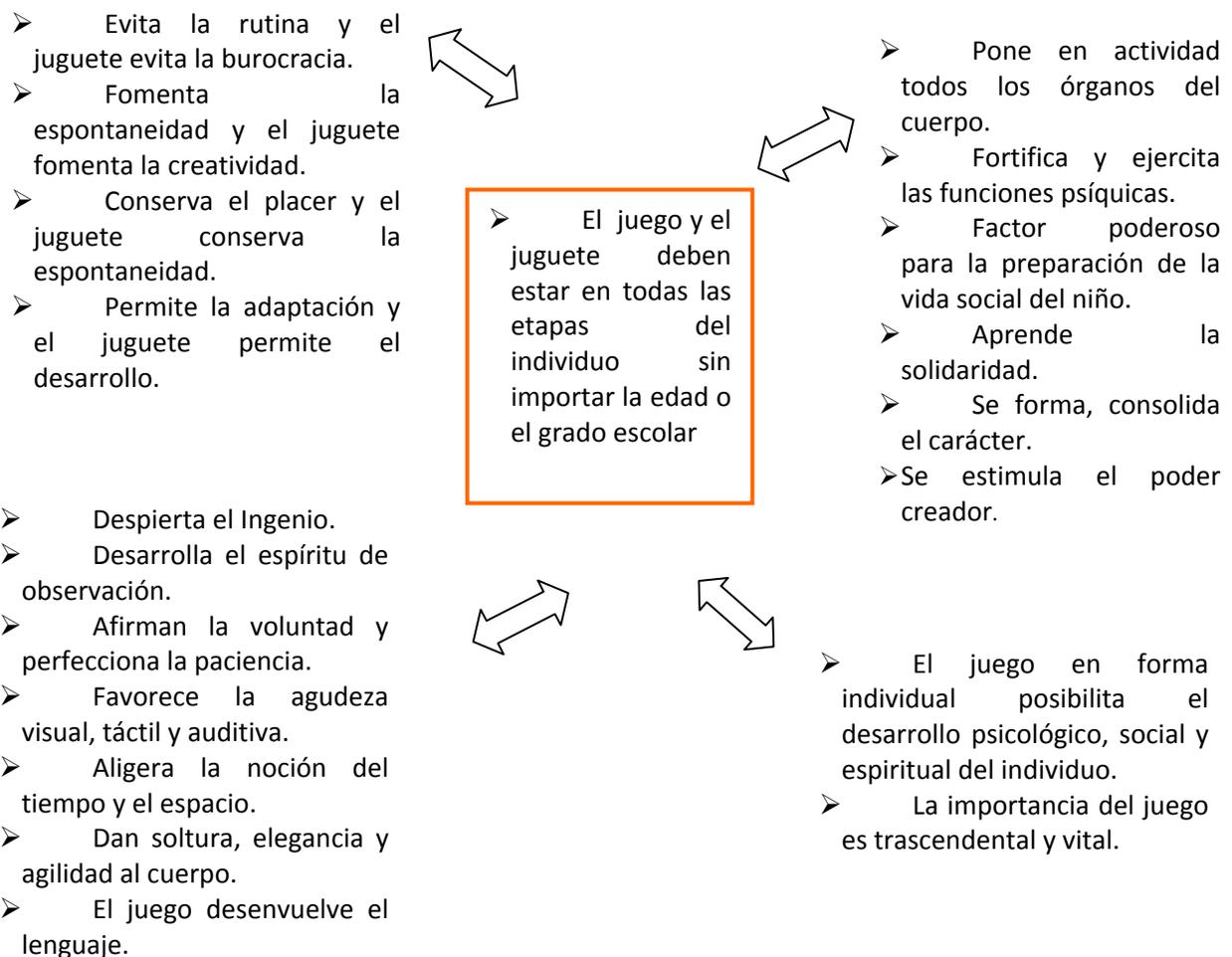
CUADRO no. 5

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación.	- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto	Juegos simbólicos - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral Juegos cooperativos - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial.	- Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en un Centro de Educación Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiéndose por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, están fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades. El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y ludotecario, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

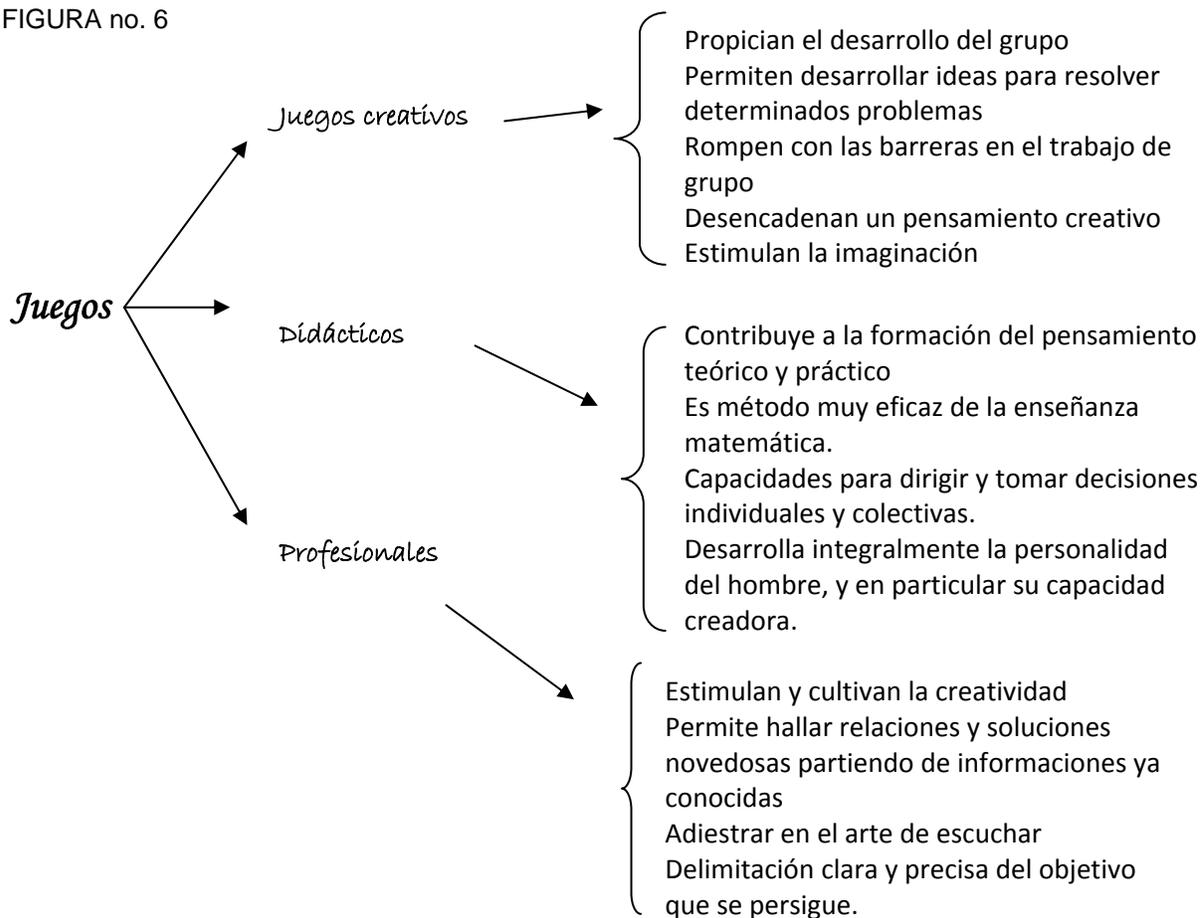
Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como recurso metodológico básico, incorporándolo como base de la motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos, el juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. (Véase figura cinco) Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje: su carácter motivador estimula al niño facilitando su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias. A través del juego descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia. La actividad lúdica permite el ensayo en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

FIGURA no. 5



El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo, sobre todo a los estudiantes, (véase figura seis) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

FIGURA no. 6



Los juegos creativos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores, estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

El juego didáctico (véase anexo tres) puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación). Puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En la voluntad conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científico técnico.
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Los juegos profesionales estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas). Se deben tomar en cuenta algunos elementos necesarios para el éxito del trabajo:

- Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue en el juego.
- Metodología a seguir con trabajo o juego en cuestión.
- Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
- Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
- Tiempo necesario para desarrollar el juego.
- Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego.
- Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.

- Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.

Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación se sugieren algunas reglas del arte de escuchar que deben desarrollarse en el grupo de estudiantes:

- Escuchar ideas, no datos.
- Evaluar el contenido, no la forma.
- Escuchar con optimismo.
- No saltarse a las conclusiones.
- Tomar notas.
- Concentrarse.
- El pensamiento rompe la barrera del sonido.
- Escuchar activamente.
- Mantener la mente abierta, contener los sentimientos.
- Ejercitar la mente.

Los juegos didácticos (véase anexo tres), se pueden aplicar a cualquier nivel de enseñanza entre los cuales tenemos las siguientes variantes de los juegos profesionales:

- Mesas redondas.
- Paneles.
- Discusión temática.

Con todo lo anterior no se pretende dar un manual sobre los juegos, sino como aplicarlos dentro de las escuelas y ahora que las empresas de recreación laboral están de moda esto lo aplican en las

empresas las juntas de trabajo, ya sea para romper el hielo entre los empleados y los directivos o aplicar algún caso en que los trabajadores no encuentran una rápida solución.

Puedes descubrir más de una  
persona en una hora de  
juego que en un año de  
conversación

*(Platón)*

### **3.2 El juguete**

¿Que siempre ha habido juguetes?, ¿Qué el juego es mas antiguo que el juguete?, es algo que no se puede discutir. Los dos términos juego y juguete son un binomio inseparable que están ligados entre sí por el solo hecho de que siempre los han estudiado juntos, como objeto tanto del niño como del adulto, basándose en los materiales y en los instrumentos con los que están elaborados y con los que se desarrolla el juego. Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se convirtió en un ser curioso y juguetón, ¿cómo serían sus juguetes?, ¿de que estarían hechos?, ¿a que jugarían?. Los juguetes cambian, evolucionan, pero lo que hacen en los niños es eterno, indispensable y universal. Jugar, es hacer desarrollar su cuerpo y su espíritu. El niño necesita el juguete para crecer. A quien de nosotros no nos volvió loco cualquier juguete, lo tomábamos y lo jugábamos por horas, sobre todo en esa época mágica de fin de año o tal vez a principio del año.

El juguete se define habitualmente como toda serie de objeto cultural tridimensional de la antigüedad hasta nuestros días, también puede ser una composición poética, alegre y festiva que permite jugar y que han acompañado a la infancia y a veces también la madurez del hombre. Es el testigo de la infancia, pero no es solamente eso, es igualmente un modelo reducido del mundo en el que vivimos, o en el que vivieron nuestros antepasados. Ilustra sus inventos, reproduce sus acontecimientos históricos y políticos. Los más antiguos que se conocen familiarizaban al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos desarrollaban en el niño sentimientos afectivos. Servían para establecer un nexo entre su mundo mental y la realidad cotidiana.

### 3.2.1 Historia

El origen de los juguetes es desconocido, aunque nunca se llegará a conocer del todo a los juguetes prehistóricos es posible pensar que siempre han existido estos, como medios de diversión y aprendizaje. La mayoría de ellos han desaparecido; pero no por ello se olvida el intento de organizar y rescatar los pocos juguetes que el paso de los años se han ido encontrando en las excavaciones hecha en varios lugares del mundo que hoy en día siguen conservándose en los museos, constituyendo una herencia cultural incalculable para la humanidad ya que estos objetos (juguetes) reflejan el sentir de los pueblos vinculados, muchas veces a las festividades religiosas o cívicas.

Establecer sus orígenes es como establecer los orígenes de la humanidad. No se puede explicar con certeza cómo y cuándo surgió por vez primera, él ha constituido desde siempre una actividad espontánea y necesaria por su carácter sagrado y socializante. Es una actividad que parece como libre y despreocupada (entretenimiento, diversión, forma de matar el tiempo, ocio) ha sido y sigue siendo centro de interés y de preocupación por parte de las ciencias que estudian al hombre y su universo.

Los niños tienen la necesidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades, exhibirse. Para lograr todo esto, se necesitan los juguetes, con ellos, los pequeños aprenden por primera vez a ser creativos, empiezan a desarrollar su habilidad para cambiar el futuro, permiten que los niños comprendan que el mundo es un lugar lleno de posibilidades y que éstos simbolizan las oportunidades de expandir la creatividad del hombre.

Los juguetes, que durante largo tiempo aparecieron como cosas de poca importancia, toman ahora tal magnitud con el surgimiento de las ludotecas, ya que a todos les gusta inventar, jugamos con todo lo que esté a nuestro alcance, por lo que me atrevería a decir que el primer juguete que existió y sigue perdurando hasta nuestros días es el cuerpo humano, principalmente los dedos de las manos y de los pies, sus genitales, juega con ellos el ser humano desde que se está en el vientre materno.

Son los niños principalmente los que crean sus propios instrumentos de juego, ya que como dijo Federico Schiller "el hombre no está completo, sino hasta que juega", se empieza a reconocer a sí mismo y poco a poco se va poniendo en contacto con el mundo que le rodea, a los cuatro meses comienza a coger objetos, cosas que se lleva a la boca. Así que ellos toman cualquier objeto que esté a su alcance, transformándolo en el mejor y más innovador juguete, con la ayuda de su imaginación satisface su interés lúdico por medio de su fantasía, se concentran en la actividad seria que representa el hecho de jugar, aunque para los infantes a veces el jugar es trabajar ayudándoles a desarrollar el raciocinio, su curiosidad de aprender. Conforme pasa el tiempo, reconoce las formas, los

tamaños, los sonidos, por eso el primer año es de suma importancia que tenga contacto con los juguetes, que deben de tener como principal cualidad la de inducir en el desarrollo de su motricidad.

Aunque nunca llegaremos a conocer con exactitud cuál fue el primer instrumento que utilizaron para jugar nuestros antepasados, son numerosos los vestigios de juguetes de la Grecia Clásica, Roma y Egipto, sobre todo las muñecas de marfil o de hueso, articuladas de los hombros, o las muñecas de trapo, eran atesoradas. Se cree que entre los siglos IV y V A.C., los bebés se entretenían con algunos de los instrumentos que han llegado hasta nuestros días, los cuales eran elaborados en bronce, plomo, hueso, madera y terracota entre otros materiales, algunos conservados y expuestos en museos, como son las sonajas, las pelotas, las muñecas, los muebles para casitas de juguete en miniatura, los aros, las muñecas de arcilla eran objeto de un comercio en todo el perímetro mediterráneo.

Del siglo X al VII a.C., las muñecas eran de barro cocido, con un cuerpo en forma de campana del que, como un badajo, pendían las piernas atadas con lazos de cuero. A partir del siglo VI desde Corinto y luego desde Atenas se difunde un modelo de muñeca que será imitado en gran escala y durante muchos siglos en toda la cuenca mediterránea; de barro cocido, hecha de dos piezas, algunas con brazos y piernas de tela, articuladas; la parte delantera redondeada y la trasera lisa; con frecuencia presentan caras grotescas de los personajes de la comedia. Las muñecas romanas eran en cambio de madera y luego fueron refinadas con el hueso de marfil, tenían las articulaciones de los miembros mas perfeccionadas, aparecen las que están hechas de una sola pieza con los brazos móviles. El primer juguete que llegaba al niño entre los egipcios era el que le regalaba su padre cuando le imponían al recién nacido un nombre, posteriormente en sus cumpleaños se acostumbraban dar un presente regalando sonajas a los bebés; a los niños, cochecitos; a las niñas, trastecitos y muñecas las cuales tenían articulaciones para sentarse, elaboradas también con trapo. Así lo hacen notar los diversos objetos y practicas lúdicas, que incluso fueron heredadas por los griegos y romanos <sup>5</sup>

Los obsequios tenían la función de servir como talismán para proteger a los infantes de los maleficios y enfermedades. A lo largo la historia el juguete artesanal, ha sufrido muy pocas transformaciones, mostrando las características del periodo en que fueron elaborados, reflejando las costumbres, los avances tecnológicos, en la cultura egipcia, caracterizada por sus majestuosas expresiones en el arte y el conocimiento, el juego ocupó un importante lugar por lo que no desdeñaban la fabricación de objetos profanos de carácter artístico, hacían muñecas de marfil, de plata y hasta de oro, con brazos y piernas móviles, los egipcios tenían juguetes elaborados de piedra que eran duros, pesados y fríos; había además para los niños imaginativos dragones, silbatos, figuras en miniatura y pelotas de trapo que incluso llegaron a Roma. Los artesanos que había en esa época trabajaban con ciertas cañas de

tallo resistente y de hermoso color amarillo dorado que crecían en abundancia a las orillas del río Nilo, como materia prima para hacer muñecas a las niñas pobres.

Los juguetes de la Edad Media se han conservado mas o menos bien. Dándose en Europa la época del desarrollo de una artesanía del juguete en el siglo XV, en Alemania, los campesinos de la región *Sonneberg* esculpen y tornean figuritas de animales y muñecas de madera para tener ingresos complementarios, en Francia, centros de peregrinación como *Saint-Claude* (Jura) producen al mismo tiempo que los objetos santos, juguetes de madera torneados para los niños de los peregrinos, los niños se divertían jugando con caballos de barro y vistiendo la armadura del caballero de la época, elaborados de arcilla; la producción de juguetes era meramente artesanal, comercializados de feria en feria o de mercado en mercado los niños se divertían jugando con caballos de barro y vistiendo la armadura del caballero de la época, elaborados de arcilla; los niños de aquel entonces se divertían con pelotas o caballos de madera, zancos, cerbatanas, o bien con globos de vejigas de animales. Las niñas jugaban con muñecas de tosca confección realizadas en trapo o talladas en madera, el tema central era la mujer la cual lucía largos vestidos incluso se tienen testimonios de que ya existían soldaditos de plomo que datan del siglo XIII. Y vemos que al pasar de los años un gran número de estos objetos de la primera infancia, conservan el mismo fin, satisfacer los deseos, las necesidades, sus frustraciones, escapando de la influencia exterior, adivinando y anticipando las conductas superiores.

Pocos juguetes originales se han resistido al paso del tiempo (parásitos, humedad, el polvo, la fragilidad de los materiales) nuestro conocimiento sobre los juguetes de aquella época procede sobre todo de la consulta de obras reales que describen los sonajeros o muñecas vestidas de seda encargadas para los pequeños príncipes. “Los griegos conocieron y practicaron con un disco acanalado que subía y bajaba por medio de una cuerda, el cual en 1920 fue bautizado con el famoso nombre de Yo-yo” Como puede verse, el juguete es tan antiguo como las mismas civilizaciones.<sup>6</sup> Solamente los juguetes más lujosos, los más excepcionales de los siglos XVII y XVIII se han conservado hasta nuestros días: casas de muñecas holandesas y alemanas, obras maestras de ebanistería y orfebrería. En el siglo XVIII, se diversifican y se aprende divirtiéndose. La figurita militar, de estaño, se funde en serie en *Nuremberg*, ciudad convertida en el centro europeo del juguete. Tambores, trompetas y muñecas son fabricadas y vendidas en gran escala.

El barroco también aportó grandes novedades en ese campo, ahí nació la linterna mágica o el juego de sombras chinescas, difundándose cada vez más el soldadito de plomo, como un espejo de la guerra. Se crean los primeros juguetes con instructivos como los naipes que enseñaban el alfabeto y la astronomía. Incluso en esa misma época en Holanda se empiezan a elaborar las primeras casas de muñeca con habitaciones y muebles en miniatura. En el siglo XIX, el juguete se convierte en un objeto industrial, muñecas y juguetes metálicos, soldados de plomo, estuches de juegos de sociedad se

generalizan. Aunque su precio haya disminuido, los juguetes siguen siendo el patrimonio de los niños de las ciudades y familias desahogadas. El oso de peluche fue creado a finales del siglo XIX por *Margarete Steiff*, en Estados Unidos obtuvo sus primeros éxitos (*Teddy bear*), la moda llegó luego hasta Inglaterra, Alemania y Francia. En aquella época se desarrollan guarderías y se reconoce la aportación del juguete. ¡El oso de peluche sabrá beneficiarse de ello!. Aquel final de siglo es, así mismo considerado como la edad de oro de la muñeca, fue la época de las más bellas piezas. Se trata de muñecas de cabeza de porcelana color mate, con rostro realista de un niño, montada en un cuerpo articulado de cartón endurecido que parecía piedra. Cabeza frágil y cuerpo "irrompible", aquellos bebes son hoy en día muy buscados.<sup>7</sup>

Los materiales y modos de fabricación evolucionan y los accesorios se multiplican y adaptan a los estilos decorativos de moda. Algunos servicios de mesa para muñecas son una miniatura de los servicios reales procedentes de las grandes fábricas de loza y manufacturas de porcelanas. Entre 1930 y 1950, será la moda de los bañistas en celuloide que se pueden bañar. ¡Qué honor para las pequeñas mamás!. Los juguetes de los niños son igualmente marcados por las preocupaciones de los adultos. Los barcos por ejemplo, los veleros se convierten a partir de 1900 en barcos de guerra de chapa resistente. Los coches de pedales (de madera o mimbre) aparecen en los catálogos a partir del siglo.

La historia del juguete en México, puede quedar plasmado en las distintas épocas que a continuación se mencionan:

#### ❖ Prehispánicos

Los arqueólogos con sus excavaciones han mostrado que desde la protohistoria se fabricaban pequeños objetos, que podían servir para los juegos infantiles además de ser objetos de culto, que se han encontrado en el atavío fúnebre de tumbas egipcias, asirias, griegas, romanas y en los entierros de infantes desde Mesoamérica hasta nuestros días donde se acostumbra enterrar algunos juguetes de los niños, por eso en los trabajos arqueológicos que se han realizado en México, se han encontrado pequeñas figuras de carácter ceremonial que bien podría ser juguetes, como en Teotihuacan que fueron encontradas muñecas de barro. En esta etapa abundaron los realizados con arcilla cocida, como perros, coyotes, monos, armadillos, flautas, sonajas con imágenes de pájaros silbadores con embocadura, pelotas macizas hechas con cierta goma llamada *ullí* o en el Centro de Veracruz donde se descubrieron ruedas, flautas o silbatos.

Si nos remontamos a la historia de nuestro país veremos que hay elementos que nos permiten suponer la existencia de juguetes en la época precolombina. "En el México prehispánico, los materiales no señalaban generalmente el origen geográfico de estos. Así encontramos el uso del ixtle

y el barro, los materiales comunes en la artesanía prehispánica, como el perro de ruedas que jalaban los niños aztecas o el uso del hule, la palma o el carrizo, presentes en algunas piezas arqueológicas”<sup>8</sup> En Yucatán, se sabe que el juego predilecto de los indígenas era el de los dados fabricados con harina de maíz, con hueso de ciruelas o de capullos de bellotas. En otras zonas indígenas eran comunes los juguetes como los papalotes o cometas, que se fabricaban de grandes tamaños y pintados con colores vivos; de noche se les solía colocar un pequeño farolito y un aditamento que emitía un sonido de murmullo o zumbido. En Yucatán, se sabe que el juego predilecto de los indígenas era el de los dados fabricados con harina de maíz, con hueso de ciruelas o de capullos de bellotas. En otras zonas indígenas eran comunes los juguetes como los papalotes o cometas, que se fabricaban de grandes tamaños y pintados con colores vivos; de noche se les solía colocar un pequeño farolito y un aditamento que emitía un sonido de murmullo o zumbido.

Cabe recordar que a diferencia de los occidentales, elaboraron sus utensilios con fines utilitarios, el sentido religioso siempre estaba presente, por lo que desde un punto de vista estético son consideradas obras de arte, identificándose como juguetes, tal vez sin serlo, por lo que se puede afirmar que es imposible que no existieran desde entonces. A través de la historia del juguete no es fácil de reconstruir en todas sus etapas, es posible recuperar no solo las líneas de las actividades lúdicas infantiles y juveniles, si no también delimitar con suficiente aproximación el espacio que la sociedad del tiempo ofrecían a la infancia.

Pero los juguetes y los juegos cambian. En México, durante la época colonial hubo juguetes europeos importados y otros de manufactura nacional, en especial los asociados a diversas celebraciones y festividades tradicionales.

De España proceden los juegos de azar, figuras de guerreros a caballo; de Francia, los juegos de mesa; de Inglaterra, imitaciones de máquinas de vapor arrastradas por un cordel; de Alemania, muñecas y casas de muñecas a escala. A partir de la independencia, en nuestro país se vuelve común el uso de juguetes bélicos, como cañones, espadas, pistolas y arcabuces.

Díaz Vega menciona que en el periodo maya-tolteca utilizaban una pelota elaborada con raíces de árboles, yerbas, junto con otros materiales que eran cocidos, se hacía una pasta que luego se redondeaban y hacían la pelota que se tornaban algo esponjosa y pesada que saltaba mucho. Elaboraban también muñecos de barro cocido y por separado elaboraban los brazos y piernas que eran unidos por un lazo al tronco, de esta forma eran móviles. Desde que nacían los niños, eran recibidos con gran alegría, por lo que entregaban varios objetos de la vida cotidiana por ejemplo, escudos pequeños, lanzas o instrumentos de trabajo. Si era niña, se le entregaban telares y trastes de cocina a escala. Los mexicas celebraban el último día de la veintena para significar que venía el día de año nuevo, tornándose en una fiesta para niños. En un madero alto colgaban varios juguetes para

que los infantes subieran y los tomaran. “En Yucatán se sabe que el juego predilecto de los indígenas era el de los dados fabricados con harina de maíz, con huesos de ciruela o de capullos de bellota”<sup>9</sup>

❖ Coloniales

La vida artesanal se incrementa debido a la gran riqueza en creatividad e imaginación que poseía la América criolla y mestiza, los españoles trajeron consigo nuevas formas de organización política, social, religiosa y cultural, respetando aquellas que les convenían a sus intereses probablemente aquí es donde se da el nacimiento del juguete popular mexicano, los nuevos materiales y técnicas introducidas por los españoles capacitaron a los artesanos para alcanzar un mayor grado de perfeccionamiento y nuevas formas de expresión manifestadas en una producción llena de riquezas e imaginación, emergiendo de las manos dotadas para producir en miniatura bellos objetos elaborados de barro, palma, madera, trapo, cera, vidrio, hueso, cartón, dulce, cerámica, etc., entre lo que podemos encontrar: máscaras, caballos, muebles, perinolas, baleros, muñecas, trompos, rehiletos entre otros. La producción de los juguetes populares es el reflejo de las capacidades familiares e individuales de sus creadores, haciendo que cada uno sea diferente y nunca se encuentre otro igual, a diferencia del industrial. Los artistas europeos legaron sus conocimientos a los incipientes artesanos que bajo su concepción, dieron vida a sus nuevas creaciones que heredaron a su descendencia, surgiendo el juguete popular en México.<sup>10</sup>

Pero los juegos y juguetes cambian. Al darse la Conquista, se adoptan algunos juegos y juguetes venidos del viejo continente. Se da un proceso de sincretismo entre los europeos y los mesoamericanos dando como resultado una nueva cultura en donde se adoptan algunos juegos de azar, figuras de guerreros a caballo, venidos de España. De Inglaterra nos llegaron imitaciones de máquinas de vapor arrastradas por un cordel; de Francia nos llegaron los juegos de mesa; de Alemania, las casas de muñeca a escala. Al volver la vista atrás se ve la rusticidad de los objetos fabricados con los olotes, mezquite, barro; en fin, con materiales de la vivencia, de la propia comunidad, de su medio ambiente llevando a una reflexión sobre lo que ocurre a nivel ideológico, no en nosotros mismos, fue lo que ocurrió en el pasado y que tal vez ya no suceda en el presente, sino que sea retomado o reflejado en nuestros hijos. Las formas de juego, las ideas y los objetos utilizados en la manufactura de los juguetes reflejan las condiciones económicas y sociales de los hombres, van de acuerdo al medio geográfico y económico de cada región, en ellos queda plasmado, como se construyen y la forma en que lo utilizan.

❖ De la Independencia a la Reforma

Durante este periodo, las familias artesanas se establecen y diversifican esta pequeña industria dando como resultado infinidad de piezas artísticas muy hermosas, en materiales como la cera, el hueso, vidrio, trapo, pasta de caña, madera de pochote, la hoja de maíz, la paja, que junto con las técnicas traídas de Europa, como la ceriescultura, la miniatura elaborada en vidrio, transforman a la incipiente industria, pero aún así se siguen conservando ese especial cuidado con la elaboración de juguetes que lo hace diferente al industrial. El juguete nacido de las manos del artesano es único por su variedad, fuerte colorido y notable ingenio que denota sus sencillos pero eficaces mecanismos que tanto le permiten sonar de distintos modos, como moverse, brincar y girar mediante un simple movimiento de la mano del niño. Pero si la independencia trajo consigo la libertad de un pueblo, deja una gran secuela en el trabajo artesanal, cuyas familias cambiaron de actividad dejando de producir juguetes en miniatura que eran tan vastas, por lo que otra rama de la juguetería prospero, como los que se elaboraban de madera, de tejamanil, de cartón, de henequén, etc., ya que al entrar en contacto con países que estaban revolucionando los conceptos en la pedagogía que transforman la industria juguetera, los objetos empiezan a sufrir cambios y llegan juguetes y juegos que antes eran desconocidos para los niños.<sup>11</sup>.

Algunos de estos objetos siguen siendo elaborados con los mismos materiales, de forma artesanal pudiendo encontrarse en los poblados pequeños, en los mercados, donde además de comprar, se puede apreciar el trabajo ingenioso en su elaboración por los artesanos mexicanos, como es el caso de las mujeres que venden muñecas de trapo en varias partes del país, además la manufactura se hace con los materiales que estén a su alcance pensando, en los niños, en sus necesidades, en sus gustos, evocando los propios recuerdos de su infancia o el gusto que tendrían sus hijos al jugar, así también los niños elaboran sus propios juguetes, por ejemplo, una niña campesina al terminar de desgranar el maíz, tomará un olote, lo envolverá con un retazo de tela de colores, o con una hoja de maíz y dejará volar su imaginación ante la improvisada muñeca que en ese momento satisface su necesidad infantil.

Un niño al acompañar a su papá en alguna labor levantará algún objeto que encuentre a su paso y lo convertirá en el caballo más veloz, el coche más moderno, el avión más grande, la pelota más sofisticada, etc., todo esto de acuerdo a la inventiva y habilidad que se le permita dándole la posibilidad de poner en juego su ingenio, desarrollando su creatividad al fabricar estas piezas únicas, al quedar plasmadas en ella su sensibilidad.

❖ Tradicionales

Retornar al mundo del juego y juguete tradicional significa reflexionar al interior de la cultura en la cultura misma, sobre todo si tomamos en cuenta que en nuestro tiempo gran parte de lo que denominamos penetración cultural nos llega precisamente por esa vía, que es la de la inocencia enfocada en la perversidad de los medios de comunicación comparados por la industria transnacional juguetera de medios y objetos que obliteran el sentido de la nuestra cultura.

¿Qué niño no tuvo en sus manos, por lo menos una vez, una pelota o un carrito? o ¿qué niña no sostuvo en sus brazos, aunque fuera por un momento, una muñeca?. Es difícil imaginar un juguete sin un niño o a un niño sin un juguete (aunque, lamentablemente, hay lugares en el mundo, y en México, donde puede ocurrir esto último). El juguete ha sido parte esencial en la formación del carácter de los infantes, es la forma en que ellos empiezan a conocer las cosas de los adultos, un niño ve a su padre trabajar con un martillo y pronto empieza a improvisar un martillo con una rama o con algún implemento de la cocina, aún contra las protestas de su madre, mediante un muñeco o muñeca el pequeño se da cuenta de las partes de su cuerpo. Por otro lado mediante los juguetes los adultos educan y forman a los niños, en los años sesentas y setentas era relativamente común que a un varón se le regalara un balón de fútbol, un juego de herramientas o rifle de juguete, pero no un muñeco; en cambio a las mujeres se les regalaba muñecas, juegos de cocina o de té, pero nunca un balón de fútbol, se daban los juguetes en función de las labores que desempeñarán cuando sean adultos. Muchos de los juguetes tradicionales mexicanos, surgen del mestizaje de los juguetes traídos por los europeos y orientales, con los materiales y tradiciones mexicanas.”<sup>12</sup>

Los juguetes tradicionales o populares son aquellos que se han hecho y usando por varias generaciones, en los que ha habido muy pocos cambios en cuanto a las técnicas de fabricación, en los materiales empleados, hay muchísimos juguetes en el mercado, pero la mayoría no pueden ser adquiridos por la gente de la clase media-baja o baja (a la que pertenecen muchos en los países de América Latina), pero existen muchos juguetes que pueden adquirirse por unos cuantos pesos, juguetes que se han usado durante décadas, por generaciones, pero que han perdido popularidad en las dos últimas décadas.

Mediante la fabricación del juguete industrial, el niño deja de elaborar su propio juguete o bien el artesano ya no utiliza los materiales que su medio ambiente le proporciona. Pero en la Ciudad de México ¿dónde quedaron esos juguetes de hoja de lata de colores vistosos, los soldaditos y figuras de plomo, los carros y muebles de madera, las muñecas y animales de tela o las figuras de barro?, Ricardo Rojas, sociólogo de profesión y a la vez el más optimista respecto de la vigencia del juguete tradicional afirma que esa costumbre no va a morir, debido a que en algunas partes del país y sobre todo en los pueblos, continúa la producción de este tipo de juguetes, aquí por ser una gran ciudad, las

tradiciones se van transformando y en algunos momentos se pierden de la vista de la población la mayoría de estos juguetes que en algún otro momento nuestros padres y abuelos apreciaron.

Otro factor para que los padres de familia no se interesen en rescatar el juguete popular, es el feroz comercio de juguetes de moda y de alta tecnología que se publicita en los medios de comunicación como la televisión, radio y revistas o periódicos,<sup>13</sup> y donde el juguete tradicional sólo lo difunde FONART, (Fondo Nacional de las Artes), en sus pocas y muy contadas tiendas sin hacer una difusión masiva y donde el cliente es el coleccionista o el turista principalmente ya que los precios son demasiado altos si tomamos en cuenta que en algún lugar desconocido por el mexicano y el turista ese mismo juguete se puede conseguir a un precio más bajo a veces hasta 70% menos.

El juguete tradicional se resiste el embate del comercio desleal de productos extranjeros tratando de sobrevivir a la par con la industrialización de éste. Si se desea mantener viva la riqueza juguetera tradicional del país es necesario visitar los estados donde se venden y producen como son Guanajuato, Michoacán, Estado de México, Puebla, Yucatán, Chiapas, Campeche, Quintana Roo, Chihuahua, Jalisco, Guerrero, Tabasco, Tlaxcala, Oaxaca, Estado de México y Distrito Federal; donde todavía se pueden encontrar algunos juguetes tradicionales y a la vez algunas fabricas de estos juguetes como la honda, los equilibristas de madera, barcos hechos con semillas, zumbadores de bellota y nuez, casas de paja y de pino, muñecas y muñecos de tela, de trapo, con estambre, de hojas de maíz y de petate. Yoyos, trompos, baleros, títeres, matracas, sonajas, resortereras, muebles de madera miniatura, atrapa novios y suertes de alambre que invitan a cualquiera a descifrar el enredo de figuras de alambre y argollas, los muebles y muñecos de madera y los juegos de hoja de lata para lo cual se necesita una maquinaria pesada de troqueles, las figuras en miniatura con la técnica del vaciado de plomo, soldados, personajes de la historia, muebles y utensilios de cocina, carros, máquinas de coser y animales y que sólo se hacen cuando son invitados alguna festividad o feria.

Tal vez los juegos de destreza realizados con alambre y clavos, que a su parecer no son tan viejos y tradicionales, podrían ser más bien típicos de una ciudad como la capital.<sup>14</sup> Además de que pocas personas adultas inculcan el uso de estos artículos, no les dan el valor de lo imaginativo, creativo, agudeza, comprensión, la figuración, etc., que de ellos podemos obtener.

❖ Del artesanal o popular al contemporáneo.

A través del tiempo, tanto el arte popular como las artesanías sufrieron modificaciones. La inspiración, creatividad y habilidad manual de los mexicanos fueron cambiando y adoptando elementos ajenos hasta hacerlos propios y acordes a su gusto y sensibilidad. Las sucesivas generaciones de artesanos, al transmitirse las técnicas de su manufactura, las formas y los diseños, dieron pie a un auténtico proceso de sedimentación de la cultura que conformó, finalmente, lo que hoy conocemos como

artesanías populares tradicionales. Todos los objetos que se hacen en el país, en las distintas comunidades rurales, zonas indígenas y poblaciones con tradición artesanal, se hacen con materiales sencillos que se encuentran al alcance de la persona que los elabora. Muchos objetos se reproducen luego como juguetes hechos por familias de artesanos.

De este modo, la variedad es tan grande como singular las piezas. Los materiales con que se elaboran estos juguetes van desde el barro, el trapo, el cartón, las fibras vegetales, la madera, la laca, el plomo, la hoja de lata, el alambre, etc.; materiales que se prestan para la construcción de juguetes llenos de ingenio y a los que darán vida la imaginación de los infantes. Dentro del conjunto de los productos artesanales, el juguete tiene un lugar muy especial. Jugar es una de las actividades humanas fundamentales y, por consiguiente, el juguete adopta múltiples manifestaciones y modalidades. Se hacen con una amplia gama de materiales y existe tal variedad de diseños, que resulta casi vano cualquier intento de clasificarlos. Sin embargo, de modo general se pueden distinguir tres grandes grupos:

1. El de los juguetes rígidos.
2. El de los articulados o de movimiento.
3. El de las miniaturas, aunque se consideran también como de colección.

Algunos de ellos son: Caballitos de papel maché, de madera y de palma; títeres; muñecas de trapo, de cartón maché y de papel para recortar; soldaditos de plomo; sonajas de palma; cornetas; rehiletes, mariposas y volantines sobre ruedas de hoja de lata. Silbatos de barro y de hoja de lata; flautas de madera y de barro; ollitas, jarritas, cazuelitas, animalitos y alcancías en formas de animales de barro; troquitas de hoja de lata y de madera; matracas y aviones de madera. También de madera son los trompos, baleros, guitarras, violines, yoyos, resorteras, perinolas, maromeros, ruedas de la fortuna, tambores, rifles, boxeadores, soldaditos, vaqueros, indios, etc. Otros juguetes son: la honda, los zumbadores, los papalotes, las canicas, muebles de madera, reata, matatena, resorte, pelotas, máscaras de cartón maché y de madera.

Los juegos y los juguetes son por temporadas y por condición social. Aquí cabe mencionar los productos que se elaboran para el día de muertos: ataúdes de cartón, esqueletos de alambre, calaveras de dulce.

❖ Tradición artesanal

Siempre es el juguete el que envuelve los sueños y las fantasías de los infantes. Los juguetes de barro, los de hoja de lata y los de cartón maché, son elaborados en los estados de Guanajuato y Jalisco. Los dulces y calaveras de azúcar también son de Jalisco. Los juguetes de madera son de Michoacán y los de palma de Puebla. Por mencionar algunos.

Estos juguetes se consiguen a muy bajo costo. Atraen por la belleza de su diseño, por su colorido y por el encanto de lo hecho a mano. En todos los casos, resultan más atractivos y baratos que la mayoría de los juguetes fabricados en serie que inundan el mercado. Los juguetes artesanales encierran un mundo de incomparable belleza. No han sido concebidos con fines pedagógicos, pero tienen muchas posibilidades de desarrollo creativo y, fundamentalmente, transmiten la sabiduría y el encanto de nuestras tradiciones y artesanías populares. Podríamos quitarnos los prejuicios y creer que un juguete importado es más valioso que un juguete típico mexicano. Dentro del conjunto de los productos artesanales hay que considerar un grupo muy cercano al juguete, que es el de las miniaturas, muchas de las cuales se elaboran expresamente para jugar, pero otras se hacen con el fin de ser coleccionables como objetos curiosos que reflejan un estilo de vida. Entre las miniaturas que también tienen propiamente el carácter de juguetes, se deben citar las reproducciones de instrumentos musicales, cocinas, salas, recámaras y casas en miniatura. También se distinguen las miniaturas de barro que reproducen ollas, jarros, cazuelas, comales y toda la variedad de utensilios para cocinar; así como grupos de músicos y diversas escenas de actividades populares. Muchas de estas figuras se elaboran con estructuras de alambre, las cuales se recubren con barro y se pintan.

El Valle de Atemajac (Guadalajara), El Rosario y Santa Cruz (Tonalá), son famosas por la elaboración de animales de barro vidriado, decorados con colores muy vivos, así como silbatos y grupos de músicos y otros conjuntos que reproducen juegos o escenas populares. La mayoría de las miniaturas son de buena calidad, que reflejan la sensibilidad del artesano popular.

En la producción de las miniaturas, al igual que en la de los juguetes artesanales, se advierte la influencia e invasión de los modelos y diseños extranjeros, cuestión que se explica por la influencia de los medios masivos de comunicación. Este hecho modifica la identidad de la tradición mexicana.

En el presente el juguete artesanal o popular tiende a desaparecer o a ser sustituido por el juguete industrial, en años anteriores los propios niños eran quienes lo fabricaban, generalmente buscando imitar objetos de la vida real, la revolución industrial dio un vuelco en la fabricación de estos objetos de diversión, el cual afirman es un movimiento de extensión hacia ciertas clases sociales que ven en él su principal satisfacción. Por lo que los avances tecnológicos y la incipiente urbanización han ido creando nuevas concepciones en el diseño del juguete, por lo que comienza a surgir una marcada frontera entre la producción juguetera entre el campo y la ciudad; entre lo artesanal y lo industrial.

Cada juguete representa las características del poblado donde es elaborado de acuerdo a sus tradiciones e ideología. Elaborándose con las materias primas locales, todo lo contrario a los juguetes industriales que retoman el objeto y la forma de jugarse como sería el caso de la flauta de carrizo por la del plástico, los barcos, aviones o carritos de madera son cambiados por los sofisticados juguetes de control remoto. Con la industrialización llega el juguete imitativo, portador de la racionalización. Por lo que los avances tecnológicos y la incipiente urbanización han ido creando nuevas concepciones en el diseño del juguete, por lo que comienza a surgir una marcada frontera entre la producción juguetera entre el campo y la ciudad; entre lo artesanal y lo industrial. Cada poblado tiene sus juguetes característicos, de acuerdo a sus tradiciones e ideologías usando los materiales locales.

Mientras que para los niños de provincia cualquier juguete es ideal, lo entretiene, le ayuda a desarrollar su imaginación, que los niños de las grandes ciudades no ven que el juguete popular mexicano tiene la ventaja de hacer que se interactúe y por lo tanto provocar su imaginación se ha visto desplazado por la tecnología y el olvido, los padres de familia muestran poco interés y que dudan sobre la efectividad de recuperar el juguete tradicional mexicano, por lo que los niños de la ciudad prefieren cada vez más los juguetes violentos resulta raro que en la actualidad se vea en las manos de un pequeño el clásico juguete de madera como el balero, las guitarritas, los trompos, los camioncitos, los yoyos, pirinolas, carros y muebles hechos de hoja de lata, madera, barro y tela, entre otros, prefiriendo cada vez más los robots, los autos a control remoto, los juegos de vídeo, los *tamagochi* o alguna última novedad en que compitan en un sistema de animales o personas creados ex profeso, por los japoneses para aliviar su soledad, sin nadie intente rescatar a los tradicionales.

❖ Del contemporáneo, de este a la industrialización

Con la apertura del libre comercio de mercados ha provocado la introducción de juguetes extranjeros que sólo son para un momento y que representan un factor de contaminación y comercio desleal que pone en peligro a la industria juguetera mexicana. Mediante la fabricación del juguete el niño deja de elaborar su propio juguete o bien el artesano deja de utilizar los materiales que su medio ambiente le proporciona. Progresivamente la materia plástica se sustituye a los demás materiales. De bajo costo, ligera, se moldea y colorea a su gusto y permite debido al precio bajo de costo aumentar el consumo de juguetes.

Empresas transnacionales y agencias publicitarias han descubierto en los niños un gran mercado de consumo, por lo que se realizan fuertes inversiones en las campañas que hacen del juguete una mercancía de moda y de temporada impidiéndole al niño realizar un amplio desarrollo de su capacidad, comunicándole significados abstractos de códigos ideológicos ajenos, que asimila los propios y convierte los propios en ajenos. Es el juguete industrial, actualmente eje del juego

individual, desplaza al juego colectivo constituyendo una reproducción cada vez más perfecta de los aparatos tecnológicos del mundo, creando una realidad paralela a la del sistema objetivo de la vida.

Como en cualquier sector de la economía, este periodo de transición tiene a sus víctimas, algunas marcas no pueden asumir la modernización completa de su material y de sus máquinas, y acaban por desaparecer. Los primeros los fabricantes de juguetes en madera y en celuloide del Jura, (Francia) van a lanzarse en la materia plástica. Producción, consumo, estética todo cambia verdaderamente a partir de los años 60. Hoy en día, en la era de la computadora y de los juegos electrónicos, el juguete sigue siendo importante y los antiguos modelos perduran: muñecas personajes, animales, vehículos.<sup>15</sup>

No se sabe dónde surgió la primera industria del juguete, algunos historiadores ven al juguete moderno con un viejo pasado que se cree inicia en *Nuremberg*, Alemania; en el siglo XVI, cuando empiezan a fabricar sonajeros, animales domésticos y muñecas de madera con accesorios muy atractivos. Pronto se fabricaron auténticas casas de muñecas, que encantaban a las personas pudientes. Eran creaciones suntuosas de mírame y no me toques, como las muñecas de porcelana, con artesanos, especializados como: pintores, mecánicos, armadores, carpinteros, joyeros sastres, zapateros y peinadores se unieron para la creación de estos objetos para ello utilizaron oro, plata, cobre, marfil, madera, seda, piel, tela y cartón entre otros. Debido a los materiales y la finura del trabajo los juguetes llegaron a ser verdaderas obras de arte. Se fabricaban las primeras muñecas articuladas, lo que les permite darles movimientos. Todos los niños tienen la oportunidad de ensamblar y armar sus propios juegos, lo que enriquece el entendimiento de los infantes, en México se cuenta con una extensa riqueza de juegos y juguetes hechos a mano, que se encuentran en cualquier comunidad del territorio mexicano y que es necesario rescatar en la medida de las posibilidades, con el único fin de mantener viva la tradición del juguete en nuestro país.

En el siglo XVIII, el siglo de las luces, en plena Revolución Industrial nació y cundió por Europa la fabricación en serie de los famosos soldaditos de plomo, hechos con moldes. En el siglo XIX, norteamericanos, alemanes y rusos empezaron a fabricar los osos de peluche que aún ahora prevalecen como símbolo de amistad, poco a poco se empiezan a fabricar los barcos, trenes, coches, aviones, pistolas y ametralladoras (que han causado tanto daño a la psicología del niño y del adolescente), todo esto para representar a la sociedad, los objetos empiezan a sufrir cambios, la fabricación en serie se impuso en este mundo en pequeño, como en el grande donde los creadores se inspiraban, por el contacto que tiene México con países como Francia e Inglaterra se inicia la producción y la fabricación de figuras en serie que representan personas adultas; más tarde se manufacturan muñecas en forma de bebés; su máximo atractivo es vestirlos y desvestirlos a voluntad de las pequeñas<sup>16</sup>

Hoy en pleno siglo XXI se están olvidando de los juguetes y juegos más simples y prefieren aquellos que están más elaborados con diseño y tecnología avanzada, con los cuales se puede ir más allá de la diversión, los más caros, baratos, simples, complicados, maravillosos, inquietantes, simpáticos y hasta peligrosos. Con lo anterior ya hemos vivido la era del plástico, de la madera, del barro, de la tela, estamos entrando a la robótica, porque en el mundo del juguete hay todavía mucho que esperar, por lo pronto ya están entrando los avances del año 2009. El comercio de los juguetes cambia a cada momento, se venden en los grandes almacenes y Navidad se convierte desde el principio del siglo XIX en una fiesta importante. Los grandes inventos se transforman en juguetes: locomoción de vapor, cinematógrafo, se constituyen dinastías: *Steiff*, *Le jouet de Paris*, *Hornby*, *Märklin*.

Es la época de las primeras colecciones privadas de juguete, de la creación de una sociedad de aficionados a los juegos y juguetes antiguos que se aproxima a la Cámara Sindical de los industriales del juguete. El juguete pasa a ser un envite económico y es objeto de una importante competencia con Alemania. Más tarde, en los años 60, el juguete encontrará su puesto en los museos. A partir del momento en que se introduce la materia plástica en su fabricación, cambiarán radicalmente sus cifras de producción y su estética. Objeto de consumición corriente, el juguete se hace trivial. Nos interesamos mucho más por los juguetes anteriores a la era del plástico, exposiciones, colecciones se desarrollan y el primer Museo público del juguete en Francia fue creado en *Poissy* en 1974.<sup>17</sup>

Desde 1932, LEGO, empresa danesa empezó a fabricar juguetes de madera, pero es hasta 1963 cuando desarrolló sus sistemas de juguetes que consisten en bloques que se pueden unir y formar estructuras o figuras según la imaginación del propio niño. El nombre de LEGO proviene del Danés "*leg-godt*" que quiere decir "juega bien". En Europa es la marca más conocida de juguetes. A México llegó en 1995, en donde ya ofrecen sus servicios en cuatro líneas de productos dirigidas a cada una de las diferentes etapas de los niños desde los tres meses hasta los 16 años o más. En 1934 *Fisher-Price* abrió sus puertas, creando juguetes que despertaron la envidia de los niños de antaño.

En los años 50, los juguetes se parecen a los de antes de la guerra. Las empresas francesas se lanzan de nuevo productos poco modificados, con restricciones que seguirán durante mucho tiempo, después obligarán a la industria del juguete (evidentemente considerada como no esencial) a contentarse con materiales de sustitución: aserrín, polvo de madera, cartón hervido, papel cartón, trapos. "En 1953 se inauguró la fábrica de juguetes MI ALEGRÍA, una de las empresas tradicionales de México. Su primer juguete fue estuches de maquillaje. En 1958 presenta al mercado el maletín médico que ha sido el más vendido en toda la historia de la fábrica; también tiene mucha venta sus zapatillas para niñas, una de sus estrategias de venta, es que realizan estudios del juguete con respecto a la edad adecuada, también se ha coordinado los juguetes con los planes educativos del país, tales son los equipos de química, de biología, de pintura, etc."<sup>18</sup> Según los datos del INEGI en 1998, existen más de 32 millones de niños menores de 15 años. "En 1953 se crea una fábrica de

juguetes de plástico y es en 1963 cuando crean la empresa NOVEDADES MONTECARLO, la del conejito sonriente. Actualmente se producen 50 productos (juguetes) de mesa diferentes, sus ventas se concentran en 10, entre los que destacan Turista Internacional, Turista Mundial, Damas chinas, Damas inglesas, Dominó, entre otros”<sup>19</sup>

El *scrable* fue inventado por *Alfred Butts* en 1931, asignándole el nombre de “léxico”, teniendo poco éxito. En 1939 *Jim Brunot* lo juega y le cambia el nombre por SCRABLE (escarbar) el cual empieza a obtener fama. En 1953 ya ha adquirido mucha fama y lo compra la compañía *Jw Spear and Sons* quien lanza 4.5 millones de unidades en todo el mundo. En Junio de 1998, se crea el primer club de *scrable* en la Ciudad de México. Teniendo como sede el Juglar ubicado en Manuel M. Ponce No. 233 de la Col. Guadalupe Inn. Y cada lunes está abierto para quien quiera participar en los encuentros y torneos amistosos. En 1994 y debido a su fama y aceptación mundial MATTEL adquiere los derechos y en la actualidad lo tiene disponible en 10 idiomas, en braille y en diferentes versiones para computadora. <sup>21</sup>

Así que el juego nos sirve para:

- Para idear un objeto y prefabricarlo.
- Para elaborar y planear su construcción y su posible diseño.
- Para elegir los materiales convenientes para construirlo.
- A buscar los materiales en los lugares en donde se encuentran naturalmente.
- Elegir las herramientas para construirlo y, en la ausencia de ellas, encontrar algo que las sustituye (ejemplo: el guijarro en lugar del martillo).
- Para intentar construir un objeto del pensamiento.
- Al intento de la construcción, y no salir no tomarlo como una derrota.
- Ver reflejadas las leyes científicas (mecánicas, químicas, aerodinámico, etc.) que están a la base de la construcción del juguete.

### 3.2.2 Definición

El juguete es cualquier soporte del juego. Puede ser algún objeto utilizado ya sea por los niños o cualquier persona que al manipularlo lo convierte y transforma en un instrumento como diversión para sus juegos, tomando en cuenta que puede ser una reproducción de lo real, de las fantasías, los sueños, la imaginación, en fin. Por ejemplo una pelota en las manos de un niño puede convertirse, gracias a la magia de su imaginación, en un planeta, un monstruo, una flor o un animal o una caja se transforma en la casa más elegante que haya tenido, o una muñeca o en un camión de carga. Cualquier objeto es base de la diversión. El adulto le da otra connotación y como su imaginación ya esta atrofiada la pelota solo sirve para patear o aventar pero al fin de cuentas es su juguete.

A los juguetes también los conocemos de acuerdo al idioma véase cuadro seis:

Cuadro no. 6. Juguete en diversos idiomas

IDIOMA	PALABRA
Francés	Jouet, trastullo
Italiano	Giacattolo, balocco
Inglés	Toy
Alemán	Spielzeug

### 3.2.3 Objetivo

El juguete como instrumento del juego establece una relación lúdica con el niño que aprende a expresar sus sentimientos y a compartir con los demás sus emociones; averigua curioso la utilidad de los aparatos y los nombres de los animales; se siente importante vestido de médico y comprende lo frágil que es el regalo de la vida, en definitiva, a través del juego, el pequeño ensayará esa vida futura que, incipiente, se extiende ante él.

Son varios los objetivos que debe cubrir el objeto con el que se juega para determinar que es un buen juguete, por lo que es necesario poder ubicarlo dentro de la ludoteca, entre los que podemos encontrar los siguientes:

- Ser apropiados al desarrollo evolutivo del niño.
- Ser apropiado para cada edad y situación.

- Ser sencillos para que su uso sea libre y espontáneo.
- Ser para que el niño manipule con él y libere sus energías.
- No deben hacer que el niño pierda el interés y la estimulación en ellos.
- Estimular la actividad del educando, ofreciéndole la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas.

Gracias a los juguetes existentes en el mercado, el infante podrá realizar una primera aproximación de la profesión a la que le gustaría dedicarse de mayor. Muchos chavales querrán imitar a sus padres; otros, más independientes, cambiarán de profesión de un día para otro. En cualquier caso, el trasfondo de estos juegos inocentes, no es una balanza; el niño está ensayando, sin darse apenas cuenta, el difícil juego de ser mayor.

### **3.2.4 Función**

El juguete, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta de los niños con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente. Es el ludotecario, con su paciencia y comprensión infinita, quien pone en contacto al niño con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.

Conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por los niños de su significación constante. El niño ha de tener posibilidades, de entrar en contacto por sí mismos con los juguetes, y tratar por su propio esfuerzo de "descubrir" su función, pero el ludotecario ha de estar presto a brindar el nivel de ayuda que se requiera caso de que no sepan, o no puedan, comprender directamente su función. Todos los niños han de jugar con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias. En general un juguete tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo mental y psicológico, la convivencia social, entre otros.

Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

## ❖ Tipos y características

- Los juguetes pueden ser: durables (triciclo, pelota, muñeca, cochecito), ocasionales (banderitas, confeti) y desechables (globos, papalote, barquito de papel, avioncitos de papel).
- También suelen ser comerciales que pueden ser elaborados con plástico (rígido o flexible) o metal (hojalata, latón o plomo), educativos o didácticos elaborados industrialmente (plástico, madera o metal)
- Los podemos encontrar para ser utilizados en forma terapéutica estando los artesanales que son elaborados con madera, hoja de maíz, semillas de colores, piedras de diversos tamaños y texturas, vísceras de animales o cuero entre otros elementos, pero también están los elaborados industrialmente para el mismo fin estos utilizan el plástico, la madera (áspera o lisa) y la tela (lana, sintética o natural, seda) entre los que podemos encontrar los siguientes:
  - Ajedrez, avión, baleros, balones, bicicletas, boxeadores, braceros, caleidoscopios, canicas, carritos, cazuelitas, cochecitos, cocinita, columpios, cubetas, cucharones, damas chinas, damas inglesas, dados, escalera, escobas, escobas, futbolines, jarritos, juegos de te, marioneta de varilla, mariposas, matatena, matracas, metates, molcajetes, muñecas, palillos chinos, papalotes, payasos, pelotas, perritos saltarines, plancha, reata, resorte, serpientes, stratego, teléfonos, timbiriche, tío vivo, trapevistas, triciclo, trompos, yoyo.

## ❖ Los juguetes como medio didáctico

Todos los juguetes son importantes para el niño y si tal vez en un centro infantil la utilización del juguete sea como medio didáctico o como objeto de conocimiento, en la ludoteca la utilización del juguete se apoya en una sólida base respetando las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el ludotecario en sus actividades pedagógicas.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento. Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está conscientemente dirigido y orientado a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico, cualquier área de

desarrollo puede tener juguetes didácticos y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos. Bien sea considerado como didáctico es supuestamente concebido para el disfrute infantil, el uso del juguete en el centro infantil por parte de los ludotecarios ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

Los niños han de aprender a compartir los juguetes, por lo que la ludotecarioa ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlos solo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños a jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego legarlo a los otros. Un mismo juguete va a transformar su utilización en la medida en que se dan las diferentes etapas evolutivas, por lo que los ludotecarios han de ampliar su rango de uso, conjuntamente con los cambios que se operan en los niños. Por eso, los juguetes han de guardarse, o intercambiarse con los otros grupos étnicos, y de esta manera se potencia su acción sobre los diferentes procesos y cualidades psíquicas.

El ludotecario ha de orientar y hacer ver a los niños las posibilidades que puede tener cualquier juguete, y no solamente la de su función evidente, como por ejemplo hay diversos juguetes enfocados a las actividades matemáticas que están diseñados para desarrollar la creatividad, la imaginación, la autoestima, de allí la importancia de los juegos para leer y escribir, si se logra jugar con esto entonces se podrán cubrir los siguientes objetivos:

- Ser amenos y deben estar bien planificados.
- Ayudar a participar en equipo y permitir dar y recibir sugerencias.
- Permitir que los niños más destacados sean solidarios con los niños que tienen menos posibilidades de aprender.
- Formar un clima en el que todos (participen y de este modo todos ganan).
- Ayudar a desarrollar y mejorar habilidades de leer, escribir y comprender.
- Ayudar a expresar la imaginación para desarrollar las habilidades antes mencionadas.
- Arriesgar en la resolución de problemas y a desafiarse a sí mismo.
- Permitir al maestro aceptar las diferencias de sus alumnos.
- Amplían las habilidades de pensamiento.

- Permitir utilizar materiales apropiados al nivel de desarrollo del niño.
- Permitir que los niños sean más receptivos.
  
- ❖ Los juegos de mesa clásicos

Es uno de los pasatiempos más populares de América y de gran parte del mundo, tal vez un fragmento de nostalgia de nuestro pasado colectivo. Del grupo de juegos de mesa, en México, destacamos los ya clásicos como el parchís, la lotería, basta, gato, dominó, serpientes y escaleras, la oca, ahorcado, que se pueden jugar en cualquier época del año.

En el siglo XX, el crecimiento de la clase media americana condujo a la popularización de los juegos de mesa. Dos de los mayores fabricantes de juegos de América, Milton Bradley y los Hermanos Parker, desarrollaron un gran número de juegos de mesa que se han convertido en clásicos desde entonces, atesorados por millones de familias. Estos juegos de mesa clásicos realizados por compañías como Hasbro, Parker Brothers, y Milton Bradley son una parte de cada hogar.

Quién de nosotros no ha jugado alguno de estos juegos de mesa, seguro que alguna vez, lo hicimos con algún familiar, con los cuates o con los vecinos como no recordar a los ya clásicos como son el Monopoly (también conocido como Turista en su versión Latinoamericana) es el juego comercial más ampliamente jugado en todo el mundo. En él, los jugadores compiten por construir su riqueza y adquirir propiedades. Cada jugador tira los dados para moverse alrededor del tablero comprando las propiedades inmobiliarias y pagando alquiler a los otros jugadores a lo largo del camino.

Otro juego fascinante es Clue un juego de mesa de asesinato y misterios en el que cada jugador caracteriza a un personaje dentro de la mansión de Mr. Boddy Tudor. Los jugadores nombran un sospechoso, un lugar y un arma para tratar de resolver el crimen lo pueden jugar de tres a seis jugadores.

Risk se juega sobre un tablero que representa el mapa político del mundo. Aquí de dos a seis jugadores compiten en este juego de estrategia de guerra. Un juego que enfrenta a los verdaderos cuates a conquistar más territorios, a declarar la guerra sin la menor provocación, a tener enemigos, a ganar sin querer, a perder sin saber.

Scrabble es un juego de mesa de palabras jugado en un tablero cuadrado de 15 x 15. Dos a cuatro jugadores acomodan las letras en el tablero formando palabras. Los jugadores intentan conseguir el

puntaje más alto creando palabras con valores altos. Cada letra tiene diferente valor y los puntos de bonificación del tablero suman a la estrategia.

Estrategia o stratego, es un juego en el que dos jugadores simulan una batalla entre ejércitos contrarios. El jugador mueve piezas de diferentes rangos militares en el campo de batalla de su opositor en un esfuerzo por capturar su bandera. Pero si el jugador ataca una pieza con un rango mayor, o tropieza con una bomba, pierde su pieza. El juego se termina cuando un jugador captura la bandera de su opositor o pierde todas sus piezas.

Boggle es un juego de formación de palabras jugado con cubos de letras que son lanzados como dados. Los jugadores tienen tres minutos para formar palabras.

El juego de la vida (Life): El juego de la vida usa piezas con forma de automóvil para moverse a través del tablero de juego. Los jugadores hacen girar un disco y mueven el número de espacios que indica. El jugador con más dinero gana. Pueden participar dos a 10 jugadores.

Twister: Gira el disco y coloca tus manos y pies sobre un círculo coloreado, te encontrarás en el tablero con otros jugadores en otras posturas precarias, lo que hace de éste, un juego divertido.

Ahora los niños ya no les gustan mucho los juegos de mesa ¿será porque nosotros mismos no los hemos ayudado a descubrir este maravillosos mundo? una forma de introducir a los niños en los juegos de mesa es jugar en familia en las noches, cuando los padres pueden supervisar y enseñar a sus hijos los juegos de mesa, y lo mucho que se pueden divertir, y si en las noches no se puede segur que los fines de semana, hasta con los primos y amigos se pueden reunir.

Algunos tips con los cuales se pueden empezar: Candyland es el juego ideal para niños pequeños que todavía están aprendiendo a leer y contar. El objetivo es encontrar al Rey de Candyland. Incluye lugares como el Bosque Peppermint Stick y las montañas Gumdrop, es adecuado para niños de 3 años en adelante.

Chutes and Ladders se juega en un tablero cuadrulado con escaleras que conectan varios cuadrados. Cuando los jugadores lanzan los dados y caen en un casillero con escalera, deben moverse hacia los cuadrados con los que se conecta, y si caen en la cima de la escalera, deben deslizarse hacia abajo. El objetivo es llegar al final del tablero, es para niños de tres años en adelante y también se lo conoce como Snakes and Ladders.

Los niños de tres años en adelante pueden mejorar sus habilidades para contar cuando hacen girar el disco para intentar ser el primer jugador en bajar 10 cerezas del árbol, recolectarlas en un cesto y tener el privilegio de gritar "High Ho! Cherry-O?!"

El juego de plástico Hungry Hungry Hippos viene con cuatro hipopótamos, los jugadores deben apretar la cola de sus hipopótamos para que atrapen bolitas con sus bocas. El jugador que tenga más bolitas gana.

Pueden jugar de dos a cuatro jugadores, es para niños de tres años en adelante. El objetivo de cada jugador de Sorry! es mover sus cuatro fichas hasta llegar a su casa. Si una ficha cae en el mismo lugar donde hay una ficha de otro color, esa ficha tiene que volver a empezar, está diseñado para niños seis años en adelante. Operación ayuda a los chicos a desarrollar la coordinación de sus ojos y manos al convertirse en doctores que tienen que "operar" a un paciente enfermo. Los niños deben mover partes del paciente durante la operación, sin que suene el timbre. Operación es un juego diseñado para niños de seis años en adelante. Trampa de ratón: Construye la mejor trampa de ratón, ¡sin quedar atrapado! Ese es el nombre y el objetivo de este loco juego que desafía a los niños de 6 años en adelante a usar y mejorar sus habilidades de construcción y razonamiento para ser mejores que sus oponentes.

Cranium games ofrece una gran variedad de construcciones cerebrales que divertirán a la familia. Cariboo transporta a los niños de tres años en adelante a la caza de un tesoro mágico para descubrir letras, números, formas y colores.

Los niños muy activos de 4 años en adelante, disfrutarán con Hullabaloo, un juego que estimula a resolver un problema mediante una competición amistosa. Chicos de 5 años en adelante pueden elegir su actividad en Balloon Lagoon para reforzar sus habilidades en ortografía, correspondencia y contar.

Cadoo anima a los niños de 7 años en adelante a actuar, esculpir, dibujar y armar rompecabezas para encontrar respuestas secretas. Para estar seguros de que los niños saquen todo el provecho de los juegos de mesa, la ley regula la industria del juguete para asegurarse de que los juguetes sean apropiados para diferentes edades. Antes de que compres un juego de mesa para un niño, asegúrate para qué edad es, verificando la etiqueta.

Las etiquetas que diferencian las edades son asignadas por varios criterios, sobre todo por la seguridad infantil, y como tal deben ser respetadas incluso si su niño parece estar listo para un juego que no está en el rango de su edad.

## ❖ Juego y lectura.

¿El juego, será más necesario que la propia lectura o a la inversa? La persona juega, como especie y también como individuo, el niño mucho antes de leer juega y en exceso. Podría decirse que el juego es una actividad más básica, más primaria, más vital y necesaria que la lectura. El perfil tipificado del usuario de sería un niño menor de 12 años, y de barrios preferentemente marginales. Todos hemos estudiado o conocemos la existencia de nuestra biblioteca nacional, ¿quién ha podido jugar o sabe de alguna ludoteca nacional?, así se puede vislumbrar a las ludotecas como parte de las bibliotecas o de forma independientemente, por ejemplo en bibliotecas infantiles el juguete es parte de su acervo, en bibliotecas públicas o escolares pueden tener un área destinada para dicho acervo y en bibliotecas universitarias éstas pueden tener un lugar externo pero dentro del mismo lugar.

En el ámbito de la promoción a la lectura y dinamización del servicio, se trabaja para promover actividades de animación a la lectura dirigidas a diferentes grupos de la población. Se deben agrupar en iniciativas de ámbito territorial e iniciativas de ámbito sectorial. Entre las primeras, cabe destacar exposiciones sobre temas monográficos que reúnan libros, dibujos, cuentos, película, como narración de cuentos y rondallas, cuentos de imágenes, lecturas dramatizadas y presentaciones de autores, juegos, premios fotográficos.

Por medio de la lectura y el juego se dan condiciones para la obtención, interpretación y asimilación de nuevos conocimientos sobre cualquier tema a partir de la representación de vivencias, situaciones y hechos reales, o cuentos e historias fantásticas, creando un gusto por los juegos de viajes y a la vez por los cuentos, entre el afán de saber, la curiosidad y el deseo de aumentar los conocimientos sobre cualquier ámbito del saber, sobre lugares, costumbres, pueblos, tierras, sobre animales, plantas, piedras, estrellas, se está aprendiendo geografía, historia, zoología, botánica, aprendiendo a aprender con gusto, y esto puede hacerse desde la biblioteca y desde la ludoteca, enriqueciendo el juego con la lectura y la lectura con el juego.

Lecto - escritura: Es una relación intercomunicativa donde leer y escribir no pueden estar una sin la otra. Por medio de la escritura nos comunicamos con base en signos. La escritura requiere más capacidad de lenguaje e inteligencia, por lo que la lectura:

- Proporciona la oportunidad de transmitir información de una forma nueva, emocionante.
- El niño pone en función todas sus habilidades creativas y de expresión para transmitir ideas.
- Con los juegos se debe dar importancia a los aspectos creativos de la escritura y del pensamiento; más adelante se formarán las habilidades mecánicas.

## ❖ El libro-juguete.

El libro-juguete no es un invento de nuestros tiempos, nace al final del siglo XIX al incorporar al libro imágenes bidimensionales giratorias que se superponen. Los libros-juguete se diseñan y editan tanto desde las editoriales como desde las industrias jugueteras, como Fisher-Price. En el siglo XX, durante los años 30 tuvieron un gran impulso con el desarrollo de las imágenes tridimensionales.<sup>23</sup> En esta época, los temas se diversifican y amplían y se incorporan los inventos tecnológicos que van apareciendo. Así, los libros nos presentan algunas imágenes que más que sorprendernos con sus efectos luminosos nos invitan a querer seguir hojeando la colección, si se añade un chip, podemos escuchar una canción relacionada con la historia que se cuenta. En la misma línea, están los cuentos del guante, en los que el texto va acompañado de un guante que alberga en cada dedo un personaje del cuento; o los libros-póster dedicados a los más mayores, pero que también atraen a los pequeños.

Dentro de este contexto el libro infantil ha cambiado para adaptarse a la nueva época, se han ido incorporando nuevos conceptos, gana peso la imagen y con ella la necesidad de la lectura visual mínima. Aparece la necesidad de convertir el contenido en algo interactivo, con lo que el niño puedan jugar interaccionando. El libro-juguete es decir, el relato, la historia que se puede mirar, leer, manipular, oír, propone una historia y basa su atractivo en la manipulación, el movimiento y la sorpresa.<sup>24</sup>

Si dejamos que el libro se haga un juguete propio de la infancia, podemos pasar a los libros que hacen jugar con temáticas propias de la adolescencia, de la juventud y de la edad adulta. Nos referimos a los libros de los juegos de rol en los que los jugadores van a conocer las historias, los personajes, los ambientes, las aventuras que luego interpretarán, encarnarán y a los que darán vida en largas y emocionantes partidas o sesiones en las que se pueden interpretar desde mundos tórridos y maquiavélicos a situaciones simuladas orientadas a despertar nobles sentimientos y actitudes.

Los libros ¡Otra forma de jugar! Contribuyen en el desarrollo de la creatividad y el lenguaje. Con ellos descubrirán nuevas formas de jugar en las que sobre todo prima su imaginación. Un libro no tiene edad, ni tiempo, ni límite, evoluciona a la par que su compañero y descubre horizontes insospechados. ¡Son una forma de jugar donde la monotonía y el aburrimiento no existen!

Los libros no entienden de modas, por eso se encuentran de todos los tamaños, colores y formas: grandes, diminutos, de bolsillo, de cartón, de tela hasta de ¡plástico sumergible!. Los hay para todas las edades: de cuentos para soñar, de letras para aprender, con pegatinas, con dibujos para colorear, con ilustraciones gigantes llenas de vida. Desde su humilde condición de clásicos hasta su despliegue más vanguardista. Un libro es para toda la vida y con él descubrirán el increíble mundo de la lectura.

Juegos de simulación sobre los materiales de la biblioteca que pueden despertar el interés por las ilustraciones y los libros, el gusto por la lectura. La lectura de biografías de héroes, de personajes de moda, determinados cuentos y novelas pueden ayudar a despertar el gusto por la lectura. Tener en cuenta el dar tiempo y espacio en el que niños y adolescentes tengan posibilidad y se estimulen a narrar, recitar, pintar, dibujar, cantar, bailar y leer con placer para desarrollar intereses poéticos, musicales, artísticos, culturales, cognoscitivos y expresivos al mismo tiempo que sociales y comunicativos que en nuestro sistema educativo no se dan y los padres tratan de que sus hijos los aprendan como cursos extracurriculares.

Se debe tomar en cuenta que la comunicación con el grupo debe ser agradable y rica, respondiendo a las demandas cognoscitivas, enriqueciendo los conocimientos que se han adquirido con fantasía, humor, ironía creando un clima agradable para ello. En el juego se dan condiciones para la obtención, interpretación y asimilación de nuevos conocimientos sobre cualquier tema a partir de la representación de vivencias, situaciones y hechos reales, o cuentos e historias fantásticas.

Dependiendo de la edad del niño y del juguete empleado para un determinado tipo de juego se estimulará uno o varios de los siguientes tipos de desarrollo:

➤ **Sensorial**

- Lleva al niño al conocimiento de su entorno, a través de los sentidos: tacto, vista, oído, olfato y gusto. Precisa de juegos de estimulación sensorial (colores vivos, musicales, texturas, etc.).

➤ **Motor**

Presenta dos aspectos: Motricidad gruesa, desarrollo de todos los músculos del cuerpo y su coordinación (gateo, caminar, saltar, correr, etc.). Motricidad fina, desarrollo de los movimientos finos, coordinados y precisión manual (coordinación ojo-mano y habilidades varias). Precisan de juegos de encajar, construir, dibujar, etc.

➤ **Conocimiento**

Aquí se incluyen distintas formas: atención y memoria; juegos de mesa y construcción, creatividad e inventiva; dibujos, construcciones, etc. Posición vertical; triciclos, juegos de arrastre. Sentido musical; juegos sonoros, musicales.

➤ **Social**

Juegos colectivos con aceptación de normas y estrategias sociales.

Todo lo anterior es, tan importante para el futuro adulto que debe ser estimulado desde bebé, estar acompañado en todo momento por los elementos adecuados. Entre estas necesidades se encuentra la elección del juguete mejor adaptado a sus necesidades.

Los niños han de aprender a compartir los juguetes, por lo que el ludotecario ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlos sólo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños a jugar de manera conjunta con un mismo juguete ó disfrutarlo por un tiempo y luego prestárselo a los otros. Un mismo juguete va a transformar su utilización en la medida en que se dan las diferentes etapas evolutivas, por lo que los ludotecarios han de ampliar su rango de uso, conjuntamente con los cambios que se operan en los niños. Por eso, los juguetes han de guardarse, o intercambiarse con otras ludotecas y de esta manera se potencia su acción sobre los diferentes procesos y cualidades psíquicas, el ludotecario ha de orientar y hacer ver a los niños las posibilidades que puede tener cualquier juguete, y no solamente la de su función evidente.

Los ludotecarios han de crear juguetes artesanales, utilizando todas las técnicas al alcance y los materiales de desecho y reciclables, aunque existan posibilidades de su adquisición industrial. Los niños pueden cooperar en la elaboración de los mismos. Como éstas muchas otras cosas pudieran aconsejarse a los ludotecarios respecto a la utilización de los juguetes, solamente se han señalado algunas de las más importantes. Pero no solo a los ludotecarios atañe esta problemática de los juguetes, también a los padres es aconsejable darles algunas recomendaciones.

Todo lo anterior es un esbozo en sí del juego y del juguete, de cómo el mismo juguete se empieza a dividir o clasificar desde el momento de su fabricación ya sea por el propio material con el que es elaborado, por la época en que fue fabricado, la época que lo puso de moda, el motivo por el cuál fue hecho; así también el juego se clasifica por las habilidades que desarrolla, por el fin con el que se va a jugar, los materiales de apoyo con que se realizara, el fin que se persigue etc. Es la base para el desarrollo del siguiente capítulo en que se abordarán los sistemas de clasificación que se utilizan en las bibliotecas universitarias y sobre todo en las ludotecas de la UNAM.

**CITAS BIBLIOGRÁFICAS POR CAPÍTULO**

- 1 Grunfeld, Frederie: Juegos de todo el mundo. UNICEF, España, Universidad de Zaragoza, Edijan, Madrid, 1978. en: El juego infantil análisis y aplicación escolar. Instituto de ciencias de la educación
- 2.- Lucia Mantilla. La clasificación de los juegos y su práctica regulada y vigilada en torno al género.  
En: <http://www.latarea.com.mx/articu/articu8/mantilla8.htm>
- 3.- Cf Díaz Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México : Trillas, 1997. p. 49
- 4.- Schaefer, Charles E. Manual de terapia de juego. Schaefer, Charles E, Kevin J. O'Connor et al. México : El manual moderno, 1988. p. 256
- 5.- Díaz Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México : Trillas, 1997. p. 17
- 6.- confróntese Díaz Vega. El juego y el juguete p. 20
- 7.- Díaz Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México : Trillas, 1997 p. 26
- 8.- Díaz Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México : Trillas, 1997 p. 27
- 9.- cf. Muñoz Padilla. El arte de la juguetería popular. En : Enciclopedia de Última moda no. 42 México : Grafica color, 1990 p. 8
- 10.- Vidal, Maria. Juquetes tradicionales productos del mestizaje. En: <http://www.elsureste.com.mx>.
- 11.- confróntese Vidal, Maria. Juquetes tradicionales productos del mestizaje. En:  
<http://www.elsureste.com.mx>
- 12.- ídem. Díaz Vega. p. 46
- 13.- Rojas Vizoneo, Ricardo. Al rescate de los juguetes mexicanos. En:  
<http://www.elsureste.com.mx>
- 14.- Gómez, Mercedes. Llegan los juguetes del siglo XXI. En: Guía práctica para seleccionar juegos no. 56. 15 diciembre de 1996.

- 15.- Damamme, Jeane. Mémoires de Jouets. Ediciones Hatier Littérature Générale. 1998
- 16.- Gómez, Mercedes. Llegan los juguetes del siglo XXI. En: Guía práctica para seleccionar juegos no. 56. 15 diciembre de 1996.
- 17.- Damamme, Jeane. Mémoires de Jouets. Ediciones Hatier Littérature Générale. 1998
- 18.- Ramos, Mildred. Mi alegría de 45 años. En Reforma, suplemento especial Hecho en México. 29/abr/98. p. 6.
- 19.- Ortega, Adolfo. Una jugada maestra. En Reforma, suplemento especial. Hecho en México. 29/abr/98. p. 6.
- 20.- Beltrán, Antonio. El viaje de Ivan en papalote. En Reforma cultura 15/jun/98. p. 1
- 21.- Beltrán, Antonio. El viaje de Ivan en papalote. En Reforma cultura 15/jun/98. p. 1
- 22.- Ortega, Adolfo. Una jugada maestra. En Reforma, suplemento especial. Hecho en México. 29/abr/98. p. 6.
- 23.- Alfaro Torres Rolando.-- La ludoteca como experiencia. En: Educación No. 84. 1994. p. 31
- 24.- Borja i Solé, Maria de. Lectura y Juego: diferencias y similitudes. Universidad de Barcelona  
Miembro Honorífico de Atzar - (Associació de ludotecaris/ies de Catalunya)
- 25.- [http://www.waece.org/jyj/estudio\\_juguetesyestimulacion.html](http://www.waece.org/jyj/estudio_juguetesyestimulacion.html)

CAPÍTULO  
CUARTO  
JUEGOS

## ***CAPITULO 4. Los sistemas de clasificación para juegos y juguetes***

### ***4.1 Antecedentes de la clasificación***

Durante años, y por qué no siglos, el hombre se ha preocupado por agrupar y clasificar el conocimiento que ha desarrollado a lo largo del tiempo. Los sistemas de clasificación han sido siempre un reflejo de la mentalidad de la época y la sociedad que los a creado, existiendo de una forma más o menos rudimentaria en que se organizaron los documentos en forma convencional, agrupándolos de acuerdo a un determinado criterio con el objetivo de poder luego recuperarlos más fácilmente. En las bibliotecas de la antigüedad, los libros se arrumbaban, como instinto de conservación, eran amenazados por las condiciones físicas del lugar, polvo, humedad, luz, etc., y poco consultados, algunos de estos han sido preservados hasta el día de hoy.

La clasificación más antigua que se conoce es la del Templo de Horus en Egipto, organizada por treinta y cinco encabezamientos diferentes. En la edad media se aprecia un considerable aumento de la religión, seguida de las humanidades, los libros se clasifican por Evangelios, Padres de la Iglesia, Comentarios a las Sagradas Escrituras, etc. En el Renacimiento disminuyen las clases destinadas a la religión a la vez que aumentan las ciencias y la tecnología. En esta época aparecen las primeras clasificaciones con fines comerciales, tales como las de Aldo Manuzio y Alejo Venegas.

Es en la Edad Media cuando surge la necesidad de que las obras publicadas sean masificadas para que puedan ser leídas por un público más amplio, esto fue cancelado por la epidemia conocida como la Peste Negra y será hasta el Renacimiento cuando, se vuelve a tener el libro como un medio de transmisión de conocimientos, posibilitando la expansión de la cultura humana gracias a la invención de la imprenta, esto significó las publicaciones de obras escritas en varios ejemplares sin tener que depender del escribano – llamados libros incunables -, como eran pocos los libros que se tenían, no existía la necesidad de clasificar el material, aunado a los eventos políticos, económicos, sociales y científicos de aquella época, dado que la mayoría de los pueblos se encontraban muy aislados unos de otros. Además de que los libros, incunables, no estaban al alcance de la comunidad en general.

En el siglo XIX aumentan los espacios dedicados a la ciencia, la tecnología y las ciencias sociales: coincide este siglo con el nacimiento del movimiento bibliotecólogo anglosajón. Es hasta finales del siglo, cuando empieza a desarrollarse el concepto moderno de biblioteca, con el surgimiento de las universidades, esto trae como consecuencia el desarrollo de las bibliotecas universitarias, públicas, nacionales, etc., que dará lugar a una verdadera revolución en el mundo de las bibliotecas y de ahí en adelante el libro pasa a existir para ser usado, y la biblioteca se ve como un organismo vivo que no tiene porqué ocultarse, dando como resultado el desarrollo de tácticas y métodos propios para

organizar todo el cúmulo de conocimientos que se seguían desarrollando. El origen del concepto bibliotecario que ha llegado a nuestros días empezó a modificarse en el siglo XX, donde hace la diferencia entre macro clasificación (libros) y micro clasificación (artículos de publicaciones periódicas), debido al desmesurado crecimiento de la literatura científica.

Al irse formando las colecciones, estas son abrumadas por varios sistemas para clasificarlas, ajustándolas al sistema de libre acceso, por lo que los bibliotecólogos empezaron a sentir cada vez más las necesidad de contar con un sistema que reuniese los libros o documentos por los asuntos que tratan, a fin de mejorar los intereses de los usuarios-lectores. Es empiezan a surgir los grandes sistemas de clasificación, muchos de los cuales, han sufrido grandes modificaciones y que hoy día son usados en casi todas las bibliotecas del mundo. La historia de las clasificaciones se remota de alguna manera a la ordenación de las grandes bibliotecas, que servían como depósito de materiales del saber, influidas por las sucesivas concepciones del conocimiento.

Pero el primer sistema de clasificación bibliográfica que debe considerarse tal es el de *Conrad Gessner*, en el siglo XVI, utilizado para estructurar su Biblioteca *Universalis*. *Gabriel Naudé*, bibliotecólogo de Mazarino aporta una clase para la bibliografía y por fin, Brunet, inspirado en el anterior divide los conocimientos en grandes clases, reconoce el crecimiento del arte y la literatura y deja el mismo espacio para ciencia y tecnología. Organizó las bibliotecas de Francia y su clasificación aún se respeta en las bibliotecas históricas de este país.

En 1804 aproximadamente en Francia, aparece la clasificación de Brunet, por esa misma fecha en Estados Unidos, se empieza a dar el crecimiento de las grandes bibliotecas. Tuvieron que pasar más de 60 años, para que en 1870 se sienta la necesidad de crear nuevos métodos. En 1875 se publica la primera edición de Dewey, que fue acogida con gran entusiasmo, en 1885 se publica la segunda edición, posteriormente se van publicando otras como la clasificación Universal, etc., las cuales han sufrido un sinnúmero de adaptaciones en varios países que las han utilizado, por lo que los lenguajes de clasificación en lugar de debilitarse continúan suscitando interés en el ámbito de la información.

En la actualidad se han creado más de cinco sistemas de clasificación, pero no más de 10, éstos no han podido satisfacer las exigencias y necesidades del control bibliográfico, que en el siglo XX a umbrales del siglo XXI se van generando con el avance de la tecnología y la ciencia que viene con pasos agigantados en cuanto a la información se refiere.

Estos sistemas se han basado prácticamente en la información documental, en sus diversas presentaciones, como son lo impreso, lo sonoro, lo visual, pero pocas veces se han ocupado de los objetos tridimensionales y de realía como son los juegos y los juguetes. La mayoría de estos sistemas de clasificación, cuando se enfrentan o hablan de juegos y juguetes hacen referencia a libros o

documentos que hablan sobre estos tópicos, lo que ha hecho que con el surgimiento de las ludotecas, estas tengan que desarrollar nuevos sistemas de clasificación para su material. Al igual que en la antigüedad, impera una gran necesidad de reunir los juguetes en un orden lógico, más que filosófico, por lo que han establecido grandes agrupamientos cuyo orden varia según los conceptos de cada ludotecario ó ludoteca.

Con todo lo anterior llevo a la conclusión de que clasificar es un proceso mental, que realizamos instintivamente, al sentir de cada día, en la casa, en la escuela, en la oficina, a cada instante en nuestras actividades, vestirme, levantarme, peinarme, bañarme, quien de nosotros no separa estas actividades de manera mental, cuándo realiza alguna de ellas, diciendo cuáles son las más urgentes de realizar y cuales pueden esperar, siendo ésta la tarea más importante dentro de la biblioteca y sobre todo de una ludoteca, por qué si no esta clasificado el material no se conocerá qué se tiene; o el usuario no sabrá a donde dirigirse para localizar lo que busca, este proceso debe estar basado en características de las cosas que pueden ser o no semejantes, tomando como elemento una característica que sirva para reunirlos o separarlos este constituye el medio por el cual los documentos serán utilizados, lo ludotecarios aún no han hecho énfasis a esto, razón por la cual han surgido más de veinte sistemas de clasificación para ludotecas, siendo que éstas son tan pocas, sus acervos en comparación con los sistemas que utilizan las bibliotecas y el número de estas, y la elevada cantidad de material que manejan.

La característica de la clasificación sirve para reunir los grupos seguidos de las semejanzas que presentan, tales como: el color de la ropa, cuando se quiere separar a un grupo de personas en subgrupos o grupos menores. Al igual que en la antigüedad impera una gran necesidad de reunir los juguetes en un orden lógico, más que filosófico, por lo que han establecido grandes agrupamientos cuyo orden varia según los conceptos de cada ludotecario ó ludoteca. Como puede observarse el clasificar es innato en el ser humano, tomando en cuenta que queremos clasificar y para que, tomar en cuenta a nuestra población, que servicios vamos a proporcionar, el tipo de material que vamos a utilizar, los recursos con que vamos a contar, nos ayudara sobre todo que el sistema, sea comprendido y utilizado por nuestros colegas y sobre todo por nuestros usuarios.

## 4.2 Conceptos de clasificación

La Coordinación de Actividades Recreativas es una parte de la Dirección de Deporte Formativo y Recreación de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la UNAM es un espacio que se transforma cada día, es por ello que se realizan actividades de toda índole, para que el público en general se acerque y conozca todos los servicios que se brindan en dicha institución, lo poco que se ha dicho o escrito sobre la clasificación de material lúdico, es la clasificación VALMEX que es la que se aplica en la UNAM en sus ludotecas y la Mexikayotl, por lo cual no fue posible dar un concepto que se refiera exclusivamente a este acervo, pero existen otros tipos de autores que han dado su concepto o definición sobre clasificación que a continuación se mencionan:

La Archivística define que: “Clasificar es separar o dividir un conjunto de elementos estableciendo un orden de clases o grupos; ordenar es unir todos los elementos de cada grupo estableciendo una unidad-orden”,<sup>1</sup> por otra parte la administración de documentos dice que: “Clasificación es un orden lógico y sistemático que utiliza números o letras para organizar documentos y estos sean fáciles de organizar y localizar”<sup>2</sup> y si nos vamos al manual de archivos éste la describe como: “Ordenar de lo general a lo particular, el conjunto de conocimientos humanos adquiridos por el hombre a través del tiempo. Estos se agrupan en clases, y éstas a su vez en divisiones, éstas en secciones y por último en subdivisiones”<sup>3</sup>

En el manual práctico contiene que: “Clasificar consiste en seleccionarse objetos y reagruparlos según las características comunes”,<sup>4</sup> adentrándose en el código para clasificadores de *Merrill* él nos dice que: “Clasificación es una agrupación y distribución sistemática del material de los estantes”, “Clasificación tiene por objeto reunir los libros de acuerdo con sus afinidades”<sup>5</sup> por su parte *Menezes Donie*<sup>6</sup> nos dice: “Clasificar es un proceso mental por el cual las cosas, seres o pensamientos son reunidas según sus semejanzas o diferencias que presenten.” Para *Buonocore*<sup>7</sup> la describe en 3 formas: a) “Es la distribución de un conjunto de objetos o hechos en un cierto número de conjuntos parciales semejantes y subordinados”, b) “Arte de asignar un lugar exacto, dentro de una nomenclatura determinada”, c) “Organizar los conocimientos de acuerdo a la relación de afinidad lógica existente entre ellos”

Para *Dewey* clasificar es: “Agrupar por clases aquellas que tienen ciertas características en común, separarlos de los que no tienen esas mismas características.”<sup>8</sup> *Manies* entiende que clasificar “Es representar de manera sintética el contenido de un documento y reunir los materiales en los estantes por la afinidad de su contenido.”<sup>9</sup> *José Martínez* define a la clasificación: “Disposición de un conjunto de objetos, hechos o conceptos en ciertos números de clases o categorías según un principio de jerarquización lógica”<sup>10</sup> *Urdiciain, Gil*: “Lenguaje documental fundado en la representación

estructurada de una o varias áreas del conocimiento, en clases en que las nociones son representados por los índices de una notación.”<sup>11</sup> *Guichat Claire* dice que: “La clasificación es una operación que describe el contenido de un documento determinado; su tema principal y a veces dos temas secundarios.”<sup>12</sup> y si seguimos podemos encontrar a mas autores y sus numerosas definiciones sobre este concepto.

Entendiéndose que:

Clasificar es organizar en un orden sistemático, sin necesidad de describir cada uno de los contenidos temáticos de un documento, para posteriormente poder identificar y localizar todo el material sobre un mismo tema, con que se cuente en un lugar determinado, teniendo un rápido acceso a todo el acervo, facilitando la identificación de todos los documentos relacionados sin importar su formato.

#### ***4.3 Documentos especiales, susceptibles de clasificar***

Por lo que la vida de un documento, dependerá de su valor intrínseco, difiriendo según el uso y el usuario que lo utilice, cuando más estrecha sea esta relación más útil o pertinente será el documento. Según Guinchat <sup>13</sup> existen varios tipos de documentos susceptibles de ofrecer información, siendo la base material del saber y la memoria de la humanidad. Preservar y difundir este tipo de acervo, en cualquier formato (libros, folletos, manuscritos, mapas, fotografías, grabaciones, juguetes, etc.), es asegurar el estudio y conservación del pasado, tarea indispensable para valorar el presente existe una gran variedad de documentos cuyas características las debe conocer perfectamente el especialista de la información, debe ser capaz de identificar la categoría a la que pertenece el documento, de modo que pueda ser utilizado por él y por los usuarios.

Los documentos especiales son aquellos que rara vez vamos a tener dentro de nuestro acervo, pero que son susceptibles de llegar a estar dentro de la colección por lo que se les debe dar un cuidado y mantenimiento especial en su uso y manejo. El libro puede salir y regresar sin mayor problema, pero un documento especial debe ser manejado de diferente manera. Ya sea por el material con el cual fue elaborado, por la época en que fue realizado, o por su propio contenido que a veces es único e irreplicable, sobre todo cuando son manuscritos. Por lo que éstos se van a dividir en:

##### ❖ LIBROS RAROS O ÚNICOS

Es reflejo fiel de su momento histórico del medio y de la sociedad en que se produce y del público lector al que está dirigido, estos se dividen de acuerdo al siglo en que fueron elaborados de acuerdo a las características del material, a su formato, a sus cuadernillos, etc.

❖ IMPRESOS SUELTOS

Actas, reglamentos, constituciones, cartas de fundación, leyes y reglamentos de tribunales, proclamas, tratados, acuerdos, concordados, etc., que son documentos impresos pero que no constituyen un libro, por lo regular se presentan en hojas sueltas y guardados en carpetas.

❖ MANUSCRITOS

Todo escrito hecho a mano o en máquina de escribir formando parte de las colecciones especiales por ser materiales únicos y valiosos.

❖ FOLLETOS

Obras impresas de corta extensión encuadrados a la rústica, no excede de 48 páginas unidas doblate en el centro formando un cuadernillo, difunden hechos o contemporáneos con gran oportunidad, se publican una sola vez en tiradas limitadas.

❖ REVISTAS

Publicaciones en serie que aparecen periódicamente con un número progresivo que permite con posteridad formar colecciones. Contienen por lo general artículos y noticias sobre temas específicos.

❖ PERIÓDICOS

Publicaciones que se aparecen con determinada frecuencia en una localidad y tiene como objetivo proporcionar y difundir información y noticias en general.<sup>24</sup>

❖ CÓDICES ORIGINALES

Es un documento manuscrito elaborado en diferentes materiales y formatos son de gran valor histórico.

❖ FACSIMILES

Son copias exactas de un libro. Estas reproducciones se hacen por medio de mecanismos fotográficos, lo que permite reproducir fielmente un original. Se utiliza para libros o documentos muy antiguos con el fin de poderlos manejar y difundir por medio de la distribución de copias exactas.<sup>25</sup>

Además de lo anterior, tenemos materiales que también son susceptibles de clasificar y se encuentran almacenados en otros soportes físicos <sup>26</sup> como son las:

❖ GRABACIONES SONORAS

(Discos, videocasetes, films y cassetes, cintas, cartucho, disco magnético, carrete de cinta, rollo, carrete de banda sonora, bobina de hilo magnético, discos compactos): El registro de las vibraciones sonoras se hace por medios mecánicos o electrónicos y da lugar a los discos y grabaciones en cinta, casete, compacto, etc., éste material es común y forma parte de las colecciones especiales por ser de uso delicado y de difícil recuperación, dado que su manipulación, registro o reproducción de sonidos e imágenes se da por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultanea.

❖ PARTITURA

Notación musical, para ser usada por los ejecutantes.

❖ MÚSICA IMPRESA

Todas incluye las partituras escritas por los compositores tanto originales como electrónicas.

❖ MATERIALES GRÁFICOS PROYECTABLES

❖ (Fotografías, acetatos, transparencias, filminas, radiografías, estereografías, escáner, magnéticos, hologramas, películas y diapositivas): Son documentos gráficos que presentan imágenes fijas o en movimientos y que forman parte de las fuentes primarias de investigación. Éstas pueden presentar en blanco y negro o a color.

❖ MATERIALES CARTOGRÁFICOS

(Cartas náuticas, mapas, mapas administrativos, físicos, generales, históricos, políticos, topográficos; planos de población, arqueología, camping, carreteras, climas, cultivos y aprovechamiento, economía, geología, hoteles, monumentos, parques nacionales, suelo, vegetación, tridimensionales, etc.). Por lo regular, éstos documentos se encuentra impresos en diferentes formas y en dimensiones grandes o a una escala determinada.

❖ MICROFORMAS

(Microfilm, microfichas, fichas de ventana, microopaco, sobre cartón, rollos de microfilm, carretes de microfilm). Estas reproducen a escala muy reducida un documento; imágenes; libros; fotografías, etc.

❖ ARCHIVOS DE ORDENADOR

(Los programas usados para procesar datos legibles por una maquina, tanto si están publicados como si son inéditos)

❖ FONOGRAMA

Conjunto de documentos que almacena sonidos n grabaciones sonoras procedentes de una ejecución musical, de testimonios orales, de sonidos de la naturaleza de los emitidos por los animales entre otros. (Discos, cintas magnéticas, carrete, cartucho, casete, disco óptico)

❖ MULTIMEDIA

Son publicaciones compuestas de diversos tipos de materiales o soportes disco, diapositivas, folletos, microformas.

❖ PELÍCULAS Y VIDEOGRABACIONES

(Películas, videos beta, video clip, videotelefono, videojuego, video-texto, DVD, videodiscos, películas cinematográficas, videocasetes, VHS). Técnica de grabación y reproducción de imágenes y sonidos por medios electrónicos, a través de un magnetoscopio con una cámara y un televisor y la sucesión de estas imágenes obtenidas. Remiten el registro y la reproducción en televisor o en una pantalla especial como puede ser: (programa televisivo, un video o de alguna canción ilustrada con imágenes)<sup>27</sup>

❖ JUGUETES

Son objetos a escala que representan los utensilios de la vida real y que sirven para que jueguen y se distraigan los niños. Están elaborados con diferentes materiales, los cuales son elaborados artesanalmente de forma individual o industrialmente en serie, acompañan al ser humano durante toda su vida.

❖ JUEGOS

Actividad lúdica que cumple un fin, en sí mismo, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo intrínseco. Sirve para descargar el estrés y llenarse de energía, ayuda a mejorar la mente y ejercita al cuerpo.

**4.3.1 Colecciones especiales**

Material que forma colecciones especiales y es susceptible de ofrecer información.

Se considera colección especial a todo acervo bibliográfico, hemerográfico o de material de archivo que por su antigüedad, temática, rareza, riqueza, etc., merece tratamiento y uso diferente a los demás materiales bibliográficos que forman parte de sus colecciones generales,<sup>28</sup> los documentos de acuerdo a los siguientes cuadros pueden ser: (Véase cuadros siete, ocho y nueve)

CUADRO no. 7 Documentos de acuerdo a su naturaleza física.

Iconográficos gráficos.	Están representados por medio de imágenes, planos, mapas, gráficos, carteles, esquemas, fotografías en papel, diapositivas, cuadros.
Sonoros	Discos, cintas magnéticas grabadas.
Audiovisuales	Combinación de sonidos con imágenes, películas, DVD, diaporamas, cintas, videoclips, videodisco.
Materiales Físicos	Son presentados por medio de objetos muestras, maquetas, obras, monumentos, trabajos en braille, juguetes, juegos pedagógicos.
Compuestos	Reunión de documentos textuales sobre un mismo tema, libros en discos, en casete, audiolibros. Conjuntos pedagógicos.
Magnéticos	Utilizados por la informática, paquetería y utilería.
Electrónicos	Transmiten indistintamente imagen, texto, sonido, CD-ROM, disco óptico, DVD, MP3.

CUADRO no. 8 De acuerdo a su naturaleza intelectual

Monografías	Documentos únicos que tratan un tema.
Publicaciones seriadas	Publicaciones en serie impresas o no, aparecen con fascículos o volúmenes sucesivos.
Documentos inéditos	Son documentos que aún no se han publicado por lo que a veces se omite el autor, título, fecha, etc.

CUADRO no. 9 Por su forma de producción

Documentos en bruto o Tradicionales.	Tal como aparecen en la naturaleza (tierra, minerales, plantas, huesos, fósiles, meteoritos, piedra, etc.)
Documentos manufacturados	Objetos fabricados por la mano del hombre que puede ser reproducidos por: Un artesano, por la industria; vestigios arqueológicos, etc. o creaciones intelectuales Objeto de arte, obras literarias, películas, etc. Realizadas con instrumentos industriales o a mano.

#### ***4.4 Los sistemas de clasificación: especie de lengua universal.***

Las clasificaciones son los lenguajes documentales de mayor tradición y antigüedad, se concibieron en un principio como universales, considerando a la variedad creciente del conocimiento humano, como un todo que se divide en clases y subclases de acuerdo con ciertas características comunes, partiendo de lo general a lo específico, formando una estructura jerárquica, en la que las materias que componen cada nivel se organizan de acuerdo con su afinidad o sus posibles relaciones.

Antes de entrar de lleno a los conceptos de clasificación y a la misma clasificación es necesario dar un panorama de qué es lo que queremos clasificar. Es muy común encontrar sistemas de clasificación hechos especialmente para el libro o documentos impresos, para algunos otros elementos afines, pero no así para ciertos materiales especiales como son los juegos, juguetes y acervos lúdicos en sí. Las diferentes clasificaciones no tienen espacios para estos tópicos que abarcan sólo a los libros que se refieren a estos aspectos de manera literaria. No toma en cuenta al mismo juguete o al juego en sí mismo.

##### ***4.4.1 Clasificación LC***

El LC posee una clasificación que respondió a las necesidades de su tiempo y en la actualidad sigue haciéndolo, es uno de los sistemas también más usados dentro del país y el más específico, el más ampliamente desarrollado, también es cierto que no es un sistema perfecto. Una de sus debilidades ha sido hacia los juegos y juguetes como tal. Enfrenta el problema de que la mayoría de sus esquemas se encuentran en el idioma inglés, por lo que muchos de sus términos al traducirlos no siempre es posible encontrar su equivalente al español.

Tiene el esquema de la clase G, referente a la antropología, geografía y recreación. Este sistema sería un valioso auxiliar para los materiales lúdicos, este sistema representa un grave problema para

el personal que labora en ludotecas y no está familiarizado con él, por lo que nace al uso de las tablas auxiliares, las geográficas, etc. que a su vez se subdividen en país o lugar por regiones que crean confusiones para las personas que no tienen conocimientos sobre el uso y manejo de todas las tablas que componen a este sistema (tabla auxiliar de forma, tabla combinada, tablas internas, etc.).

#### **4.4.2 Clasificación Dewey**

El sistema de clasificación Dewey al ser la más utilizada para los libros hay quienes la aconsejan para juguetes también. Es un sistema jerárquico que aplica el principio decimal a la subdivisión de los conocimientos, desde el más amplio hasta el más restringido, divide el conocimiento en 9 clases por materia (100-900) con una décima para obras generales (000). Cada clase se subdivide en 10 y de estos se dividen de nuevo en 10 y cada número entero en decimales para subdivisiones especiales, estas clases se dividen en 10 diferentes y cada división en 10 secciones, aunque no todos los números para las diferentes secciones han sido usados. (La palabra “clase” se usa generalmente para indicar divisiones secciones para cualquier otro nivel de la notación de la jerarquía). Esto permite a cada biblioteca clasificar tan amplia o especialmente como sus propósitos o colecciones lo requieran. En relación con el acervo lúdico, este no está del todo contemplado en sus tablas.

#### **4.4.3 Clasificación CDU**

La creación de la CDU fue el primer intento de normalizar los lenguajes documentales en el ámbito internacional, su antecedente está basado en el sistema decimal DEWEY, adoptada en 1876 en los Estados Unidos por la mayoría de las bibliotecas. En este sistema el saber humano se divide en 10 grandes clases. Señaladas por los dígitos (0 al 9), cada una de estas clases se divide en 10 grupos menores y a las cifras clasificadoras se le agrega forma, lugar, tiempo, lengua entre otros datos. Dentro de los cuales el 7 está destinado a la recreación, a su vez el 790 es el apartado para juegos y juguetes, (partiendo de que nuestro material está constituido básicamente por juegos y juguetes), es un sistema jerárquico que aplica el principio decimal a la subdivisión de los conocimientos, desde el más amplio hasta lo más restringido. Se divide en una base de diez, al igual que el anterior trata a los juegos y juguetes de forma documental y no en sí al objeto.

Casi todos los sistemas de clasificación han abandonado al juguete y al juego; las clasificaciones hechas ex profeso sobre estos tópicos han sido elaboradas por separado, van dirigidas directamente a los juegos o al juguete.

Se debe tomar en cuenta que cualquier objeto o producto, en este caso el juego y el juguete, se puede obtener información y que para poder utilizarlo como documento tiene que cumplir ciertas

condiciones, que según *Guinchat*, debe (el documento) servir eficazmente para la comunicación y transmisión de conocimientos, como son:

- AUTÉNTICO:

Permitiendo la verificación de su origen (autor, fuente, fecha, manufacturera).

- FIABLE:

Que se pueda verificar con exactitud la información que contiene, sus piezas y contenidos, su forma, uso, etc.

- MATERIALMENTE ACCESIBLE:

Que se pueda localizar y difundir mediante el préstamo, adquisición o reproducción dentro de la legalidad.

Los sistemas de clasificación normalmente están representados por un código numérico, a veces combinado con letras (alfanumérico) o incluso con colores que dividen el saber, el hacer y el pensar humano en grupos unitarios, jerarquizados con el fin de poner a disposición de los usuarios todo tipo de documentos organizados por temas. "Debe contar con un índice propio de entradas, donde las diferentes notaciones usadas, se registren con notas aclaratorias, sobre el significado que tienen sobre la colección"<sup>14</sup>

Es importante mencionar que los esquemas no deben confundirse, ni con los taxonómicos, que son propios de una disciplina (cuerpos, químicos, plantas, animales, rocas, suelo, etc.), ni con los sistemas científicos propuestos por los filósofos de manera abstracta, es decir, que sólo se aboquen a ciertos temas y descuiden en su mayoría a todas las demás ramas del conocimiento que día a día se van conociendo. Más bien debe ser un sistema filosófico el cual implica una jerarquía absoluta de:

a) Género.

b) Especie.

c) Clase.

d) Subclase.

Tomando en cuenta el sistema filosófico moderno que ha tenido gran influencia hasta nuestros días: el de Francis Bacon. Este sistema a pesar de que ha sufrido algunas modificaciones, sigue conservando sus principios los cuales se traducen en tres facultades:

- I. La memoria que genera la historia.
- II. La imaginación que crea la poesía y las artes.
- III. La razón que procede la filosofía y las ciencias.<sup>15</sup>

#### ***4.4.4 Diferentes tipos de clasificación***

El abordar la clasificación como objeto de conocimiento, en concordancia con el universo de objetos y materiales que lo rodean, en relación con las particularidades y singularidades de cada uno de ellos. Por lo que el objeto de este sistema o clasificación, sirve para reflejar los aspectos, semejanzas y propiedades de los objetos a estudiar y los nexos entre las partes y los elementos que agrupan las colecciones sobre un mismo tema en un solo lugar dentro de la biblioteca. De acuerdo con Domingo Buonocore<sup>16</sup> este nos dice que existen dos tipos de clasificación: la artificial y la natural.

##### ***4.4.5.1 Artificial***

Se basa en algunos caracteres comunes y distintivos de los objetos, olvidándose de lo restante, al ser clasificados de este modo, pueden tomarse como referencia para organizarlos en orden alfabético, por autores, por materia, por tamaño, por color, por forma, por lo que el criterio preferido, siempre será arbitrario, esto puede depender de razones de carácter técnico, económico, estético, etc., muchas veces existe el desconocimiento total de la materia en que se esta trabajando.

Las características de este tipo de clasificación son las siguientes:

- Son simétricas.
- Hacen explícitas las clases léxico-semánticas.
- Son lenguajes escritos.
- No pueden ser redundantes.
- No expresan sentimientos ni emociones.

- Utilizan predominantemente los sustantivos y los adjetivos.

Dentro de éstas encontramos a la:

➤ ALFABÉTICA:

Se ordenan según la disposición de las letras del alfabeto.

➤ DE LAS CIENCIAS:

Se basa fundamentalmente en las facultades humanas: la memoria, la imaginación y la razón. De la primera depende la historia; de la segunda la poesía; de la tercera la teología natural, la cosmología y la antropología. Dentro de éstas podemos encontrar la filosófica y la bibliográfica.

➤ FILOSÓFICA:

Toma como base las grandes ramas del conocimiento para formular el cuadro de su ordenación y sistematización con un criterio riguroso, teórico y especulativo.

➤ FACETADA:

Constituye un esquema que refleja en su estructura el análisis de los asuntos de acuerdo con el número de conceptos fundamentales, particularmente referidos a persona, materia, energía, espacio y tiempo. Dividiendo las áreas del conocimiento según los atributos, características o perspectivas que los conceptos u objetos pueden adoptar.

Por este método pueden agruparse dos objetos juntos que pueden tener o no analogías. Ejemplo: automóviles y motocicletas, por color, por marca, por motor, por tamaño, etc.

Los términos son agrupados en dominios del conocimiento, cada dominio estructura sus términos, no de forma jerárquica, sino en función de sus facetas (atributos, características o principios de división). Estas características son pocas utilizadas,<sup>17</sup> basada en los análisis de los asuntos de acuerdo con un número de conceptos básicos, permitiendo construir clasificaciones especializadas bastante profundas en campos específicos,<sup>18</sup> y de las anteriores se desprenden las subsiguientes clasificaciones:

➤ SELECTIVA:

Distribución de grandes grupos, por orden alfabético o cronológico o de ambas maneras, antes que por materias específicas, puede aplicarse en bibliotecas con libros de poco uso. Sustituye la clasificación por materia específica, distribuyéndose en grandes grupos por orden alfabético, cronológico o ambos a la vez.

➤ SIMPLIFICADA:

Reducción de la extensión de los símbolos clasificadores, utilizando 1, 2 o 3 cifras, dependiendo de la capacidad de la biblioteca.

➤ BACONIANA:

Clasificación basada en memoria, imaginación y razón.

➤ SINTÉTICA:

Se agrupa por características comunes en razón de su contenido, prevén de antemano las distintas características que pueden resultar comunes a los principales campos del conocimiento.<sup>19</sup>

➤ DIGITAL:

Sistema de ordenamiento mediante dígitos centrales y terminales.

➤ NUMÉRICA:

Los documentos se disponen por orden de llegada, según de número de entrada.

➤ CRONOLÓGICA:

Consiste en clasificar los documentos según el tiempo: fecha de su creación y emisión, de fabricación, de adquisición, de llegada (el caso típico del correo).

➤ GEOGRÁFICA:

Coloca a los documentos en el espacio según los lugares donde han tenido lugar los acontecimientos.

➤ **AMPLIA:**

La notación ubica a la obra en una clase general mediante una notación más corta, se clasifican las obras en categorías amplias aún cuando se disponga de un número más específico.

➤ **IDEOLÓGICA:**

(Llamada también metódica o analítica) Analiza el conocimiento que divide en elementos. Consiste en buscar las características de los objetos o documentos, que han de ser clasificados, la elección de los criterios es libre utilizando las subdivisiones de lo general a lo particular.

#### **4.4.4.2 Natural**

Está formada con características permanentes, esto es tomar en cuenta todos los aspectos y propiedades de los objetos clasificados que presentan siempre analogías, más numerosas y a su vez más profundas con las de su mismo género, que con las de género diferente.

Las características de este tipo de clasificación son las siguientes:

- Se utiliza la característica intrínseca como subdivisión.
- Son asimétricos.
- Son eminentemente orales.
- Pueden ser redundantes.
- Expresan sentimientos y emociones.
- Utilizan indistintamente cualquiera de sus categorías gramaticales.

Dentro de esta categoría encontramos a la:

➤ DETALLADA:

Significa que el contenido de una obra se especifica por la notación más extensa posible. Provee una subdivisión detallada de los tópicos, también llamada clasificación bibliográfica.

➤ BIBLIOGRAFICA:

➤ Bajo este concepto podemos definir dos categorías:

- Sistema con notación, van acompañadas de los símbolos indicadores del lugar que cada grupo o subgrupo tiene asignado dentro del esquema.
- Sistemas sin notación que carecen de símbolos. Tiene como importancia, agrupar a los libros que traten sobre un mismo tema, lo mismo en el catalogo, como en los librerías o estantes.

Facilitando el libre acceso a los estudiosos de estas obras concentrándolas en un mismo lugar, dentro de la biblioteca o colección según el orden de un sistema determinado, con fines prácticos. Distribuye las materias correspondientes de las diversas ciencias, en divisiones, subdivisiones y subdivisiones cada vez más analíticas para facilitar el material al estudioso, trata de formar colecciones con características comunes, en cuanto a su contenido temático, esto es que atiende al texto de los documentos y no a su forma física, por lo que hace a los libros más accesibles, detalla las categorías hasta sus grados más íntimos de especificidad; proporciona los medios para relacionar las categorías y especifica en la notación todos los aspectos y facetas de una obra, dentro de esta clasificación (vamos a tener varios sistemas de notación que actualmente se encuentran en uso).

➤ DEWEY:

Esta es posiblemente la que ha alcanzado mayor difusión. Contribuye a la totalidad de los conocimientos en diez grandes clases, éstas, a su vez, en otras diez y así sucesivamente de diez en diez hasta el infinito, cada vez más específico.

➤ DÉCIMAL UNIVERSAL:

Esta es una ampliación y revisión de DEWEY, pero conservando la estructura y características de este último, su objetivo es ser más específica, más bibliográfica.

➤ DE LA BIBLIOTECA DEL CONGRESO DE WASHINGTON:

Esta responde a las necesidades de esta biblioteca, una de las más grandes del mundo. Está estructurada en 21 letras, que pueden combinarse en otras tantas, a fin de formar el esquema, existiendo letras que están en espera, de poder ser desarrolladas. El sistema guarda analogía con Cutter. A veces se hace un poco engorrosa y difícil para su manejo.

➤ FLEXIBLE:

Permite agregar nuevos rubros de materias a los existentes, sin alterar la estructura fundamental del sistema.

➤ MONOJERÁRQUICA:

Divide las áreas del saber en clases y subclases conceptuales, desarrollando una estructura jerárquica arbórea. El número de clases es limitado y cada una de ellas se puede dividir en subclases, las cuales a su vez pueden ser subdivididos y así sucesivamente.<sup>20</sup>

➤ ANALÍTICA:

Divide el campo temático de lo general a lo específico mediante relaciones jerárquicas dentro de un esquema, que prevé de antemano todas las clases (o subdivisiones).

➤ SISTEMÁTICA:

Dispone los términos según un sistema orgánico anteponiéndose a la clasificación alfabética. Se clasifican los documentos según su contenido, mediante una clasificación establecida de antemano.

También la clasificación puede ser de dos tipos de estructura jerárquica o por facetas:

#### **4.4.4.3 De estructura jerárquica**

Sus clases, y subclases se organizan en forma de ramificaciones, dando lugar una serie de divisiones y subdivisiones dependientes unas de otras. Los sistemas de estructura jerárquica pueden ser especializados, cuando sólo se ocupan de una rama del saber o enciclopédicos, cuando abarcan el universo de los conocimientos. Con frecuencia un sistema de clasificación especializado, no es más que el desarrollo minucioso de una rama de un sistema enciclopédico, aunque también pueden

haberse creado expresamente para esa especialidad. Son las relaciones establecidas a partir de determinado nivel de subordinación y pueden ser:

➤ EXPANSIVAS:

Divide las materia en grandes grupos que pueden ampliarse, es la mas antigua e influyo sobre otras posteriores. Sistema expansivo de *Cutter*.

➤ DECIMALES:

Sistema estructurado en grandes clases que se subdividen en otras, van de lo general a lo específico. La notación por lo general es numérica, consta de tablas principales, tablas auxiliares, subdivisiones generales a especiales, tiene signos de correspondencia, además de índices expansivo. Como la clasificación decimal *Dewey*.

#### **4.4.4.4 Por facetas**

Se basa en el análisis de una de las categorías generales y consiste en expresar las posibilidades que existen dentro de cada materia, artificialmente se utilizan cuadros y criterios subjetivos y personales en los cuales se pierden valiosos elementos que puede proporcionar la colección sea esta cual fuere que pueden ser:

- “A PRIORI”: Esta se realiza de antemano, sin profundizar en el contenido del documento o material a fondo. En este sistema no se toma en cuenta a la institución que sirven.
- “A POSTERIORI”: Se realiza un análisis obteniéndose un conocimiento profundo del material; que nos es dado por las funciones propias del elemento en cuestión, el cual es analizado y estudiado por especialistas y se dan valiosos elementos que se toman en cuenta al clasificar cada uno de los materiales sin importar el formato.

#### **4.5 Características que debe poseer cualquier sistema**

Por necesidad una biblioteca refleja lo que los usuarios esperan obtener de ella y si no, no tendría sentido, ofrecer un servicio que nadie pide. Deducir que los usuarios no necesitan materiales no libros, puede entenderse que no hay demanda, pero también es cierto que la mayoría de ellos no sabe o no conocen todos los servicios y documentos que se puede encontrar en una biblioteca, algunas veces

se llegan a topar con ellos por pura casualidad o por accidente, esto hace despertar en el usuario nuevos intereses para regresar a la biblioteca y para recomendarla a otras personas,<sup>21</sup>

#### **4.5.1 Características que pueden tomarse en cuenta a la hora de clasificar**

La clasificación,<sup>29</sup> es una mecánica del conocimiento por la cual se ordenan las materias formando grupos diferentes, de acuerdo con determinadas relaciones establecidas de antemano. Clasificar es colocar un documento en una clase dentro de un esquema, o bien agruparlos por características comunes. Lo primero lo hacen los sistemas analíticos o enumerativos, que prevén de antemano todas las clases o divisiones que se pueden establecer; lo segundo lo hacen los sistemas sintéticos, que deben prever de antemano las características que pueden resultar comunes a todos los campos del conocimiento. La clasificación bibliográfica sistemática consta de dos etapas bien diferenciadas: análisis del documento y traducción de su contenido al lenguaje clasificatorio.

Los sistemas de clasificación son sistemas de catalogación por materias precoordinadas y estructura jerárquica: son lenguajes de recuperación de la información. Para que éstos sean eficaces deben reunir las siguientes condiciones:

- Sistemáticos: van de lo general a lo particular.
- Exhaustivos: deben alcanzar a todo el campo de cada materia.
- Detallados: deben expresar las ideas en todos sus grados.
- Flexibles: que permitan la combinación de ideas y puntos de vista.
- Lógicos: deben responder a la mecánica del pensamiento formal.
- Explícitos y concisos.
- Sencillos: notación fácil de escribir y recordar.
- Expansivos: capaz de incorporar nuevos elementos.
- Con elementos complementarios: índices, tablas, etc.
- Sometidos a revisiones periódicas.

Es necesario que para clasificar se tengan en cuenta algunas reglas y políticas que pueden ser empleadas al momento de aplicarlas en los materiales, estas pueden ser tomadas en cuenta todas o sólo algunas: clase, especie, diferencia, propiedad, accidente, entre otras.

- CLASE:
- Grupo de cosas u objetos susceptibles de clasificar o dividir.
- ESPECIE:
- Subdivisión de atributos comunes, que a su vez puede seguir subdividiéndose por nuevas diferencias, constituyendo una nueva clase y ésta, a su vez, una nueva especie y así sucesivamente.
- PROPIEDAD:

Algo propio de cada elemento en una clase, pero que no es imprescindible en la definición de la clase.

Con lo anterior tenemos que una clasificación intenta ir de lo general a lo particular y de lo particular a lo específico, teniendo como finalidad darle un uso apropiado al material en cualesquiera que sea su formato o presentación deben de:

- Ser localizados rápidamente dentro de la colección.
- Realizar una consulta eficaz de varios elementos del mismo tema, dentro del acervo.
- Devolver los documentos a la colección sin dificultad.
- Introducir nuevos acervos a los ya existentes sin provocar con ello se cambie todo el material en algún otro orden lógico.
- Insertar nuevos materiales con nuevos asuntos o temas sin quebrar la secuencia de la colección de grupos.

Pero para que todo esto se lleve a cabo, debe de tomarse en cuenta un buen sistema de clasificación, que ayude a cumplir los propósitos u objetivos de la colección y de la biblioteca (en este caso

ludotecas), por lo que no podemos tomar a la deriva, al momento de clasificar, el color del documento, el formato, la encuadernación, la lengua, la fecha de impresión, el nombre del autor, etc., ya que estos son procesos artificiales que nada tienen que ver con el contenido del material.

Tal vez, cuando se tiene muy poco material y este no va a crecer, (esto sería muy utópico), puedan tomarse algunas de las características anteriores, por lo que es necesario adoptarse otras medidas, admitiendo que nuestra colección va a crecer y que algún proceso de clasificación artificial nos hará trabajar el doble o triple cada vez que la biblioteca o ludoteca adquiera un nuevo material. Por otro lado rara vez existirán materiales que no puedan ser clasificados dentro de nuestra colección o que no sean de libre acceso.

#### **4.5.2 Puntos de acceso al material dentro del acervo**

Para una persona que tiene práctica en clasificar, resulta muy fácil hacerlo y más si se vale de medios electrónicos o bases de datos, pero no sucede lo mismo con personas que apenas conocen algún sistema y sobre todo que se están enfrentando a administrar, organizar y crear un nuevo sistema de biblioteca. Los ludotecarios, en su mayoría no son bibliotecólogos, por ende no tienen los conocimientos del manejo de los sistemas ya elaborados, aplicados con anterioridad, y tratan de inventar uno, o adoptar alguno ya elaborado que no satisface sus necesidades. El usuario en una biblioteca puede localizar el material, que necesite de acuerdo a los siguientes elementos:

En la ludoteca además de las anteriores tenemos otros puntos de acceso:

- Autor.
- Título.
- Serie.
- Materia.
- Editorial
- Tema
- Edad recomendada.
- Número de participantes.
- Lugar idóneo para jugar, etc.
- Habilidades que desarrolla.
- Estado en que se encuentra (condiciones físicas).
- Colección.
- Manufacturera.
- Antecedentes históricos.
- Antecedentes culturales.
- País de origen.
- Características del juguete.
- Reglas del juego.
- Nombre del juego o juguete.
- Descripción del juego o juguete.
- Cantidad de piezas.
- Tamaño.
- Material de fabricación.

Por lo que el lector o usuario para llegar a ellos primero recorrerá el catálogo y luego se dirigirá a los estantes. Si la clasificación es buena, los documentos, estarán reunidos en un mismo lugar por los asuntos semejantes, así también estarán todos los asuntos relacionados. Un buen sistema de clasificación, también ayuda a los usuarios que no saben definir exactamente lo que buscan o

requieren, y al ser orientados por el tema que desean consultar, se dirigirán a recorrer los estantes en donde puedan revisar varios documentos que estén relacionados con los asuntos específicos del acontecimiento o tema que busquen.

La mayoría de los usuarios cuando se dirigen a la biblioteca llega con las referencias previamente elaboradas, y nunca llega a elaborar ahí sus referencias, al traerlas le será más fácil ubicar de acuerdo al sistema de clasificación que utilice la biblioteca, localizar la información que necesita recuperar.

Nunca se van a encontrar todos los libros o documentos de un mismo autor, en el estante y menos aún si este es polifacético y además muy prolífico, es necesario que dentro de los sistemas de clasificación existan buenos encabezamientos de materia, quién no se ha quebrado la cabeza para encontrar un tema que se enfoque o abarque a un “x” o “y” tópico, y como no se encuentra nada semejante o parecido a veces se clasifica en algún otro lugar, a veces poco relacionado y otras no.

En la ludoteca el usuario por lo regular pregunta por algún juego que sabe jugar, si no se tiene es cuando se le recomiendan otros y el descubre toda la maravilla de juguetes con los que puede interactuar, en caso de que se tenga “catálogo” el cual es una lista, con los nombres comerciales del juego, limitando al usuario que la revisa a elegir jugar lo que le es conocido, dejando una gran variedad de material por conocer, este proceso se lleva a cabo cuando la ludoteca es de estanterías cerrada. Si el usuario llega a una ludoteca donde el acceso es libre se va a los anaqueles y revisa el material y de todos los juguetes con los que se encuentra elige con cuales jugar.

En resumen, se puede decir que un sistema de clasificación debe ser simple, técnico y multidimensional, dotado de una serie de elementos que lo hagan más que un código ordenado de signos, correspondiente a una lista de palabras. Por lo que debemos tomar en cuenta lo siguiente:

- Un patrón o base ideológica. Los sistemas han brotado sobre distintos puntos de vista teóricos, que pueden ser filosóficos, pedagógicos o prácticos.
- Una base teórica, conjunto de generalidades que sirve de explicación al sistema.
- Un sistema de notación, que puede ser alfabético, numérico, alfanumérico, con otros signos y mixto.
- Posibilidad de expresar materias compuestas.
- Un esquema básico de partida, con las clases principales y las tablas correspondientes, que constituye un macroorden.

- Un microorden o esquema desarrollado, o al menos las reglas para proceder a su desarrollo.
- Un orden para archivar, o lista de notaciones.
- Un índice alfabético para una más fácil búsqueda de las notaciones.

#### **4.5.3 Clasificar: cómo, para y por qué**

La clasificación comienza, donde la catalogación termina, al catalogar determinamos los puntos de acceso que aparecerán en las fichas, como son los temas que se dan por medio de los encabezamientos de materia, el o los autores, el título, etc.

Mediante la observación llegamos a conocer un objeto, un libro, un documento, ya sabemos que forma tiene, de qué material está hecho, cuántas hojas tiene, de cuántos capítulos está compuesto, en el caso de los juguetes podemos identificar cuántas piezas lo componen, cuántos jugadores lo pueden jugar al mismo tiempo, de qué material está hecho, etc. Con todo lo anterior ya hemos hecho la separación de un juguete y de un juego y éste a su vez de un libro.

Desde este proceso hemos realizado una clasificación física, por lo que una vez establecida la descripción anterior, podríamos reconocer el material sin fijar en él nuestra atención. Posteriormente podremos continuar con un nuevo proceso, que sería el de observar varios objetos (libros, juguetes, revistas, etc.) para llegar a la conclusión de que algunos son grandes, otros chicos, unos tienen muchas piezas, otros pocas, unos son gruesos otros son delgados, unos son pesados, otros son ligeros, etc., así podríamos establecer varios sistemas de clasificación, es decir estas pueden ser de acuerdo al tamaño, la forma, el material con que estén hechos, etc., Una vez hecho esto ya podremos identificar de un grupo, sus objetos agrupados por sus semejanzas o diferencias, por sus tamaños, por sus colores, etc., De esta manera esto sería muy fácil, los tendríamos a todos “ordenados” por “x” característica, pero para poder localizarlo fácilmente es necesario una clave que lo identifique como único entre todos los demás materiales.

Sabemos que cada sistema tiene sus ventajas y sus desventajas o inconvenientes y que es imposible establecer reglas generales.<sup>30</sup>

- Cómo clasificar. A veces es necesario que para dar un orden lógico de los materiales se haga por temas para facilitar su recuperación, por lo que la clasificación es un excelente método para

responder a las necesidades de información. En lo que respecta a los juegos y juguetes estos se pueden clasificar de diversas maneras:

- a) De acuerdo a la edad al que están destinados.
  - b) Por el lugar en el que se juegan.
  - c) Por el tipo de juguete.
  - d) De acuerdo a la capacidad que desarrollan en el niño.
- Para qué clasificar. Para clasificar es necesario, primero conocer las características de aquello, que se requiere clasificar; para determinar sus propiedades. Para esto es necesaria la observación, fijando en la memoria las características de un determinado objeto, su forma, su materia prima de elaboración, su presentación o su significado, va familiarizándose, hasta el grado de poder distinguirlo bajo cualquier condición en que este se presente. Debe de conocerse el contenido o los elementos del contenido de cada unidad física, a continuación y en función de un sistema de clasificación predeterminado, establecer en qué clase o subclase debe inscribirse.

Las ideas tradicionales de clasificación bibliográfica se inspiraron en los principios de clasificación de la lógica y de lo que los sistemas filosóficos del conocimiento. El lenguaje de clasificación previsto responde a una necesidad; dispone de los medios necesarios ya que los materiales están colocados en torno a su contenido y no a su formato o tamaño. Existen pocos o casi nulos trabajos que estén enfocados al estudio de las clasificaciones, la mayoría opta por la automatización de las mismas.

- Por qué clasificar.

Para que se nos facilite el poder seleccionar de entre todo un conjunto de categorías conocidas, de aquellas que hacen mejor juego, con aquellas que acabamos de encontrar, en el análisis del texto que estamos indexando.

La posibilidad de diseñar un sistema personal para ordenar los materiales en una ludoteca, esto es complicado, demorado y además no todos los documentos son contemplados. La otra opción o alternativa consiste en adoptar un sistema ya existente para cuyo efecto existen varias clasificaciones

conocidas universalmente, aunque la mayoría de ellas se refiere al juego y juguete, es decir, libros que hablen de o sobre cómo jugar barajas, cómo jugar ajedrez, la historia del ajedrez <sup>31</sup>.

#### 4.6 Normas para el uso de un sistema de clasificación

Toda colección debe de estar ordenada de alguna manera, puede hacerse un ordenamiento por edades, por piezas, por tamaños, etc., una buena colección debe de ser ordenada por un bien sistema de clasificación ya que siempre será más útil a los consultantes y para el mismo personal al hacer los inventarios o evaluaciones de la colección.

Al clasificar tratamos de hacer factible la creación del procedimiento para codificar los contenidos temáticos de materiales y que sean fáciles de localizar. Utilizamos signos como instrumentos para construir símbolos que representarán exclusivamente a un objeto, es decir, será su acta de nacimiento o su cédula de identificación de nuestro acervo.

La clasificación se hace mediante lenguajes documentales, entendiéndose como todo sistema que permite presentar el contenido de los materiales cualquier tipo de documento y en cualquier formato, para posteriormente recuperarlos para su uso.

Cuando se aplica un sistema de clasificación para cualquier tipo de material, lo que se pretende es describir y aproximar su contenido lo más exactamente posible a una rama del saber, de manera que queda agrupado con sus semejantes y de acuerdo a la relación que mantiene con los demás, por lo que es necesario:

- Examinar cuidadosamente los documentos para determinar de un modo concreto cual es el tema principal de que trata y de qué forma lo hace.
- El documento casi siempre se va a clasificar primero por el tema y después por el título o el autor.
- Cuando un documento trata dos temas, o un tema en que es más predominante o el que aparece en primer lugar.
- Escoger el tema que le sea más útil al usuario de acuerdo a su tipo de cultura.
- Saber de memoria las secciones o divisiones que tiene el sistema de clasificación.

#### **4.6.1 Algunos criterios para la organización de juguetes**

Los juguetes como auxiliares del juego, son fundamentales en el crecimiento del individuo. Es por medio de estos instrumentos que los pequeños aprenden a conocerse así mismos y al mundo que les rodea, se relacionan más fácilmente con los demás, ejercitan sus habilidades físicas y desarrollan su inteligencia y creatividad, "Existe una amplia gama de juguetes en el mercado los cuales podemos dividir en dos grandes clases los artesanales (fabricados la mayoría manualmente) y los "los industriales (fabricados en serie y con moldes).<sup>35</sup>

El juguete es un soporte del juego, cualquier objeto, que los niños o cualquier persona manipula, lo convierten, lo transforman en un instrumento de la imaginación. Se le conoce comúnmente a través de su forma industrial o artesanal, en la actualidad predominan los industriales, especialmente los electrónicos, mientras que los artesanales son considerados como objetos folklóricos, útiles como adornos, este estereotipo se lo debemos a la presión que ejerce la publicidad.

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete, sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, en dependencia de la misma que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos, estos últimos no constituyen realmente una categoría en sí mismos, sino una que es extensible a las demás, concepto sobre el cual se ha de volver en un momento posterior.

Sobre la base de esta división de los juegos se organiza a su vez una idéntica referente a los juguetes, y se habla entonces de juguetes funcionales, de construcción, de roles, reglas y didácticos, que tienen determinados contenidos, funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades. De esta manera el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico, se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal.

Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, a conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños, solamente lo concreta a la situación del juego. Esta es la actividad más importante del niño de edad preescolar, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, ejerce una acción estimulante sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicho.

Por ejemplo, cuando el niño lactante manipula un objeto cualquiera, como puede ser una pelota y realiza varias acciones repetitivas con la misma, esto realmente no es un juego, ya que tales acciones se dirigen a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades, y no a obtener un goce o disfrute con el mismo. A esta primera fase de la actividad con objetos es lo que se suele llamar manipulación de objetos, siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de los mismos. Pero, no obstante no está en una actividad propiamente de juego, dicho objeto (el juguete) ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades psíquicas, tales como la discriminación y diferenciación perceptiva, la concentración de la atención, la generalización de relaciones, el razonamiento, en fin tiene un efecto importante a los fines del desarrollo del niño.

Esto también puede o no considerarse como juego en una discusión histórica dentro de la ciencia psicológica, algo que no va a ser objeto de análisis en el momento, lo importante es hacer notar las posibilidades del juguete para el desarrollo, no sólo se circunscriben a la actividad de juego, en sí mismo, sino que van más allá, al conjunto de todas las actividades que el niño realiza en su transcurso evolutivo, por lo tanto, su estudio no solamente ha de hacerse en relación con sus posibilidades para concretar los objetivos del juego, sino de las más variadas actividades que los niños hacen, referidos a todas sus cualidades y procesos psíquicos y físicos. Y esto amplía, la viabilidad del juguete como medio para potenciar el desarrollo infantil.

De esta manera la finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños, posibilitando los más diversos procesos y cualidades psíquicas, las destrezas motrices, que se desarrollan en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que éste fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Se remarca señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otro sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos.

En el caso de la pelota anteriormente mencionado, es obvio suponer que su principal dirección sea activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano para el agarre, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Ello evita considerar a un tipo de juguete exclusivo para una determinada particularidad del desarrollo, sino que abarca un amplio rango de posibilidades de estimulación.

Un fin principal del juguete es el ofrecer al niño la oportunidad de expresarse, de poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo. Con respecto a las

características funcionales se prevén cuatro dominantes fundamentales de juego, cada una de las cuales tienen una dimensión específica, y posee una articulación interna propia; como puede apreciarse en el cuadro diez que son:

CUADRO no. 10 Características dominantes fundamentales del juego.

DOMINANTE	JUGUETES	SUBDOMINANTE	JUGUETES	SUBDOMINANTE	JUGUETES
COGNITIVA	Prevalentemente orientados al desarrollo de habilidades lógicas o lingüísticas	Monocombinacional	Tienen solo una posibilidad de uso, memorias, rompecabezas, tablas de seriación	Pluricombinacional	Ladrillos de madera o de plástico, mosaicos, clavos, números y letras de colores
AFFECTIVA	Con los que el niño establece una relación afectiva, implicando una relación familiar, cuidar algo	familiar	Muñecas y ajuares, relacionados con los rincones de la casa	animal	Animales de peluche, goma, látex, domésticos o no
SOCIAL	Prevalece la imitación y la proyección en el mundo social que le rodea al niño	Mundo del trabajo	De los oficios, trenecito, ambulancia, tractor, grúa, los instrumentos del vendedor	Mundo antropológico o cultural y social	Ligados al mundo social del pasado o presente como los soldaditos, naves, monopoly, geográficos
MOTRICIDAD	su prerrogativa es el movimiento del cuerpo del niño	El objeto mueve el niño	Castillos, jaulas, toboganes, cuerdas para treparse o para saltar	Niño y objeto en movimiento	Hamacas, mecedoras triciclos, bicicletas.

Cuando no existe una clasificación específica para acervo lúdico, los juguetes pueden clasificarse de muchas formas si tomamos en cuenta el material con qué se elaboraron o para que fueron hechos, desde ahí ya podemos empezar a ordenarlos. Por lo que el objetivo del juguete es que éste brinde la posibilidad de recrear, aprender e imaginar, por lo que tenemos los recursos naturales que podemos encontrar en varios lugares y clasificaremos como juguetes que pueden ser:

❖ NATURALES:

Éstos son modelables e invitan a la creatividad, diseñados especialmente para el juego infantil, se encuentran en la naturaleza que rodea al niño: entre otros tenemos: arena, arcilla agua piedras varitas, hojas de árboles, flores, etc.

❖ ARTESANALES:

Estos son elaborados por la mano del hombre en diversos materiales: madera, palma, papel.

❖ **MANUFACTURADOS O INDUSTRIALES:**

Hechos con la mano del hombre y apoyados con algo de maquinaria o algún otro elemento:

- hojalata, plomo, plata, cobre, barro cocido, etc., todo lo anterior en base a un proceso industrial previo.

Dentro de los juguetes artesanales tenemos los:

❖ **DE ESTACION:**

Exclusivamente se utilizan en conmemoraciones religiosas, fiestas de temporada o en épocas especiales para conmemorar alguna fiesta tradicional o de acuerdo a las estaciones del año, su durabilidad es efímera, por ejemplo: las piñatas en diciembre, elaboradas con papel periódico, o con barro cocido, forradas con papel china, estaño, cartón, dándoles diferentes formas o los judas de semana santa, elaborados en cartón endurecido, representando a personajes repudiados ó admirados por el pueblo que se queman el sábado de gloria o se dejan como adorno.

En Corpus Crisly las tradicionales mulitas hechas con hojas de maíz y cartón cargando huacales. En la fiestas de la Independencia se ven cornetas, espadas, soldaditos de plomo, banderitas de todos tamaños. En todos santos y día de muertos los dulces de azúcar, en diversas formas como calaveras y tumbas, pan, flores, títeres de esqueletos, A finales de invierno o en otoño los papalotes hechos con papel de china con popotillos e hilo, para volarlos por los niños, los jóvenes y adultos.

❖ **PARA TODO EL AÑO:**

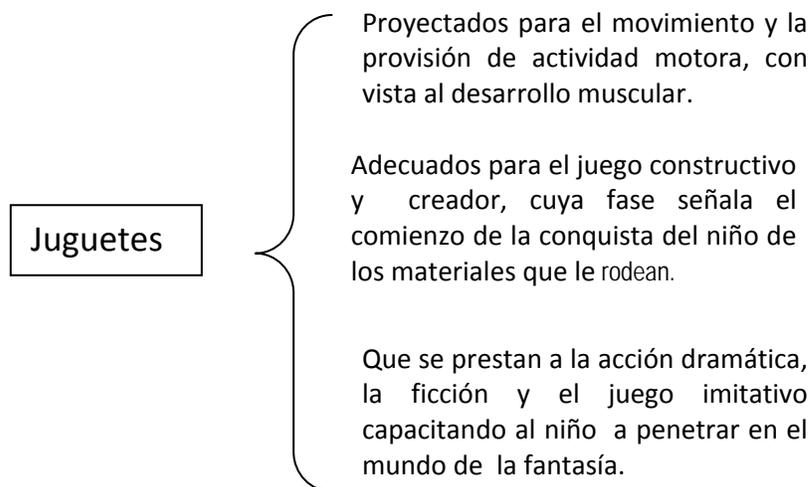
Generalmente son para uso individual y se consiguen en cualquier fecha. Como son las muñecas de tela, de arcilla o papel. Los carritos o transportes que sirven al niño en sus juegos al colocarlos en el piso, jalarlos con un cordel, dibujar una carretera y empujar por ella su carro con los dedos evitando que salga de ella. También pueden hacer cazuelas de arcilla o barro. A su vez éstos pueden ser:

- Individual, puede ser un carrito de plástico o de madera que sea útil o atractivo, dándole la posibilidad de crear, de imaginar, rescatando la creatividad infantil.
- Colectivo, brinda la posibilidad de crear y recrear el juego convirtiéndose en algo más divertido y entretenido, aunque si un niño tiene imaginación, ganas de jugar y de crear lo hará solo y con una simple hoja de papel.

Además de los juguetes industriales podemos desprender diversas divisiones (véase anexo siete)

Derivado de todos los pronunciamientos anteriores en la ciencia pedagógica y psicológica han existido variados criterios para clasificar los juguetes, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida. En este sentido se encuentra entre las primeras la clasificación de Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos como puede apreciarse en la figura siete

FIGURA no. 7



Aparentemente tan simple y poco actualizada para esta época, tiene subyacente un enfoque que visto bajo la luz de un análisis de nuevo tipo, ofrece aristas interesantes de considerar, algo que se ha de retomar cuando se valore la relación del juguete con la estimulación de las inteligencias. Piaget establece una clasificación de juegos y juguetes, que es muy orgánica y consecuente con su teoría del desarrollo del conocimiento, por lo que refuerza el enfoque hacia la esfera intelectual.

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, como ya se dijo anteriormente, la edad solo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del

desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes. Esto nos lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen los juguetes, así tenemos, por ejemplo:

❖ Juguetes para:

- |  |   |
|--|---|
| La concentración visual y auditiva.                            | El desarrollo del lenguaje.               |
| La discriminación perceptual.                                  | La generalización de relaciones.          |
| El desarrollo de la actividad con objetos.                     | La estimulación de emociones positivas.   |
| La formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.). | El desarrollo sensorial.                  |
| Estimular la motilidad gruesa.                                 | Estimulación de los procesos asociativos. |
|  | Formación de representaciones.            |

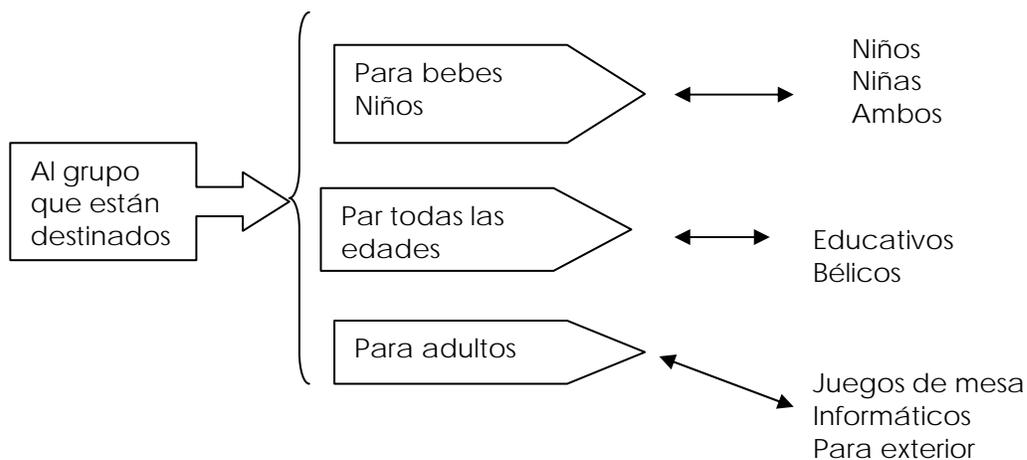
Otra clasificación semejante, en la línea conceptual de H. Page, es la siguiente:

• Juguetes para:

- |   |  |
|---|--|
| •   |  |
| El desarrollo del vigor y la destreza motriz. | La habilidad artística: artes y manualidades.    |
| Las acciones constructivas y creadoras.       | La adquisición de conocimientos.                 |
| La representación e imitación.                | De interés científico y de relaciones mecánicas. |
| El desenvolvimiento social.                   | Hobbies o intereses cognoscitivos especiales.    |

Además de las anteriores también los podemos encontrar de las siguientes formas, de acuerdo al grupo que están destinados. Véase figura 8

FIGURA 8



A. Por el lugar en el que se juegan tenemos:

- Juguetes de mesa.
- Juguetes informáticos, mejor conocidos como videojuegos.
- Juguetes para exterior (cometas, pelotas, etc.) de aquí pueden haber otros.

B. Atendiendo al tipo de juguetes encontramos:

- Juguetes educativos.
- Juguetes bélicos.

Estas clasificaciones tienen un fundamento concebido básicamente a la estimulación de determinados procesos y cualidades, no contemplan todas las potencialidades susceptibles de ser estimuladas, ni todas las áreas de desarrollo, su principio conceptual principal, estimular las propias acciones psíquicas o físicas, que significan la esencia de su enfoque, constituye una dirección acertada en el estudio de esta problemática, y se relaciona estrechamente con posiciones modernas, en las que puedan engarzarse de manera muy natural.

Los sistemas de clasificación deben de tener las siguientes características para poder ser aplicados en una biblioteca o ludoteca y que este tenga gran aceptación, necesario que se tomen en cuenta los siguientes aspectos:

Todos los sistemas de clasificación deben de cumplir ciertas características que los iguale y puedan ser usadas a nivel mundial o por lo menos con mayor confianza utilizarlas en el lugar que se necesiten.

- Al clasificar se toman en cuenta varias características: forma, color, tamaño, etc., pero lo más común es clasificar de acuerdo a las necesidades de los usuarios, este es válido, si se tiene en cuenta que no existe ningún reglamento que las regule.
- Hay que clasificar un material de acuerdo a su contenido u objetivo predominante de dicho material.
- Cuando el objeto aparece como perteneciente a dos o más objetivos, es necesario determinar cuál de ellos se debe de tomar en cuenta y no perder el objetivo del material.

- Ser comprendido y aplicado en cualquier ludoteca o biblioteca, pudiéndosele hacerle modificaciones para adaptarlo a las necesidades de la ludoteca o biblioteca.
- Ha de ser: simple, claro y racional de forma que el usuario encuentre sin gran esfuerzo los materiales que necesita.
- Lo suficientemente elástico, como para permitir la intercalación indefinida de nuevos documentos sin perturbar el orden de los ya clasificados.
- Siempre debe dejar huecos para colocar más adelante materiales de nueva adquisición que traten sobre el mismo tema. Esto ayuda a no clasificar un material de diferentes maneras o a ubicarlo lejos de sus semejantes.

Debe de estar comprendido dentro de los siguientes modelos:

- Estructura jerárquica.
  - Estructura jerárquica con facetas.
  - Opcionales, estructura por facetas.<sup>22</sup>
- I. Debe permitir la combinación de conceptos para poder clasificar las obras desde distintos puntos de vista, entre los que se puede mencionar sería:
- Ser lógico, es decir, mostrar una secuencia de ideas.
  - Su notación debe de ser fácil de transcribir, de recordar y de reproducir.
  - Ser flexible de modo que permita incluir nuevos temas o materiales cuando sea necesario.
  - Tener un índice alfabético para facilitar su manejo.
  - Tener un registro de indicaciones que le permitan un enlace entre las diversas material.
  - Partir de lo general a lo particular y de esto a lo específico.
  - Cubrir cada tema o materia en todo su desarrollo utilizando términos adecuados y explícitos.<sup>23</sup>

Existen múltiples clasificaciones de juguetes, por lo que se hace necesario definir primero los objetivos de su clasificación, antes de abordar una en concreto. Por lo general, estos objetivos son:

- Facilitar a los fabricantes de juguetes, a los ludotecarios y a la familia, entre otros, la elección de los tipos de juguetes adecuados para cubrir todas las áreas de las necesidades infantiles.
- Poder catalogar adecuadamente los juguetes disponibles para los niños, y establecer comparaciones sobre cuáles son necesarios y de qué tipo.
- Establecer un nexo de relación con las clasificaciones expresadas de los juguetes.
- Esta es una determinación de objetivos que obedece a criterios utilitarios respecto al uso y selección de los juguetes.
- Derivados de los pronunciamientos de la Pedagogía y la Psicología, existen variados criterios para clasificar los juguetes, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida.

En este sentido, se encuentra entre las primeras la clasificación de K. Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos:

1. Juguetes proyectados para el movimiento y la provisión de actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
2. Juguetes adecuados para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista de los pequeños de los materiales que los rodean.
3. Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al menor interesándolo en el mundo de la fantasía.

#### 4.6.2 Algunos principios para la organización de juegos

La clasificación implica una tipología de los juegos basada en la ausencia o presencia de reglas una clasificación,<sup>36</sup> podría dar una sobre valoración de los juegos con reglamento explícito, puede ser discutida considerando que toda realización de un juego involucra la ficción y la representación, pero es también simultáneamente una práctica reglamentada. También es cierto que todo juego reglamentado es a su vez un juego simbólico. Por otro lado hay que tomar en cuenta a la misma sociedad implicó una clara distinción entre lo privado y público, es sólo en el espacio público donde pretendió instaurar, por decirlo así, un esquema de organización social que se deja comparar con los juegos de reglas explícitas.

En un juego de béisbol, de fútbol, de básquetbol o algún otro que se juegue por equipos o a lo mejor por parejas, tenis, box, será un grupo muy reducido el que esté dentro del terreno de juego y por la presión del evento tal vez serán los únicos que no disfruten la experiencia lúdica del momento aunque la ejerzan, más bien la experiencia lúdica será vivida en su mayoría por los espectadores ¿y cómo clasificar este juego?, también depende desde dónde se esté viendo, no es lo mismo en la cancha, en las gradas del estadio, en la casa o en un restaurante con pantalla gigante, en unos puede ser simbólico, en otros reglado por el mismo lugar etc. este juego de oposiciones niega la importancia de las reglas implícitas en los ámbitos privados y domésticos.

De acuerdo a los esquemas socioculturales cargados de significación existen reglas implícitas como modelos de signos expresivos. Aquí el sujeto debe asumir de manera singular y subjetiva el papel propuesto en el juego; la mamá, el papá o el policía— estos juegos movilizan la representación de espacios y relaciones concretas, cruzados por relaciones afectivas, proponen papeles o roles complementarios.<sup>37</sup>

- ❖ Los juegos de reglas explícitas Son modelos de signos lógicos, marcan estrictamente las acciones y funciones -no roles- de los jugadores que las reglas homologan y exigen como iguales, proponen la competencia entre ellos y marcan como objetivo el triunfo, el cual, frecuentemente requiere algún tipo de contabilidad. Así, los juegos movilizan, convocan formas de percepción, relación y acción sobre la realidad muy distintas, pero estos modos de experiencia y significación son valorados socialmente de un modo diferente; de su yo, las teorías sobre el juego ya son un ejemplo de ello.

Después de lo anterior vamos a ver si son juegos femeninos estos se manifiestan por ser juegos sedentarios, no exigen de un gran esfuerzo físico, se construyen mímica y verbalmente. En ellos el espacio se cierra y con frecuencia el juego de las niñas se lleva a cabo al interior de las casas o de los patios. Por el contrario un "pareces vieja" se les dice a los niños cuando no juegan en la calle.

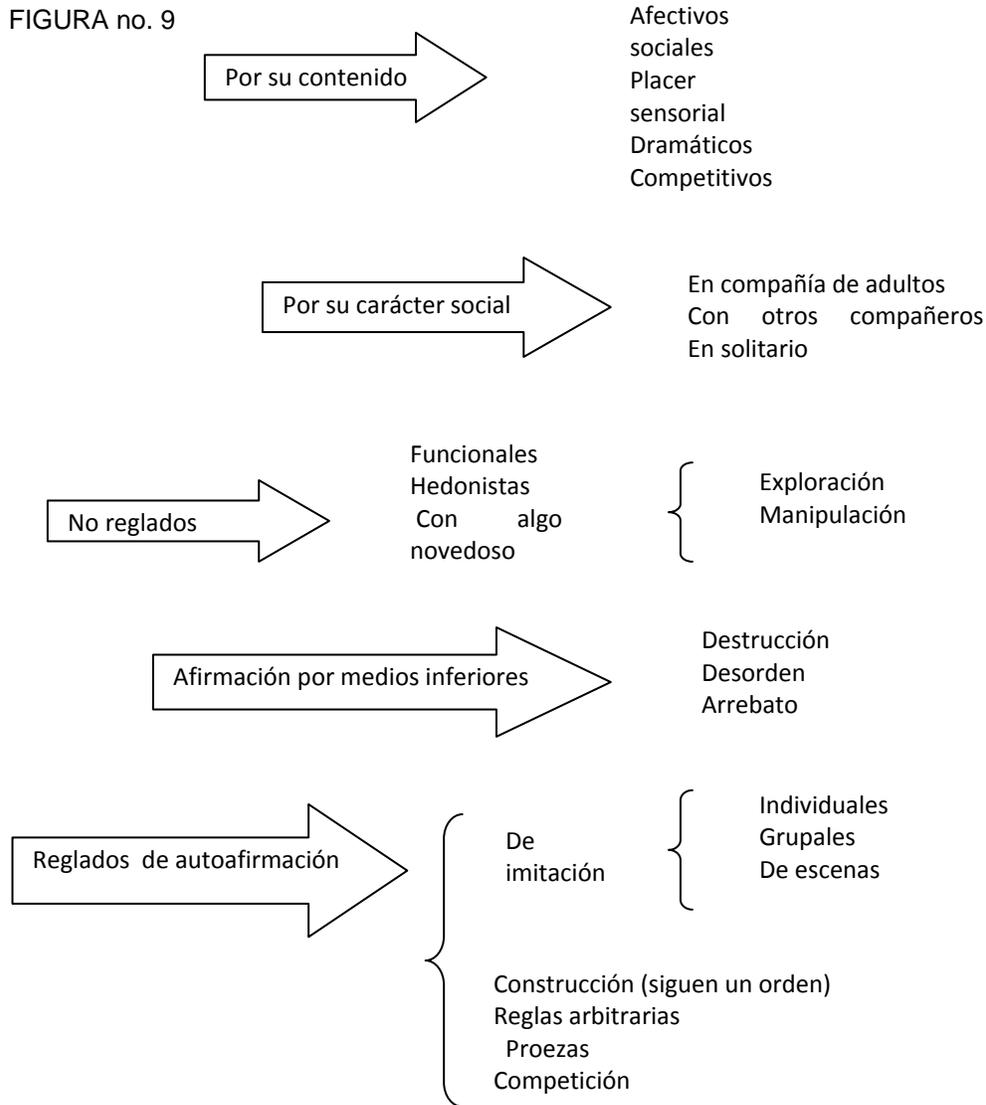
Por otro lado los juegos masculinos que prefiguran en espacios públicos, representan trabajos, relaciones y situaciones masculinas que, pueden tener un referente real: construir, ser electricista, cantante y manejar carros. En nuestros tiempos es casi imposible percibir en estos juegos el trabajo campesino o jornalero, el cual fue desempeñado por sus abuelos o sus padres y con seguridad, ya no lo será para muchos de estos niños en el futuro, por la pérdida de tierras y espacio de áreas verdes. Lo que es aún más notable es la marcada presencia en los juegos exclusivamente masculinos de relaciones y situaciones extraordinarias a representar, "lucha" sería la palabra que los identifica a todos.

- ✧ Los juegos de reglas implícitas Son particularmente notables las diferentes temáticas entre los juegos implícitos exclusivamente masculinos y los exclusivamente femeninos. Los juegos femeninos no sólo representan la cotidianidad y las situaciones caseras, también expresan simbólicamente una forma de interrelación emocional y cercana con los otros. El referente concreto –diferente del "espacio puro" de la cancha de fútbol– de los juegos de las niñas es tendenciosamente real en tanto que el de los niños es imaginario; pero la temática que proponen los juegos de las niñas es, por decirlo así, doblemente real, por un lado refieren a situaciones domésticas y públicas observables, incluso en la televisión. Por otro lado, muy probablemente representan situaciones reales donde las ellas mismas pueden haber estado involucradas.<sup>38</sup> Así, la mujer como madre-esposa-hija y lo que en el ámbito de la casa ocurre cotidianamente es por excelencia representado, también lo es el cuidado por la presentación personal. Cuando estos juegos refieren a situaciones públicas –enfermeras, por ejemplo– tienen un referente real. Es importante señalar que los papeles que las niñas asumen en estos juegos son complementarios, (madre-hijos, empleada-compradora, etc.) generalmente representan relaciones afectivas o que se convierten en relaciones personales y aún cuando en estos juegos se representan situaciones conflictivas y peleas, ésta forma parte del juego, la "función" de quien representa al adulto es resolverlo y establecer la armonía.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo; ha adoptado diferentes modalidades de acuerdo con las características e interés de cada etapa, de acuerdo a pedagogos y psicólogos tiene una importancia social y cultural, es universalmente admitida, y cuando no hay una clasificación para el juego éste puede irse organizando de la siguiente manera, pudiéndose ver desde el punto de vista del ciclo preescolar :

Como puede apreciarse en la figura nueve

FIGURA no. 9



Además la UNICEF <sup>39</sup> hace el planteamiento de que los juegos independientemente de dónde se practiquen deben de tomar en cuenta lo siguiente para poder clasificarlos y que tengan una efectividad mundial. Como puede apreciarse en las figuras diez y once.

FIGURA no: 10

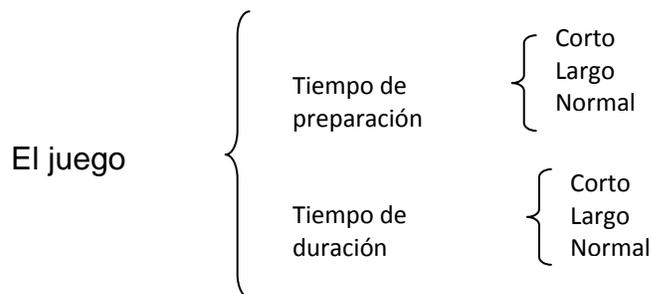
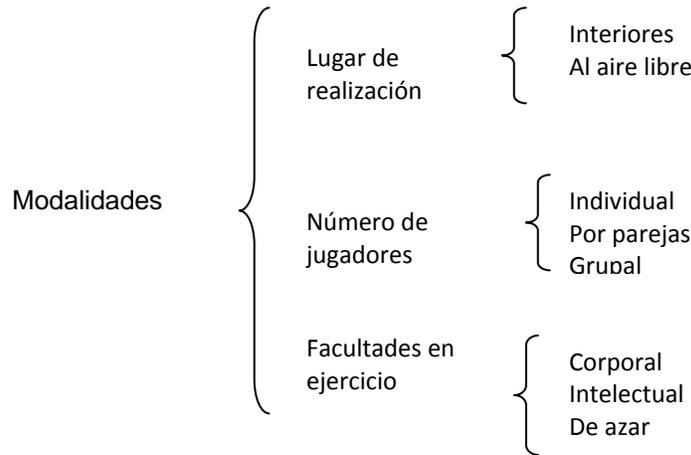


FIGURA no: 11



El juego implica que el niño se apropie de la realidad de manera propia e individual del mundo que le rodea, es por eso que asume varios papeles durante el transcurso del juego y este puede ser que lo haga de manera individual o grupal, a su vez, el juego puede ser solitario o grupal. Así mismo se puede asumir dos tipos de roles pasivo o activo.

En el rol pasivo aunque, el jugador interviene no participa de manera activa, procura estar en el juego; este tipo de juego es poco frecuente, al no ser motivado el jugador, pierde interés por el juego y lo abandona.

En el rol activo, el jugador, trata de obtener un papel destacado, debido a la alta motivación demostrada a la hora del juego todos quedan satisfechos, ya que los roles se van obteniendo por todos los jugadores según va siendo su turno. Los roles se pueden distribuir por: auto selección, atributo o posesión, sorteo o votación

Según Piaget, el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognoscitivo del niño, por lo que propone una clasificación, fundada en la estructura, que al mismo tiempo sirve de análisis y evolución del juego. De estas tres grandes clasificaciones podemos desprender todas las demás

- Juego sensoriomotor o juego de ejercicio.( 0 a 2 años aprox.): Es el que se realiza al obtener placer con los ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz; por medio de la repetición de movimientos y con el aprendizaje de otros nuevos. En éstos se hace cualquier cosa por gusto. Son los juegos referentes al propio cuerpo (juntar y separar las manos), poco a poco se incluyen en estos juegos todos los objetos posibles (meter y sacar repetidamente

un palo, un aro, meter y sacar cubos). Juegos para repetir, para ejercitarse con un objeto de obtener efectos sensoriales interesantes y por el placer de manipular y de moverse.

- Juego simbólico ( 2 a 4 años): Asimila lo real al yo. Aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes, implican la representación de un objeto ausente. Añaden al ejercicio un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción, los juegos ficticios ocupan un lugar preponderante. Los juegos que apelan a la capacidad de representación mental de un objeto por otro. Se basa en el placer de imitar gestos, acciones o modelos. Son los juegos de roles, se asigna roles y les asigna a las cosas otras funciones, el niño es capaz de atribuir propiedades a los objetos haciéndolos significativos

No es una simple manipulación de objetos sino de símbolos de objetos ausentes, mediante él, el niño imita al adulto, lo lleva a querer identificarse con él y a desear adquirir sus conocimientos y posibilidades. Los niños reproducen las situaciones de su vida, de su fantasía, de la vida de los adultos, etc. identificándose con algún personaje y provocando, muchas veces, la liberación de sus propios conflictos. Los juegos simbólicos poseen elementos comunes a los anteriores, su carácter diferencial es el simbolismo.

- Juego con reglas o reglados (de 4 a 6): Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas de comportamiento. Su función es esencialmente socializadora. La mayoría de los juegos suelen ser organizados por equipos en donde se desarrollan alguna competencia, implicando las relaciones sociales y/o interindividuales. Estas son las tradicionales transmitidas de generación en generación y que son instituciones propiamente dichas, son juegos que implican reglas concretas fáciles de aplicar.
- Los niños pequeños que juegan con otros compañeritos, le cuesta mucho aceptar los hechos objetivos, esto se pone de manifiesto en los niños cuando afirman haber ganado un juego aunque sea evidente que lo perdieron, confunde la realidad del deseo con la realidad de los hechos. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensomotoras o intelectuales, con competencia de las participantes.

En tanto que para Freud el juego no solo tiene una función en la estructuración de las especiales formas de relación, objetos, sino que expresa directamente dicha relación. Para *Klein*, el juego no es una simple satisfacción de un deseo, sino que es un triunfo y dominio sobre la realidad penosa mediante el proceso de proyección en el mundo exterior de los peligros internos.

En el desarrollo concreto de los juegos se puede observar:

- a) Que los mismos juegos pueden volverse exclusivamente Femeninos: todas asumen el rol y no dejan que ningún niño participe.
- b) Cuando se vuelven exclusivamente Masculinos: las niñas no tienen cabida.  
En los juegos mixtos conviene distinguir:
- c) Juegos Femeninos y Mixtos: jugados por más niñas y menos niños, pero nunca por grupos de niños varones solos.
- d) Juegos Masculinos y Mixtos: donde participaran mayor cantidad de niños varones acompañados por pocas niñas, pero nunca los realizaron niñas solas.
- e) Juegos Masculinos, Femeninos y Mixtos: son aquellos que se desarrollan independientemente del sexo de los niños, en ellos participan indistintamente grupos de niñas, grupos de niños de manera separada y ocasionalmente participaron en ellos grupos mixtos.

#### ***4.7.- Clasificación de juegos y juguetes utilizados en ludotecas***

En la mayor parte de las ludotecas la incorporación de uno y otro sistema, más que servir para una disposición de los fondos organizados por edades, utilidad, país de origen, época de realización, etc., está en función de su ordenación física que variará según el tipo de ludoteca que se trate.<sup>32</sup>

La clasificación de los juegos ha sido y es, hasta el momento, uno de los temas con más controversias en el estudio de los juegos infantiles. Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos, encontramos los formales, la gran mayoría de éstas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos.

Por ejemplo clasificar la riqueza de los valores que encontramos en los juegos tradicionales es tal, que cabe la posibilidad que se olviden algunos de estos, ya que el universo del mismo es muy extenso, porque cada niño, joven, adulto, espacio de juego, pueblo, elementos materiales, pueden dar lugar a diferentes variantes de un mismo juego.

Uno de los más significativos argumentos para intentar preservar los juegos tradicionales, es que constituya un gran recurso en el empleo del tiempo libre. El abanico de actividades y situaciones que surgen es tan amplio que cubre la mayoría de los intereses de los diferentes grupos etarios. Por la que si los clasificamos cada pueblo y cada lugar nos reclamaría no haber incluido algunos juegos.

Las actividades lúdicas transmitidas durante generaciones, mantienen una parte importante de la cultura del entorno donde se realizan. Los juegos tradicionales rurales son el reflejo de la forma de ser, pensar y actuar de los individuos que lo practican, es en muchos casos las reminiscencias de actos o ritos desaparecidos, en estos casos encontramos las Fiestas Patronales

Los juguetes dentro de las ludotecas se encuentran agrupados por afinidades entre sí, son agrupados y/o acomodados en los estantes de acuerdo a su forma física ó dentro de un grupo con características afines. Cómo dar a conocer todo el acervo con que se cuenta cuando la estantería es cerrada y sólo el ludotecario tiene acceso a ella, digamos que las ludotecas están en plena cuna, si el ludotecario se enferma, es despedido o se cambia de trabajo el nuevo que llegue tendrá que organizar nuevamente la ludoteca para poder “manejarla” o dar el servicio de acuerdo a su modo. Por el contrario si existiera una clasificación que tuviera una uniformidad los materiales se quedarían siempre en el mismo lugar y el servicio sería más funcional, en el sentido que todos los de un grupo siempre se encontrarían en ese mismo conjunto.

En sus años de formación y en su vida profesional, los bibliotecólogos han hecho uso de la letra impresa y son conscientes de su valor. Su contacto con los acervos no libros, en este caso juguetes y juegos con los cuales solo tuvieron contacto en su infancia, pueden haber sido escasos, se les hacen frágiles y no ven por qué razón la biblioteca ha de ocuparse de ellos. Cuando a umbrales del siglo XXI las ludotecas están teniendo tal auge en México, como en el mundo, que podría decirse que están ya a la par de una biblioteca, contando con la mayoría de los servicios que estas ofrecen.

La finalidad de los juguetes no es el tema de discusión en este trabajo, sino de cómo organizarlos en las ludotecas, como acomodarlos, separarlos o agruparlos dentro del acervo, por lo que algunas personas encargadas de la clasificación lo hacen siguiendo el criterio de tomar en cuenta al grupo de edad que está dirigido, por tamaño de las cajas, por las piezas que los componen, etc., esto es que la mayoría de las clasificaciones encontradas se enfocan a algo en especial, por ejemplo: clasifican a los

juguets solamente y no toman en cuenta al juego mismo, de ahí que la clasificación de juguets y juegos la he encontrado en forma separada:

- La que clasifica a los puros juguets
- La que clasifica a los puros juegos

Además dentro de éstas están las que clasifican a los juegos y juguets:

- Por edades

Los esquemas de clasificación deben de adoptarse a los medios y recursos con que cuente la ludoteca. Y los bibliotecólogos deberíamos de preocuparnos por conocer lo que existe y de desarrollar instrumentos de trabajo que puedan facilitar la localización, homogeneización y recuperación de estos materiales, con este trabajo pretendo crear una nueva clasificación apoyada con las ya existentes y que actualmente se están aplicando en las ludotecas de México, , las diferentes clasificaciones que se han hecho a lo largo de estos treinta años, en que llevan las ludotecas como tales.

El primordial objetivo de la biblioteca es poner a disposición del lector o usuario el material que necesite de una manera directa para el mejor rendimiento y aprovechamiento de sus colecciones, por lo que casi todas las bibliotecas han considerado convenientes emplear uno o varios métodos para identificar el contenido de su material, de esta misma manera la ludoteca considera necesario aplicar un método que identifique a sus materiales.

Dentro de los sistemas de clasificación para bibliotecas, existen pocos esquemas o facetas para juegos y juguets, la mayoría se refiere a libros que tratan sobre los temas pero no en sí para el propio objeto, lo anterior ha provocado que la mayoría de las ludotecas traten de adoptar un sistema y lo modifiquen, originando una des-uniformidad en el manejo y aplicación del sistema, hay otras clasificaciones como la de Colon, la de Blis, la de la Biblioteca del Congreso (LC), etc. algunas son menos utilizadas.

Uno de estos métodos es la clasificación, la cual puede dividirse y subdividirse de acuerdo a las necesidades de su acervo y aplicación, auxiliarse de un sistema de notación, siendo conveniente indicar las diferentes clases y subclases, que identifique a lo que pertenece a diversas clases, permitiendo determinar su distribución y ordenación, de acuerdo con el orden sistemático elegido.

Para el caso del material lúdico existen otras creadas ya exclusivamente como pueden ser la de la sala de material didáctico de la Biblioteca Nacional de México, ESSAR, VALMEX, MEXICAYOTL, entre otras, ¿pero qué pasará cuando éstas superen sus pequeños acervos con los que cuentan ahora?, o ¿cómo controlar el acervo de una ludoteca que tiene mas de 500 ejemplares diferentes?

Algunas clasifican al juego sin tomar en cuenta al objeto físico (juguete) que contribuye al juego.

❖ Están elaboradas para acervos bibliográficos

- Clasificación Dewey.
- Clasificación Decimal Universal.
- Clasificación L.C.
- Clasificación utilizada en la Biblioteca Nacional de México.
- Propuesta de clasificación de literatura infantil y juvenil.

❖ Están diseñadas para los juguetes exclusivamente

- Clasificación de juguetes de acuerdo a la característica de la personalidad.
- Centro pedagógico del juguete.
- Clasificación de los juguetes.
- Clasificación de los juegos para computadora.
- Clasificación "Valmex".
- Sistema de clasificación Mexikayotl.
- Clasificación de los juguetes ksandra's<sup>33</sup> por áreas de la ludoteca.

❖ Por otro lado están las que se enfocan exclusivamente al juego de una manera psicopedagógica

- El sistema de clasificación de Francisco Moncada García.
  - Clasificación de los juegos según Roger Pinon.
  - Clasificación utilizada por “La casa del escuincle”.
  - El sistema de clasificación ESAR.
  - Clasificación de la ludoteca “aerofantasia”.
- ❖ Éstas toman al juego y al juguete por igual
- Clasificación de los juegos y juguetes según Borotav
- ❖ Éstas toman al juego y juguete de acuerdo a las edades del niño
- Clasificación por edades
  - Clasificación de juegos y juguetes por edades <sup>34</sup>

Para ver un poco más sobre las clasificaciones que he encontrado a lo largo de estos 19 años puede verse el anexo cinco

#### **4.7.1 Clasificación: “VALMEX”**

El sistema de clasificación “VALMEX” fue creado en 1985 por el Lic. en Administración del Tiempo Libre (tempoliberologo), Demetrio Valdez Alfaro y aplicado por primera vez en las ludotecas universitarias de la UNAM en 1987. Digamos que es una de las primeras clasificaciones hechas especialmente para juguetes incluyendo algunos juegos. Las siglas significan “VAL” de Valdez y “MEX” de mexicano. Este es un sistema que proporciona un método mas útil para la ordenación de materiales lúdicos, propone un esquema flexible y es aconsejable para ser adoptado para una colección pequeña. Se ha extendido en las ludotecas universitarias y en algunas otras ludotecas mexicanas, cada persona la aplica a su manera, mezclando ideas de unos y de otros, dando con esto el surgimiento de más de 22 clasificaciones que han surgido de esta.

El sistema de clasificación VALMEX es un sistema dividido en cinco secciones que empiezan por el vocablo latino Homo, cada sección se compone de dos letras, así tenemos Homo ludens, refiriéndose al hombre que juega; Homo biblios, relacionado con la lectura y las letras; Homo fonus, todo lo que tiene que ver con el audio; Homo faber, jugar con la capacidad creadora; homo kinesis, jugar con los ambientes; Homo practicus, todo lo relacionado con la construcción y fabricación; a su vez cada sección está dividida en recursos y cada recurso recibe una clave, esta clave está compuesta por 4 letras mayúsculas y dos números formando un total de 6 dígitos. Y a su vez cada sección agrega dos letras más y dos números que proporciona un método más útil para la ordenación de materiales lúdicos. Propone un esquema flexible y es aconsejable para ser adoptado para una colección pequeña. Las letras indican la sección a la que pertenece el recurso y los números el orden de adquisición dentro de la sección. Este número se puede repetir varias veces. Esta clasificación se ha extendido en las ludotecas universitarias y en algunas otras ludotecas mexicanas, cada persona lo aplica a su manera, mezclando ideas de unos y de otros, dando como resultado una gran diversidad de clasificaciones. Este sistema no toma en cuenta a varios juegos y juguetes, por lo que se queda muy corto. Es recomendado para ludotecas pequeñas y prácticamente con colecciones de juegos de mesa.

Este sistema presenta un problema en cuanto a su aplicación dentro del acervo lúdico de cada ludoteca éstas se va modificando, al agregarle letras al principio de la clasificación y al no separarlas de ésta queda como una nueva, un ejemplo clásico de la VALMEX es HLJT- la original, en una misma ludoteca pueden existir más de 2 clasificaciones, puede estar un mismo material con las siguientes claves: HLJT, LAHLJT- LA-HLJT, LA/HLJT, AUHLJT, o HLJT /LA; HLJT-AO; correspondientes a la ludoteca alberca Olímpica de Ciudad Universitaria; LE-HLJT- LE/HLJT LFE/HLJT; HLJT/LE; HLJT-LE; para la ludoteca de economía, así, que si, se buscara un juego con la clasificación de la alberca no se podría encontrar en otra ludoteca, este sería mejor localizarlo por nombre, ahora que son pequeñas. Si todos los ludotecarios tuviéramos una preparación en clasificación igual a lo mejor se puede aplicar de la misma forma en todas. (Véase anexo cinco)

#### **4.7.2 Clasificación Mexikayotl**

El sistema de clasificación MEXICAYOLT es un sistema dividido en siete secciones, las cuales empiezan con nombres aztecas, cada sección consta de dos letras a las cuales se les agregan tres letras más, que son las tres primeras del nombre de cada material que clasifican, casi similar al Valmex que proporciona un método para la ordenación de materiales lúdicos. Propone un esquema y es aconsejable para ser adoptado para una colección mediana. Esta clasificación se ha extendido en las ludotecas de la delegación Benito Juárez y otras ludotecas mexicanas que han sido asesoradas por Demetrio Viveros, maneja nombres en náhuatl y maya al igual que otras clasificaciones cada

persona lo aplica a su manera, mezclando ideas de unos y de otros. Al igual que el VALMEX, es un sistema de clasificación que solo contempla determinados materiales y no tiene espacio para otros. Al igual que la anterior no existe un criterio al momento de clasificar los materiales. (Véase anexo cinco)

#### **4.7.3 Clasificación ESAR**

Hoy en día, los objetos de juego ocupan un lugar considerable en la vida del niño. El sistema Esar quiere responder a las necesidades de aquellas personas interesadas por el juego del niño. Puede servir principalmente a los ludotecarios, a los responsables de servicios que prestan juegos y juguetes, a los ludotecarios u ludotecarios de las escuelas infantiles o centros de tiempo libre, a los responsables de grupos preescolares y grupos de niños de reeducación. También puede ser útil a los padres deseosos de resaltar las habilidades que se pueden estimular a través de los juegos.<sup>12</sup>

ESAR es un método de análisis y un sistema de clasificación del material de juego, fue elaborado por la Doctora en Psicología Denise Garón en Québec, Canadá en el año de 1982. Reúne cuatro categorías que sintetizan las etapas de desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas, y las dimensiones del comportamiento, tanto desde el punto de vista cognoscitivo como instrumental y social. Rolande Filion y Manon Doucet, ampliaron el método aportando dos dimensiones de análisis complementarias: la lingüística y la afectiva.

Tiene una división de 6 categorías que sintetizan las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas y las grandes dimensiones del comportamiento tanto desde el punto de vista cognoscitivo, instrumental, social, lingüístico como afectivo.

El sistema ESAR se presenta bajo la forma de seis facetas complementarias entre sí. La primera faceta describe la evolución de las formas fundamentales del juego, distingue los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en grandes familias de juego: el juego de Ejercicio, el juego Simbólico, el juego de Ensamblaje o juego para Armar y el juego de Reglas simples y complejas. Es esta faceta la que origina el acrónimo ESAR, constituido por la primera letra de cada una de las palabras que representan las principales formas de la actividad lúdicas descritas por Piaget, es decir en el orden de adquisición. La estructura intermediaria, en el juego de Ensamblaje o juego para armar, fue modificado para englobar todas las formas de juegos que incitan a reunir elementos ya sea de manera vertical, horizontal o lineal, con el objeto de proponer una categoría más amplia que la de los juegos de construcción definida por Piaget, todas las categorías lúdicas

La segunda faceta traduce los principales niveles de complejidad mental asociados a las diferentes familias lúdicas. La tercera faceta presenta las habilidades funcionales o instrumentales. La cuarta

hace resaltar las posibles formas de participación social que un niño manifiesta durante el desarrollo de las diferentes actividades del juego. Estas cuatro primeras facetas con el fruto de una investigación personal del Doctorado de Denise Garón. La quinta faceta realizada por Rolande Fillion, en el marco de una tesis de Licenciatura en Educación, la cual permite el análisis de las habilidades del lenguaje considerando el material de juego con un conjunto de objetos significativos en términos de comunicación. La sexta faceta está dedicada al análisis de las conductas afectivas permite matizar las vivencias emotivas del niño que juego, elaborada esta faceta por Manon Duocet en una segunda tesis de Licenciatura en Educación. Para las demás clasificaciones véase el anexo cinco

#### **4.7.4 Clasificación de la Sala Especial de Material Didáctico de la Biblioteca Nacional de México.**

Las demás clasificaciones pueden verse en el anexo

Esta sala cuenta con más de 16,000 materiales a los que clasifica bajo el siguiente esquema:

T	Monografías	Tm	Modelos
Ta	Libros con actividades	To	Conjuntos
Tc	Obras de consulta	Tp	Patrones
Tj	Juegos	Tr	Realía
Tl	Láminas	Tt	Tarjetas mnemotécnicas

Información proporcionada el día 9 de junio de 2006 por la Lic. Alejandra González Aguilar, jefa de la Sala Especial de Material Didáctico.

#### **4.8 PROPUESTA.**

Es necesario que se cuente con una clasificación para materiales lúdicos, que pueda ser aplicada en cualquier ludoteca que se instale o abra, dentro o fuera de la UNAM, para que el material tenga una misma clave. Debido a que este tema es relativamente nuevo en el país, un poco más de o menos de 19 años aproximadamente. Existe muy poca información al respecto por lo que es muy difícil obtenerla, además que la mayoría de las personas que están involucradas en el área, no les gusta colaborar con los trabajos que, no les aporten ganancias económicas. Tiene limitaciones que a la larga pueden ser tema de estudio. Por ejemplo la catalogación de los materiales, esta debe ser especial algo parecida a los libros, la distribución de los mismos dentro del espacio físico, no es lo mismo tener una pelota y un patio que una pelota y un cuarto, la clasificación de la pelota será la misma, pero si el tamaño y uso varía entonces la clasificación será diferente para cada pelota de acuerdo a su uso.

Las ludotecas se pueden distinguir por el tipo de clasificación que utilizan, en México las vamos a dividir en dos, las que utilizan en las bibliotecas, presentan varias limitaciones para usarlas en el acervo lúdico, como. el L.C.; Dewey; CDU, y las clasificaciones hechas para ser utilizadas en estas instituciones; VALMEX; MEXICAYOLT; ESAR, y que también carecen de una uniformidad.

Siempre es difícil de hacer un análisis y sobre todo dar una clasificación que de una u otra manera alguien queda inconforme, en este caso esta aportación debería de ser tomada en cuenta por los bibliotecólogos y toda persona relacionada con el juego y juguete para mejorarla, tratando de que sea consistente para aplicarla.

La técnica que se empleo es la de la investigación documental en su mayoría apoyada por Internet, se trabajaran los esquemas con los que se cuenta, que se están utilizando en las ludotecas Mexicanas tanto las del DF como las de los estados

Es importante señalar que esta clasificación está siendo elaborada desde el año 2000 con un alto grado de compatibilidad lúdica. De esta manera, la versión actual es la primera por lo que se considera conveniente que por el momento no se realice ningún ajuste y que los cambios de forma se vayan dando paulatinamente en caso de ser necesario para hacer más eficiente su aplicación como su consulta.

Así que el sistema de clasificación del acervo de la ludoteca debe cumplir con los criterios y requerimientos que en realidad se esperan, la clasificación que se ha venido utilizando para organizar el acervo lúdico dentro de las ludotecas universitarias presentan varios inconvenientes:

El presente esquema de clasificación se preparó tomando en cuenta una lista temática de los materiales existentes en la ludoteca, adaptando el sistema de clasificación de juguetes por edades, en combinación con la de Roger Pinon, también se toma en cuenta a Borotav, en combinación con ESAR principalmente para las divisiones específicas de las secciones que se pretende tener para la división del material dentro de la ludoteca.

Procedimientos para su elaboración.

- Se reviso la literatura, que por cierto es muy limitada, sobre los sistemas de clasificación
- Exclusivos para y de aplicación a las colecciones que existen en la ludoteca.
- Se visitaron algunas ludotecas y bibliotecas para ver cuál era su experiencia en sus

sistemas de clasificación.

- Se dividió cada sección en por lo menos 10 dígitos, partiendo del 0 al 9, en forma de tablas.
- Se determinaron los criterios para ubicar los materiales en cada sección.
- Se crearon tablas de subdivisiones para juegos específicos.
- Se definieron las claves a utilizar, claves alfabéticas para juguetes.
- Se elaboró un índice analítico.

A partir de la bibliografía localizada se correlacionaron las clasificaciones para determinar cuál de ellas es la más acorde a las necesidades de las ludotecas mexicanas las clasificaciones que se utiliza a diario en el trabajo, se verificara que la mayoría del material lúdico pueda quedar dentro de un sistema y que este a su vez abarque todo material tanto lo que ya se tiene como lo nuevo que va saliendo al mercado porque no hay que olvidar que el juguete se actualiza día a día por lo que siempre hay que tomar en cuenta esto.

Se podría haber hecho una clasificación muy elemental de los juguetes dependiendo de la capacidad que desarrollen, esto nos daría un espacio muy cerrado para los demás acervos. Esta clasificación quedaría corta, si tomamos en cuenta que el sistema que estamos buscando debe cubrir diversos aspectos entre ellos al juego en sí mismo.

- Afectiva

Animales de peluche, blanditos, muñecos, etc. (deben tener un tacto agradable, tamaño adecuado a nuestro hijo, armonía de colores, fácil manipulación, variedad de sensaciones, posibilidad de vestirlo y desnudarlo, sin piezas muy pequeñas que puedan desprenderse).

- Motricidad fina

Construcciones de maderas con tuercas y tornillos, pinturas, juegos de roscas o giro, juegos de encaje, rompecabezas, (van a facilitar la precisión y soltura de los movimientos y prensión de dedos y manos).

- Motricidad global

Triciclos, bicicletas, patinetes, pelotas, cojines, bloques de goma espuma, (favorecen el buen equilibrio en el niño y por tanto le aporta seguridad y confianza en sí mismo).

- Inteligencia
- Rompecabezas, juegos de encaje, juegos de completar, cartas, dominós o ajedrez, juegos de reflexión, juegos de estrategias, balanzas, juegos de experimentación, etc.

- Imaginación y creatividad

Guiñoles, marionetas, maracas, juegos de pegado y papel, modulado, bricolaje, etc.

- Sociabilidad e imitación

Juegos de representación de escenas de la vida cotidiana (tiendas, cocina, casa, oficinas, trabajos artesanales, etc.) juegos musicales, juegos de participación, juegos de comunicación (teléfonos, magnetófonos, imprenta, teatro, etc.).

En cuanto a documentación, estas suelen depender de otros organismos superiores que son los que se encargan de gestión. Tampoco se utilizan juegos tecnológicos. La ausencia de un centro de documentación especializado, dificulta el trabajo, la formación y el reciclaje del profesional.

En la investigación que se pretendía realizar es una yuxtaposición de los sistemas de clasificación que existen a nivel mundial para poder proponer uno, el tiempo apremia y no me puedo dar el lujo de sentarme a comparar las más de 30 sistemas que encontré todos clasifican al juego o juguete de diferente manera o buscar al que este más completo para tratar de incluir los campos que no haya tomado en cuenta por diversas causas.

Se visitaron las ludotecas más conocidas y se conocieron los tipos de clasificaciones que utilizan las clasificaciones que se utilizan a nivel mundial de las cuales solo se escogieron las cuatro más representativas.

La técnica que se empleó fue la de la investigación documental en su mayoría apoyada por Internet, se trabajaron los esquemas con los que se cuenta. Y que se están utilizando en las ludotecas Mexicanas tanto las del DF como las de los estados, este sistema de clasificación es una adaptación

del sistema de clasificación que utilizan las ludotecas españolas y algunas francesas, tomado de la página:

<http://app.app.es:8080/Juguetec.nsf/c.../966b635f61a9aba480256559005a22a2?OpenDocument> esta, es una clasificación que abarca la mayoría de los juguetes que existen en una ludoteca.

Para la realización de la siguiente clasificación se consideran dos temas generales una parte relativa a los juguetes y otra a los juegos en particular. Desde aquí empiezan las modificaciones y adaptaciones necesarias para realizar los esquemas. utilizando el siguiente criterio:

- El tema general se dividió en dígitos, utilizando números arábigos, partiendo del 1 en adelante y llegando por el momento al 23, que quedó en la tabla o esquema uno.
- Posteriormente de cada tema general se desprende un tema particular al cual se le dividió con una letra del alfabeto, empezando siempre por la "A" en mayúsculas, para hacer la segunda tabla o esquema dos.
- Dentro del tema particular se desprende el específico en el que se utilizaron números decimales del 01 en adelante, quedando como la tabla o esquema tres. Es necesario especificar que este
- Apartado no fue del todo desarrollado por la inmensa información con que se cuenta y que es necesario poder estudiar bien al juguete para clasificarlo dentro de un esquema en particular. Por otro lado, el apartado 2º es de libros y aquí solo se tocan los materiales en general.

Para la clasificación relativa a los juguetes, se elaboro un esquema dividido en 3 apartados, esquemas o secciones. Los juguetes siempre van a empezar con un numero entero,, seguidos un guión, seguido de una letra del abecedario en mayúscula, continua un guión y dos números decimales.

Quedando un ejemplo de la siguiente manera:

Si tuviera una sonaja de madera quedaría con la siguiente clasificación

### **1-H-02 sonaja de madera**

En donde el 1 se toma de la clase general.

## 1. PRIMEROS JUGUETES

La letra H se encuentra en la clase particular, en donde se tomaron en cuenta varios tópicos, y para los primeros instrumentos musicales o primeros juguetes este apartado le toca

**H** instrumentos musicales simples

El 02, está contemplado en la clase específica, que es la que toma en cuenta el objeto en sí mismo.

**02** sonaja de madera

Otro ejemplo se puede apreciar si se tuviera una marioneta de hilo esta tendría la siguiente clasificación

**2-F-03 marionetas de hilo**

El 2 lo tomamos de la clase general

## 2. FIGURAS Y TRANSFORMABLES

La F de la clase particular que se refiere a títeres, marionetas y accesorios.

**F** Títeres marionetas y accesorios

2-F-01	01	teatros
2-F-02	02	marionetas de mano
2-F-03	<b>03</b>	marionetas de hilo

Como puede observarse no es muy complicado clasificar solo hay que buscar el objeto o lo más parecido a él y clasificarlo

## ESTRUCTURA GENERAL

### CLASIFICACION DE JUGUETES

#### CLASES GENERALES

1. PRIMEROS JUGUETES
2. FIGURAS Y TRANSFORMABLES
3. CONSTRUCCIONES Y MONTAJES
4. QUE IMITAN EL MEDIO AMBIENTE NATURAL
5. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE FABRICACIÓN
6. IMITACIÓN HOGAR Y ENTORNO
7. LA HABITACIÓN
8. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE CONSUMO
9. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN
10. MANUALIDADES
11. MUÑECAS
12. PELUCHES Y SIMILARES
13. VEHÍCULOS MONTABLES DE GRAN TAMAÑO
14. VEHÍCULOS TAMAÑO REDUCIDO Y ACCESORIOS
15. DE MESA Y SOCIEDAD
16. ELECTRÓNICOS E INFORMATICOS
17. INSTRUMENTOS DE INICIACIÓN MUSICAL Y DE AUDIO
18. JUEGOS Y JUGUETES DEPORTIVOS
19. ARTICULOS PARA AIRE LIBRE
20. LITERATURA
21. REGALO LUDICO
22. ARTICULOS DE FIESTA
23. OTROS JUGUETES



### CLASES PARTICULARES

1. **PRIMEROS JUGUETES**
  - 1-A A cuna
  - 1-B B Parque
  - 1-C C Para el baño
  - 1-D D De iniciación e imitación
  - 1-E E Para enlazar amontonar o construir
  - 1-F F Arrastres y similares
  - 1-G G Decoración de habitaciones
  - 1-H H Instrumentos musicales simples
  - 1-I I Con movimiento fácil de accionar con un simple toque
  - 1-J J Suenan al apretarlos con mecanismos seguros

1-K K Otros

**2. FIGURAS Y TRANSFORMABLES**

2-A A Figuras de acción  
2-B B Accesorios para figuras de acción  
2-C C Universos y figuras en miniatura  
2-D D Juguetes que se inspiran en el mundo fantástico  
2-E E Transformables y robots  
2-F F Títeres marionetas y accesorios  
2-G G Otras figuras

**3. CONSTRUCCIONES Y MONTAJES**

3-A A Aprende a formar figuras geométricas  
3-B B Encajes  
3-C C Kits de montaje  
3-D D Otros

**4. QUE IMITAN EL MEDIO AMBIENTE NATURAL**

4-A A Vegetal  
4-B B Animal  
4-C C Humano  
4-D D Otros

**5. QUE IMITAN LAS TECNICAS DE FABRICACIÓN**

5-A A Sólidos aglutinantes  
5-B B Sólidos ligeras  
5-C C Sólidos estables  
5-D D Sólidos plásticos  
5-E E Otros

**6. IMITACIÓN HOGAR Y ENTORNO**

6-A A Menaje del hogar  
6-B B Belleza  
6-C C Conjuntos  
6-D D Profesionales  
6-E E Juegos y juguetes de contenido vivencial  
6-F F Otros

**7. LA HABITACIÓN**

- 7-A A Construcción
- 7-B B Mobiliario
- 7-C C Iluminación
- 7-D D Calefacción
- 7-E E Conservación
- 7-F F Otros

**8. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE CONSUMO**

- 8-A A La alimentación
- 8-B B Utensilios
- 8-C C Vestido y adorno
- 8-D D Otros

**9. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN**

- 9-B B La caza y la pesca
- 9-C C La cría del ganado
- 9-D D La agricultura
- 9-E E Otros

**10. MANUALIDADES**

- 10-A A Artes graficas dibujo y pintura
- 10-B B Artes plásticas moldeo
- 10-C C Artes aplicadas bricolaje
- 10-D D Manualidades para ensartar
- 10-E E Manualidades creatividad productora
- 10-F F Manualidades de expresión
- 10-H H Conjuntos

**11. MUÑECAS**

- 11-A A Muñecas maniqués
- 11-B B Muñecas bebes con mecanismo
- 11-C C Muñecas bebes sin mecanismo
- 11-D D Vestidos para muñecas
- 11-E E Casitas, mobiliarios y accesorios para muñecas
- 11-F F Reproducción de ambientes

11-G G Otros

**12. PELUCHES Y SIMILARES**

- 12-A A Animales y mascotas de peluche
- 12-B B Osos perritos de peluche con mecanismo
- 12-C C Osos perritos de tela de nylon de felpa de trapo
- 12-D D Objetos de peluche o tela
- 12-E E Animales grandes de trapo y peluche
- 12-F F Otros



**13. VEHÍCULOS MONTABLES DE GRAN TAMAÑO**

- 13-A A Vehículos con pedales
- 13-B B Vehículos sin pedales con o sin ruedas
- 13-C C Vehículos a motor eléctrico y accesorios
- 13-D D Bicicletas y accesorios
- 13-E E Transporte
- 13-F F Transporte aéreos
- 13-G G Navegación
- 13-H H Otros

**14. VEHÍCULOS TAMAÑO REDUCIDO Y ACCESORIOS**

- 14-A A Vehículos en general
- 14-B B Vehículos con mecanismos
- 14-C C Vehículos RC (gama infantil)
- 14-D D Pistas para automóviles
- 14-E E Trenes a escala
- 14-F F Vehículos miniatura a escala
- 14-G G Otros



**15. DE MESA Y SOCIEDAD**

- 15-A A De azar
- 15-B B De memoria, observación y atención
- 15-C C De magia
- 15-D D Técnicos científicos
- 15-E E De acción
- 15-F F De habilidad
- 15-G G De sobre mesa
- 15-H H De equilibrio



- 15-I I De salón
- 15-J J De preguntas y respuestas
- 15-K K De estrategia
- 15-L L De itinerario
- 15-M M Temáticos
- 15-N N De palabras, letras o números
- 15-O O De deducción
- 15-P P De rol
- 15-R Q De paciencia
- 15-S Q Otros



**16. ELECTRÓNICOS E INFORMATICOS**

- 16-A A Consolas y accesorios.
- 16-B B Videojuegos
- 16-C C Multimedia educativo
- 16-D D Juegos y juguetes interactivos
- 16-E E Audiovisual fotográfico y otros
- 16-F F Cine y proyecciones
- 16-G G Hi-fi infantil
- 16-H H Musicales y audio
- 16-I I Otros



**17. INSTRUMENTOS DE INICIACIÓN MUSICAL Y DE AUDIO**

- 17-A A Cuerda
- 17-B B Viento
- 17-C C Percusión
- 17-D D Cuerda percutida
- 17-E E Viento y teclado
- 17-F F Otros



**18. JUEGOS Y JUGUETES DEPORTIVOS**

- 18-A A Pelotas y balones
- 18-B B Raquetas y palas
- 18-C C Artículos de puntería
- 18-D D Patines y accesorios
- 18-E E Juegos deportivos

18-F F Accesorios

18-G G Otros

**19. ARTICULOS PARA AIRE LIBRE**

19-A A Artículos de gran tamaño

19-B B Artículos de playa arena y jardín

19-C C Hinchables y Artículos de natación

19-D D Al aire libre

19-E E Cometas y similares

19-F F Juegos estacionarios o de piso

**20. LITERATURA**

20-A A Temas sobre

20-B B Lectura sobre

20-C C Libros

20-D D Otros

**21. REGALO LUDICO**

21-A A Recuerdo presencia felicitación

21-B B Sorpresas objetos divertidos gadgets

21-C C Papelería

21-D D Decoración habitaciones infantiles

21-E E Muñecos

21-F F Artesanía

21-G G Colección

21-H H Juguetes antiguos

21-I I Otros

**22. ARTICULOS DE FIESTA**

22-A A Disfraces infantiles y de adultos

22-B B Accesorios diversos para disfraces

22-C C Artículos de broma

22-D D Artículos de navidad y Belén

22-E E Decoración y otros artículos para fiestas (infantiles y adultos)

22-F F Globos hinchables

22-G G Pirotecnia

**23. OTROS JUGUETES**

23-A	A	Réplicas de armas
23-B	B	Fulminantes
23-C	C	Juguetes económicos y permanentes (baratijas)
23-D	D	Productos para premios promociones e incentivos

## CLASES ESPECÍFICAS

### 2. PRIMEROS JUGUETES

1-A	<b>A</b>	<b>cuna</b>
1-A-01		01 centro de actividades
1-A-02		02 gimnasios
1-A-03		03 guardianes
1-A-04		04 mantas de actividades
1-A-05		05 mascotas de tela
1-A-06		06 mordedores
1-A-07		07 muñecos
1-A-08		08 muñecos de látex
1-A-09		09 carruseles musicales
1-A-10		10 sonajeros
1-A-11		11 centros de actividades hinchables con variedad de colores y texturas donde recostar al bebé
1-A-12		12 móviles de cuna
1-A-13		13 muñecos de peluche bien contruidos lavables de material no toxico
1-A-14		14 muñecos y juguetes de goma
1-A-15		15 muñecos y juguetes de tacto suave
1-A-16		16 objetos y juguetes para palpar tocar y acariciar
1-B	<b>B</b>	<b>parque</b>
1-B-01		01 carruseles móviles
1-B-02		02 pelotas
1-B-03		03 tentetiesos
1-C	<b>C</b>	<b>para el baño</b>
1-C-01		01 actividades acuáticas
1-C-02		02 animales
1-C-03		03 barquitos
1-C-04		04 esponjas
1-C-05		05 estuches de baño
1-C-06		06 flotadores

- 1-D            **D de iniciación e imitación**
- 1-D-01            01 coches
- 1-D-02            02 granjas musicales
- 1-D-03            03 juegos de iniciación
- 1-D-04            04 mesas de actividades
- 1-D-05            05 teléfonos
- 1-D-06            06 trenes
- 1-E            **E para enlazar amontonar o construir**
- 1-E-01            01 piezas de plástico
- 1-E-02            02 piezas de madera
- 1-F            **F arrastres y similares**
- 1-F-01            01 arrastres
- 1-F-02            02 andadores
- 1-F-03            03 para empujar
- 1-G            **G decoración de habitaciones**
- 1-G-01            01 lámparas
- 1-G-02            02 paneles
- 1-G-03            03 baúles de juguetes
- 1-G-04            04 relojes
- 1-H            **H instrumentos musicales simples**
- 1-H-01            01 sonajeros
- 1-H-02            02 sonaja de madera
- 1-H-03            03 sonaja grande e irrompible
- 1-H-04            04 sonajeros de colores
- 1-H-05            05 sonajeros de tela
- 1-H-06            06 con sonidos armónicos suaves
- 1-H-07            07 de colores vivos
- 1-H-08            08 pitos
- 1-H-09            09 carracas
- 1-I            **I con movimiento fácil de accionar con un simple toque**
- 1-I-01            01 alfombras con actividades
- 1-I-02            02 cajas musicales
- 1-I-03            03 granjas musicales
- 1-I-04            04 carruseles musicales
- 1-I-05            05 dominguillo
- 1-I-06            06 educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales
- 1-I-07            07 con movimiento y sonido para empujar
- 1-I-08            08 instrumentos musicales y de iniciación musical

- 1-I-09 09 con sonido y movimiento para arrastrar
- 1-I-10 10 móviles de cuna
- 1-I-11 11 móviles sonoros
- 1-I-12 12 piano-alfombra
- 1-I-13 13 teléfono
- 1-I-14 14 tentetiesos
- 1-I-15 15 todos los que emitan sonidos

**1-J J suenan al apretarlos con mecanismos seguros**

- 1-J-01 01 karaokes de juguete
- 1-J-02 02 libros de imágenes con sonidos
- 1-J-03 03 loterías con sonidos
- 1-J-04 04 micrófonos
- 1-J-05 05 mordedores
- 1-J-06 06 muñecos
- 1-J-07 07 con canciones
- 1-J-08 08 muñecos con sonido
- 1-J-09 09 muñecos de goma
- 1-J-10 10 muñecos interactivos
- 1-J-11 11 pelotas sonoras y luminosas
- 1-J-12 12 peluches con canciones
- 1-J-13 13 peluches con sonido
- 1-J-14 14 teléfonos con voces
- 1-J-15 15 todos los que emitan sonidos armónicos y musicales
- 1-J-16 16 juguetes con sonido y movimiento como tentetiesos musicales

**1-G G Otros**

- 1-G-01 01 artículos para la alimentación
- 1-G-02 02 cunas
- 1-G-03 03 moisés
- 1-G-04 04 colchones
- 1-G-05 05 bañeras
- 1-G-06 06 cambiadores
- 1-G-07 07 hamacas
- 1-G-08 08 orinales
- 1-G-09 09 artículos para la seguridad infantil
- 1-G-10 10 contenedor de pañales

**2. FIGURAS Y TRANSFORMABLES**

**2-A A figuras de acción**

- 2-A-01 01 articuladas
- 2-A-02 02 no articuladas
- 2-A-03 03 de series televisivas o largometrajes de acción de 10 cm. de 20 cm.
- 2-B **B Accesorios para figuras de acción**
  - 2-B-01 01 vehículos
  - 2-B-02 02 aviones
  - 2-B-03 03 barcos
  - 2-B-04 04 armas
- 2-C **C Universos y figuras en miniatura**
  - 2-C-01 01 estuches
  - 2-C-02 02 polveras
  - 2-C-03 03 mini maletines
  - 2-C-04 04 con figuras de menos de 1 cm.
- 2-D **D Juguetes que se inspiran en el mundo fantástico**
  - 2-D-01 01 enanos
  - 2-D-02 02 gigantes
  - 2-D-03 03 brujas
  - 2-D-04 04 diablos
  - 2-D-05 05 cajas de sorpresas
- 2-E **E Transformables y robots**
  - 2-E-01 01 robots electrónicos
  - 2-E-02 02 robots mecánicos
  - 2-E-03 03 transformables de distintos tamaños
- 2-F **F Títeres marionetas y accesorios**
  - 2-F-01 01 teatros
  - 2-F-02 02 marionetas de mano
  - 2-F-03 03 marionetas de hilo
  - 2-F-04 04 marionetas de dedo
  - 2-F-05 05 títere
  - 2-F-06 06 títere de dedo
  - 2-F-07 07 títeres de guante
  - 2-F-08 08 accesorios
- 2-G **G Otras figuras**
  - 2-G-01 01 figuras de escenarios cotidianos
  - 2-G-02 02 licenciadas
  - 2-G-03 03 animales

- 2-G-04                    04 flocadas
- 2-H                    **H    Otros**
  
- 3.        CONSTRUCCIONES Y MONTAJES**
- 3-A        A    Aprende a formar figuras geométricas**
- 3-A-01                    01 abstractas y con personajes
- 3-A-02                    02 de madera
- 3-A-03                    03 de plástico
- 3-A-04                    04 de espuma
- 3-A-05                    05 de metal
- 3-A-06                    06 bloques de goma espuma
- 3B                    **B    Encajes**
- 3-B-01                    01 de imágenes
- 3-B-02                    02 con juegos
- 3-C                    **C    Kits de montaje**
- 3-C-01                    01 maquetismo
- 3-C-02                    02 vehículos militares
- 3-C-03                    03 vehículos civiles
- 3-C-04                    04 animales
- 3-C-05                    05 accesorios
- 3-C-06                    06 pinturas
- 3-C-07                    07 pegamentos
- 3-D                    **D    Otros**
  
- 4.        QUE IMITAN EL MEDIO AMBIENTE NATURAL**
- 4-A        A    Vegetal**
- 4-A-01                    01 árboles
- 4-A-02                    02 hierbas
- 4-A-03                    03 fibras
- 4-B                    **B    Animal**
- 4-B-01                    01 mariquitas
- 4-B-02                    02 abejorros
- 4-B-03                    03 animales exóticos
- 4-B-04                    04 animales que se cazan
- 4-B-05                    05 animales que se aprenden en clase
- 4-C                    **C    Humano**
- 4-C-01                    01 muñecas
- 4-C-02                    02 vendedores

- 4-C-03 03 granjeros
- 4-C-04 04 soldados
- 4-D **D Otros**

**5. QUE IMITAN LAS TECNICAS DE FABRICACIÓN****5-A A Sólidos aglutinantes**

- 5-A-01 01 colores
- 5-A-02 02 pegamentos

**5-B B Sólidos ligeras**

- 5-B-01 01 papel
- 5-B-02 02 cintas
- 5-B-03 03 paños
- 5-B-04 04 cuerdas
- 5-B-05 05 rafia
- 5-B-06 06 bobinas en línea

**5-C C Sólidos estables**

- 5-C-01 01 mecanos
- 5-C-02 02 bloques
- 5-C-03 03 cubos

**5-D D Sólidos plásticos**

- 5-D-01 01 arena
- 5-D-02 02 plastilina
- 5-D-03 03 pelotas

**5-E E Otros****6. IMITACIÓN HOGAR Y ENTORNO****6-A A Menaje del hogar**

- 6-A-01 01 cocinas
- 6-A-02 02 lavadoras
- 6-A-03 03 sets de limpieza
- 6-A-04 04 juegos de café
- 6-A-05 05 de té
- 6-A-06 06 planchadoras
- 6-A-07 07 comiditas
- 6-A-08 08 utensilios de cocina
- 6-A-09 09 carritos de compra
- 6-A-10 10 plancha
- 6-A-11 11 cunas
- 6-A-12 12 camas

- 6-A-13 13 literas
  - 6-A-14 14 burro de planchar
  - 6-B **B Belleza**
  - 6-B-01 01 bañera
  - 6-B-02 02 accesorios para el baño
  - 6-B-03 03 polveras
  - 6-B-04 04 tocadores
  - 6-B-05 05 maquillaje
  - 6-B-06 06 bisutería
  - 6-B-07 07 baño
  - 6-C **C Conjuntos**
  - 6-C-01 01 estuches
  - 6-C-02 02 maletines
  - 6-C-03 03 cajas con diversos elementos
  - 6-D **D Profesionales**
  - 6-D-01 01 doctor
  - 6-D-02 02 enfermero
  - 6-D-03 03 carpintero
  - 6-D-04 04 supermercados
  - 6-D-05 05 puestos de ventas
  - 6-D-06 06 banco de carpintero
  - 6-D-07 07 martillo
  - 6-E **E Juegos y juguetes de contenido vivencial**
  - 6-E-01 01 teléfonos
  - 6-E-02 02 cajas registradores
  - 6-E-03 03 relojes
  - 6-E-04 04 máquinas de escribir
  - 6-F **F Otros**
- 
- 7. **LA HABITACIÓN**
  - 7-A **A Construcción**
  - 7-A-01 01 corrales
  - 7-A-02 02 granjas
  - 7-A-03 03 casas de muñecas
  - 7-A-04 04 tiendas de campaña
  - 7-B **B Mobiliario**
  - 7-B-01 01 sillas
  - 7-B-02 02 armarios

7-B-03	03	mesas
7-B-04	04	salas
7-B-05	05	sillones
7-B-06	06	televisiones
7-B-07	07	baúles
7-C	<b>C</b>	<b>Iluminación</b>
7-C-01	01	candelas
7-C-02	02	velas
7-C-03	03	focos
7-C-04	04	lámparas etc.
7-D	<b>D</b>	<b>Calefacción</b>
7-D-01	01	estufas
7-D-02	02	parrillas
7-E	<b>E</b>	<b>Conservación</b>
7-E-01	01	jerga
7-E-02	02	escoba
7-E-03	03	mechudo
7-E-04	04	recogedor
7-E-05	05	plumero
7-E-06	06	aspiradora
7-E-07	07	cepillos
7-E-08	08	cubos
7-E-09	09	cubeta
7-F	<b>F</b>	<b>Otros</b>
	<b>8.</b>	<b>QUE IMITAN LAS TECNICAS DE CONSUMO</b>
8-A	<b>A</b>	<b>La alimentación</b>
8-A-01	01	preparación de productos alimenticios
8-A-02	02	bombones
8-A-03	03	palomitas
8-A-04	04	raspados
8-A-05	05	helados
8-A-06	06	nieve
8-A-07	07	alimentos de plástico
8-B	<b>B</b>	<b>Utensilios</b>
8-B-01	01	espumadera
8-B-02	02	tabla para picar carne
8-B-03	03	raspadores
8-B-04	04	moldes

8-B-05	05	mantequilleras
8-B-06	06	cacerolas
8-B-07	07	marmitas
8-B-08	08	asador
8-B-09	09	platos
8-B-10	10	fuentes
8-B-11	11	cuchillos
8-B-12	12	tenedores
8-B-13	13	tazas
8-B-14	14	cacharritos de cocina
8-B-15	15	utensilios de distintos oficios
8-B-16	16	batería de cocina
8-B-17	17	cubiertos
8-B-18	18	cazuelas
8-C	<b>C</b>	<b>Vestido y adorno</b>
8-C-01	01	sombreros
8-C-02	02	velos
8-C-03	03	zuecos
8-C-04	04	sombrillas
8-D	<b>D</b>	<b>Otros</b>

## 9. QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN

9-A	<b>A</b>	<b>Armas y dispositivos de protección</b>
9-A-01	01	lanzas
9-A-02	02	arcos
9-A-03	03	ballestas
9-A-04	04	hondas
9-A-05	05	flechas
9-A-06	06	cerbatanas
9-A-07	07	fusiles
9-A-08	08	revólveres
9-A-09	09	cañones
9-B	<b>B</b>	<b>La caza y la pesca</b>
9-B-01	01	trampas
9-B-02	02	lazos

- 9-B-03 03 redes
- 9-B-04 04 animales
- 9-B-05 05 peces
- 9-B-06 06 osos
- 9-B-07 07 ratones

**C La cría del ganado**

- 9-C-01 01 animales
- 9-C-02 02 gatos
- 9-C-03 03 perros
- 9-C-04 04 caballos
- 9-C-05 05 bueyes
- 9-C-06 06 vacas
- 9-C-07 07 camellos
- 9-C-08 08 cerdos
- 9-C-09 09 conejos
- 9-C-10 10 patos
- 9-C-11 11 ocas
- 9-C-12 12 chivos
- 9-C-13 13 cabras
- 9-C-14 14 guajolotes
- 9-C-15 15 gansos



- 9-D **D La agricultura**
- 9-D-01 01 azadones
- 9-D-02 02 palas
- 9-D-03 03 rastrillos
- 9-D-04 04 regaderas
- 9-D-05 05 manguera

**E Otros.**

**10. MANUALIDADES**

- 10-A **A Artes graficas dibujo y pintura**
- 10-A-01 01 calcadores
- 10-A-02 02 acuarelas
- 10-A-03 03 óleos
- 10-A-04 04 plantillas por números



10-A-05	05 álbumes
10-A-06	06 pinturas
10-A-07	07 cuadernos para colorear
10-A-08	08 acuarelas
10-A-09	09 caballete
10-A-10	10 calcadores
10-A-11	11 con hojas de papel
10-A-12	12 crayolas
10-A-13	13 crayones grandes
10-A-14	14 cuadernos de colorear
10-A-15	15 cuadernos para dibujar
10-A-16	16 dibujo
10-A-17	17 diseño
10-A-18	18 gises
10-A-19	19 gises de colores
10-A-20	20 gises lavables
10-A-21	21 gomas
10-A-22	22 grabados
10-A-23	23 hojas grandes
10-A-24	24 juego de geometría
10-A-25	25 juego geométrico gigante
10-A-26	26 lápices
10-A-27	27 lápices de colores
10-A-28	28 libretas
10-A-29	29 libros con actividades para dibujar
10-A-30	30 libros para calcar y colorear
10-A-31	31 libros para colorear con pegatinas
10-A-32	32 libros sencillos para colorear
10-A-33	33 libros sencillos para colorear con pegatinas
10-A-34	34 marcadores
10-A-35	35 mimeógrafo
10-A-36	36 óleos
10-A-37	37 pinceles
10-A-38	38 pintar con acuarela
10-A-39	39 pintar con gis
10-A-40	40 pintar con pintura pastel
10-A-41	41 pintar con tiza
10-A-42	42 pintura

10-A-43	43	pintura acrílica
10-A-44	44	pintura de agua
10-A-45	45	pintura pastel
10-A-46	46	pinturas
10-A-47	47	pinturas de maquillaje
10-A-48	48	pinturas digitales
10-A-49	49	pizarras
10-A-50	50	pizarrón y guises lavables
10-A-51	51	plantilla de dibujos
10-A-52	52	plantillas de figuras para dibujar
10-A-53	53	plantillas por números
10-A-54	54	plantillas y moldes para dibujar y modelar
10-A-55	55	pliegos de papel
10-A-56	56	plumones
10-A-57	57	rotuladores
10-A-58	58	sacapuntas
10-A-59	59	tizas
10-A-60	60	otros artículos para colorear
10-B	<b>B</b>	<b>Artes plásticas moldeo</b>
10-B-01	01	plastilina
10-B-02	02	pastas especiales
10-B-03	03	escayola
10-B-04	04	chocolate
10-B-05	05	alfarería
10-B-06	06	arena
10-B-07	07	barro negro
10-B-08	08	barro para modelar de buena calidad no toxico
10-B-09	09	cera
10-B-10	10	como hacer comidas con plastilina
10-B-11	11	chocolate
10-B-12	12	escayola
10-B-13	13	juegos y material para moldear
10-B-14	14	madera
10-B-15	15	masa de sal
10-B-16	16	masilla de colores
10-B-17	17	material de desecho o reciclaje
10-B-18	18	material para modelar
10-B-19	19	modelado

10-B-20	20	modelado con yeso
10-B-21	21	moldes
10-B-22	22	papel
10-B-23	23	papel mache
10-B-24	24	pastas especiales
10-B-25	25	pastas para moldear
10-B-26	26	plastilina

10-C	<b>C</b>	<b>Artes aplicadas bricolaje</b>
10-C-01	01	madera
10-C-02	02	pintura
10-C-03	03	electrónica
10-C-04	04	álbumes
10-C-05	05	brochas
10-C-06	06	cajas de diversos tamaños
10-C-07	07	chaquira
10-C-08	08	cintas de celofán
10-C-09	09	cuerdas diversos tamaños
10-C-10	10	cutter
10-C-11	11	estambres
10-C-12	12	estampillas
10-C-13	13	fibras
10-C-14	14	hierbas
10-C-15	15	hojas de árboles
10-C-16	16	lentejuela
10-C-17	17	listones
10-C-18	18	madera
10-C-19	19	material de rehusó
10-C-20	20	manuales
10-C-21	21	manual con liga
10-C-22	22	manual con hilo
10-C-23	23	naturaleza muerta
10-C-24	24	paños
10-C-25	25	papel de varios colores
10-C-26	26	papel reciclado
10-C-27	27	pegamentos diversos
10-C-28	28	periódico
10-C-29	29	pedra

10-C-30	30	pinceles
10-C-31	31	pintura
10-C-32	32	pizarrones con pijas
10-C-33	33	pizarrones con clavijas grandes
10-C-34	34	plástico
10-C-35	35	prensado de flores
10-C-36	36	rafia
10-C-37	37	recortables
10-C-38	38	recortar y pegar
10-C-39	39	recortar y rellenar
10-C-40	40	revistas viejas
10-C-41	41	tapices
10-C-42	42	tela
10-C-43	43	tijeras chatas
10-C-44	44	vidrio
10-D	<b>D</b>	<b>Manualidades para ensartar</b>
10-D-01	01	abalorios
10-D-02	02	alambre
10-D-03	03	collar
10-D-04	04	cuentas de ensartar
10-D-05	05	cuentas de varios tamaños
10-D-06	06	cuentas de varios diseños
10-D-07	07	cuentas de varios colores
10-D-08	08	ensamblaje artístico
10-D-09	09	hilo elástico
10-D-10	10	paquete con juego de ensarte
10-D-11	11	paquete de juegos de creación artística
10-D-12	12	pulsera
10-E	<b>E</b>	<b>Manualidades creatividad productora</b>
10-E-01	01	artesanía
10-E-02	02	artesanía de cerámica
10-E-03	03	artesanía de cristal
10-E-04	04	artesanía de madera
10-E-05	05	costura
10-E-06	06	diseño de ropa
10-E-07	07	estambre
10-E-08	08	estampado
10-E-09	09	hilo

- 10-E-10 10 mis primeras puntadas
- 10-E-11 11 tela
- 10-E-12 12 telares
- 10-F **F Manualidades de expresión**
- 10-F-01 01 artesanía
- 10-F-02 02 cajas con diversas manualidades
- 10-F-03 03 calcomanías
- 10-F-04 04 cerámica
- 10-F-05 05 cristal
- 10-F-06 06 cuerda
- 10-F-07 07 estuches
- 10-F-08 08 globoflexia
- 10-F-09 09 juguetería
- 10-F-10 10 madera
- 10-F-11 11 maletines
- 10-F-12 12 material de desecho
- 10-F-13 13 material de reciclaje
- 10-F-14 14 material para trabajos manuales de todo tipo
- 10-F-15 15 mosaicos
- 10-F-16 16 papalotes
- 10-F-17 17 papiroflexia
- 10-F-18 18 pegamento
- 10-F-19 19 perfumes
- 10-F-20 20 elaboración de porcelana de carácter folklóricas
- 10-F-21 21 porcelana de diseño
- 10-H **H Conjuntos**
- 10-H-01 01 estuches
- 10-H-02 02 maletines
- 10-H-03 03 cajas con diversas manualidades.
- 10-I **I Otros**
- 11. MUÑECAS.**
- A Muñecas maniqués**
- 11-A 01 con vestidos
- 11-A-01 02 con accesorios
- 11-A-02 03 reproduciendo a personajes licenciados
- 11-A-03 04 maniquí adolescentes
- 11-A-04 05 maniquí de cuento
- 11-A-5

11-A06	06	hadas
11--07	07	magos
11-A-08	08	príncipes
11A-09	09	princesas de 40 cm aprox
1-A-10	10	que se puedan bañar
1-A-11	11	con vestidos para vestir y desvestir
11-A-12	12	de porcelana
11-A-13	13	de madera
11-A-14	14	de látex
11-A-1	15	de goma
11-B	<b>B</b>	<b>Muñecas bebes con mecanismo</b>
11-B-01	01	que hablan
11-B-02	02	lloran
11-B-03	03	andan
11-B-04	04	de trapo
11-B-0	05	plástico blandito de entre 30 y 40 cm aprox
11-B-6	06	con funciones
11-B-07	07	articulados
11-B-08	08	bebé con accesorios
11-C	<b>C</b>	<b>Muñecas bebes sin mecanismo</b>
11-C-01	01	tradicionales
11-C-02	02	peloncetes
11-C-03	03	de distintos tamaños
11-C-04	04	bebé grandes y pequeños para vestir
11-C-05	05	peinar
11-C-06	06	bañar
11-C-07	07	de peluche bien contruidos
11-C-08	08	lavables
11-C-09	09	de material no toxico
11-D	<b>D</b>	<b>Vestidos para muñecas</b>
11-D-01	01	de carácter folklóricos
11-D-02	02	vestidos (de 30 a 40 cm)
11-D-03	03	fáciles de vestir
11-D-04	04	lavables
11-E	<b>E</b>	<b>Casitas, mobiliarios y accesorios para muñecas</b>
11-E-01	01	cochecitos
11-E-02	02	sillitas
11-E-03	03	casas de muñecas

- 11-E-04 04 vehículos
- 11-E-05 05 escenarios
- 11-E-06 06 en miniatura articulados
- 11-E-07 07 cochecitos
- 11-E-08 08 cunas
- 11-E-09 09 sillas
- 11-E-10 10 ropa

11-F **F Reproducción de ambientes**

- 11-F-01 01 casas
- 11-F-02 02 granjas
- 11-F-03 03 escuelas
- 11-F-04 04 barcos
- 11-F-05 05 fondo del mar
- 11-F-06 06 indios
- 11-F-07 07 circo
- 11-F-08 08 hospitales
- 11-F-09 09 castillos
- 11-F-10 10 naves espaciales

11-G **G Otros**

**12. PELUCHES Y SIMILARES**

12-A **A Animales y mascotas de peluche**

- 12-A-01 01 osos
- 12-A-02 02 perritos
- 12-A-03 03 de distintos tamaños
- 12-A-04 04 personajes licenciados

12-B **B Osos perritos de peluche con mecanismo**

- 12-B-01 01 de trapo muy blanditos
- 12-B-02 02 de entre 30 y 40 cm aprox
- 12-B-03 03 sin pelo

12-C **C Osos perritos de tela de nylon de felpa de trapo**

- 12-C-01 01 de trapo
- 12-C-02 02 de goma
- 12-C-03 03 de felpa

- 12-C-04            04 de peluche
  - 12-D            **D    Objetos de peluche o tela**
  - 12-D-01            01 almohadas
  - 12-D-02            02 perchas
  - 12-E            **E    Animales grandes de trapo y peluche**
  - 12-E-01            01 para subirse
  - 12-E-02            02 para estirarse encima
  - 12-E-03            03 que sean suaves
  - 12-E-04            04 sin pelo
  - 12-E-05            05 con pelo
  - 12-F            **F    Otros**
- 12.    VEHÍCULOS MONTABLES DE GRAN TAMAÑO**
- 13-A            **A    Vehículos con pedales**
  - 13-A-01            01 para coordinación de músculos menores
  - 13-A-02            02 articulado
  - 13-A-03            03 de arrastre y similares
  - 13-A-04            04 con 4 ruedas
  - 13-A-05            05 con puertas
  - 13-A-06            06 con freno
  - 13-A-07            07 con volante
  - 13-A-08            08 de desplazamiento
  - 13-A-09            09 triciclos
  - 13-A-10            10 coches
  - 13-A-11            11 cars
  - 13-A-12            12 tractores
  - 13-A-13            13 patines
  - 13-A-14            14 patineta
- 
- 13-B            **B    Vehículos sin pedales con o sin ruedas**
  - 13-B-01            01 manipulación individual
  - 13-B-02            02 de jalarse
  - 13-B-03            03 de rodaje
  - 13-B-04            04 para empujar
  - 13-B-05            05 correpasillos
  - 13-B-06            06 caballos
  - 13-B-07            07 balancines
  - 13-B-08            08 patines

- 13-B-09 09 patinetas  
13-B-10 10 triciclos
- C Vehículos a motor eléctrico y accesorios**
- 13-C-01 01 para subirse en el  
13-C-02 02 montable y desmontable  
13-C-03 03 permite cargar  
13-C-04 04 con sonido y movimiento  
13-C-05 05 con luces con volante  
13-C-06 06 con ruedas  
13-C-07 07 utiliza corriente eléctrica domestica  
13-C-08 08 de tracción y dirección  
13-C-09 09 coches  
13-C-10 10 motos  
13-C-11 11 cars  
13-C-12 12 tractores  
13-C-13 13 con pilas recargables
- D Bicicletas y accesorios**
- 13-D-01 01 de movimiento y coordinación motora  
13-D-02 02 requiere equipo de protección  
13-D-03 03 casco  
13-D-04 04 coderas  
13-D-05 05 espinilleras  
13-D-06 06 rodillera  
13-D-07 07 con velocidades  
13-D-08 08 con freno de mano  
13-D-09 09 con señalizadores  
13-D-10 10 de patio  
13-D-11 11 de deslizamiento  
13-D-12 12 de rodaje  
13-D-13 13 manipulación individual  
13-D-14 14 trineos  
13-D-15 15 carritos  
13-D-16 16 bicicletas de 4 ruedas  
13-D-17 17 de 2 ruedas  
13-D-18 18 bicicleta
- E Transporte**
- 13-E-01 01 para mecerse

- 13-E-02                    02 para balancearse
- 13-E-03                    03 de ejercicio
- 13-E-04                    04 de movimiento y coordinación motora
- 13-E-05                    05 montable y desmontable
- 13-E-06                    06 desarrolla la inteligencia espacial
- 13-E-07                    07 serones
- 13-E-08                    08 alforjas
- 13-E-09                    09 caballo con ruedas
- 13-E-10                    10 caballo de balancín
- 13-E-11                    11 capachos
- 13-E-12                    12 cestas
- 13-E-13                    13 arneses
- 13-E-14                    14 arcos
- 13-F                    **F Transporte aéreos**
- 13-F-01                    01 con sonido y movimiento
- 13-F-02                    02 que se acciona con un simple toque
- 13-F-03                    03 aviones
- 13-F-04                    04 cohetes
- 13-F-05                    05 cápsulas espaciales
- 13-G                    **G Navegación**
- 13-G-01                    01 barcos
- 13-H                    **H Otros**
- 14.                    **14. VEHÍCULOS TAMAÑO REDUCIDO Y ACCESORIOS**
- 14-A                    **A Vehículos en general**
- 14-A-01                    01 de fricción
- 14-A-02                    02 de rodaje
- 14-A-03                    03 de manipulación individual
- 14-A-04                    04 para empujar
- 14-A-05                    05 para arrastrar
- 14-A-06                    06 coches
- 14-A-07                    07 motos
- 14-A-08                    08 aviones
- 14-A-09                    09 camines
- 14-A-10                    10 barcos
- 14-A-11                    11 trenes sin vías
- 14-A-12                    12 grúas
- 14-A-13                    13 otros vehículos
- 14-B                    **B Vehículos con mecanismos**

- 14-B-01 01 con control remoto
- 14-B-02 02 de motor eléctrico
- 14-B-03 03 utiliza corriente domestica
- 14-B-04 04 teledirigido
- 14-B-05 05 ruidoso
- 14-B-06 06 coches
- 14-B-07 07 camiones a fricción
- 14-B-08 08 salva obstáculos
- 14-B-09 09 con motor
- 14-B-10 10 con luces
- 14-B-11 11 con sonidos
- 14-C **C Vehículos RC (gama infantil)**
- 14-C-01 01 salva obstáculos
- 14-C-02 02 que se acciona con un simple toque
- 14-C-03 03 de fricción
- 14-C-04 04 de desplazamiento
- 14-C-05 05 funcionamiento manual
- 14-C-06 06 manipulación individual
- 14-C-07 07 coches
- 14-C-08 08 motos
- 14-C-09 09 buggys
- 14-D **D Pistas para automóviles**
- 14-D-01 01 slot y otros
- 14-D-02 02 gasolineras
- 14-D-03 03 garajes
- 14-D-04 04 autopistas
- 14-D-05 05 estacionamientos
- 14-E **E Trenes a escala**
- 14-E-01 01 con control remoto
- 14-E-02 02 de rodaje
- 14-E-03 03 de desplazamiento
- 14-E-04 04 por movimiento
- 14-E-05 05 utiliza corriente domestica
- 14-E-06 06 de tracción y dirección
- 14-E-07 07 modelismo ferroviario
- 14-E-08 08 ferrocarriles
- 14-E-09 09 vías de comunicación
- 14-F **F Vehículos miniatura a escala**

14-G g Otros

**15. DE MESA Y SOCIEDAD**

**A De azar**

- 15-A-01 01 dados
- 15-A-02 02 loterías
- 15-A-03 03 bingos
- 15-A-04 04 dominós
- 15-A-05 05 ruletas
- 15-A-06 06 palillos chinos
- 15-A-07 07 naipes
- 15-A-08 08 cartas
- 15-A-09 09 tablero de damas
- 15-A-10 10 juegos de la oca
- 15-A-11 11 cartas
- 15-A-12 12 cartas de póquer
- 15-A-13 13 dados con números y letras
- 15-A-14 14 dados de colores
- 15-A-15 15 baraja
- 15-A-16 16 baraja americana
- 15-A-17 17 baraja de tarot
- 15-A-18 18 baraja española
- 15-A-19 19 baraja inglesa
- 15-A-20 20 de póquer
- 15-A-21 21 de ruleta
- 15-A-22 22 de ruleta y mesa



**B De memoria, observación y atención**

- 15-B-01 01 memorias
- 15-B-02 02 dominós
- 15-B-03 03 loterías infantiles

**C De magia**

- 15-C-01 01 Trucos únicos
- 15-C-02 02 cajas con diversos trucos
- 15-C-03 03 de tarot



**D Técnicos científicos**

- 15-D-01 01 Experimentos
- 15-D-02 02 química
- 15-D-03 03 electrónica

15-D-04		04	microscopios
15-D-05		05	pompas de jabón
15-D-06		06	telescopios
15-D-07		07	anatomías
15-D-08		08	astronomía
15-D-09		09	acuarios.
15-E	<b>E</b>		<b>De acción</b>
15-F	<b>F</b>		<b>De habilidad</b>
15-F-01		01	balancín
15-F-02		02	pelotas
15-F-03		03	palillos
15-F-04		04	anillos
15-F-05		05	resortera
15-F-06		06	canicas
15-F-07		07	peonzas
15-F-08		08	yoyos
15-F-09		09	matatena
15-F-10		10	trompo
15-F-11		11	canicas
15-F-12		12	diablos
15-F-13		13	cachorros
15-F-14		14	tablas
15-G	<b>G</b>		<b>De sobre mesa</b>
15-G-01		01	ping pong
15-H	<b>H</b>		<b>De equilibrio</b>
15-H-01		01	sube y baja
15-I	<b>I</b>		<b>De salón</b>
15-I-01		01	futbol de mesa
15-I-02		02	futbolines
15-I-03		03	billares
15-J	<b>J</b>		<b>De preguntas y respuestas</b>
15-J-01		01	electrónicos
15-J-02		02	con laminas
15-J-03		03	con tarjetas
15-J-04		03	maratón
15-K	<b>K</b>		<b>De estrategia</b>
15-K-01		01	ajedrez
15-K-02		02	damas

15-K-03	03	war games
15-K-04	04	juegos de barcos
15-K-05	05	tres en raya
15-K-06	06	othello
15-K-07	07	backgammon etc.
15-K-08	08	bacará
15-K-09	09	backgammon
15-K-10	10	damas turcas
15-K-11	11	damas chinas
15-K-12	12	damas frisonas
15-K-13	13	damas inglesas
15-K-14	14	de rummy
15-K-15	15	de tarjetas
15-K-16	16	naipe
15-K-17	17	naipes
15-K-18	18	othello
15-K-19	19	parchis
15-K-20	20	parkase
15-K-21	21	patolli
15-L	<b>L</b>	<b>De itinerario</b>
15-L-01	01	parchis
15-L-02	02	oca
15-L-03	03	serpientes y escaleras
15-L-04	04	licenciados
15-M	<b>M</b>	<b>Temáticos</b>
15-N	<b>N</b>	<b>De palabras, letras o números</b>
15-N01	01	Crucigramas con fichas de letras
15-N02	02	operaciones matemáticas
15-N03	03	adivinar palabras con dibujos
15-N04	04	adivinar palabras con mímicas
15-N05	05	screable
15-N06	06	ahorcado
15-O	<b>O</b>	<b>De deducción</b>
15-O-01	01	Tipo cluedo
15-O-02	02	master mind
15-O-03	03	guerra de barcos
15-P	<b>P</b>	<b>De rol</b>
15-P-01	01	De lucha

- 15-P-02                    02    narrativos
- 15-P-03                    03    rol en vivo
- 15-P-04                    04    cartas coleccionables.
- 15-Q                    **Q    De paciencia,**
- 15-Q-01                    01    rompecabezas
- 15-Q-02                    02    complejos
- 15-Q-03                    03    de 100 a 500 piezas
- 15-Q-04                    04    de 50 a 150 piezas
- 15-Q-05                    05    de espuma gruesa
- 15-Q-06                    06    de fomy
- 15-Q-07                    07    de madera
- 15-Q-08                    08    de piezas chicas
- 15-Q-09                    09    de piezas grandes
- 15-Q-10                    10    de piezas medianas
- 15-Q-11                    11    de seis a doce piezas medianas
- 15-Q-12                    12    de sobremesa de 6 a 12 piezas medianas
- 15-Q-13                    13    de suelo de 8 a 12 piezas grandes
- 15-Q-14                    14    en tercera dimensión
- 15-Q-15                    15    fáciles
- 15-Q-16                    16    hasta 300 piezas pequeñas
- 15-Q-17                    17    infantiles
- 15-Q-18                    18    lógicos numéricos de conjuntos diversos
- 15-Q-19                    19    para adultos
- 15-Q-20                    20    para menores de 12 años
- 15-Q-21                    21    para menores de 6 años
- 15-Q-22                    22    planos
- 15-Q-23                    23    sencillos
- 15-Q-24                    24    un poco más difíciles
- 15-Q-25                    25    mosaicos de entre 50 y 100 piezas aproximadamente
- 15-Q-26                    26    mosaicos de hasta 30 piezas aproximadamente grandes o medianas
- 15-Q-27                    27    mosaicos de hasta 300 piezas aproximadamente de piezas pequeñas
- 15-Q-28                    28    mosaicos de hasta 500 piezas pequeñas
- 15-Q-29                    29    mecanos
- 15-Q-30                    30    para cualquier edad
- 15-Q-31                    31    cubos de 6 caras
- 15-Q-32                    32    juegos tipo tubbuck
- 15-S                    **S    Otros**
- 15-S-01                    01    Conjuntos

15-S-02	02 magnéticos
15-S-03	03 de viaje
15-S-04	04 otros juegos y accesorios
15-S-05	05 alineación
15-S-06	06 alineación con 3 fichas
15-S-07	07 alineación con 4 fichas
15-S-08	08 alineación con fichas
15-S-09	09 alineación de 3 fichas
15-S-10	10 alineación de 4 fichas
15-S-11	11 alineación de fichas
15-S-12	12 alineación y eliminación de fichas
15-S-13	13 billar
15-S-14	14 billar de sobremesa
15-S-15	15 bingo
15-S-16	16 bingo bilingüe
15-S-17	17 bingo electrónico
15-S-18	18 bowling (bolos)
15-S-19	19 diana con dardos de ventosa
15-S-20	20 diana con pelotas pequeñas de velcro
15-S-21	21 diana con pelotas y velcro
15-S-22	22 diana de dardos infantiles
15-S-23	23 dianas con dardos
15-S-24	24 dianas con velcro
15-S-25	25 tenis mesa

## 16. ELECTRÓNICOS E INFORMÁTICOS

16-A	<b>A Consolas y accesorios</b>
16-A-01	01 Consolas
16-A-02	02 joysticks
16-A-03	03 mini consolas de bolsillo
16-A-04	04 play station
16-A-05	05 ipod nano
16-A-06	06 ipod shuffle
16-A-07	07 ipod touch
16-A-08	08 ipod
16-A-09	09 nintendo
16-A-10	10 atari
16-A-11	11 joysticks
16-B	<b>B Videojuegos</b>

- 16-B-01 01 para consolas
- 16-B-02 02 para pC (en diskette y CD Rom)
- 16-B-03 03 videos de series televisivas
- 16-B-04 04 videoaventura
- 16-B-05 05 electronicos de manipulación individual
- 16-B-06 06 accesorios para pc
- 16-C **C Multimedia educativo**
- 16-C-01 01 Juegos educativos
- 16-C-02 02 enciclopedias temáticas
- 16-C-03 03 con juegos de formas geométricas
- 16-C-04 04 con juegos de habilidades motrices
- 16-C-05 05 con juegos de operaciones matemáticas
- 16-C-06 06 sitios con temas infantiles
- 16-C-07 07 olimpiadas en la red
- 16-C-08 08 dvd con sonidos e imágenes
- 16-C-09 09 software educativo
- 16-C-10 10 computadora
- 16-C-11 11 laminas con tarjetas
- 16-C-12 12 la "compus party"
- 16-C-13 13 agendas electronicas
- 16-C-14 14 laminas parlantes
- 16-C-15 15 enciclopedias generales
- 16-D **D Juegos y juguetes interactivos**
- 16-D-01 01 Mini ordenadores
- 16-D-02 02 laminas parlantes
- 16-D-03 03 ajedreces electrónicos
- 16-D-04 04 con formato de ordenador
- 16-D-05 05 mini consola de bolsillo
- 16-D-06 06 con laminas con tarjetas
- 16-D-07 07 mini ordenador
- 16-D-08 08 ordenadores infantiles con juegos de preguntas y respuestas
- 16-D-09 09 sobre vocabulario y lenguaje
- 16-D-10 10 con voces y sonido
- 16-D-11 11 con juegos de conocimiento
- 16-D-12 12 mascotas virtuales
- 16-D-13 13 de tablero de preguntas y respuestas de reconocimiento de sonidos
- 16-D-14 14 sobre letras
- 16-D-15 15 sobre números

16-E	<b>E</b>	<b>Audiovisual fotográfico y otros</b>
16-E-01	01	proyectores
16-E-02	02	cintas de video
16-E-03	03	walkie-talkies
16-E-04	04	video educativo
16-E-05	05	agendas electrónicas
16-E-06	06	videocassetera
16-E-07	07	en dvd
16-E-08	08	en cd-rom
16-E-09	09	videoconsola
16-E-10	10	karaoke
16-E-11	11	proyectores
16-E-12	12	acetatos
16-E-13	13	calidoscopio
16-E-14	14	cámara de video
16-E-15	15	cámara fotográfica digital
16-E-16	16	cámara fotográfica reflex
16-E-17	17	carrete
16-E-18	18	CD
16-E-19	19	cintas de video
16-E-20	20	diapositivas
16-E-21	21	de animales
16-E-22	22	de frutas
16-E-23	23	de móviles
16-E-24	24	de objetos
16-E-25	25	juegos audiovisuales
16-E-26	26	de plantas
16-E-27	27	equipo
16-E-28	28	mp3
16-E-29	29	tv.
16-E-30	30	largometrajes de acción de 10 cm de 20 cm
16-E-31	31	máquinas fotográficas
16-E-32	32	pantalla
16-E-33	33	proyectores
16-E-34	34	televisión
16-E-35	35	televisor de imágenes
16-E-36	36	video
16-E-37	37	videoconsola

16-E-38	38	video con sonidos e imágenes
16-E-39	39	videodisco
16-E-40	40	video de conciertos
16-E-41	41	didácticos de cosas chuscas ( risa )
16-E-42	42	video de exposiciones del juguete
16-E-43	43	video de historia del juguete
16-E-44	44	video de juegos organizados
16-E-45	45	video de torneos organizados
16-E-46	46	videocasetera
16-E-47	47	videos caseros
16-E-48	48	videos educativos
16-E-49	49	videos de ludotecas
16-E-50	50	videos sobre cursos de verano
16-F	<b>F</b>	<b>Cine y proyecciones</b>
16-F-01	01	linterna mágica
16-G	<b>G</b>	<b>Hi-fi infantil</b>
16-H	<b>H</b>	<b>Musicales y audio</b>
16-H-01	01	reproductor de cd
16-H-02	02	juguets para la inteligencia musical
16-H-03	03	tornavoz (ampliar el sonido)
16-H-04	04	walkie-talkies
16-H-05	05	de juegos imitativos accesorios
16-H-06	06	amplificadores con micrófono
16-H-07	07	audífonos
16-H-08	08	bocina
16-H-09	09	casete
16-H-10	10	casete con micrófono
16-H-11	11	compacto infantil
16-H-12	12	disco lp
16-H-13	13	disco compacto
16-H-14	14	dvd
16-H-15	15	equipo de audio
16-H-16	16	equipo de sonido
16-H-17	17	grabaciones de canciones
16-H-18	18	grabadora
16-H-19	19	grabaciones de cuentos
16-H-20	20	radio
16-H-21	21	instrumentos musicales que ayudan a producir música

16-H-22	22	magnetófono para escuchar y reproducir
16-H-23	23	micrófono
16-H-24	24	tocacintas
16-H-25	25	tocadiscos
16-H-26	26	tornamesa
16-H-27	27	radiograbadora
16-I	<b>I</b>	<b>Otros</b>

**17. INSTRUMENTOS DE INICIACIÓN MUSICAL Y DE AUDIO**

17-A	<b>A</b>	<b>Cuerda</b>
17-A-01	01	bajo
17-A-02	02	caja china
17-A-03	03	cítara
17-A-04	04	contrabajón
17-A-05	05	contrabajo
17-A-06	06	guitarra
17-A-07	07	laúd
17-A-08	08	lira
17-A-09	09	tiorba
17-A-10	10	lúd
17-A-11	11	violín
17-A-12	12	violón
17-A-13	13	violoncello

17-B	<b>B</b>	<b>Viento</b>
17-B-01	01	acordeón
17-B-02	02	armónica
17-B-03	03	corneta
17-B-04	04	flauta
17-B-05	05	oboe
17-B-06	06	silbatos
17-B-07	07	tenora
17-B-08	08	trombón
17-B-09	09	trompa
17-B-10	10	trompeta
17-B-11	11	tuba

17-C	<b>C</b>	<b>Percusión</b>
17-C-01	01	chicharras

17-C-02	02 güiro
17-C-03	03 huehuetl
17-C-04	04 maracas
17-C-05	05 marimba
17-C-06	06 pandereta
17-C-07	07 pandero
17-C-08	08 sonaja
17-C-09	09 sonajero
17-C-10	10 tam tam
17-C-11	11 tambor
17-C-12	12 tamboril
17-C-13	13 tecomates
17-C-14	14 timbal
17-C-15	15 triangulo
17-C-16	16 xilófono
17-D	<b>D Cuerda percutida</b>
	01 piano
17-E	<b>E Viento y teclado</b>
17-E-01	01 órgano
17-E-02	02 trompeta
17-F	<b>F Otros</b>

## 18. JUEGOS Y JUGUETES DEPORTIVOS

18-A	<b>A Pelotas y balones</b>
18-A-01	01 playa
18-A-02	02 fútbol
18-A-03	03 baloncesto
18-A-04	04 rugby
18-A-05	05 frontón
18-A-06	06 americano
18-A-07	07 soccer
18-A-08	08 voleibol
18-A-09	09 beisbol
18-A-10	10 basquetbol
18-B	<b>B Raquetas y palas</b>
18-B-01	01 ping pon

18-B-02	02	frontón
18-B-03	03	bádminton de playa
18-B-04	04	criquet
18-B-05	05	croquet
18-B-06	06	polo
18-B-07	07	raquetas de tenis
18-B-08	08	raquetas de ping-pong
18-C	<b>C</b>	<b>Artículos de puntería</b>
18-C-01	01	dianas con dardos
18-C-02	02	dianas con velcro
18-C-03	03	arcos y flechas
18-C-04	04	ballestas
18-C-05	05	dados con puntería
18-C-06	06	con puntería plástica
18-C-07	07	con imán
18-D	<b>D</b>	<b>Patines y accesorios</b>
18-D-01	01	en línea
18-D-02	02	de 4 ruedas
18-D-03	03	monopatines
18-D-04	04	rodilleras
18-D-05	05	esquíes
18-D-06	06	coderas
18-E	<b>E</b>	<b>Otros juegos deportivos y accesorios</b>
18-E-01	01	artículos gimnasia
18-E-02	02	cestas
18-E-03	03	porterías
18-E-04	04	sets de golf
18-E-05	05	artículos especiales de psicomotricidad
18-E-06	06	equipos de baloncesto
18-E-07	07	cuerda de acrobacia
18-E-08	08	de escalamiento
18-E-09	09	para saltar
18-E-10	10	sets de tenis
18-E-11	11	artículos especiales de rehabilitación
18-E-12	12	equipos de fútbol

**19. ARTICULOS PARA AIRE LIBRE**

- 19-A **A Artículos de gran tamaño**
- 19-A-01 01 de parque y jardín
  - 19-A-02 02 toboganes
  - 19-A-03 03 columpios
  - 19-A-04 04 mobiliario de jardín
  - 19-A-05 05 casitas
  - 19-A-06 06 casitas de tela
  - 19-A-07 07 resbaladillas
  - 19-A-08 08 sube y baja
  - 19-A-09 09 pasamanos
  - 19-A-10 10 tío vivo
  - 19-A-11 11 trampolín
  - 19-A-12 12 trapecio
- 19-B **B Artículos de playa arena y jardín**
- 19-B-01 01 cubos
  - 19-B-02 02 palas
  - 19-B-03 03 rastrillos
  - 19-B-04 04 moldes
  - 19-B-05 05 areneros
  - 19-B-06 06 carretillas
  - 19-B-07 07 toboganes
  - 19-B-08 08 columpios
  - 19-B-09 09 estructuras
  - 19-B-10 10 arenales para juegos
  - 19-B-11 11 Juegos de muelles
  - 19-B-12 12 conjuntos modulares
- 19-C **C Hinchables y Artículos de natación**
- 19-C-01 01 flotadores
  - 19-C-02 02 colchonetas
  - 19-C-03 03 piscinas
  - 19-C-04 04 visores
  - 19-C-05 05 aletas de buceo
- 19-D **D Al aire libre**
- 19-D-01 01 discos voladores
  - 19-D-02 02 boomerangs
  - 19-D-03 03 pistolas de agua
  - 19-D-04 04 burbujas

19-D-05	05	yo-yos
19-D-06	06	diábolos
19-D-07	07	juegos malabares
19-D-08	08	cuerdas de saltar
19-D-09	09	petancas
19-D-10	10	aros
19-D-11	11	aros hula-hoops
19-D-12	12	balero
19-E	<b>E</b>	<b>Cometas y similares</b>
19-E-01	01	cometas infantiles
19-E-02	02	cometas deportivos
19-E-03	03	cometas publicitarios
19-E-04	04	mangas de viento
19-E-05	05	paravientos
19-F	<b>F</b>	<b>Juegos estacionarios o de piso</b>
19-F-01	01	el avión
19-F-02	02	stop
19-G	<b>G</b>	<b>Otros</b>

## 20. LITERATURA

20-A	<b>A</b>	<b>Temas sobre</b>
20-A -01	01	Biblioteca de aula
20-A-02	02	Biblioteca de centro escolar
20-A -03	03	Biblioteca escolar
20-A-04	04	Biblioteca infantil
20-A -05	05	Biblioteca publica
20-A -06	06	Biblioteconomía
20-B	<b>B</b>	<b>Lectura sobre</b>
20-B -01	01	De la palabra más larga
20-B -02	02	De lectura recalcando letras
20-B -03	03	De letras
20-B -04	04	De letras o números
20-B -05	05	De preguntas

20-B -06	06 De preguntas con lógica
20-B -07	07 De preguntas cortas para pensar
20-B -08	08 De preguntas y deducción
20-B -09	09 De preguntas y pruebas aleatorias
20-B -10	10 De preguntas y respuestas
20-B -11	11 De preguntas y respuestas capciosas
20-B -12	12 De preguntas y respuestas disparadas
20-B -13	13 De preguntas y respuestas rápidas
20-B -14	14 De vocabulario
20-B -15	15 De vocabulario con imágenes
20-B -16	16 De vocabulario e imágenes
20-B -17	17 De vocabulario para descubrir nuevas palabras
20-B -18	18 De vocabulario y memoria
20-B -19	19 Descifrar mensajes secretos
20-B -20	20 Descifrar textos
20-B -21	21 Desclavar mensaje
20-B -22	22 Descubre el error
20-B -23	23 Juego de lectura
20-B -24	24 Juego de lectura con espejo
20-B -25	25 Juego de lenguaje
20-B -26	26 Juego de letras
20-B -27	27 Lectura
20-B -28	28 Lectura con agua
20-B -29	29 Lectura con espejo
20-B -30	30 Lectura recalcando
20-B-31	30 Leyendo y haciendo gestos
20-C	<b>C Libros</b>
20-C -01	01 Los primeros libros
20-C -02	02 Libro con poemas
20-C -03	03 Libro con cuentos
20-C-04	04 Libro con diferentes tipos de letras
20-C -05	05 Libro con diferentes tipos de letras y colores
20-c -06	06 Libro con diferentes tipos de letras y tamaños
20-C -07	07 Libro con diferentes tipos de letras y texturas
20-C -08	08 Libro con historias cortas y dibujos
20-C -09	09 Libro con narraciones
20-C -10	10 Libro con paginas irrompibles
20-C -11	11 Libro con paginas rígidas

20-C -12	12	Libro con textos con cuentos
20-C -13	13	Libro con textos de narraciones
20-C -14	14	Libro con textos de poemas
20-C -15	15	Libro con textos de todos los tamaños
20-C -16	16	Libro con texturas
20-C -17	17	Libro de actividades infantiles adaptados a su nivel
20-C -18	18	Libro de cuentos
20-C -19	19	Libro de cuentos cortos e ilustrados
20-C -20	20	Libro de entretenimiento
20-C -21	21	Libro de historias cortas e ilustradas
20-C -22	22	Libro de imágenes
20-C -24	24	Libro de imágenes coloridas
20-C -25	25	Libro de imágenes con texturas
20-C -26	26	Libro de imágenes con grandes dibujos
20-C -27	27	Libro de imágenes con ilustraciones simples
20-C -28	28	Libro de imágenes con texturas
20-C -29	29	Libro de imágenes de cartón duro y grueso
20-C -30	30	Libro de imágenes de coloridos
20-C -31	31	Libro de imágenes de tela
20-C -32	32	Libro de imágenes grandes
20-C -33	33	Libro de imágenes plástico acolchado
20-C -34	34	Libro de imágenes simples en tejidos plastificados
20-C -34	35	Libro de imágenes sin texturas
20-C -36	36	Libro de imágenes y de cuentos con mucha ilustración con sonido de colores vivos y temas simples
20-C -37	37	Libro de textos e imágenes
20-C -38	38	Libro didácticos
20-C -39	39	Libro e imágenes
20-C -40	40	Libro infantiles
20-C -41	41	Libro informativos
20-C -42	42	Libro juguete
20-C -43	43	Libro sobre niños para adultos
20-C -44	44	Libro-juego
20-C -45	45	Libro-juego de cuentos cartón grueso plastificado
20-C -46	46	Libro-juego de cuentos cartón plastificado
20-C -47	47	Libro-juego de cuentos en plástico
20-C -48	48	Libro-juego de cuentos en tela
20-D	<b>D</b>	<b>Otros</b>

20-D -01	01 Folletos
20-D-02	02 Trípticos
20-D-03	03 Instructivos.

## 21. REGALO LUDICO

21-A	<b>A Recuerdo presencia felicitación</b>
21-A-01	01 llaveros
21-A-02	02 porta fotografías
21-A-03	03 souvenir
21-B	<b>B Sorpresas objetos divertidos gadgets</b>
21-B-01	01 pins
21-B-02	02 cajas de música
21-C	<b>C Papelería</b>
21-C-01	01 biógrafas
21-C-02	02 gomas
21-C-03	03 libretas
21-C-04	04 con motivos infantiles
21-C-05	05 con motivos licenciados
21-D	<b>D Decoración habitaciones infantiles</b>
21-D-01	01 lámparas
21-D-02	02 postes
21-D-03	03 pequeño mobiliarios
21-D-04	04 baúles de juguetes
21-E	<b>E Muñecos</b>
21-E-01	01 porcelana
21-E-02	02 de carácter folklóricas
21-E-03	03 de diseño
21-F	<b>F Artesanía</b>
21-F-01	01 de madera
21-F-02	02 cerámica
21-F-03	03 cristal
21-G	<b>G Colección</b>
21-G-01	01 vehículos
21-G-02	02 figuras coleccionables
21-H	<b>H Juguetes antiguos</b>
21-H-01	01 reproducciones
21-I	<b>I Otros</b>

**22. ARTICULOS DE FIESTA**

- 22-A **A Disfraces infantiles y de adultos**
- 22-A-01 01 tradicionales
- 22-A-02 02 personajes licenciados
- 22-B **B Accesorios diversos para disfraces**
- 22-B-01 01 maquillaje
- 22-B-02 02 sombreros
- 22-B-03 03 capas
- 22-B-04 04 coronas
- 22-B-05 05 antifaces
- 22-B-06 06 bigotes
- 22-B-07 07 barbas
- 22-B-08 08 pelucas
- 22-B-09 09 narices
- 22-B-10 10 calvas
- 22-B-11 11 cartas
- 22-B-12 12 bastones
- 22-B-13 13 espadas
- 22-B-14 14 lanzas
- 22-B-15 15 zapatos de payaso
- 22-B-16 16 varitas de hada
- 22-B-17 17 capuchas
- 22-B-18 18 guantes
- 22-B-19 19 boquillas
- 22-B-19 19 gafas
- 22-C **C Artículos de broma**
- 22-C-01 01 detonantes
- 22-C-02 02 ensuciadores
- 22-C-03 03 pestilentes
- 22-C-04 04 fumador
- 22-C-05 05 sonoros
- 22-C-06 06 sexi
- 22-D **D Artículos de navidad y Belén**
- 22-D-01 01 árboles artificiales
- 22-D-02 02 bolas
- 22-D-03 03 guirnaldas eléctricas
- 22-D-04 04 espumillones

22-D-05	05	figuras y muñecos
22-D-06	06	centros
22-D-07	07	ramos
22-D-08	08	coronas
22-D-09	09	belenes
22-D-10	10	figuras de belén
22-D-11	11	decoración
22-E	<b>E</b>	<b>Decoración y otros artículos para fiestas (infantiles y adultos)</b>
22-E-01	01	confetis
22-E-02	02	serpentinatas
22-E-03	03	bolsas cotillón
22-E-04	04	piñatas
22-E-05	05	vajillas de papel
22-E-06	06	velas
22-E-07	07	espanta suegras
22-E-08	08	musicales
22-E-09	09	guirnaldas
22-E-10	10	día de los muertos
22-F	<b>F</b>	<b>Globos hinchables</b>
22-F-01	01	látex
22-F-02	02	metalizados
22-F-03	03	con formas
22-F-04	04	de figuras
22-G	<b>G</b>	<b>Pirotecnia</b>
22-G-01	01	petardos
22-G-02	02	cohetes
22-H	<b>H</b>	<b>Otros</b>

### 23. OTROS JUGUETES

22-A	<b>A</b>	<b>Réplicas de armas</b>
22-B	<b>B</b>	<b>Fulminantes</b>
22-C	<b>C</b>	<b>Juguetes económicos y permanentes (baratijas)</b>
22-D	<b>D</b>	<b>Productos para premios promociones e incentivos</b>

Todo lo anterior se queda abierto para que posteriormente se le vayan agregando más elementos si

fuera necesario. A cada artículo se le antepondrán dos números arábigos empezando siempre por el cero.

### **CLASIFICACION DE JUEGOS**

En lo relativo a la clasificación de juegos que es más amplia y a la vez específica, se dividió en cinco tablas o secciones, para esta clasificación se tomaron en primer lugar las letras del alfabeto en mayúscula para diferenciarlos de los juguetes. Esta es una adaptación de Vorotav y Francisco Moncada, se le hicieron varias modificaciones para quedar de la manera siguiente.

- En el primer apartado quedan los temas generales los cuales están representados con las letras del alfabeto en mayúscula empezando por la "A", llegando por el momento a la letra "E".
- Del general se desprende el particular que está señalado con números arábigos empezando por el "1" en adelante.
- A su vez del particular se desprendió el específico en el cual quedo registrada con las letras del alfabeto también en mayúsculas empezando por la "A".
- Dentro del específico se realizó otra subdivisión la cual está indicada con las letras del abecedario en minúsculas empezando por la "a"
- De este a su vez se genero otra subdivisión la cual está representada por números arábigos empezando por el 01

Para la clasificación relativa a los juegos, se elaboro un esquema dividido en 5 apartados, esquemas o secciones. Los juegos siempre van a empezar con una letra del abecedario en mayúscula,, seguidos un guión, seguido de un numero entero, guión, seguido de una letra del alfabeto en mayúscula por lo regular solo están comprendidas entre la A y la C, guión, sigue una letra del alfabeto en minúscula , guión para terminar con dos números decimales.

Quedando un ejemplo de la siguiente manera

Si quisiera clasificar el juego de los encantados quedaría de la siguiente manera:

#### **B-1-A-b-03 "los encantados"**

Donde la **B** se tomo del apartado de juegos infantiles, de la clase general-

**1** se tomo de la subclase general que es lo referente a sin instrumentos.

**A** se tomo de la clase particular que se refiere a sin música.

**b** se tomo de la clase especifica que se refiere a los juegos de persecución.

**03** se tomo de la subclase específica que se refiere a ese juego

## **B JUEGOS INFANTILES.**

B-1- **1. Sin instrumentos**

B-1-A **A. Sin música**

B-1-A-b b de persecución

B-1-A-b-03 03 "los encantados"

Otro ejemplo es si se quiere clasificar el juego de las comiditas quedaría de la siguiente manera:

**C-2-E-c-02 "comiditas"**

Donde la **C** se tomo del apartado de juegos de iniciación de la clase general-

**2** se tomo de la subclase general que es lo referente a creaciones artísticas y técnicas.

**E** se tomo de la clase particular que se refiere a juegos de simulación.

**c** se tomo de la clase especifica que se refiere a simulacro de actividades domesticas..

**02** se tomo de la subclase específica que se refiere a ese juego

## **C JUEGOS DE INICIACIÓN**

C-2- **2. creaciones artísticas y técnicas**

C-2-E **E. juegos de simulación.**

C-2-E-c c simulacro de actividades domésticas

C-2-E-c-02 02 "comiditas"

## **ESTRUCTURA GENERAL**

**CLASIFICACIÓN DE JUEGOS****CLASES GENERALES**

- A. JUEGOS Y CANTOS DE CUNA EJECUTADOS POR LOS MAYORES PARA LOS PEQUEÑOS
- B. JUEGOS INFANTILES
- C. JUEGOS DE INICIACIÓN
- D. JUEGOS DE FUERZA Y HABILIDAD
- E. JUEGOS INTELECTUALES

**CLASES PARTICULARES**

- A-1
  - I. Sin instrumentos
- B-1-
  - 1. Sin instrumentos
- B-2
  - 2. Con instrumentos
- C-1
  - 1. Verbales, imitativos y mágicos
- C-2-
  - 2. creaciones artísticas y técnicas
- D-1-
  - 1. Sin instrumentos
- D-2
  - 2. Con instrumentos
- D-3
  - 3. Varios
- E-1
  - 1. Sin instrumentos
- E-2
  - 2. Con instrumentos

**SUBCLASE DE LAS PARTICULARES**

- A-1-A
  - A. Sin música
- A-1-B
  - B. Con ritmo
- B-1-A
  - A. Sin música
- B-1-B
  - B. Con ritmo
- B-1-C
  - C. cantos sin movimientos
- B-2-A
  - A. Literarios y verbales
- B-2-B
  - B. Con o sin papel

- C-1-A- A. Primeras creaciones lúdicas del niño en contacto con la vida cotidiana
- C-2-A A. Simples diversiones individuales o colectivas
- C-2-B B. juegos de suerte
- C-2-C C. juego de azar y reglas simples
- C-2-D D. juegos "rituales" y "mágicos"
- C-2-E E. juegos de simulación.
  
- D-1-A A. De habilidad propiamente dicha
- D-1-B B. gimnásticos, acrobáticos y rítmicos
- D-2-A A. de habilidad con apuesta
- D-2-B B. de fuerza propiamente dichos
- D-2-C C. de fuerza y habilidad a un tiempo
- D-2-D D. lanzar y tirar
- D-2-E E. Saltar
- D-2-F F. subir y llevar
- D-2-G G. carrera y persecución
- D-2-H H. carreras y luchas donde el hombre no es el único ejecutante
- D-2-I I. juegos sobre elementos de la naturaleza
- D-3-A A. juegos con diversas combinaciones de pruebas de fuerza y de habilidad
  
- E-1-A A. juegos
- E-2-A A. juego de esconder algo
- E-2-B B. juegos geométricos
- E-2-C C. juegos con lápiz y papel.
- E-2-D D. juegos de combinación

### CLASES ESPECIFICAS

- A-1-A-a a para movimiento rítmico de manos
- A-1-A-b b para movimiento de dedos (digitales)
- A-1-A-c c para movimiento rítmico de dedos
- A-1-A-d d para movimiento de manos y dedos
- A-1-A-e e para movimiento de dedos y tocarse la cabeza
- A-1-A-f f para hacer reír
- A-1-A-g g para cuando el niño empieza a dar sus primeros pasos para caminar
- A-1-A-h h para conocer su propio cuerpo y otros seres

A-1-A-i	i para cuando el niño empieza aprender a hablar
A-1-A-j	j para conocer objetos circundantes
A-1-A-k	k para expresar
A-1-A-i	i para emocionar con
A-1-A-m	m para sortear sin ritmo
A-1-B-a	a para movimiento rítmico de manos y giro de muñeca
A-1-B-b	b para movimientos rítmicos del cuerpo
A-1-B-c	c coplas y versos rítmicos para sortear
A-1-B-d	d de arrullo
A-1-B-e	e para consolar al niño cuando se ha dado un golpe y deje de llorar
B-1-A-a	a con evoluciones
B-1-A-b	b de persecución
B-1-A-c	c con gestos
B-1-A-d	d con ademanes
B-1-A-e	e con versos y palmadas rítmicas
B-1-A-f	f con los ojos vendados
B-1-A-g	g sin movimiento
B-1-A-h	h de contar
B-1-A-i	i de diálogo
B-1-B-a	a de ronda
B-1-B-b	b de ronda con evoluciones
B-1-B-c	c de ronda de persecución
B-1-B-d	d de ronda con ademanes
B-1-B-e	e de ronda con movimientos rítmicos
B-1-B-f	f en fila con evoluciones
B-1-B-g	g en columna con evoluciones
B-1-B-h	h con movimientos rítmicos de las manos
B-1-B-i	i calabaceados
B-1-B-j	j sin movimiento
B-1-C-a	a relaciones
B-1-C-b	b romances
B-1-C-c	c acumulativos
B-1-C-d	d cantos aglutinantes
B-1-C-e	e cuentos de nunca acabar
B-1-C-f	f patrañas, mentiras y disparates
B-1-C-g	g recreativos
B-2-A-a	a relaciones

B-2-A-b	b romances
B-2-A-c	c aglutinantes con señas
B-2-A-d	d cuentos de nunca acabar
B-2-A-e	e patrañas y mentiras
B-2-B-a	a trabalenguas
B-2-B-b	b adivinanzas
B-2-B-c	c acertijos
C-1-A-a	a gestos y frases imitando a los animales
C-1-A-b	b dirigidas a los animales
C-1-A-c	c gestos y frases dirigidas para reconocer
C-1-A-d	d ejecutadas en presencia de fenómenos naturales
C-1-A-e	e ejecutadas o destinadas a irritar a los animales
C-1-A-f	f dirigidas a los animales para hacerles ejecutar ciertos movimientos
C-1-A-g	g boicot y solicitud de reconciliación entre jugadores
C-1-A-h	h provocaciones de los jugadores durante el juego
C-1-A-i	i hacer decir frases
C-2-A-a	a monólogos o diálogos simples.
C-2-A-b	b interpretaciones mímicas y escenas con diálogos o recitadas
C-2-A-c	c otras diversiones individuales o colectivas de estructura simple
C-2-A-d	d creaciones plásticas
C-2-A-e	e juguetes (fabricación y manipulación
C-2-B-a	a procedimientos mecánicos de designación y de eliminación
C-2-B-b	b fórmulas de designación y de eliminación para los integrantes de un equipo
C-2-B-c	c juegos de desintegración y de eliminación para los participantes de un equipo
C-2-C-a	a juegos sin apuesta, con puntos.
C-2-C-b	b juegos donde la apuesta es al mismo tiempo un accesorio del juego.
C-2-C-c	c juegos donde la apuesta es otro objeto además de ser accesorio del juego.
C-2-C-d	d juegos de este tipo
C-2-D-a	a ceremonias rituales con características de juego
C-2-D-b	b juegos "mágicos" ejecutados
C-2-D-c	c juegos de augurio
C-2-D-d	d fórmulas y juegos de adivinación
C-2-D-e	e ofrendas

- C-2-E-a a simulacro de actividades "institucionales"
- C-2-E-b b simulacro de ceremonias o festividades de los adultos
- C-2-E-c c simulacro de actividades domésticas
- C-2-E-d d simulacro de actividades económicas
  
- D-1-A-a a juegos de habilidad de las manos y de los dedos
- D-1-A-b b juegos de habilidad de los pies
- D-1-A-c c juegos de reflejos rápidos
- D-1-A-d d otros juegos de habilidad
- D-1-B-a a girar, piruetas
- D-1-B-b b rodar, dar volteretas
- D-1-B-c c juegos de equilibrio y de acrobacia
- D-1-B-d d Otros diversos juegos de este grupo
- D-2-A-a a tablas
- D-2-A-b b bolas, canicas, objetos redondos
- D-2-A-c c cáscaras de frutos secos
- D-2-A-d d monedas
- D-2-A-e e piedras, calvos y otros objetos y juguetes diversos
- D-2-B-a a levantar objetos y utensilios pesados
- D-2-B-b b lanzar objetos y utensilios pesados
- D-2-B-c c lucha cuerpo a cuerpo
- D-2-B-d d pruebas de fuerza
- D-2-B-e e empujar y derribar
- D-2-B-f f tracción
- D-2-B-g g salto simple
- D-2-B-h h carrera
- D-2-C-a a bolas
- D-2-C-b b bolos y bolas
- D-2-C-c c bolas y mazos
- D-2-C-d d pelotas lanzadas con la mano
- D-2-C-e e pelotas lanzadas con accesorios
- D-2-C-f f balones
- D-2-D-a a lanzar piedras
- D-2-D-b b lanzar maderas
- D-2-D-c c lanzar otros objetos
- D-2-D-d d juegos de proyectiles
- D-2-D-e e tiro sencillo a blanco fijo
- D-2-D-f f mano a mano

D-2-D-g	g tiro con accesorios
D-2-E-a	a saltar un obstáculo por encima.
D-2-E-b	b trepar
D-2-E-c	c salto de cuerda.
D-2-E-d	d juegos de pelota con movimientos rítmicos “frontón”
D-2-E-e	e con figuras trazadas en el suelo
D-2-F-a	a juegos de subir y llevar a caballo
D-2-F-b	b juegos de subir y llevar en coche
D-2-F-c	c juegos de subir y llevar en bicicleta,
D-2-F-d	d zancos
D-2-G-a	a carrera y persecución
D-2-G-b	b carrera y persecución
D-2-G-c	c con cuerdas y persecución
D-2-H-a	a carreras y luchas
D-2-H-b	b carreras con montura animal
D-2-H-c	c luchas y canchases con animales
D-2-H-d	d carreras con medios mecánicos
D-2-H-e	e carreras y luchas de animales
D-2-I-a	a juegos para agua
D-2-I-b	b juegos de invierno
D-2-I-c	c juegos aéreos
D-3	<b>3. Varios</b>
D-3-A-a	a de habilidad
D-3-A-b	b de fuerza
E-1-A-a	a de picardía
E-1-A-b	b de farsa
E-1-A-c	c juego de memoria
E-1-A-d	d de reflexión rápida
E-1-A-e	e de adivinación
E-2-A-a	a un objeto se ha escondido.
E-2-A-b	b los jugadores se esconden.
E-2-B-a	a juegos de hilo.
E-2-C-a	a juegos de trazado.
E-2-C-b	b acertijos
E-2-D-a	a tres en raya
E-2-D-b	b ajedrez
E-2-D-c	c damas

E-2-D-d

d las cuatro esquinas

**SUBCLASES ESPECIFICAS**

A-1-A-b-01	01 "cinco pollitos"
A-1-A-b-02	02 "niño chiquito"
A-1-A-b-03	03 "la hormiguita"
A-1-A-f-01	01 por medio de cosquillas
A-1-A-k-01	01 muecas de afecto
A-1-A-k-02	02 de deseo
A-1-A-i-01	01 procedimientos narrativos
A-1-A-i-02	02 procedimientos dramáticos
A-1-A-m-01	01 coplas
A-1-A-m-02	02 versos
A-1-B-d-01	01 "aserrín, aserran"
A-1-B-d-02	02 "a la rorro niño"
A-1-B-e-01	01 "sana, sana colita de rana"
B-1-A-b-01	01 "la roña"
B-1-A-b-02	02 "las trais"
B-1-A-b-03	03 "los encantados"
B-1-A-d-01	01 "las maromas"
B-1-A-d-02	02 "la tamalada"
B-1-A-d-03	03 "el burro 0106"
B-1-A-d-04	04 "bebeleche"
B-1-A-d-05	05 "avión o cielo"
B-1-A-d-06	06 "el caracol"
B-1-A-d-07	07 "carreras"
B-1-A-d-08	08 "las escondidillas"
B-1-A-d-09	09 "la gallina ciega"
B-1-A-e-01	01 "estaba la muerte"
B-1-A-e-02	02 "mañana domingo"
B-1-A-e-03	03 "acitrón"
B-1-A-e-04	04 "vicente"
B-1-A-e-05	05 "hebritas de oro"
B-1-A-e-06	06 "acitrón"
B-1-A-e-07	07 "muñeca vestida de azul".

B-1-A-h-01	01	"pinocho"
B-1-A-h-02	02	"de tin marín"
B-1-A-h-03	03	"arbolito de pirul"
B-1-A-i-01	01	"los listones"
B-1-A-i-02	02	"el diablito"
B-1-A-i-03	03	"las cazuelitas"
B-1-A-i-04	04	"las ollitas"
B-1-B-d-01	01	"la rueda de san Miguel"
B-1-B-d-02	02	"naranja dulce"
B-1-B-d-03	03	"Doña Blanca"
B-1-B-d-04	04	"San Serafín del monte"
B-1-B-d-05	05	"matarilerilerón"
B-1-B-d-06	06	"arroz con leche"
B-1-B-d-07	07	"el patio de mi casa"
B-1-C-e-01	01	"el barquito"
B-1-C-e-02	02	"los elefantes"
B-1-C-f	f	patrañas, mentiras y disparates
B-1-C-g	g	recreativos
C-1-A-a-01	01	perro
C-1-A-a-02	02	gato
C-1-A-a-03	03	pato
C-1-A-a-04	04	perico
C-1-A-a-05	05	pollito
C-1-A-a-06	06	gallina
C-1-A-a-07	07	burro
C-1-A-a-08	08	borrego
C-1-A-c-01	01	objetos
C-1-A-c-02	02	plantas
C-1-A-c-03	03	flores
C-1-A-c-04	04	frutas
C-1-A-h-01	01	dirigidas al tramposo
C-1-A-h-02	02	dirigidas al torpe
C-1-A-i-01	01	de doble sentido
C-1-A-i-02	02	difíciles de repetir
C-1-A-i-03	03	de trabalenguas
C-1-A-i-04	04	oportunas
C-1-A-i-05	05	para la invitación al juego

C-1-A-i-06	06 para el cese del juego
C-2-A-d-01	01 fabricaciones de figuritas
C-2-A-d-02	02 fabricaciones de estatuillas
C-2-A-e-01	01 instrumentos de música
C-2-A-e-02	02 instrumentos de ruido
C-2-A-e-03	03 instrumentos de ruedas
C-2-A-e-04	04 instrumentos de molino
C-2-B-a-01	01 el que saque la paja más corta
C-2-D-a-01	01 relacionadas con las ceremonias religiosas
C-2-D-a-02	02 no relacionadas con las ceremonias religiosas
C-2-D-b-01	01 para hacer llover
C-2-D-b-02	02 para asegurar la abundancia
C-2-D-c-01	01 “deshojar la margarita”.
C-2-D-d-01	01 para descubrir el objeto perdido
C-2-D-d-02	02 para descubrir el objeto escondido,
C-2-D-e-01	01 a los muertos
C-2-D-e-02	02 los danzantes tastuanes
C-2-D-e-03	03 el carnaval
C-2-D-e-04	04 los luchadores
C-2-E-a-01	01 militares
C-2-E-a-02	02 jurídicas
C-2-E-a-03	03 escolares
C-2-E-b-01	01 ceremonias matrimoniales
C-2-E-c-01	01 “casa de muñecas”
C-2-E-c-02	02 “comiditas”
C-2-E-d-01	01 profesiones diversas
C-2-E-d-02	02 transportes
D-1-B-c-01	01 “mandar con las manos”
D-1-B-c-02	02 “volteretas”, etc.
D-2-B-d-01	01 de los brazos
D-2-B-d-02	02 de las piernas
D-2-B-e-01	01 justas
D-2-B-e-02	02 torneos
D-2-B-f-01	01 tirar de la cuerda
D-2-B-g-01	01 de longitud
D-2-B-g-02	02 de altura
D-2-B-h-01	01 simple

D-2-B-h-02	02 con meta fija
D-2-B-h-03	03 con obstáculos
D-2-D-d-l	01 honda
D-2-D-e-01	01 flechitas
D-2-D-e-02	02 dardos
D-2-D-g-01	01 arco
D-2-D-g-02	02 ballesta
D-2-D-g-03	03 fusil
D-2-E-a-l	01 Aros
D-2-E-b-01	01 cucañas
D-2-E-c-01	01 con cuerda chica o individual
D-2-E-c-02	02 con la comba o cuerda grande
D-2-E-e-01	01 con tejos
D-2-E-e-02	02 sin tejos
D-2-G-a-01	01 meta móvil
D-2-G-b-01	01 movimiento complejos
D-2-G-b-02	02 carreras burlescas
D-2-H-a-01	01 con participación del hombre
D-2-H-a-02	02 con la participacion de animales domesticos
D-2-H-a-03	03 con la participación de animales salvajes
D-2-l-a-01	01 náuticos
D-2-l-a-02	02 natación
D-2-l-a-03	03 navegación
D-2-l-c-01	01 papalotes
D-2-l-c-02	02 cometas
D-3-A-a-01	01 trompo
D-3-A-a-02	02 con canicas
D-3-A-a-03	03 juego del balero
D-3-A-a-04	04 sin figuras trazadas en el suelo
D-3-A-a-05	05 con fichas
D-3-A-b-01	01 gallos
D-3-A-b-02	02 juegos de saltos
D-3-A-b-03	03 torneos náuticos
D-3-A-b-04	04 validos
E-2-C-b-01	01 acertinúmero
E-2-C-b-02	02 cifrados
E-2-C-b-03	03 de bolas

E-2-C-b-04	04 de colores
E-2-C-b-05	05 de habilidad espacial
E-2-C-b-06	06 de habilidad visual
E-2-C-b-07	07 de habilidad visual y espacial
E-2-C-b-08	08 de logica
E-2-C-b-09	09 didácticos
E-2-C-b-10	10 en diagramas
E-2-C-b-11	11 en gráficas
E-2-C-b-12	12 lineales
E-2-C-b-13	13 mecánicos
E-2-C-b-14	14 mentales
E-2-C-b-15	15 numéricos
E-2-D-c-01	01 chinas
E-2-D-c-02	02 inglesas
E-2-D-c-03	03 frisonas

### TABLA GENERAL

#### A. JUEGOS Y CANTOS DE CUNA EJECUTADOS POR LOS MAYORES PARA LOS PEQUEÑOS

A-1	<b>1. Sin instrumentos</b>
A-1-A	<b>A. Sin música</b>
A-1-A-a	a para movimiento rítmico de manos
A-1-A-b	b para movimiento de dedos (digitales)
A-1-A-b-01	01 "cinco pollitos"
A-1-A-b-02	02 "niño chiquito"
A-1-A-b-03	03 "la hormiguita"
A-1-A-c	c para movimiento rítmico de dedos
A-1-A-d	d para movimiento de manos y dedos
A-1-A-e	e para movimiento de dedos y tocarse la cabeza
A-1-A-f	f para hacer reír
A-1-A-f-01	01 por medio de cosquillas

A-1-A-g	g	para cuando el niño empieza a dar sus primeros pasos para caminar
A-1-A-h	h	para conocer su propio cuerpo y otros seres
A-1-A-i	i	para cuando el niño empieza aprender a hablar
A-1-A-j	j	para conocer objetos circundantes
A-1-A-k	k	para expresar
A-1-A-k-01		01 muecas de afecto
A-1-A-k-02		02 de deseo
A-1-A-i	i	para emocionar con
A-1-A-i-01		01 procedimientos narrativos
A-1-A-i-02		02 procedimientos dramáticos
A-1-A-m	m	para sortear sin ritmo
A-1-A-m-01		01 coplas
A-1-A-m-02		02 versos

A-1-B

**B. Con ritmo**

A-1-B-a	a	para movimiento rítmico de manos y giro de muñeca
A-1-B-b	b	para movimientos rítmicos del cuerpo
A-1-B-c	c	coplas y versos rítmicos para sortear
A-1-B-d	d	de arrullo
A-1-B-d-01		01 "aserrín, aserran"
A-1-B-d-02		02 "a la rorro niño"
A-1-B-e	e	para consolar al niño cuando se ha dado un golpe y deje de llorar
A-1-B-e-01		01 "sana, sana colita de rana"

**B JUEGOS INFANTILES.**

B-1-

**1. Sin instrumentos**

B-1-A

**A. Sin música**

B-1-A-a	a	con evoluciones
B-1-A-b	b	de persecución
B-1-A-b-01		01 "la roña"
B-1-A-b-02		02 "las trais"
B-1-A-b-03		03 "los encantados"
B-1-A-c	c	con gestos
B-1-A-d	d	con ademanes
B-1-A-d-01		01 "las maromas"
B-1-A-d-02		02 "la tamalada"

B-1-A-d-03	03	"el burro 0106"
B-1-A-d-04	04	"bebeleche"
B-1-A-d-05	05	"avión o cielo"
B-1-A-d-06	06	"el caracol"
B-1-A-d-07	07	"carreras"
B-1-A-d-08	08	"las escondidillas"
B-1-A-d-09	09	"la gallina ciega"
B-1-A-e	e con versos y palmadas rítmicas	
B-1-A-e-01	01	"estaba la muerte"
B-1-A-e-02	02	"mañana domingo"
B-1-A-e-03	03	"acitrón"
B-1-A-e-04	04	"vicente"
B-1-A-e-05	05	"hebritas de oro"
B-1-A-e-06	06	"acitrón"
B-1-A-e-07	07	"muñeca vestida de azul".
B-1-A-f	f con los ojos vendados	
B-1-A-g	g sin movimiento	
B-1-A-h	h de contar	
B-1-A-h-01	01	"pinocho"
B-1-A-h-02	02	"de tin marín"
B-1-A-h-03	03	"arbolito de pirul"
B-1-A-i	i de diálogo	
B-1-A-i-01	01	"los listones"
B-1-A-i-02	02	"el diablito"
B-1-A-i-03	03	"las cazuelitas"
B-1-A-i-04	04	"las ollitas"

**B-1-B****B. Con ritmo**

B-1-B-a	a	de ronda
B-1-B-b	b	de ronda con evoluciones
B-1-B-c	c	de ronda de persecución
B-1-B-d	d	de ronda con ademanes
B-1-B-d-01	01	"la rueda de san Miguel"
B-1-B-d-02	02	"naranja dulce"
B-1-B-d-03	03	"Doña Blanca"
B-1-B-d-04	04	"San Serafín del monte"
B-1-B-d-05	05	"matarilerilerón"
B-1-B-d-06	06	"arroz con leche"

B-1-B-d-07	07 "el patio de mi casa"
B-1-B-e	e de ronda con movimientos rítmicos
B-1-B-f	f en fila con evoluciones
B-1-B-g	g en columna con evoluciones
B-1-B-h	h con movimientos rítmicos de las manos
B-1-B-i	i calabaceados
B-1-B-j	j sin movimiento
B-1-C	<b>C. cantos sin movimientos</b>
B-1-C-a	a relaciones
B-1-C-b	b romances
B-1-C-c	c acumulativos
B-1-C-d	d cantos aglutinantes
B-1-C-e	e cuentos de nunca acabar
B-1-C-e-01	01 "el barquito"
B-1-C-e-02	02 "los elefantes"
B-1-C-f	f patrañas, mentiras y disparates
B-1-C-g	g recreativos

B-2	<b>2. Con instrumentos</b>
B-2-A	<b>A. Literarios y verbales</b>
B-2-A-a	a relaciones
B-2-A-b	b romances
B-2-A-c	c aglutinantes con señas
B-2-A-d	d cuentos de nunca acabar
B-2-A-e	e patrañas y mentiras
B-2-B	<b>B. Con o sin papel</b>
B-2-B-a	a trabalenguas
B-2-B-b	b adivinanzas
B-2-B-c	c acertijos

## C JUEGOS DE INICIACIÓN

C-1	<b>1. Verbales, imitativos y mágicos</b>
C-1-A-	<b>A. Primeras creaciones lúdicas del niño en contacto con la vida cotidiana</b>
C-1-A-a	a gestos y frases imitando a los animales
C-1-A-a-01	01 perro
C-1-A-a-02	02 gato
C-1-A-a-03	03 pato

C-1-A-a-04	04	perico
C-1-A-a-05	05	pollito
C-1-A-a-06	06	gallina
C-1-A-a-07	07	burro
C-1-A-a-08	08	borrego
C-1-A-b	b	dirigidas a los animales
C-1-A-c	c	gestos y frases dirigidas para reconocer
C-1-A-c-01	01	objetos
C-1-A-c-02	02	plantas
C-1-A-c-03	03	flores
C-1-A-c-04	04	frutas
C-1-A-d	d	ejecutadas en presencia de fenómenos naturales
C-1-A-e	e	ejecutadas o destinadas a irritar a los animales
C-1-A-f	f	dirigidas a los animales para hacerles ejecutar ciertos movimientos
C-1-A-g	g	boicot y solicitud de reconciliación entre jugadores
C-1-A-h	h	provocaciones de los jugadores durante el juego
C-1-A-h-01	01	dirigidas al tramposo
C-1-A-h-02	02	dirigidas al torpe
C-1-A-i	i	hacer decir frases
C-1-A-i-01	01	de doble sentido
C-1-A-i-02	02	difíciles de repetir
C-1-A-i-03	03	de trabalenguas
C-1-A-i-04	04	oportunas
C-1-A-i-05	05	para la invitación al juego
C-1-A-i-06	06	para el cese del juego

## C-2- 2. creaciones artísticas y técnicas

C-2-A	<b>A. Simples diversiones individuales o colectivas</b>
C-2-A-a	a monólogos o diálogos simples.
C-2-A-b	b interpretaciones mímicas y escenas con diálogos o recitadas
C-2-A-c	c otras diversiones individuales o colectivas de estructura simple
C-2-A-d	d creaciones plásticas
C-2-A-d-01	01 fabricaciones de figuritas
C-2-A-d-02	02 fabricaciones de estatuillas
C-2-A-e	e juguetes (fabricación y manipulación)
C-2-A-e-01	01 instrumentos de música
C-2-A-e-02	02 instrumentos de ruido
C-2-A-e-03	03 instrumentos de ruedas

C-2-A-e-04

04 instrumentos de molino

C-2-B

**B. juegos de suerte**

C-2-B-a

a procedimientos mecánicos de designación y de eliminación

C-2-B-a-01

01 el que saque la paja mas corta

C-2-B-b

un equipo

b fórmulas de designación y de eliminación para los integrantes de

C-2-B-c

c juegos de desintegración y de eliminación para los participantes de un equipo

C-2-C

**C. juego de azar y reglas simples**

C-2-C-a

a juegos sin apuesta, con puntos.

C-2-C-b

del juego.

b juegos donde la apuesta es al mismo tiempo un accesorio

C-2-C-c

c juegos donde la apuesta es otro objeto además de ser accesorio del juego.

C-2-C-d

d juegos de este tipo

C-2-D

**D. juegos "rituales" y "mágicos"**

C-2-D-a

a ceremonias rituales con características de juego

C-2-D-a-01

01 relacionadas con las ceremonias religiosas

C-2-D-a-02

02 no relacionadas con las ceremonias religiosas

C-2-D-b

b juegos "mágicos" ejecutados

C-2-D-b-01

01 para hacer llover

C-2-D-b-02

02 para asegurar la abundancia

C-2-D-c

c juegos de augurio

C-2-D-c-01

01 "deshojar la margarita".

C-2-D-d

d fórmulas y juegos de adivinación

C-2-D-d-01

01 para descubrir el objeto perdido

C-2-D-d-02

02 para descubrir el objeto escondido,

C-2-D-e

e ofrendas

C-2-D-e-01

01 a los muertos

C-2-D-e-02

02 los danzantes tastuanes

C-2-D-e-03

03 el carnaval

C-2-D-e-04

04 los luchadores

C-2-E

**E. juegos de simulación.**

C-2-E-a

a simulacro de actividades "institucionales"

C-2-E-a-01	01 militares
C-2-E-a-02	02 jurídicas
C-2-E-a-03	03 escolares
C-2-E-b	b simulacro de ceremonias o festividades de los adultos
C-2-E-b-01	01 ceremonias matrimoniales
C-2-E-c	c simulacro de actividades domésticas
C-2-E-c-01	01 “casa de muñecas”
C-2-E-c-02	02 “comiditas”
C-2-E-d	d simulacro de actividades económicas
C-2-E-d-01	01 profesiones diversas
C-2-E-d-02	02 transportes

## D JUEGOS DE FUERZA Y HABILIDAD

### D-1- 1. Sin instrumentos

#### D-1-A A. De habilidad propiamente dicha

- D-1-A-a a juegos de habilidad de las manos y de los dedos
- D-1-A-b b juegos de habilidad de los pies
- D-1-A-c c juegos de reflejos rápidos
- D-1-A-d d otros juegos de habilidad

#### D-1-B B gimnásticos, acrobáticos y rítmicos

- D-1-B-a a girar, piruetas
- D-1-B-b b rodar, dar volteretas
- D-1-B-c c juegos de equilibrio y de acrobacia
  - D-1-B-c-01 01 “mandar con las manos”
  - D-1-B-c-02 02 “volteretas”, etc.
- D-1-B-d d Otros diversos juegos de este grupo

### D-2 2. Con instrumentos

#### D-2-A A. de habilidad con apuesta

- D-2-A-a a tablas
- D-2-A-b b bolas, canicas, objetos redondos
- D-2-A-c c cáscaras de frutos secos
- D-2-A-d d monedas
- D-2-A-e e piedras, calvos y otros objetos y juguetes diversos

#### D-2-B B. de fuerza propiamente dichos

- D-2-B-a a levantar objetos y utensilios pesados

D-2-B-b	b lanzar objetos y utensilios pesados
D-2-B-c	c lucha cuerpo a cuerpo
D-2-B-d	d pruebas de fuerza
D-2-B-d-01	01 de los brazos
D-2-B-d-02	02 de las piernas
D-2-B-e	e empujar y derribar
D-2-B-e-01	01 justas
D-2-B-e-02	02 torneos
D-2-B-f	f tracción
D-2-B-f-01	01 tirar de la cuerda
D-2-B-g	g salto simple
D-2-B-g-01	01 de longitud
D-2-B-g-02	02 de altura
D-2-B-h	h carrera
D-2-B-h-01	01 simple
D-2-B-h-02	02 con meta fija
D-2-B-h-03	03 con obstáculos

D-2-C-a	<b>C. de fuerza y habilidad a un tiempo</b>
D-2-C-a	a bolas
D-2-C-b	b bolos y bolas
D-2-C-c	c bolas y mazos
D-2-C-d	d pelotas lanzadas con la mano
D-2-C-e	e pelotas lanzadas con accesorios
D-2-C-f	f balones

D-2-D	<b>D lanzar y tirar</b>
D-2-D-a	a lanzar piedras
D-2-D-b	b lanzar maderas
D-2-D-c	c lanzar otros objetos
D-2-D-d	d juegos de proyectiles
D-2-D-d-l	01 honda
D-2-D-e	e tiro sencillo a blanco fijo
D-2-D-e-01	01 flechitas
D-2-D-e-02	02 dardos
D-2-D-f	f mano a mano
D-2-D-g	g tiro con accesorios
D-2-D-g-01	01 arco

D-2-D-g-02 02 ballesta

D-2-D-g-03 03 fusil

D-2-E

**E Saltar**

D-2-E-a a saltar un obstáculo por encima.

D-2-E-a-l 01 Aros

D-2-E-b b trepar

D-2-E-b-01 01 cucañas

D-2-E-c c salto de cuerda.

D-2-E-c-01 01 con cuerda chica o individual

D-2-E-c-02 02 con la comba o cuerda grande

D-2-E-d d juegos de pelota con movimientos rítmicos "frontón"

D-2-E-e e con figuras trazadas en el suelo

D-2-E-e-01 01 con tejos

D-2-E-e-02 02 sin tejos

D-2-F

**F subir y llevar**

D-2-F-a a juegos de subir y llevar a caballo

D-2-F-b b juegos de subir y llevar en coche

D-2-F-c c juegos de subir y llevar en bicicleta,

D-2-F-d d zancos

D-2-G

**G carrera y persecución**

D-2-G-a a carrera y persecución

D-2-G-a-01 01 meta móvil

D-2-G-b b carrera y persecución

D-2-G-b-01 01 movimiento complejos

D-2-G-b-02 02 carreras burlescas

D-2-G-c c con cuerdas y persecución

D-2-H

**H carreras y luchas donde el hombre no es el único ejecutante**

D-2-H-a a carreras y luchas

D-2-H-a-01 01 con participación del hombre

D-2-H-a-02 02 con la participación de animales domésticos

D-2-H-a-03 03 con la participación de animales salvajes

D-2-H-b b carreras con montura animal

D-2-H-c c luchas y canchases con animales

D-2-H-d d carreras con medios mecánicos

D-2-H-e e carreras y luchas de animales

D-2-I **I juegos sobre elementos de la naturaleza**

D-2-I-a a juegos para agua

D-2-I-a-01 01 náuticos

D-2-I-a-02 02 natación

D-2-I-a-03 03 navegación

D-2-I-b b juegos de invierno

D-2-I-c c juegos aéreos

D-2-I-c-01 01 papalotes

D-2-I-c-02 02 cometas

D-3 **3. Varios**

D-3-A **A. juegos con diversas combinaciones de pruebas de fuerza y de habilidad**

D-3-A-a a de habilidad

D-3-A-a-01 01 trompo

D-3-A-a-02 02 con canicas

D-3-A-a-03 03 juego del balero

D-3-A-a-04 04 sin figuras trazadas en el suelo

D-3-A-a-05 05 con fichas

D-3-A-b b de fuerza

D-3-A-b-01 01 gallos

D-3-A-b-02 02 juegos de saltos

D-3-A-b-03 03 torneos náuticos

D-3-A-b-04 04 validos

## E JUEGOS INTELECTUALES

E-1 **1. Sin instrumentos**

E-1-A **A. juegos**

E-1-A-a a de picardía

E-1-A-b b de farsa

E-1-A-c c juego de memoria

E-1-A-d d de reflexión rápida

E-1-A-e e de adivinación

E-2 **2. Con instrumentos**

- E-2-A                    **A. juego de esconder algo**
- E-2-A-a                    a un objeto se ha escondido.
- E-2-A-b                    b los jugadores se esconden.
- 
- E-2-B                    **B. juegos geométricos**
- E-2-B-a                    a juegos de hilo.
- 
- E-2-C                    **C. juegos con lápiz y papel.**
- E-2-C-a                    a juegos de trazado.
- E-2-C-b                    b acertijos
- E-2-C-b-01                    01 acertinúmero
- E-2-C-b-02                    02 cifrados
- E-2-C-b-03                    03 de bolas
- E-2-C-b-04                    04 de colores
- E-2-C-b-05                    05 de habilidad espacial
- E-2-C-b-06                    06 de habilidad visual
- E-2-C-b-07                    07 de habilidad visual y espacial
- E-2-C-b-08                    08 de logica
- E-2-C-b-09                    09 didácticos
- E-2-C-b-10                    10 en diagramas
- E-2-C-b-11                    11 en gráficas
- E-2-C-b-12                    12 lineales
- E-2-C-b-13                    13 mecánicos
- E-2-C-b-14                    14 mentales
- E-2-C-b-15                    15 numéricos
- 
- E-2-D                    **D juegos de combinación**
- E-2-D-a                    a tres en raya
- E-2-D-b                    b ajedrez
- E-2-D-c                    c damas
- E-2-D-c-01                    01 chinas
- E-2-D-c-02                    02 inglesas
- E-2-D-c-03                    03 frisonas
- E-2-D-d                    d las cuatro esquinas



LUDOTECA ALBERCA

LUDOTECA ECONOMIA



### **CONCLUSIONES.**

Existen a nivel mundial más de 30 sistemas de clasificación y en México más de 15 que se están empleando. Actualmente cada ludoteca “clasifica” y “cataloga” con algún sistema como el L.C.; Dewey; VALMEX; MEXICAYOLT; CDU; etc., sigue sintiéndose el vacío en la estandarización, a nivel mundial existen más de 20 sistemas de clasificación para material lúdico, estos sistemas se están peleando actualmente unos con otros y no logran ponerse de acuerdo todas las ludotecas mexicanas, mientras algunas alegan que cuentan con poco acervo (menos de 100 juguetes distintos) otras manifiestan que tienen muchos y les es difícil clasificarlos (más de 1500 juguetes diferentes) con un determinado sistema que no cubre o no contempla todo el patrimonio que tiene o lo contrario toma en cuenta mucho material que les es difícil adquirir a determinada ludoteca y ambas tienen que adaptar u adoptar alguno.

¿Por qué analizar sistemas de clasificación para juegos y juguetes?, ¿es necesario clasificarlos? y que ¿estos son efímeros?, ¿pueden al igual que los libros dar servicio a más de un usuario?, etc., podría ser que se contara con un solo sistema de clasificación para material lúdico y que a la larga se pueda crear una red de ludotecas. Ya que el objetivo primordial de una clasificación es ordenar el material y darlo a conocer de la manera más rápida y precisa que se pueda.

Para valorar si es necesario contar con un sistema de clasificación para material lúdico es conveniente conocer cuáles son los que existen, determinando si el personal que maneja dicha clasificación la realiza en forma profesional o empíricamente para poder buscar un justo equilibrio que permita hacer profesionalmente una propuesta sin caer en lo neófito. En el mundo es tal el avance en los distintos campos de la bibliotecología los afines a ella, que las entidades académicas tienen que hacer un considerable esfuerzo por actualizar y poner a disposición de los ludotecarios y bibliotecólogos la información requerida para desarrollar bien su trabajo y mas en las nuevas áreas que van surgiendo con el avance de la información y las formas de acceder a ella, es por eso que creo que es de suma importancia contar con un sistema de clasificación que sea aplicable a los juegos y juguetes.

No es tarea fácil él realizar una clasificación que de una u otra manera alguien queda inconforme (salvo quizá el que hizo la clasificación que fue tomada como muestra para mejorarla) se busca ser consistente y objetivo en la metodología que se utilice. A partir de la bibliografía localizada se correlacionaran los clasificaciones en una yuxtaposición para determinar cuál de ellas es la más acorde a las necesidades de las ludotecas mexicanas las clasificaciones que se utiliza a diario en el trabajo, se verificara que la mayoría del material lúdico pueda quedar dentro de un sistema y que este a su vez abarque todo material tanto lo que ya se tiene como lo nuevo que va saliendo al mercado porque no hay que olvidar que el juguete se actualiza día a día por lo que siempre hay que tomar en cuenta esto.

Clasificar implica pensar y decidir un orden, creando categorías que se diferencien entre sí y que, idealmente, sean comprendidas y reproducidas por un gran número de personas. Los criterios de agrupación pueden centrarse no sólo en las características visibles del objeto sino en lo que el uso de estos promueve, entre otros.

El trabajo de clasificar juegos y juguetes puede tornarse interesante por varios motivos:

Aplicar un sistema de clasificación genera la necesidad por parte de bibliotecólogos, ludotecarios, docentes, profesionales, voluntarios, en el explorar el material lúdico disponible: sus características, posibilidades, limitaciones y, por qué no, transformaciones. Un mayor conocimiento del material genera una mejora en la oferta del espacio de juego, pudiendo a su vez potenciarse las intervenciones en las situaciones lúdicas.

Las clasificaciones pueden variar en función de la finalidad del espacio de juego: educativo, de rehabilitación, profiláctico, de recreación, terapéutico, de evaluación. Es fundamental, entonces, discutir el objetivo con el cual se encara la tarea para que la clasificación supere el mero ordenamiento y resulte en un mejor aprovechamiento del material. También puede determinar exclusiones de determinados juguetes, por ejemplo, si son de mala calidad y peligrosos, bélicos, o no se adecuan al ámbito.

El desorden no deja saber nada sobre estas posibilidades pero el sistema de orden elegido, cualquiera sea, acota el despliegue de estas a las que son consideradas por la concepción que lo sustenta. Barreras limitantes pero, al mismo tiempo, liberadoras si se entienden como condición para que un juego tome forma. El desafío es no olvidarse que pueden recrearse a la luz de la potencia transformadora de la experiencia. Lo que para unos puede ser un juego fantástico para otros puede no serlo. De ahí que esta sea una actividad muy especial.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor «substitutivo», durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las tiendas, a las muñecas, etc.

Marginal el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido *Manjun, Föebel, Montessori, Decroly*, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

Para ordenar se puede recurrir a sistemas ya definidos o producir el propio. En cualquier caso, la experiencia es la que nos va a hablar sobre la utilidad de estos. ¿Para qué ordenar? Un propósito que se reitera es el de poder encontrar (o re-encontrar) con facilidad lo clasificado. En este sentido, podemos tener en cuenta que el hecho de organizar no garantiza el reencuentro: las cosas pueden perderse dentro del orden si no entendimos cómo se armaron las categorías de referencia.

Por otro lado, la tarea de clasificar juegos y juguetes se nos presenta, por momentos, como inabordable. Por la cantidad de material a clasificar, por el poco tiempo que tenemos disponible para llevarla a cabo o por la variedad de sistemas de clasificación, numerosas veces el criterio utilizado

para agrupar los materiales de juego termina siendo el amontonamiento, más o menos prolijo según el espacio del que dispongamos.

Podríamos proponer una clasificación entre la relación que se da entre adulto, juguete y niño. Basada en los atributos del juguete como producto sociocultural, valoriza la actividad del niño. El criterio de orden rector es el Espacio de Intervención, comprendido como las diferencias que se manifiestan entre los juguetes que ofrecen a los niños distintas posibilidades de acercamiento y de interacción con ellos. Discrimina tres categorías: juguetes racionales o de participación indispensable; juguetes propicios o de participación posible y potencial y juguetes tecnológicos o de intervención difícil o restringida.

Denisse Garón propone un sistema basado en las habilidades y competencias de los niños descritas por Piaget. Plantea que el mejor índice de la pertinencia de un juguete es la contribución al desarrollo del niño por el placer del juego espontáneo que suscita.

Distingue los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en grandes categorías de juego: el juego de Ejercicio, el juego Simbólico, el juego de Ensamblaje o juego para Armar y el juego de Reglas simples y complejas. El acrónimo forma el nombre de la propuesta: ESAR.

Todo lo anterior nos lleva a las ludotecas Universitarias, donde el usuario ha entrada en contacto con los juegos y juguetes por medio de la intermediación del ludotecario ya que el servicio es de acceso cerrado a los materiales y solamente el que ha utilizado la ludoteca ambulante ha tenido contacto directo con los materiales. En la mayoría de las bibliotecas universitarias puede ser muy normal, cualquiera de las dos formas, antes de acceder a los materiales se puede consultar el catálogo y remitirse a ellos por autor, título y en la mayoría de los casos por materia, al llegar a la referencia o sección puede uno descubrir mas documentos que tratan sobre el mismo tema y hojearse los documentos impresos, que se encuentren al lado, pudiéndose elegir los que más se ajustan a sus necesidades de aprendizaje. Esta nueva modalidad educativa paralela y no formal, en relación con la escuela, cumple unas funciones bien determinadas. Las que más destacan son la pedagógica, la social y la comunitaria.

A pesar de que la UNAM fue la pionera de las ludotecas universitarias a nivel mundial y de contar con una infraestructura en el sistema bibliotecario aún no cuenta con una clasificación y un catálogo que dé a conocer el acervo lúdico de manera oportuna. Tiene una clasificación especial para ludotecas y aún así no es aplicada correctamente, y hasta la fecha no ha sido modificada o corregida.

Son muchos los factores que influyen aún, en el desconocimiento de este tipo de locales de las ludotecas dentro de la UNAM, tomando en cuenta que ya cumplieron sus primeros .19 años, en su

mayoría están ubicadas dentro de las facultades o escuelas, por lo que solo son utilizadas por los alumnos de dicho lugar y los demás usuarios no hacen uso de ellas; sin saber que también puede solicitar sus servicios presentando su credencial de universitario vigente. Aunado a la falta de interés por parte de los ludotecarios, que están a cargo de ellas, por dar a conocer sus colecciones; refleja el desconocimiento y la no importancia de sus aún pequeños acervos lúdicos por lo que hay juguetes que no son utilizados por los usuarios y aún por el mismo personal dentro de la propia ludoteca, debiéndose esto a diversos factores entre los que se pueden mencionar:

- 1.- Hay varios juegos y juguetes que no son conocidos por su nombre
- 2.- Fueron juguetes de moda en años pasados y las nuevas generaciones no los conocen
- 3.- No los saben jugar y además no saben que el ludotecario puede enseñarles a jugarlo de manera rápida y divertida.
- 4.-Desconocen que el ludotecario conoce como se juega cada juego y como se utiliza cada juguete
- 5.- Ignoran que muchos de los juegos de antaño dieron forma a los nuevos juegos.
- 6.- La mayoría de los usuarios no sabe que el ludotecario le puede asesorar en la realización de mini torneos.
- 7.- Muchos profesionales de estos centros no tienen la formación requerida y otros son voluntarios, de los cuales la experiencia propia de enfrentarse cada día a sus labores es muy valiosa para este trabajo.

Es por eso que cuando hablamos de la ludoteca podemos tener una infinidad de temas que podemos abordar, como son estudiar sus colecciones, elaboración de sus catálogos, el tipo de servicio que ofrecen y presentarlos en diversos trabajos, a pesar de los varios problemas que repercuten negativamente en el funcionamiento de las ludotecas y en la prestación correcta de sus servicios; estas están vivas y que mejor que empezar a solucionar cada uno de ellos, empezando por el acceso a sus materiales por medio de una clasificación, ya que al no existir una clasificación y una catalogación es imposible saber que nos ofrece una institución como esta, es por esto que el presente trabajo solo se enfoca a la clasificación de sus acervos

En la actualidad, son varias las ludotecas que existen en México por lo que podría ser de gran utilidad la clasificación que aquí se propone. Entre ellas, cabe destacar a las que están dentro de la UNAM y que a saber son:

- Ludoteca de la Facultad de Filosofía y Letras
- Ludoteca de la Facultad de Economía
- Ludoteca de la Alberca Universitaria
- Ludoteca del Frontón Cerrado
- Ludoteca de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlan
- Ludoteca de la Facultad de Estudios Superiores Aragón
- Ludoteca del Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel sur
- Ludoteca de la Facultad de Medicina
- Ludoteca de la Facultad de Química
- Ludoteca del Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Naucalpan

La clasificación de juegos y juguetes para acervo lúdico que aquí se presenta, constituye un paso para la integración de un sistema de clasificación para material lúdico, aunque no es tarea fácil realizar una clasificación definitiva para juegos, juguetes e instrumentos musicales, si se considera bastante completa la que más abajo presento. Por otra parte, hemos de tener en cuenta que se han incluido en ella los juegos y juguetes más comunes, pero en muchos casos las novedades, por ejemplo no se puede enumerar en su totalidad dentro de alguna categoría. De esta forma, tomaremos esta clasificación a modo de orientación general.

Esta clasificación tiene como antecedentes las propuestas de las más diversas clasificaciones que se encontraron, casi 15 diferentes en esta materia; las mejoras y adiciones que presenta la clasificación VALMEX y la MEXICAYOLT que tienen representatividad en la comunidad ludotecaria y las áreas afines en el territorio nacional.

En resumen, se trata de una clasificación elaborada con base en las clasificaciones encontradas, unificando la mayoría de criterios para adaptar y mejorar, el manejo de los materiales por los ludotecarios mexicanos y miembros de la comunidad universitaria.

Es importante señalar que esta clasificación fue elaborada con fecha del año 1900 con un alto grado de compatibilidad lúdica. De esta manera, la versión actual es la primera por lo que se considera conveniente que por el momento no se realice ningún ajuste y que los cambios de forma se vayan dando paulatinamente en caso de ser necesario para hacer más eficiente su aplicación como su consulta.

Sintetizando se puede concluir lo siguiente:

Aplicar un sistema de clasificación explorando todo el material lúdico disponible.

Ver al juego como instrumento de aprendizaje.

Estudiar las colecciones para la elaboración de sus catálogos.

Las ludotecas pueden ser instaladas en las bibliotecas.

Las clasificaciones no deben variar en función de la finalidad del espacio de juego.

**RECOMENDACIONES.**

Como se pudo observar a lo largo de este trabajo la ludoteca es una verdadera institución que transmite conocimiento, el cual debe estar organizado para poder aprovecharlo al máximo. Este trabajo hubiera sido más rico si se hubiese podido abordar también la catalogación, todos y cada uno de sus servicios y los demás que de él se desprendan, a los cuales obviamente se pretende dar solución por lo que en la presente tesina fue necesario conocer que es una ludoteca, cuáles son sus objetivos, como se estructuran, a qué público están destinadas, cuales son algunos de los materiales con que mínimamente debe contar, entre otros aspectos. Así que sabiendo todo lo anterior fue lo que facilitó el diseño y propuesta de un esquema de clasificación alfanumérico, sencillo, funcional y acorde con las necesidades y objetivos recreativos de la ludoteca.

Básicamente la propuesta de un sistema de clasificación para juegos y juguetes parte de que la mayoría de las ludotecas clasifican sus juguetes y se olvidan de los juegos y en contraparte las clasificaciones utilizadas en las bibliotecas clasifican los libros que tratan sobre juegos y no el juego en sí mismo y al juguete lo tratan documentalente, que aquí se propone es un modelo que de ser aplicado podrá ser usado en la mayoría de las ludotecas mexicanas, sin importar su razón social o al público al que estén dirigidas, en el se abordan en su mayoría casi todos los materiales que una pequeña o gran ludoteca puede tener.

Aunque no es tarea fácil realizar una clasificación definitiva de los juegos, juguetes e instrumentos musicales, si se considera bastante completa la que más abajo presento. Por otra parte, se tuvo en cuenta la inclusión de los juegos y juguetes más comunes, pero en muchos casos (las nuevas novedades, por ejemplo) no se puede enumerar en su totalidad dentro de alguna categoría. Así, tomaremos esta clasificación a modo de orientación general.

Los sistemas de clasificación que se utilizan en las bibliotecas como el Decimal Dewey, Decimal Universal, LC, etc., clasifican los materiales impresos y audiovisuales dentro de las bibliotecas de manera rígida, en cuanto que agrupan los materiales en las disciplinas como base principal cuando el aspecto práctico en las ludotecas radica en que las categorías principales son relacionadas con el tipo de juego y lugar donde se practique, subordinada en la jerarquización las demás disciplinas.

Una ventaja que tiene el ludotecario sobre el bibliotecólogo es que nosotros conocemos todo nuestro acervo, sabemos el contenido de cada uno de los juguetes, como se juegan y por lo menos una o dos variantes de cada uno. El bibliotecólogo por muy pequeña que sea su colección, sabrá donde esta cada sección, a lo mejor que colecciones tiene, pero no ha leído por lo menos la mitad de cada libro.

El esquema se pensó para que puede ser manejado por los ludotecarios y bibliotecólogos por gente relacionada con el tema, en el encontrará siempre un lugar específico para cada uno de los materiales con que se cuenta.

Por otro lado en el caso de que el bibliotecólogo o el ludotecario no encuentren debidamente identificadas las nuevas adquisiciones dentro de algún tema o asunto en esta clasificación, quedan abiertos los esquemas para que pueda ser intercalado dentro de la tabla. Se sugiere que cada seis meses, durante el primer año, se actualice la presente clasificación y, posteriormente, cada año.

En el caso de que un usuario no encuentre debidamente identificado el tema o asunto que le interesa y con el propósito de mantener un correcto nivel de homogeneidad y compatibilidad en esta clasificación se deja abierto para que pueda intercalarlo dentro de la tabla. Para los nuevos materiales que se localicen en el mercado o en la misma ludoteca se puede quitar o poner. Se sugiere que cada seis meses, durante el primer año, se actualice la presente clasificación y, posteriormente, cada año.

Se recomienda también que las ludotecas puedan ser instaladas en las bibliotecas, en un lugar donde el usuario pueda relajarse, por experiencia propia la gente está dispuesta a pagar para jugar y que mejor que tener a la ludoteca como un medio de financiamiento para la propia biblioteca.

Desde que llegan los juegos o juguetes a la ludoteca, hay que analizarlo y buscar el lugar donde ira intercalado.

Se recomienda que la ludoteca este dividida por áreas y que estas puedan rotarse cada 4 o 6 meses para que los usuarios siempre vean diferentes acervos

Si se revisa el anexo tres referente a los tipos de ludoteca, que existen en el país y en el mundo podrá observarse la cantidad de material que manejan, y la factibilidad de este trabajo para la unificación de criterios en cuanto al ámbito de las ludotecas y bibliotecológico.

Es también necesario realizar un tesoro lúdico, dado que los términos que encontré para esta clasificación son más de 7000 entre los diversos juegos y sus modalidades.

Se recomienda también trabajar una lista de encabezamientos para material lúdico, que se puede elaborar con los temas antes descritos.

Se recomienda catalogar todo el material y elaborar sus respectivas fichas y si se puede crear una base de datos

**CITAS POR CAPITULO.**

- 1.- Archivística. Estudios básicos, Sevilla, .1963. p.
- 2.- Castro de Badillo, B. Administración de documentos. Recursos de información. Recursos de Información. Olga Muñiz de Vela, et al.—Scott, Foresman, Glenview. .1989, p.372
- 3.- Manual de archivos.
- 4.- Manual práctico.
- 5.- Merril. Código para clasificadores.
- 6.- Menezes, Donie
- 7.- Buonocore, Domingo. Diccionario de Bibliotecología: Términos relativos a la bibliología, bibliografía, bibliofilia, biblioteconomía, archivonomía, documentología, tipografía y materiales afines. 2a ed. Buenos Aires, 1976. p. 319
- 8.- Dewey. Pag. xxiii.
- 9.- Maniez, Jacques. Los lenguajes documentales y de clasificación, concepción, construcción y utilización en los sistemas documentales. Madrid : Fundación Germán Sánchez Ruiperez, 1993. p. 19.
- 10.- Martínez de Sousa, José. Diccionario de Bibliografía y ciencias afines. 2ª ed. Aumentada y actualizada. Madrid : Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Pirámide, .1993. 992 p. il. p. 157-158.
- 11.- Gil Urdiciain, Blanca. Manual de lenguajes documentales. Madrid : Noesis; 1996. p. 261.
- 12.- Guichat, Claire. Introducción general a las Ciencias y Técnicas de la Información y documentación. Michel Menou. 2a ed. España : UNESCO, 1983. p 42
- 13.- Guichat, Claire. Manual de lenguajes documentales. Madrid : Noesis, 1996. p. 49
- 14.- Benito Miguel. El sistema de clasificación decimal universal : Manual de aprendizaje. Buenos Aires: Escuela de biblioteconomía, 1996. p. 10
- 15.- Guichat, Claire. Introducción general a las Ciencias y Técnicas de la Información y

- documentación. Michel Menou. 2a ed. España : UNESCO, 1983. p 56
- 16.- Domingo Buonocore. Diccionario de Bibliotecología: Términos relativos a la bibliología, bibliografía, bibliofilia, biblioteconomía, archivonomía, documentología, tipografía y materiales afines. 2a ed. Buenos Aires, .1976. p. 128
- 17.- Manual de documentación periodística. p. 115
- 18.- Martinez de Sousa.
- 19.- Manual de bibliotecas. El Catalogo sistemático de materias. La clasificación decimal universal.
- 19.- Manual de documentación periodística.
- 21.- Forhergill, Richard; Butchart Ian.—Materiales no librarios en bibliotecas... Pag.
- 22.- Maniez, Jacques.—Los lenguajes documentales y de clasificación.
- 23.- Constanza Araceli....-. Pag.
- 24.- GUINCHAT, Claire. Introducción general a las ciencias y técnicas de la información y documentación. Michael Menou. España : UNESCO, 1992. p. 138
- 25.- GUINCHAT, Claire. Introducción general a las ciencias y técnicas de la información y documentación. Michael Menou. España : UNESCO, .1992. p. 176
- 26.- Pinto Molina, Maria. Catalogación de documentos: teoría y practica. España: Síntesis, .1990 p. 51
- 27.- Miranda, Fátima .—La fonoteca. Madrid : Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1990. p. 251
- 28.- Ezcurdia y Vertiz .—xxx. pag. 13
- 29.- Manual de archivística moderna p. 39.
- 30.- Maniez, Jaques.—Los lenguajes documentales y de clasificación.
- 31.- Chan, Louis Mai.—Immroth´s guide to the Library of Congress classification By Lois Mai Chan. Littleton, col. Libraries Unlimited.—4ta. Ed. .1990 p. 76

32.- Miranda, Fátima .—La fonoteca. Madrid : Fundación Germán Sánchez Ruipérez, .1990. p. .2

33 .- [www.ksandras.com](http://www.ksandras.com)

34.- [www.juguetes.org](http://www.juguetes.org)

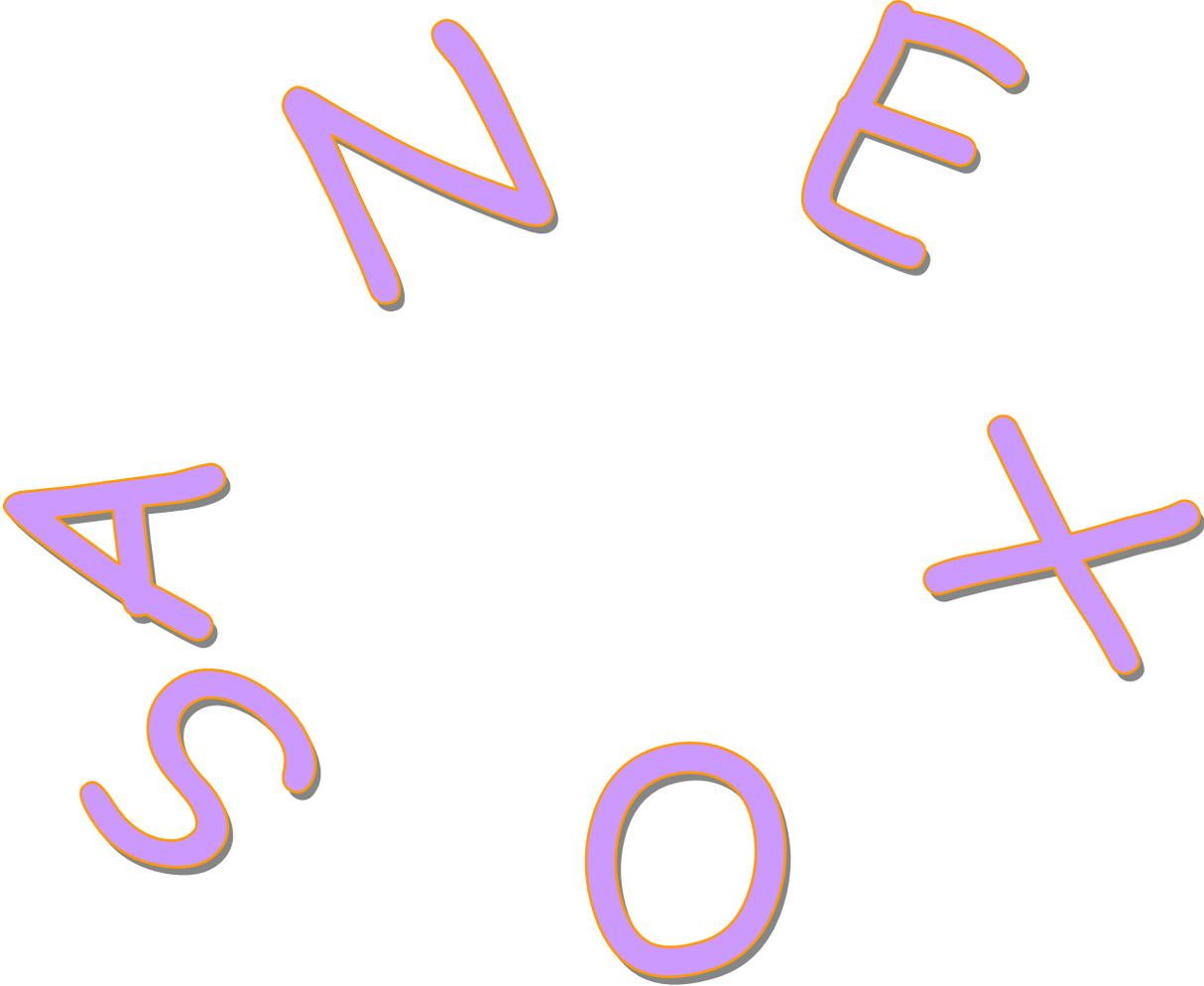
35.- Prueba de calidad de juguetes. En: Revista del Consumidor. p. III.

36.- [www.waece.com](http://www.waece.com)

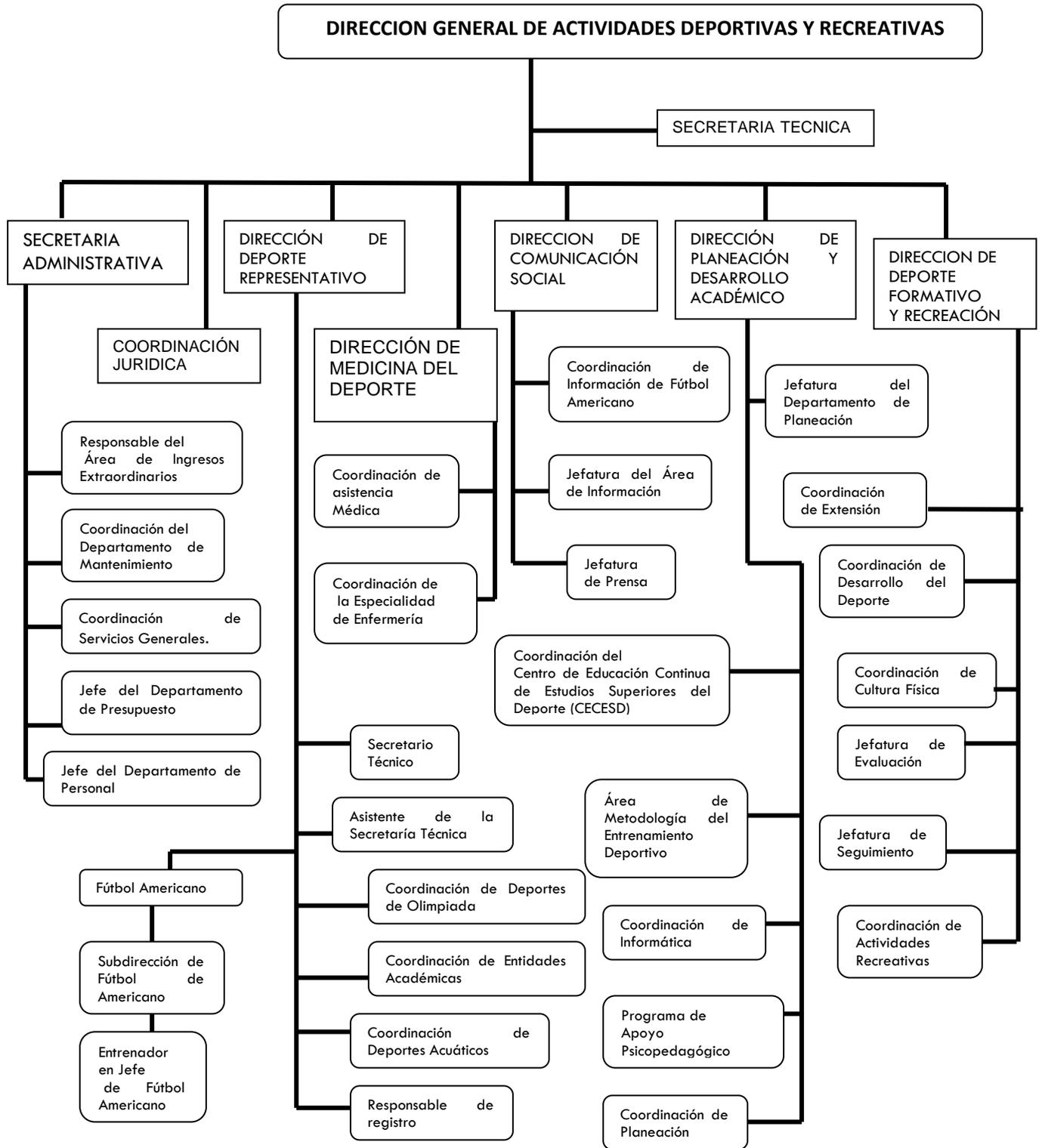
37.- Cf idem. Diaz vega

38 .- Mantilla, Lucia.-- La clasificación

39.- Grunfeld, Frederie: juegos de todo el mundo, UNICEF, España, Universidad de Zaragoza Edijan, Madrid, 1978. En : el juego infantil análisis y aplicación escolar. Instituto de ciencias de la educación



### ANEXO UNO



**ANEXO DOS*****Cronología de juegos, juguetes y ludotecas.***

AÑO	JUEGO	JUGUETE	LUDOTECA
1819		Se lanza al mercado la muñeca que habla.	
1830		Aparece una muñeca con grandes ojos de cristal que abre y cierra los párpados	
1837	Friedrich Froebel encabeza el "Movimiento de los Jardines de la Infancia resaltando la importancia del juego en el desarrollo de sus habilidades físicas, el uso del lenguaje, la música y la expresión personal como base de la educación en la primera infancia.		
1850		Se desarrollan los juegos didácticos, los rompecabezas geográfico los juguetes magnéticos.	
1860		Milton Bradley comienza con un negocio de litografía.	
1867		Aparece el Parkasé o Parchis.	
1870			Se tiene información de las primeras ludotecas en la India
1880		La firma inglesa W. Britain and Sons, empieza la masificación de los juguetes en movimiento, remplazando los que hasta la fecha eran únicamente fabricados por los artesanos.	
1883		George S. Parker de Parker Bros. publica Banking.	
1895	Froebel en uno de los primeros psicólogos en estudiar él juego.		
1896			La afición a las construcciones y a la mecánica inspira los juegos de montaje del tipo mecano.
1900		Los juguetes alemanes encuentran a su principal comprador en los Estados	En Nueva Delhi, India, son cuidadas por los propios niños.

		Unidos el llegar a este país dichos objetos.	
1901		Aparece Tiddly Links	
1903		Se lleva a cabo, por primera vez, la feria Internacional Americana del juguete, organizada por los fabricantes de aquella época con la finalidad de exhibir las novedades de la industria.	
1908		Branstatter, cambia su nombre a GEOBRA el primer antecedente de playmovil	
1919	En los Estados Unidos, la institutriz, Lucille King, utiliza juguetes de madera para dar clases	Nacen en los Estados Unidos varias empresas que integran el conocimiento del niño en la fabricación del juguete	
1921		La compañía GEOBRA se traslada a Zirndorf, produce juguetes de lata, los teléfonos de rectángulos, dinero y las carterillas, la caja registradora para jugar al comerciante de la calle.	
1928		Nace Playskool-Milton Bradley.	En Estados Unidos, las familias se reúnen por las tardes y se prestan juguetes entre sí
1930		Se crea la firma Fisher-Price, la cual hoy en día es una de las empresas más destacadas de su ramo.	
1932		La empresa de origen danés LEGO empieza a fabricar juguetes de madera.	
1934		Fisher-Price abre sus puertas creando la envidia de los niños de antaño con sus juguetes. Aparece el juego Sorry.	Se registra la primera ludoteca como tal, en los Ángeles, Cal., por la Sra. Infield Se tienen conocimiento de otra ludoteca en Indianápolis.
1935		Aparece en el mercado Monopoly.	
1940		Se detectan los primeros "bits" y algunos de los actuales videojuegos, cuando técnicos en Estados Unidos desarrollaron el primer simulador de vuelo destinado al entrenamiento de pilotos aéreos	
1945		En Estados Unidos se inicia la producción de los juguetes bélicos, suscitado por la situación que se estaba dando en esos momentos estaba llegando el	

		<p>fin de la 2ª Guerra Mundial e inicio de la guerra fría, diciendo que “a los niños hay que aproximarlos a su realidad”.</p> <p>En Europa los juguetes que antes fueron ideológicos ahora sé cambian por lo saludable o sea educativo, psicológico y social para promover el pacifismo y restañar las heridas en la búsqueda de que la niñez de aquel entonces se convierta en personas sin traumas.</p>	
1948		Lanza a la venta Scrabble teniendo una gran aceptación hasta nuestros días.	
1949		Aparece en el mercado Clue y Candyland	
1950		Los juguetes de pila en hojalata y peluche comenzaron a diversificarse, prevaleciendo el formato caricaturizado.	En el Parque España de la Colonia Condesa, surge la primera Biblioteca Infantil de la Cd. De México. Aristóteles Onassis, les pones a sus hijos una ludoteca dentro del barco Cristina”.
1953		Se inaugura la fabrica mexicana de juguetes “Mi alegría”, sacando como primer juguete un estuche de maquillaje.	
1954		GEOBRA comienza una nueva era en Europa, utiliza el plástico como materia principal.	
1956		Aparece en Europa el juego Yahtzee.	
1958		<p>“Mi alegría” saca a la venta el maletín médico, que hasta la fecha ha sido el más vendido.</p> <p>El primer Congreso Internacional del Juguete es realizado en Bruselas.</p> <p>Se produce el primer suceso espectacular al llegar los Hula – Hoop de Estados Unidos a Europa, como es la moda hay una gran demanda de estos productos</p>	
1959	Se crea el Consejo Internacional para el juego Infantil (CII) su principal objetivo es impulsar el estudio de los juguetes y la información de los	Ve la luz en el mercado el popular juego de Risk.	Surge en Dinamarca, la ludoteca. 700,000 habrían visitado las ludotecas, tan solo en los Estados Unidos. Las ludotecas cumplen su 25º aniversario.

	<p>mismos. Se aprueba la Carta de los Derechos de los Niños, en Dinamarca, Copenhague</p>		
1960	<p>la UNESCO creando así el punto 7c sobre el derecho al juego.</p>	<p>El juego de la vida, "life" aparece a finales de año.</p>	<p>La idea de la ludoteca es lanzada a escala mundial por la UNESCO</p>
1961	<p>Se funda la Asociación Internacional del Derecho al Juego IPA</p>	<p>Se crea el Instituto Europeo del Juguete a iniciativa de los industriales franceses. El CIJI, organiza entre 1961 y 1962 un amplio estudio sobre los juguetes en los países de Europa. Es la primera y única investigación internacional sobre el número de juguetes existentes en cada familia y la relación individuo-juguete</p>	
1963		<p>La empresa LEGO desarrolla sus sistemas de juguetes en forma de bloques que se pueden unir y formar estructuras o figuras según el ingenio propio del usuario. La empresa Mexicana "Novedades Montecarlo" la del conejito, empieza la producción de juguetes.</p>	<p>Suecia registra su primera ludoteca, surge "La casa de los jóvenes", en Estocolmo.</p>
1965	<p>Lieberman, primer investigador del juego que establece una escala de evaluación "escala de la inclinación lúdica" (formulario K).</p>	<p>Operación, es un juego que despierta interés en los adultos.</p>	
1966		<p>Aparece el maravilloso juego de tapete llamado twister, que revoluciono los juegos de piso</p>	
1967		<p>Se lanza al mercado el juego acorazado.</p>	<p>En la Gran Bretaña se les da a las ludotecas la misma importancia que a las bibliotecas públicas, creando la primera ludoteca especializada con juguetes terapéuticos para niños con capacidades diferentes (Físico, psicomotor o mental). En el Norte de Europa la ludoteca se especializó en juguetes para la educación de los niños con capacidades diferentes y sus servicios</p>

			abarcan a un público restringido.
1967		Se realiza el Congreso: "Juguetes europeos, seguridad, calidad, juguete educativo" en Londres.	En Dijón, Francia, bajo la iniciativa de la Asociación Cultural Burguifona se crea la primera ludoteca bajo un ejemplo Danes.
1968		En Nuremberg se realiza el congreso "El Juguete, una nueva terapéutica para el niño con capacidades diferentes".	Cerca de las Cataratas del Niagara en la zona canadiense, los directivos de Frisher-Price inauguran una ludoteca, llamada "País maravilloso" y es usado como un laboratorio de calidad.
1969		Se llevo a cabo el Congreso. "Valor social, educativo y terapéutico del juguete"; en Roma.	La sociedad de Juguete en París por medio de su presidenta y en asociación con una escuela, crea la primera ludoteca para maternal. En México surge la primera ludoteca organizada por una Asociación de Jóvenes Cristianos. Se crea una ludoteca en Oslo, Noruega.
1970		Apareció el disco flexible después utilizado en el atari	Las ludotecas como tal, empiezan a desarrollarse en los países industrializados. Se crean en el Departamento de Investigación sobre el desarrollo Infantil de la Universidad de Nottingham una ludoteca aplicándose la ludoterapia. En Alemania, empieza como proyecto del ludobus Spielotkek" que presta sus juguetes por una hora y son llevados a villas lejanas. Surge en la Universidad de administración y Tiempo Libre de México, una ludoteca, dentro del programa de Actividades de recreación. La crisis petrolera hace que la materia plástica con que se elaboran juguetes decaiga un poco a nivel mundial sobre todo en Europa. En Australia surge la ludoteca "Noah's Ark. Toy Library" en Windsor Melbourne gracias a Annetien Forrrell.
1971	Se funda la Toy Libraries Association en el Reino Unido.		
1972		Se crea la primera versión de los video juegos o simuladores denominados Chispas. Se desarrolló el primer juego para computadora, llamado "Pong", que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong.	En Colonia, Alemania se empiezan a desarrollar las ludotecas. Surge la primera ludoteca en Suiza con asesoría de la comunidad de Munchestein que cuenta con un poco más de experiencia.
1972			Se crean la Asociación Nacional de Ludotecas para Niños Incapacitados en Francia en donde ya existen 44 ludotecas. Se crea la primera ludoteca en Lyon, Francia
1973	Se lleva a cabo el seminario "El juego como forma de		A iniciativa de una madre de un niño con capacidades diferentes abre una ludoteca especial en Bélgica,

	relación” en L’Ecole Maternelle Française durante Junio Pulaski comprobó en grupos de niños y niñas e 5 a 7 años que los juguetes menos estructurados, provocaban una mayor variedad de temas de fantasía		reconocida rápidamente por los poderes públicos Un grupo de mujeres crea una ludoteca especial en Bruselas, Bélgica, ofreciendo diferentes actividades con una ludoteca itinerante. Se crea la “Joujoutheque” que sirve como blanco de prueba para los fabricantes del juguete en Francia
1974		Aparecen los primeros figurines móviles de playmobil en la feria internacional del juguete El juego de tablero Conecta cuatro es puesto en el mercado	Surgen las primeras ludotecas administradas por la iniciativa privada en Vevey, Suiza.
1975		En Washington, se abre el Museo de Casas de Muñecas y Juguetes.	En Prinneberg al norte de Hamburgo (RFA) se lanza la primera ludoteca ambulante denominada “Ludobus”, En Lausanne, Suiza, se crea la ludoteca “Chaux de Fonds”. Es fundada la Asociación Nacional de Ludotecas en Canadá.
1976	Se realiza el primer simposio del Juego Infantil y Juguete didáctico en Madrid, España, donde se lleva a cabo el primer Congreso Internacional sobre Juego y Juguete Infantil.		Holanda inaugura la “Fil Rouge”. Una ludoteca de hospital, frecuentada por pacientes de unos 10 hospitales de alrededor. Empieza nuevamente en México a retomar el concepto de ludoteca por el Prof. Carlos A. Martínez Plata. En Suiza se abre otra ludoteca por la iniciativa privada en Fribourg. En CAX Museo del Niño en Caracas, Venezuela se abre una ludoteca. La ludoteca de la UAYTL se integra a la colección de la biblioteca “Cesar Volpi” del IEPATL
1977	Se lleva a cabo el segundo Congreso Internacional sobre Juego y Juguete Infantil en Barcelona.	La firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos provocando, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.	El Mexicano Carlos Martínez Plata empieza a buscar recursos para abrir la primera ludoteca en Xochimilco al sur de la Ciudad de México
1977	“Coloquio sobre el juguete”, realizado en la Universidad de París del 26 al 30 de noviembre.		
1978	Empieza a despertar un gran	Se empieza a vender el juguete Hungry Hungry Hippos	Se realiza la primera Asamblea Internacional de Ludotecas en Londres.

	<p>interés por el juego desarrollando así talleres de juego para estimular su crecimiento intelectual dentro de una armonía social.</p> <p>Se realiza una encuesta sobre juego, juguetes y juegos en Francia</p>	<p>Se inaugura la sala museográfica permanente dedicada a la juguetería en miniatura popular en el Museo Nacional de Artes e Industrias Populares del Instituto Nacional Indigenista.</p>	<p>En México se empieza a cuajar el proyecto de ludotecas.</p> <p>El Prof. Carlos Martínez Plata trabaja en un proyecto de programas recreativos y familiares donde se confeccionan juguetes artesanales.</p> <p>En este momento, ya existen 500 ludotecas, en Francia</p> <p>Surge en Xochimilco una ludoteca administrado por la propia comunidad y coordinado por el Prof. Carlos Martínez Plata.</p> <p>El IMCA Sur abre una ludoteca.</p> <p>Del 1º al 5 de enero se lleva el seminario “El Juguete de lo imaginario” auspiciado por la Fundación Paul Ricard en París.</p>
1979			<p>Nace en París la Associattion des Ludotheques Francaises (ALF) a iniciativa de algunos ludotecarios, como una reflexión común a las propuestas de solución a los problemas específicos.</p> <p>La ALF contabiliza más de 100 ludotecas en Francia.</p>
1980	<p>Vandell, Wilson y Buchanan estudiaron la sensibilidad a los juguetes en el primer año de edad en situaciones de interacción con otros niños</p>	<p>Se constituye dentro de CANACINTRA la sección 43 de Fabricantes de Juguetes</p>	<p>En Cataluña, España se tienen las primeras experiencias en ludotecas.</p> <p>El 15 de noviembre se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, la ludoteca "Margarida Bedòs", en los locales de la Asociación de Vecinos de "Les Termes" en Sabadell.</p> <p>En la Biblioteca Nacional de México se crea la Sala especial de Materiales Didácticos alguna vez llamada ludoteca)</p> <p>Se funda la Asociación Suiza de ludotecas</p>
1981	<p>En la Universidad Iberoamericana se realiza el curso “Los juguetes como elementos del desarrollo de la personalidad, (las ludotecas, espacios de juego y juguetes públicos)” del 17 al 21 de agosto.</p>	<p>Se realiza la primera “juguetiexpo” en México, D.F.</p>	<p>Se desarrolla la Segunda Asamblea Internacional de Ludotecas en Estocolmo con un registro de 33 países de los 5 continentes.</p> <p>Bienestar Familiar (ICBF) en Colombia se empiezan a retomar las ludotecas.</p>
1981	<p>El Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) convoco al concurso</p>		<p>La ludoteca La Guineu nació en Abril, convirtiéndose así en la primera ludoteca de La ciudad de Barcelona.</p>

	“Aprender jugando”		
1982		Trivial Pursuit aparece como un novedoso juego de mesa.	Se crea la ludoteca “Saint – Imier” en Suiza funcionando de miércoles a viernes de 15 a 18 horas posee más de 1,180 juguetes diferentes. Así mismo surgen las ludotecas “Le potiron”, “le gran sac”, “koala” manejadas por los miembros de la asociación Suiza de ludotecas. Se establece en la India la fundación “Children Toy Foundation” (CTF) fundada por Shi Devendra Desai. Existen 194 ludotecas en la India y más de 86 en Mumbai.
1983		En Santiago de Chile se crea la empresa PUDŪ, fabricante de juguetes de madera.	
1984	Se realiza en Bélgica un estudio acerca del juego al aire libre.	En el Museo de Arte Moderno en la Ciudad de México a finales de año se monto la exposición “¿ A qué estamos jugando?” En México se realiza el segundo concurso “Aprender jugando” con una inmensa participación de padres de familia, artesanos, estudiantes, con modelos creados por los para niños de 3 a 6 años.	3er Congreso Mundial de Ludotecas en Bruselas.
1985	Se celebra en Ámsterdam, Holanda el simposio internacional “el juego, la ludoterapia y la investigación sobre el juego” En México aparece la primera tesis sobre ludotecas, “La ludoteca como una alternativa educativa en el uso constructivo del tiempo libre del niño mexicano” por el Lic. Demetrio Valdez A. Se da la creación del sistema “VALMEX”, una clasificación para ludotecas mexicanas por el tempoliberologo : Demetrio Valdez	El terremoto el 19 de septiembre deja en malas condiciones el Museo Nacional de Artes situado en la alameda central de la Ciudad de México, cerrándose el único museo que albergaba juguetes.	En Francia se registra una baja en las ludotecas existentes, al llevarse un censo se reportaron 400. Lanzamiento del estudio LUDO, revisando trimestralmente las ludotecas Francesas y Belgas El ICBF de Colombia organiza con jóvenes una modalidad de servicios con la filosofía de las ludotecas adaptada a las condiciones de la región.

	Alfaro, que se aplica a partir de 1987.		
1986	Finsiedler emprendió dos estudios sobre el juego de fantasía como función de la estructura del juguete. Del 25 al 27 de septiembre en Rosario, Argentina se lleva el seminario "Derecho al juego".	Se monta la exposición "El juguete popular" en la Galería Universitaria Aristos. Un juego de tablas muy chiquitas es vendido como pan caliente es el Jenga. La casa Nintendo lanzó su primer sistema de juegos de vídeo que permitió la presentación de unos títulos impensables nueve años atrás.	Al norte del Edo. De México se monta una ludoteca en algunos vagones del metro abandonados, cerrándose al no contar con apoyo financiero. La ludoteca inicia sus primeras experiencias con ensayos en Curazao – isla holandesa de las Antillas. Se lleva a cabo en Brasil, el primer Seminario Latino Americano de Ludotecas – 10 al 15 de febrero.
1986			Queda constituida la Federación Latino Americana de Ludotecas (FLALU) el 15 de febrero con sede en Brasil. Sale a la luz pública el primer boletín FLALU
1987	Se realiza en Uberaba, Brasil, del 28 al 31 de julio el Forum "Actividades lúdicas y aprendizajes en contexto socio-culturales", organizado por FLALU	En Abril se realiza la muestra Internacional del Juguete, en España.	En Mayo surge la ludoteca en la UNAM a través del Sistema de Servicios Universitarios en Recreación, (SSUR); empezando así nuevamente el movimiento de las ludotecas en México. Y la primera Ludoteca Universitaria a nivel mundial. El 19 de Julio se implementa la primera ludoteca ambulante dentro del campus universitario de la UNAM y escuelas periféricas, ubicándose en el costado este de la torre de rectoría y teniendo a 12 usuarios en su primer día.
1988		Un corto circuito originado en la sala de juguetes destruyó esa parte del Museo Nacional de Artes, quedando inservibles. Desde entonces nadie se ha preocupado por albergar y rescatar esta rama tan importante de la artesanía mexicana.	Se lleva a cabo el II Curso de Formación para ludotecarios entre junio y julio en la UNAM. En Colombia se vuelve a rescatar y reelaborar la concepción de las ludotecas como medios de enriquecimiento de la vida de los niños. Inicia labores la Ludoteca Central el 2 de mayo, en el antiguo Pabellón de Rayos Cósmicos, atrás de la Facultad de Odontología de la UNAM. Se inaugura la ludoteca en la ENEO el 3 de mayo. Se ofrece por parte del Lic. Demetrio Valdez Alfaro ofrece una plática a productores de juguetes para pretender la donación de juguetes a las ludotecas de la UNAM. En Francia la Association des Ludotheques Françaises, abre el centro de documentación de ludotecas. El Centro Nacional del Juego y de las Ludotecas es reagrupado y proporciona servicios de información creado dentro de la Association des Ludotheques Françaises.

			Se crea la primera ludoteca en Montevideo, Uruguay en el parque Rivera.
1988			<p>En Brasil la FLALU realiza el III Seminario Latinoamericano « Los procesos de interacción »</p> <p>En Barcelona se crea una ludoteca especializada, orientada y asesorada sobre los materiales de juego que estimule las habilidades del niño, empezando con 400 juguetes.</p> <p>Es inaugurado en Puebla el Museo Nacional de los Ferrocarriles Mexicanos, el cual cuenta con una ludoteca.</p>
1989		Se inaugura el Museo del juguete a iniciativa de industriales y artistas del juguete en Francia.	<p>En Cuba se crea la primera ludoteca en la Casa de las Américas. Formada por una colección de 30 juguetes distintos de varios pueblos del mundo.</p> <p>Se realiza la primera “Feria Mexicana Infantil” en la casa del lago, con el propósito de proporcionar a los niños una alternativa diferente a los juguetes que uno está acostumbrado del 24 de abril al 23 de mayo.</p> <p>Inicia el IV Curso de Formación para Ludotecarios del 17 al 28 de abril.</p> <p>El 29 de junio se inaugura El Museo Canadiense para Niños, situado en la región de la capital de Canadá situado enfrente del Parlamento canadiense.</p> <p>La Ludoteca Central se cambia al Frontón Cerrado el 14 de Julio, entra en operación el Centro de Información Deportiva y Praxis Ludica. Esta ludoteca cumple el 2º aniversario en donde atendió a 60, 000 personas entre estudiantes de bachillerato, profesional y trabajadores.</p> <p>Se realiza un Festival Acuático el día 25 de julio; se da a conocer la apertura de la ludoteca dentro de las instalaciones de la Alberca Olímpica pero hasta el momento no ha sido inaugurada formalmente. Para el 29 de julio entra en vigor el nuevo horario de esta ludoteca. Actualmente la responsable es Guadalupe Palma Anaya</p> <p>Se inaugura el día 30 de junio la ludoteca en el CCH Naucalpán dentro del edificio Ñ.</p>
1989			<p>Se inaugura la ludoteca del Ex-Reposo de Atletas, situada en la parte baja del CECESD.</p> <p>En 28 de noviembre se inaugura la primera ludoteca en Facultad en la UNAM. La agraciada fue Derecho.</p> <p>En Brasil se realiza el IV Seminario Latinoamericano “ La Expresión Lúdica y al Educación Popular ”</p>
1990	Se lleva a cabo en Fortaleza, Brasil el		El 28 de enero se inaugura la ludoteca en la Facultad de Economía UNAM – quedando como

	<p>“Simposio Internacional de Expresión Lúdico Creativa” en julio.</p>		<p>responsable la Señorita Guadalupe Palma Anaya hasta mayo de 1904                  La ludoteca de Lyon, desarrollo los primeros periodos de prácticas de formación para los ludotecarios y los animadores-juego - Primer periodo de prácticas ESAR con la Sra. Denise Garon, autora del Sistema ESAR                  Se extienden de manera masiva los juegos para ordenadores creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños.                  En Shangrilá, Brasil, se realiza del 19 al 22 de julio “Las Jornadas Lúdico-Creativas”                  Se crea el Museo Valencia del Juguete.                  27 de julio se inaugura la ludoteca en la Facultad de Medicina. En la ENEP Iztacala de la UNAM, se abre una ludoteca el día 4 de octubre.                  La primera ludoteca de Castilla-La Mancha comienza a funcionar en Daimiel (Ciudad Real) con titularidad municipal y en cuya financiación participa la Consejería mediante una subvención. (España).                  En el Estado de México en el Centro Cultural Mexiquense es instalada una ludoteca dentro de la Biblioteca Pública Central.                  Se crea la Asociación Internacional de ludotecas de Torino (ITLA). Se realiza el primer Congreso Nacional de Ludotecas Francesas organizados por Montpellier.</p>
<p>1991</p>		<p>Es fundada la Asociación Mexicana de la Industria del Juguete A.C. (AMIJU), organismo no lucrativo que agrupa a fabricantes de juguetes a nivel nacional como a empresas transnacionales dedicadas al juguete                  Se da la orden de Reconocimiento de Museos y Colecciones Museográficas Permanentes en España a una colección de más de mil juguetes antiguos.</p>	<p>Surge la primera ludoteca ambulante en el distrito Federal empezando su recorrido en la Delegación Magdalena Contreras apoyada por la subdelegación de Desarrollo Social. Siendo coordinada por la Señorita <b>Guadalupe Palma Anaya, Luz María Palma Anaya, Nicolás Adolfo Bravo Déctor, Margarita Palma Anaya, Edgar Chávez Olascoaga</b>, Demetrio Viveros V., Alma Delia Gallegos Arreola y otros voluntarios                  En abril, en el Centro Cultural de Santo Domingo, en pleno Centro Histórico de la Ciudad de México abre sus puertas la ludoteca “La Casa del Escuinle A.C.” coordinada por Inés Westphalen. Primera en su género para la población infantil mexicana.                  La ludoteca de Lyon organiza sus primeros espacios de animación incluidos “los juegos de habilidad para niños y adultos”, como el billar holandés, entre otros                  La Delegación Benito Juárez abre la ludoteca familiar “Benito Juárez” en el parque deportivo a un lado del edificio Delegacional el día 8 de marzo, quedando La Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM recibe la ludoteca</p>

<p>1992</p>		<p>Entre julio y agosto se lleva en el Museo Nacional de Antropología la exposición "Naranja dulce limón partido.. juegos y juguetes mexicanos"</p>	<p>ambulante de la UNAM el día 15 de agosto.                  El Voluntariado Nacional emprende diversas labores para atender a la niñez mexicana, entre ellas la creación de ludotecas en varias comunidades.                  La ludoteca "Iztlacihuatl" se inaugura en el parque Iztlacihuatl por parte de la Delegación Benito Juárez, el día 19 de mayo.                  La ludoteca "La Casa del Escuinclé" se cambia a la colonia roma y de ahí a San Angel D.F.                  En la Facultad de Contaduría y Administración de la UNAM tiene ludoteca a partir de 24 de noviembre.                  En Toluca, Edo. de México es instalada la ludoteca DIFEM dentro de la biblioteca infantil y juvenil que está situada en la alameda central</p>
			<p>En las FES Zaragoza, Acatlan y Cuautitlán de la UNAM se agregan una ludoteca en cada escuela periférica.                  Creación de la Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña (ATZAR).                  "El Pequeño Museo del Niño" antes Juegoteca "la casa del niño", abre sus puertas en la colonia Héroes de Padierna de la Magdalena Contreras, D.F.                  Nace la primera ludoteca pública de Asturias, pionera de otras muchas públicas y privadas y atiende a la población infantil del concejo con edades comprendidas entre 1 y 13 años.                  El Centro Comunitario "Lázaro Cárdenas" por mediación de las Promotoras Voluntarias, agrega una ludoteca. Situada en San Juan Tepepan.                  Se realiza una reunión con 11 personas la mayoría universitarios y se crea la primera Agrupación de Mexicana de Ludotecarios, la cual tuvo un corto tiempo de vida por la distancia de residencia de los integrantes y sus múltiples compromisos.</p>
<p>1993</p>	<p>Se lleva a cabo el curso "El juego como recurso didáctico" en el Congreso del trabajo.</p>		<p>En este año existen 12 ludotecas en la UNAM, las cuales proporcionaron al terminar el año un total de 190,193 servicios anuales.                  Dentro del Centro Cultural, la Casa de las Bombas de la Universidad Autónoma de México unidad Iztapalapa; surge la ludoteca "La Casita del Juego" el 15 de noviembre, dirigida por la Señorita. María de las Mercedes Espinoza Cruz.                  Se crea la ludoteca denominada "Aerofantasia" en el aeropuerto internacional de la Cd. De México "Benito Juárez".                  Empieza a trabajarse sobre un proyecto de ludotecas en la Sala Infantil de la Biblioteca México ubicada en la Ciudadela, que hasta la fecha aún no se ha terminado.                  Se crea la primera ludoteca en Coahuila "El</p>

			club” En Querétaro abre sus puertas la primera ludoteca privada “El Jicotillo” En el Sindicato Nacional de Costureras “19 de septiembre” instala la ludoteca a partir de 11 de septiembre. La ludoteca se convierte en MUELLE de los LUDES y se instala sobre la confluencia entre Saone y Ródano En septiembre abre la ludoteca “Toy Lending Library”, en Indiana E.U.A. Primera ludoteca privada en Torreón Coahuila “la Canica” Los periodistas instalan una ludoteca el día 29 de noviembre en la Casa de Cultura del Periodista. Creación de la Asociación Nacional de Ludotecas en Inglaterra En el Consejo Nacional Técnico de la Educación (CONALTE) que depende de la Secretaria de Educación Pública (SEP), es instalada una ludoteca que lleva por nombre “Bertha Gutiérrez Osuna” el día 15 de diciembre.
1994	VIII Seminario de FLALU “La Expresión Lúdico Creativa”	El consejo Nacional para la cultura y las artes convoca a los niños a fabricar juguetes con el tema “Imagina y construye tu juguete” A finales del año la delegación Benito Juárez inicia la campaña “ Di No a la violencia, no adquieras juguetes bélicos”.	La empresa italiana PICCOLO MONDO llega a México, la cual consiste en ser un centro de diversión infantil. El Hospital Pediátrico situado en Xochimilco, tiene ludoteca a partir de enero. Al norte de la ciudad de México comienza a funcionar la ludoteca de ferrocarriles Nacionales de México en la estación de Buenavista el 27 de abril. (Parque recreativo) la Consejería colabora también con el Ayuntamiento de Férez (Albacete) en el mantenimiento de la ludoteca creada en esa localidad a través de un Convenio.(España). La Casa de Cultura “Alicia Santillana” abre una ludoteca. Esta situado en la Colonia Niños Héroes de la Del. Benito Juárez. Cerca de Velódromo, la ESEF pone una ludoteca. En la delegación Benito Juárez se instalan mas ludotecas, como es en la casa de la cultura del valle, en la colonia moderna, y en la colonia álamos postal entre otras colonias de dicha delegación.
1994			En pleno centro de Aguascalientes es instalada una ludoteca por un grupo de jóvenes. En Saltillo, son instaladas dos ludotecas una en el “club de periodistas” y otra llamada “Julio Torres” Al Sur de la ciudad de México es instalada en el Deportivo del club Alemán la ludoteca “La canica” el 6 de agosto. Esta ludoteca era la que estaba en Torreón Coahuila.

			<p>En Pachuca Hidalgo es instalada por medio del DIF la ludoteca “del niño” en la colonia doctores.</p> <p>Así mismo en Pachuca de Soto se crea el “Rehilete” museo virtual y también cuenta con una ludoteca.</p> <p>Se agrega una ludoteca para la Escuela Nacional de Trabajo Social a partir del día 18 de noviembre.</p>
1995			<p>Existen 11 ludotecas en la UNAM y durante este año atendieron a 223,918 usuarios en diversos eventos.</p> <p>Entre mayo y junio, en la Casa de las Bombas de la UAM Iztapalapa se lleva a cabo la exposición “ El juguete tradicional mexicano” con juguetes de todo el país.</p> <p>Las promotoras voluntarias del DIF instalan una ludoteca en el Parque Ecológico en Xochimilco el día 4 de junio.</p> <p>El voluntariado Bancomer empieza una campaña de instalación de ludotecas en varios estados de la república actualmente cuenta con más de 40 ludotecas todas coordinadas por Rosa María Álvarez de Rodríguez.</p> <p>La ludoteca FAI es abierta el día 7 de noviembre por la Fundación de Apoyo Infantil A.C. en la Merced Balbuena.</p> <p>En el museo de la policía preventiva de la ciudad de México se instala una ludoteca al servicio de los hijos de los policías.</p> <p>En el Estado de México en Tlalnepantla, en la estación ferrocarrilera se instala una ludoteca.</p> <p>En Coahuila se abren tres ludotecas.</p>
1995			<p>Se da la apertura de la ludoteca Siglo XXI en la colonia Condesa, primera cosmoludoteca en México, coordinada por Demetrio Viveros v.</p> <p>El 3 de Diciembre abre en un centro comercial al norte del DF la ludoteca “Varita mágica”</p>
1996	<p>En el mes de Mayo se realiza el primer curso teórico – práctico de formación de ludotecarios en cosmo visión en la UAM – Iztapalapa. Se lleva a cabo el “Concurso Nacional de Juegos y Juguetes Educativos”. Convocado solo para los docentes de escuelas</p>		<p>Existen 11 ludotecas en la UNAM atendieron a 222,128 usuarios.</p> <p>Abre sus puertas la ludoteca “JESC” -Jugar es crecer-; al sur de la Ciudad de México.</p> <p>Primer número de la revista ludoscope especializada en ludotecas.</p> <p>Se funda “Papalote”, museo móvil. El cual empezó como proyecto tres años antes.</p> <p>En Azcapotzalco, se abre una ludoteca en el centro de atención Temporal de invierno por el DIF.</p> <p>Se equipan de tres nuevas ludotecas en Quintanar del Rey (Cuenca), Alcoroches y Corduente (Guadalajara, España).</p> <p>Se celebre el 7mo. Congreso internacional de ludotecas en Suiza, organizado por la I’ASL.</p>

	<p>oficiales por parte de la CONALTE. En México es puesto en marcha el programa niño-tel. El cual ayuda a los niños para denunciar el maltrato familiar o asesorarlos en sus inquietudes y problemas psicológicos.</p>		<p>En Aragón en la Cuchilla del Tesoro y la CTM es instalada una ludoteca en el centro de prestación social no. 10. En Saltillo, Coahuila es instalada otra ludoteca llamada "Chapultepéc" por lo que este estado ya cuenta con 7 ludotecas</p>
<p>1997</p>		<p>De diciembre de 1997 a febrero de 1998 se organiza la exposición de juguetes antiguos, con una colección de más de 500 juguetes de 1830 a 1970 reunidos en Francia. 19 de marzo al 4 de abril se llevo a cabo el "1er. Simposio Taller y Exhibición Latinoamericano de la UNESCO: Juguetes para la Rehabilitación". En la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco.</p>	<p>Se crea la ludoteca Galí en la Plaza Comercial Loreto en San Ángel. Se realiza el VII Encuentro Nacional de Ludotecas y Espacios de juego al aire libre, en Lisboa Portugal del 3 al 5 de febrero. Se realiza al 1er coloquio Europeo de los museos del juguete y de la niñez, asistiendo 14 países con sede en Japón, no participan España, Finlandia, México, Estados Unidos entre otros. La l´ASL cuenta con más de 370 ludotecas-miembro registradas.</p>
			<p>En el deportivo Barranca Seca de la Delegación Magdalena Contreras se instala la ludoteca "Barranca seca", culminándose así un proyecto de 1991 que fue la ludoteca ambulante que inicio <b>Guadalupe Palma Anaya Luz María Palma Anaya, Edgar Chávez Olascuaga, Margarita Palma Anaya, Nicolás Bravo Déctor,</b> Alma Delia Gallegos, Demetrio Viveros Vázquez. entre otros en la demarcación. En el deportivo del Ojo de Agua de la misma delegación es instalada la segunda ludoteca. En Rochester, Nueva York se crea la ludoteca como una sección más dentro de la biblioteca pública del mismo nombre. En Mayo es retomado el movimiento para crear lo que será la Agrupación ó Asociación Mexicana de ludotecas y Ludotecarios –AMEXLUD- sede en Capricornio N° 22, Col. Prado Churubusco. Estando presentes Guadalupe Palma Anaya, Mónica Juárez de De Buen, Martha Ibáñez, Nora Manek, entre otras. Se realiza el VII Encuentro Nacional de Ludotecas y Espacios de Juego al Aire Libre en Lisboa, Portugal del 3 al 5 de febrero CONACULTA y la Universidad de Guadalajara ponen 5 ludotecas en Coahuila.</p>

			En al UAM-Iztapalapa se imparte el 2do curso teórico-práctico de "Formación de ludotecarios".
1998	Se crea el primer club de escrable en la Cd. De México.	Después de ver el éxito de una exposición se inaugura en Francia el Salón de los juguetes antiguos. 19 de marzo al 4 de abril se llevo a cabo el "1er. Simposio Taller y Exhibición Latinoamericano de la UNESCO: Juguetes para la Rehabilitación". En la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco.	"El Papalote móvil" ha recibido un total de 731,140 visitantes y recorrió 50,424 Km En León Guanajuato, se crea una ludoteca dentro de la Biblioteca Infantil "Imagina". El DIF Hidalgo establece las ludoteca como un programa de asistencia social.
1999	Se realiza el Primer Congreso Ibérico del juego en Tenerife, España.	En el Museo Franz Mayer en la Cd. De México, durante noviembre a Diciembre se lleva a cabo la exposición "De juguetes y más... el juguete tradicional a través de distintas colecciones".	El 13 de septiembre se abre en Suiza la ludoteca de Meyrin que funciona los lunes y miércoles de 16:30 a 18:00 horas, además cuenta con biblioteca
1999	II Jornadas ED. Internacionales "la recreación y el juego". Agosto/Septiembre / 99. Argentina.	El 15 de noviembre abre sus puertas el museo "De la carta al juego" en Francia en una superficie de 2,300 m2. Al finalizar el año se realiza el 2º. Congreso Internacional del Juguete y de la Infancia organizado por el museo del juguete y la municipalidad Española en Francia Todavía en América Latina se dan los primeros pasos. Por esta revolución, los juegos virtuales son más populares peticiones de juguetes tanto para niños como para adultos sin tener que salir a comprar fuera de la casa.	En la UNAM hay 8 ludotecas. Existen más de 1,000 ludotecas en Inglaterra Se realiza el IV congreso de ludotecas en Valencia, España. Existen más de 90 museos dedicados exclusivamente al juguete en casi todo el mundo, excepto en México, donde no existe ninguno. Se lleva al cabo el Seminario Iberoamericano de Ludotecas en Bogotá, Colombia. Se realiza el VIII Congreso Internacional de ludotecas en Tokio, Japón En México el Gobierno del Distrito Federal inicia el movimiento de ludotecas de barrio capacitando a 80 ludotecarios, abriendo alrededor de 19 ludotecas en entre las 16 delegaciones políticas coordinadas por SECOI. El 23 de septiembre se abre en Suiza la ludoteca de Meyrin que funciona los lunes y miércoles de 16: 30 a 18: 00 además cuenta con una biblioteca Al finalizar esta década vemos un surgimiento de la Red llamada Internet que posibilito una nueva revolución en el intercambio de productos, comunicación globalizada. La organización del Día del Niño, inició su operación dando en funcionamiento 12 ludotecas en Colombia I Encuentro Ibero latinoamericano por el derecho a jugar, las ludotecas y la Paz. 4 - 6 /.06/99 en Santa Fé de Bogotá - IPA*/Colombia.

			La conferencia Internacional de la ITLA* (Asociación Internacional de Ludotecas "Toy Library") que se realizó en Japón en Octubre / 99.
			IPA (Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar)/Colombia y la Fundación Mundo Mejor, realizará el II Congreso Ibero Latinoamericano de lúdica y ludotecas, del 13 al 15 de Octubre, en la Universidad Nacional de Palmira –Valle. La FLALU (Federación Latino Americana de Ludotecas) realizará el primer encuentro seminario de Expresión Ludico-creativa, en la Universidad Moserrat, en el mes de Agosto/1900.
2000	Quinto número de Ludscope: suplemento 1900	Del 21 de abril al 19 de Agosto se lleva a cabo la exposición "El país de las maravillas de playmobil" (retrospectiva 1980-1990) en el Museo del juguete de Colmar, Francia	En mayo abre sus puertas una ludoteca privada en Cuernavaca. El Gobierno del Distrito Federal capacita a la segunda generación de ludotecarios de barrio se inaugura otras ludotecas. Terminando así con el proyecto de 107 ludotecas en las 16 delegaciones Del 16 al 25 de junio se realiza en la ciudad de México la Feria internacional de juegos y diversión, en el palacio de los deportes. Muelle del Ludes establece la Ludobiblioteca LUDELIRE , en el barrioPerrache. El nuevo ludobus instala ludotecas temporales en los municipios de la región de Lyon Nuevamente en la UNAM vuelve a empezar sus recorridos dentro del campus universitario la ludoteca ambulante en esta ocasión con el ludobus llamado "Recreobus".
2001	Sexto numero de Ludoscope 1901-1902		Se funda la Asociación Mexicana de Ludotecas y Ludotecarios "AMEXLUD A.C." Quedando así un proyecto que se inicio en 1992 donde tuvo varios intentos para su creación. Se realiza el primer congreso Nacional de Ludotecarios en la UNAM Muelle del Ludes en Francia aumenta con sus dos nuevas salas de juegos y su nueva sala de formación.
2002	El 28 de Mayo se declara "DIA INTERNACIONAL DEL JUEGO" En la delegación de Tlalpan se realiza el primer festejo del Día Internacional del Juego		En Octubre 11 y 12 se realiza el 1er seminario sobre lúdica y ludoteca en la ciudad de Medellín, Colombia. Empieza el primer Diplomado Virtual por la FLALU Se celebra en Daimiel los segundos encuentros regionales de ludotecas de Castilla La Mancha, España que bajo el lema "Participar jugando, jugar participando" ha reunido a más de 100 profesionales de la infancia. 9° Congreso Internacional de Ludotecas organizada por la Associacao Internacional de ludotecas (ITLA) en Lisboa, Portugal

2003			<p>Se lleva a cabo el segundo Congreso Nacional de Ludotecarios en la UNAM</p> <p>Nuevamente vuelve a retomarse el lugar de Antiguo Pabellón de Rayos Cósmicos en la UNAM para abrir la Ludoteca Central y el Centro de información y Praxis Lúdica entre Odontología y Medicina comúnmente conocida como la muela.</p> <p>En la actualidad existen más de 750 ludotecas en todo el país y como son instituciones fluctuantes pueda haber más o menos y se estima que han atendido a más de 3,000,000 de usuarios tan solo este año.</p>
------	--	--	--

Termino mi tesis en el 2008 pero esta investigación cronológica la dejo hasta el año 2003 por lo diverso de la información y sobre todo queda plasmada en los capítulos correspondientes

## ANEXO TRES

### Ejemplos de ludotecas.

En una ludoteca infantil abierta al público en general, es cuando más cuidado se le pone al pequeño usuario que juega con cualquier juguete, siempre debemos estar pendiente, cuidarlo, enseñarle a usarlo correctamente, para que no se transforme en un riesgo para él. También es una buena oportunidad, para jugar con ellos y observar cómo lo hacen, ya sea de forma individual, con otros compañeritos o con sus familiares, como pueden ser los hermanos, padres, abuelos, primos; a ellos también es necesario recordarles, todas las normas de seguridad. Es nuestra responsabilidad como ludotecarios.

Hasta el día de hoy estas son las ludotecas que se han encontrado a lo largo del país y en las diferentes fuentes consultadas para la realización de este trabajo. Se citan, aquí algunos tipos de ludotecas a partir de la bibliografía consultada y las existentes en México con las que se ha tenido contacto:

1. Universitaria
2. Infantil
3. Terapéutica
4. Dentro de un complejo ó conjunto de cines
5. Para personas con capacidades diferentes
6. Dentro de las escuelas o escolar
7. Instaladas como parte de una biblioteca
8. En asilos
9. Para personas de la tercera edad, jubilados y pensionados
10. Dentro de un sistema carcelario
11. Dentro de un comité de empresa
12. En los hospitales
13. Como centro de investigación y tiempo libre
14. Como un centro de investigación para la elaboración de juguetes
15. Como recurso de ocio y tiempo libre
16. Virtual
17. Como una propuesta lúdico didáctica
18. Asociadas
19. Municipales
20. Rurales
21. Los ludo buses, o el ludomóvil
22. De Barrio
23. Dentro de los Centros comunitarios

24. De Parque
25. Dentro de una plaza ó un centro comercial
26. Familiar
27. En un restaurante bar
28. En una cafetería.
29. Comunitaria
30. Ludotecas interactivas
31. En la zafra
32. Circulante o itinerante
33. En el Aeropuerto
34. De mediana estructura "Piccolo mondo"
35. De museo
36. Museográfica permanente diversa temática "El papalote"
37. Museográfica permanente con diversos juegos científicos "Universum"

### **1.- Universitaria**

Ubicada en salas ó espacios amplios ó reducidos según la universidad y/o la facultad en donde se resguarda el material. Su público está constituido principalmente por jóvenes que van desde los 15 hasta los 30 años, y por adultos de los 31 hasta los 90 años. Todos perteneciente a la Institución en donde este instalada la ludoteca, México es pionero en este tipo de ludotecas, creando el antecedente a nivel mundial, desde 1987, es precisamente con este tipo de ludoteca que se empieza el movimiento mexicano en las facultades de Economía, Química, Contaduría, Medicina y Derecho, de Ciudad Universitaria, en ella el usuario obtiene los juguetes en calidad de préstamo, juega por mediación directa con el juguete, estas cuentan entre su acervo con juguetes deportivos y pre-deportivos principalmente. Destinada a la instrucción y recreación de los jóvenes en edad universitaria. Teniendo como objetivo prestar juguetes para el buen uso y aprovechamiento del tiempo libre entre clase y clase, después de estudiar o simplemente para relajarse.

### **2.- Infantil**

Ubicada en salas amplias. Su público está constituido principalmente por niños desde los 6 meses hasta los 13 años aproximadamente. "En ella el niño obtiene los juguetes en calidad de préstamo, juega por mediación directa con el juguete, ayudados por el ludotecario, desarrollando su personalidad, a través del juguete y el juego" . Estas cuentan entre su acervo con juguetes para todas las edades, libros de literatura infantil con obras clásicas entre otros. Es importante que el préstamo sea acompañado por una organización de actividades que entretenga y divierta. Destinada a la instrucción y recreo de los niños en edad escolar. Teniendo como objetivo prestar juguetes y brindar asesoría a toda aquella persona que así

lo requiera. Además de que el material no solo es utilizado por los niños, sino también por los padres. Transformado el espacio lúdico gracias a la riqueza creativa de todos ellos .

### **3.- Terapéutica**

Ellas se aprovechan las oportunidades con actividades lúdicas, ofrecidas por personal capacitado que ayudan a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

Estas responden a las necesidades específicas dentro del área determinada del quehacer humano, apoyando a las personas que han sufrido algún problema físico, no intelectual, que es donde más se desarrollan y desempeñan estas personas. Sobre todo ayudan a sacar o proyectar el problema o shock por el que se esté atravesando haciendo que el trauma no sea muy largo.

Existen varios tipos de proyectos dentro de esta modalidad, uno de los más conocidos son los centros "LEKOTEK" (quiere decir LUDOTECA, en Sueco). Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

### **4.- Dentro de un complejo ó conjunto de cines**

Esta surgen como un medio para que los papas puedan ver sus películas favoritas sin necesidad de exponer a sus menores a las imágenes de agresión o violencia que se ven en el cine, como medio de distracción mientras los hermanos mayores se divierten y aprovechando este medio es muy bueno para entretener al menor, los padres disfrutan de su película y los hijos están en un lugar seguro jugando y son cuidados por personal altamente calificado, así todos se divierten. Este ejemplo lo podemos encontrar en la Ciudad de Morelia, Mich. México.

### **5.- Para las personas con capacidades diferentes**

Se han instalado muchas ludotecas de origen anglosajón que se especializan en discapacitados, en Francia hay solo algunas. Estas utilizan el juego para ayudar al niño a sobrellevar su discapacidad o para atenuarla. Tienden también a ayudar a la comunicación entre los padres e induciendo una reflexión sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de sus hijos.

Algunas reciben niños "sin problemas", estas tratan de reducir las diferencias entre los niños y los integran de una mejor manera con el niño discapacitado. Algunas más estudian con juegos y juguetes usuales, y tratan de hacerles adaptaciones para crear material específico, como las que funcionan en el DIF. El C. N. F. R. L. (Comité nacional francés para la readaptación de los discapacitados) ha creado - el

banco del juguete - que colabora estrechamente con muchas ludotecas, un trabajo que fue posible después de varios meses. La mayoría de las ludotecas para los niños discapacitados dependen de la unión de padres y amigos de los discapacitados mentales (U. N. A. P. E. I.). Existen ludotecas especializadas para adultos discapacitados, como la ludoteca de C. A. E. L. de Versailles.

#### **6.- Dentro de las escuelas o escolar**

Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa de la LBV "Un corazón abierto a la creatividad". Es el tipo de ludoteca más común implementadas a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos. Estas responden al interés del profesor de educar al niño por medio del juego. La primera ludoteca fue instalada por María Montessori en 1919 para instruir a los niños, hasta hoy en día existe este tipo de ludoteca. En México es comúnmente llamado salón de juegos, son creados principalmente debido al alto índice de contaminación que desde hace más de una década está invadiendo a la Ciudad de México. En este lugar se propicia un encuentro entre el docente y el alumno la colaboración y entendimiento del padre de familia.

La utilización de la Ludoteca permite a los docentes estimular en los niños el juego libre, como mecanismo vital para que el niño logre un adecuado equilibrio psico emocional. El juego libre es flexible, espontáneo, autónomo, lo cual permite que el niño pueda elegir su material de juego, disfrutar de sí mismo, dejarlo ser y tomar distancia del adulto, quien se convierte en atento observador, figura clave, quien también puede implicarse por momentos en la actividad lúdica.

Esta es una lucha contra algunas posturas del sistema escolar, ya que para algunas escuelas es difícil aceptar nuevas ideas dentro del sistema pedagógico, para otros el juego finalmente es un pretexto pedagógico y sin duda la ludoteca es una gran ayuda en las escuelas que están en medios desfavorables.

El trabajo en esa manifestación permite al niño compartir valores, respetar y cooperar con sus compañeros. Estimula el desarrollo afectivo, cognoscitivo y social del alumno. Colabora en la construcción de hábitos. El jugar y aprender se confunden dentro de un clima de placer. También disfrutan de la recreación al aire libre en un espacio con juegos que estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa.

Estableciendo relaciones con su entorno se fortalece la confianza del niño, la interacción social, la confrontación de opiniones. Jugando se aprende a aceptar otro punto de vista; se divierten y ríen espontáneamente. Este clima de confianza, seguridad y gran afectividad ayuda a construir interacciones

sociales sanas. Algunas han sido ubicadas dentro de las salas de uso múltiple, son utilizadas tanto por los profesores de educación física, como por los demás desempeñando varias actividades. Colección organizada de juguetes, situada en una escuela para uso de los profesores, sus alumnos del personal escolar.

Es lamentable que los profesores, en su mayoría prisioneros de los programas escolares e influenciados por los padres ávidos de rentabilidad, se priven de todos los potenciales pedagógicos que tiene el juego. Es constante la voluntad de algunos inspectores de integrar el juego y el juguete dentro de las actividades escolares que en 1990 las ludotecas fueron tema de trabajo en jornadas pedagógicas. El financiamiento de estas ludotecas escolares proviene en gran parte de cajas de las cooperativas escolares, de asociaciones de padres de alumnos ó de presupuestos municipales.

Muchos niños no acuden a los parques o jardines por que les quedan muy lejos de sus domicilios dependiendo de sus padres para ir o venir, pero estos tienen que trabajar hasta doble jornada, los obligan a renunciar a la utilización autónoma de estos espacios, exponiéndose a jugar en la calle.

En este sentido la escuela es el lugar ideal por excelencia en donde se les puede permitir jugar libremente en un lugar seguro de forman natural, descubriendo sus recursos y utilizándolos progresivamente, haciendo que asistan regularmente a ella.

En el nivel de educación primaria, algunas escuelas cuentan con ludotecas. En la escuela primaria Adolfo López Mateos fue creado en el año 1988 y en ella se pretende complementar los materiales lúdicos con actividades propias de una videoteca.

### **7.- En asilos**

El juego siempre requiere cierta actividad y, como afirman los expertos en gente mayor, el mero hecho de mantenerse ocupado con actividades gratificantes ayuda a aceptarse a uno mismo y a los demás. El juego también aporta beneficios para la salud física y mental de los adultos mayores favoreciendo algunos de los siguientes aspectos:

Disminuye los sentimientos de soledad

Mejora el estado de ánimo y la motivación interna

Aumenta la auto eficacia social percibida

Mejora las habilidades comunicativas

Potencia la percepción sensorial

Ejercita las habilidades cognitivas

Facilita la adaptación a la jubilación  
Amplía los niveles de satisfacción vital

Incrementa los niveles de autoestima  
Mejora el mantenimiento de hábitos saludables  
Facilita la adaptación al entorno

Por lo tanto hay que demostrar y difundir la utilidad del juego como instrumento de mejora y prevención de los efectos negativos del envejecimiento, e informar a las empresas de la necesidad de cumplir con requisitos básicos de diseño que permitan utilizar los juegos a las personas mayores.

### **8.- Para personas de la tercera edad, jubilados y pensionados**

Nos pasamos la vida lamentándonos de lo terribles que son los lunes, deseando que llegue el fin de semana, reclamando más tiempo para disfrutar de nuestros hobbies, amigos y familia y cuando, por fin, se nos concede el regalo de la jubilación, nos encontramos con que no siempre sabemos qué hacer con nuestro tiempo libre. Las opciones son muy variadas y, claro está, las elegimos en función de nuestras experiencias pasadas, nuestros intereses e inquietudes, nuestro entorno, nuestra compañía, muy pocas veces pensamos en el juego como alternativa para el disfrute de estos momentos cuando nos hacemos mayores y, si lo hacemos, nos limitamos a considerar las cartas, el dominó, la petanca o el bingo como posibilidades.

En el adulto mayor debemos cuidar y ejercitar la movilidad y la agilidad por medio de todos aquellos juegos que requieren coordinar los movimientos del cuerpo, movilizar de forma pausada las articulaciones o realizar estiramientos, contribuyen de forma muy positiva a mantener las habilidades sensoriales y motoras, potenciando el conocimiento de uno mismo y del mundo.

La percepción sensorial es activada por cualquier tipo de actividad lúdica, al ser fuente de motivación, incrementa la atención y mejora, a través de sus variadísimas propuestas, la percepción y estimulación de los sentidos.

Las habilidades cognitivas Los juegos de preguntas y respuestas y aquellos que requieren atención y concentración nos ayudan a mejorar la memoria. Los juegos de palabras y letras o cálculo ayudan a practicar algunos hábitos necesarios para el desarrollo de las actividades de la vida cotidiana. Además, el aprendizaje y memorización de las reglas de cualquier juego contribuye también al mantenimiento de las habilidades cognitivas. El juego en compañía, sea cual sea su temática u objetivo, es siempre una oportunidad para el desarrollo y uso del lenguaje.

El contacto social y la comunicación hacen que el juego compartido fomente las relaciones sociales y la comunicación al tiempo que estimula la satisfacción emocional y la seguridad. Además, jugar en contacto con otros permite hacer una valoración ajustada de nosotros y de los demás, ampliando el conocimiento

de nuestro entorno. Los juegos cooperativos son especialmente adecuados para promover los mensajes positivos y reforzadores dentro del grupo.

Regalando juegos a los mayores de tu familia, les estarás regalando también CALIDAD DE VIDA. Para empezar, el juego siempre requiere cierta actividad y, como defienden los expertos en gente mayor, el mero hecho de mantenerse ocupado con actividades gratificantes que ayuden a aceptarse a uno mismo y a los demás, como ocurre con el juego, aporta importantes beneficios para la salud mental y física. Además, el juego mejora el desarrollo psicomotor, favorece el desarrollo cognitivo, contribuye al desarrollo social, y promueve el equilibrio afectivo sea cual sea la edad de quien juega. En definitiva, el juego potencia la autonomía, ayuda a mantener y mejorar la salud y facilita y consolida nuestras redes y apoyo social.

Muchas veces no nos permitimos hacer las cosas que deseamos porque nos parece que no son propias de nuestra edad, pensamos que nuestro entorno no nos entenderá o no encontramos a nadie que nos acompañe. Es importante atreverse con aquello que nos divierte y entretiene y, más aun, si nos aporta tantos beneficios. El juego es una ocasión ideal para intentar pasar del deseo a la acción, para poner al alcance de los adultos mayores aquello que generalmente disfrutaban sólo niños y adolescentes.

En España por ejemplo AIJU, junto con el Instituto de Biomecánica de Valencia y con la colaboración del IMSERSO, estamos trabajando para demostrar y difundir la utilidad del juego como instrumento de mejora y prevención de los efectos negativos del envejecimiento y comunicar a las empresas la necesidad de cumplir con los requisitos básicos de diseño que permiten a los mayores usar cómodamente los productos lúdicos. Para ello, estamos trabajando con médicos, fisioterapeutas, enfermeros, psicólogos, animadores y, cómo no, personas mayores que nos ayudan a valorar juegos y juguetes y a profundizar en el uso de la actividad lúdica como promoción de un envejecimiento saludable.

En México, dentro del Distrito Federal en el mes de agosto de 1908 se acaba de abrir una destinada a personas de la tercera edad, está ubicada en Jardines del Pedregal en la delegación de Coyoacan, en ella acuden personas a disfrutar de sus instalaciones en las cuales tienen karaoke, juegos de mesa, juegos para computadora, gimnasio, entre otros.

### **9.- Instaladas como parte de una biblioteca**

En México ya tenemos este tipo de ludotecas; una es la del parque España en la colonia Condesa; otra en la Biblioteca México, en la Ciudadela, (proyecto desde 1992). En la ciudad de Toluca existen varias entre las cuales encontramos a la ludoteca que está instalada en la biblioteca estatal infantil que está en el parque de los Matlatzintlas. En Francia hay menos ludotecas de este tipo que en los Estados Unidos y Canadá o en Bélgica. Las similitudes que existen entre las bibliotecas y las ludotecas como el préstamo de libros y de juguetes han generado una colaboración infructuosa.

Allí, el bibliotecario es el encargado de organizar distintas actividades para los pequeños. Lo más importante es que se dispone de buenos materiales y de que no se olvida el aspecto educativo del juego, algo que seguro preocupa.

Al principio en Francia esta fue una iniciativa de la Federación cultura y bibliotecas para todos que constituye la principal red de bibliotecas asociadas. Actualmente un número creciente de ludotecas se instala dentro de las mediatecas (Oyssud à Blagnac, la mediateca d' Aurillac). Estas trabajan en completa colaboración con las bibliotecas y proponen frecuentemente actividades comunes (exposiciones, fiestas, debates).

En todo caso conviene señalar que las actividades de la biblioteca y de la ludoteca deben desarrollarse en locales diferentes, afín de permitir al público poder disfrutar de los placeres de la lectura y del juego.

Estas pueden ocupar un local del centro y beneficiarse así de la logística y del público, conservando la independencia si están constituidas fuera del centro y la libertad de recibir recursos. También pueden formar parte del centro donde se encuentre instalada y ser una actividad más de este, eso representa una seguridad de funcionamiento pero implica una adhesión completa al centro y como las ludotecas municipales, una dependencia administrativa.

Las ludotecas de centros sociales por su parte dependen de la Caja de subsidios familiares. Las ludotecas de centros culturales y centros sociales, revalorizan el tiempo libre y la distracción. El público que frecuenta estas ludotecas es por lo general de estratos sociales con medios económicos y busca dentro de estas actividades adecuadas a su identidad cultural. Por lo que el material no solo sea utilizado por los niños, sino también por los padres

#### **10.- Dentro de un sistema penitenciario**

Existen algunas dentro de los sistemas carcelarios o penitenciarios, adecuadas a las necesidades de la población y a las características del entorno, el objetivo de estas es reanudar los lazos entre el preso o interno y sus hijos experimentando un acercamiento entre padres e hijos gracias al juego en familia. Estos momentos privilegiados de distracción y de risa, favorecen la comunicación inter edad que se encuentra disminuido dadas las condiciones estructurales de la familia que ha provocado la separación de estas y hacen más ameno los momentos de visitas.

#### **11.- Dentro de un comité de empresa**

Los comités de una empresa están presididos por el director general de la empresa y miembros del sindicato elegidos por los trabajadores, y su periodo de duración es de dos años, ellos administran las obras culturales y sociales. Sus recursos provienen de un patronato quien es el que calcula y destina el número de salarios. También han sido creadas las ludotecas dependiendo del tamaño de la empresa.

Estas ludotecas se diferencian con otras ludotecas por el poco contacto que estas tienen con los niños, en su mayoría son los adultos quienes buscan los juegos. Los animadores son algunas veces empleados que cuentan con tiempo libre y en ocasiones cuentan con la ayuda de voluntarios.

La mayoría de las ludotecas nacen con el deseo de remplazar el árbol de Navidad tradicional por un servicio que funcionara todo el año, con la misma investigación es posible crear un abanico de juguetes que se adapten a la edad de los niños. Algunas personas pierden el interés por las gestiones que tienen que realizar ante sus sindicatos.

Las empresas que no tienen la posibilidad de crear su propia ludoteca participan financiando ludotecas fuera de ellas, por ejemplo casas de cultura, y los empleados cuentan con los servicios de estas gratuitamente.

## **12.- En los hospitales**

En México existen varios hospitales que cuentan con una sala de juego, escuelita, sala de día, área de pedagogía. Estos espacios cuentan con diversos materiales didácticos y personal docente que se encarga de la atención en su mayoría de pacientes pediátricos hospitalizados que requieren actividades recreativas, educativas y ocupacionales, en ellas se brinda el apoyo necesario para que el niño pueda solventar de la mejor forma posible los procesos invasivos y dolorosos que deberá sufrir durante su estancia en el hospital. Existen desde hace mas de 40 años, no es algo nuevo sino algo olvidado dentro de las instituciones de salud.

Estas se agrupan en hospitales, tiene la finalidad de distraer y mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación o enfermedad sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Pueden ser vistas como terapéuticas o simplemente están con el deseo de distraer al niño enfermo. Este tipo de ludoteca la encontramos en varios hospitales en cuba, Brasil y Argentina , en el hospital de La timone y de Tripode en Boreaux, el hospital Trousseau en París, el hospital de Pioters, etc., algunas practican la terapia a través del juego: La Temoine en Marsella, el hospital de Saint-Vincent-de- Pául en París, etc .

Quizá podríamos pensar que el niño enfermo no tiene ánimo o fuerza para jugar, que el hospital no es el lugar más adecuado, o que lo importante es el tratamiento médico y las necesidades físicas frente a las

emocionales o psicológicas. Pero nada más lejos de la realidad, en este entorno, más que en ningún otro, es necesario jugar.

El juego puede ayudar al niño hospitalizado a comprender, aceptar y paliar su estado por medio de la simbolización. Le ayuda a tener una sensación de control sobre el ambiente, al permitirle expresar sus sentimientos aliviando las tensiones emocionales y, por lo tanto, la ansiedad y el estrés. Es el mejor vehículo para que procese la información ambiental y reaccione ante ella. El juego permite canalizar la agresividad y ayuda a afrontar los miedos, además de favorecer el aumento de la autoestima y la confianza en sí mismo y la socialización.

En todos los casos el juego debe aportar un consuelo dentro del hospital para el niño, los juegos y juguetes sirven como estímulo a los niños internados beneficiándolos en su estancia hospitalaria, disminuyendo el estrés y su rápida recuperación. La ludoteca especial formada en un establecimiento hospitalario para proporcionar un servicio adecuado a los enfermos.

Nacen para aliviar la soledad y minusvalía de los pacientes siendo estos sus principales usuarios, pero podemos incluir a sus familiares, médicos y personal hospitalario., aunque tienen similitudes con la terapéutica o para minusválidos sus objetivos son totalmente diferentes. La ventaja de tener un lugar para olvidar el dolor, angustia, estrés y preocupaciones causadas por estar en estos lugares, las instalaciones deben de ser de fácil acceso y dividirlas en salas de exhibición y en salas de juegos ( para niños sanos y para enfermos) y espera adaptándose al horario de visitas que fije el propio hospital. Estas salas deben estar alejadas de las zonas prohibidas para evitar la contagiosidad y el ruido a los internos.

Además deben de contar con carritos que posibiliten el servicio a la habitación para los pacientes que así lo requieran, funcionando una vez a la semana y en forma regular. Los materiales que sean devueltos deben de ser totalmente desinfectados por lo que estos objetos deben de ser de materiales que resistan los procesos de higiene a que sean sometidos, por eso será siempre juguetes especiales que en su mayoría no son muy comerciales. Si la ludoteca es de uso común será necesario que la colección sea equilibrada lo que implica un fondo altamente especializado para satisfacer las características del paciente internado adaptándose a su enfermedad y a la duración de la hospitalización.

La formación bibliotecaria que tiene la mayor parte de los responsables de estas ludotecas se explica por la coexistencia dentro de los hospitales de libros y de juguetes donde el préstamo se hace por asociaciones o voluntariado.

Dentro de algunos hospitales se ha instalado una sala de juegos a fin de ofrecer al niño un refugio, un espacio donde ningún médico llegará. Los padres son invitados a jugar con sus hijos dentro de los horarios de visita. Hay que mencionar una iniciativa interesante, propuesta por el Dr. Lequeme de Laval que instauró en el hospital una mañana de juego para unir al personal del hospital.

El financiamiento puede provenir del centro hospitalario, de la asociación responsable y de subvenciones (la fundación de Francia a ayudado bastante a la creación de ludotecas dentro del medio hospitalario). El personal es en su mayoría voluntariado. Existe la ludoterapia, donde se utiliza el juego como medio terapéutico, un equipo médico se integra completamente a las actividades de la ludoteca.

Siendo una de las principales misiones de la ludoteca del hospital es poder ayudar al paciente en su rehabilitación y recuperación a cierto plazo con la ludoterapia, donde se utiliza el juego como medio terapéutico, donde se incluye un grupo multidisciplinario del hospital integrándose al plan preestablecido de cada paciente a la elaboración de la estrategia de los servicios de la ludoteca. En la ciudad de Morelia existen 10-

Algunas ludotecas no son instaladas dentro de los hospitales, pero reciben regularmente a niños enfermos (como lo hace la ludoteca de Hyères en Var). La asociación A.P.A.C.H.E. (Asociación para la mejoría de condiciones en la hospitalización de niños) realiza numerosas actividades para favorecer la estancia de niños en los hospitales.

El Ludomóvil es de gran importancia dentro del hospital destinado a la estimulación del juego en el contexto hospitalario, especialmente en los casos en que la actividad lúdica debe llevarse a cabo en la propia habitación del niño.

En los juguetes de los que está dotado el Ludomóvil se han estudiado factores como su tipología según clasificaciones pedagógicas y psicológicas, los efectos que su uso puede producir en los niños hospitalizados, su posibilidad de limpieza y desinfección, su capacidad de más de un uso, su tamaño o su adecuación para niños con alguna inmovilidad.

### **13.- Como centro de investigación y tiempo libre**

Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos, cuya actividad principal es el juego, disponen de una amplia colección de juguetes y materiales lúdicos, bien para utilizarlos en la sala de juego, bien para llevarse prestados a casa.

Tenemos el ejemplo de la "Brinquedoteca" de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), que desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de la Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las Ludotecas. Otro ejemplo es la "Brinquedoteca" de la Universidad Federal de Santa María, que hace parte del Núcleo de Desarrollo Infantil y del Centro de Educación.

La ludoteca "Valle del juguete" forma parte de la infraestructura del Departamento de Pedagogía de AIJU. Esta ludoteca se define como centro de investigación sobre el juego y los juguetes, y como centro de ocio y tiempo libre para la infancia.

AIJU cuenta en su Departamento de Pedagogía con doctores y licenciados en pedagogía y psicología, profesores de Educación Infantil y Primaria, animadores y monitores de tiempo libre, especialistas en gestión de bases de datos, etc. Un equipo de profesionales especializados en el juego y los juguetes.

Entre sus objetivos están:

Favorecer la innovación, el desarrollo y la investigación, en todas aquellas acciones relacionadas con el juego y los juguetes, y su valor didáctico y educativo. Aumentando la calidad de los juguetes, del material.

Es un centro de tiempo libre que pone a disposición de los niños y niñas una colección de juguetes para usarse en la propia instalación.

Programas de juego y juguetes para contextos hospitalarios.

Adecuación de parques infantiles de juego a niños/as con y sin discapacidad.

Búsqueda de instrumentos y productos para el ocio infantil, juvenil y adulto con valores positivos.

Edición anual de una Guía de Juegos y Juguetes para orientar a los consumidores en la compra de material lúdico.

El juego y el juguete en la sociedad actual.

Su espacio es de 250 m<sup>2</sup>.

Está dotada con un circuito cerrado de TV.

Tiene un fondo lúdico de 350 juguetes distribuidos por rincones.

Vehículos, Juegos de mesa, Disfraces, Construcciones, Médicos, Miniaturas, Muñecas, Etc. Sus destinatarios son niños y niñas de 3 a 12 años, que pueden acudir individualmente (socios) o en grupos escolares.

#### **14.- Como un centro de investigación para la elaboración de juguetes**

Estudiar los juguetes y sus características, buscando aquellas propiedades que los conviertan en objetos adecuados y favorecedores del desarrollo infantil.

- Realizar estudios de juguetes para mejorar su calidad, investigación sobre el juego y los juguetes.
- Análisis de aportaciones pedagógicas de juegos y juguetes
- Elaboración de fichas didácticas.
- Desarrollo de líneas de juego para aprendizajes específicos.
- Gestión y preparaciones de jornadas, congresos, conferencias, etc. centradas en el juego y los juguetes.
- Organización de exposiciones temáticas sobre el juego y los juguetes.
- Desarrollo de estructuras lúdicas para favorecer el juego en distintos contextos: hospitales (Ludomóvil), colegios, entre otros.
- Estudios de adecuación de materiales lúdicos para personas con capacidades diferentes.
- Elaboración de programas didácticos con metodología lúdica para distintas etapas y contenidos educativos.
- Asesoramiento en el montaje de ludotecas.
- Publicación y difusión de libros, revistas, vídeos u otros materiales sobre el juego y los juguetes.
- Un sistema de observación de juego dotado de circuito cerrado de TV.
- Una red de 50 ludotecas colaboradoras.
- Un fondo bibliográfico de más de 3000 libros y artículos sobre el juego y los juguetes.
- Una selección de más de 1900 catálogos de productos infantiles.
- Una base de datos de más de 5000 familias de toda España.

- Una estrecha colaboración con más de 500 profesores de distintos niveles educativos.
- Convenios de colaboración con universidades y centros de investigación españoles y extranjeros.

### 15.- Como recurso de ocio y tiempo libre

Favorecer y estimular el juego infantil. Ofrecer un lugar de encuentro donde reunirse con compañeros de juego. Sensibilizar a los padres sobre la importancia del juego Asesorar en la elección de juguetes.

### 16.- Virtual

La Asociación Grupo Cinco Cuenca, pone en marcha la ludoteca virtual, apoyada en la experiencia previa de una ludoteca física, la cual se crea a partir del estudio de las necesidades escolares y/o extraescolares existentes en Cuenca.

Una vez puesta en funcionamiento la ludoteca física, comienza la ejecución de la ludoteca virtual, incluyéndola como una posibilidad más de la anterior, a la que se podrá acceder a través de internet.

La ludoteca virtual surge de la participación de la Asociación Grupo Cinco Cuenca en el Proyecto de Investigación y Acción del Programa Tercer Sistema y Empleo de la DGV- Comisión Europea, netizens: creando empleo en la sociedad de la información.

La ludoteca virtual consiste en una Web que simula la ludoteca física para que las personas que acceden a la ludoteca virtual, tomen contacto con los espacios de la ludoteca física de manera interactiva.

Lo primero que se ve en pantalla una vez que se teclea la dirección de la ludoteca, es la fachada principal de la ludoteca física. Para entrar en la ludoteca se tiene que pinchar en la puerta de entrada, que conduce a la recepción.

Llegado a este punto, el usuario tiene que especificar en el menú de inicio a qué grupo de edad pertenece, para facilitar el nivel de conocimientos. La siguiente pantalla es una vista general de la ludoteca. En cada zona de recreo existen distintas áreas donde se encuentran una serie de juegos educativos relativos a un tema o materia. Para empezar a jugar sólo se tiene que ir pinchando en las zonas que se especifiquen.

Para que los más pequeños (de 3 a 6 años), tengan el primer contacto con Internet se dispondrán mecanismos adaptados tales como un ratón para uso infantil con facilidad de acceso y unos monitores de

ordenador que funcionen mediante la presión de los dedos en la pantalla. Los juegos se adaptan a los contenidos del Diseño Curricular de la Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE).

La Ludoteca Física se ubica en la calle Jorge Torner Nº 8 de Cuenca (España). En un espacio de 94 m2 distribuidos de la siguiente manera:

12m2 destinados a un recibidor, con una mesita y dos sofás, donde pueden permanecer los padres mientras sus hijos juegan.

12m2 de zona de recreo para niños de 3 a 6 años aproximadamente, acolchada en los laterales, con colchonetas y moqueta en el suelo, para la seguridad de los niños.

10 m2 destinados para zona informática, con dos ordenadores con acceso a internet.

28 m2 de zona de recreo para niños de 7 años en adelante, con mesas y sillas para el juego. Alrededor de esta zona hay una serie de estanterías con los juegos educativos.

12 m2 dedicados para la instalación de la oficina de la Asociación.

6 m2 destinados a la Biblioteca, que además de tener la documentación de la organización, contiene libros de lectura.

12 m2 de almacén, donde la Asociación Grupo Cinco Cuenca conserva los materiales para la realización de sus actividades.

2 m2 para el Cuarto de Aseo.

**17.- Como una propuesta lúdica didáctica**

La ludoteca "Valle del juguete" forma parte de una iniciativa enfocada a dar a conocer aspectos relacionados con el juego y los juguetes (fabricación, investigación, seguridad, estudios).

Ofrece actividades dirigidas a grupos que pueden abarcar:

Sesión de juego en ludoteca. Charla-coloquio. Visita al museo del juguete. Visita a empresa de juguete.	Sesión audiovisual "Cómo se fabrican los juguetes" Para un mayor aprovechamiento de la actividad se ha desarrollado un material didáctico con: Guía para el profesorado Actividades relacionadas con los contenidos escolares dirigidas a distintos grupos de edad.
--	--

**18.- Asociadas**

Ludoteca relacionada con otras u otra con las que comparte la propiedad o el control, pero que tiene su propio consejo de dirección y autonomía administrativa. La mayoría de ludotecas francesas se constituyeron en asociaciones basadas en la ley de .1901 para poder existir dentro de una entidad jurídica. Para crear una asociación es necesario presentar los estatutos a la prefectura o sub-prefectura de donde dependa la ludoteca y publicarla dentro del diario oficial. Numerosos registros que pueden ser útiles para crear una asociación puede encontrarlos dentro de la guía del Crédito Mutuel, como crear su asociación (1er ejemplar de guías practicas del Crédito Mutuel)

En México para constituir una ludoteca debe realizarse un registro ante un notario público como asociación civil o institución de asistencia privada; y en el caso de que la ludoteca sea independiente a alguna estructura como biblioteca o este dentro de alguna otra institución, su nombre debe ser registrado en la Secretaría de Relaciones Exteriores.

### **19.- Municipales**

Es la comunidad quien tiene la responsabilidad de decidir la creación y el funcionamiento de las ludotecas municipales. Estas cuentan con buenos recursos, un personal asalariado y están abiertas al público durante más horas, en locales adecuados para ellas. Una ludoteca municipal activa debe proponer diversas actividades para los intereses de la población.

Una ludoteca municipal activa debe proponer diversas actividades para los intereses de la población. Su instalación puede ser central o en una colonia, según los planes del proyecto socio-educativo. Otras ludotecas asociadas y municipales son instaladas dentro de lugares públicos ó privados, mediáticas, bibliotecas, centros sociales, comités de empresas, hospitales, escuelas ó prisiones.

### **20.- Rurales**

Estas están ubicadas en comunidades enclavadas en el campo agrícola su acervo de juguetes – no esta basado en las sugerencias de los usuarios, sobre todo en zonas rurales (tomando en cuenta que estos son los más rezagados en cuanto a los juguetes de novedad o época) por lo que generalmente se pide un donativo los municipios que administran dicha comunidad para la adquisición de los mismos.

Es la comunidad quien tiene la responsabilidad de decidir la creación y el funcionamiento de las ludotecas rurales las cuales son manejadas por la misma comunidad asesoradas por un personal asalariado ó las personas encargadas de enseñar o instruir a los niños y están abiertas al público durante un restringido número de horas, en locales adaptados para ellas.

### **21.- Los ludobuses, o el ludomóvil**

El ludobus llamado también juegobus, es un vehículo itinerante que como el bibliobus, visita escuelas, organismos sociales, comunidades rurales. Propone el préstamo de juguetes de animaciones lúdicas y facilita la comunicación entre poblaciones poco habituadas a frecuentar sitios culturales.

Puede depender de una central de préstamo de juguetes o de una ludoteca importante. Es algunas veces autónoma y posee un local de bodega. Algunos reciben juguetes de donaciones que hacen miembros de las comunidades que estos visitan. El número de ludo buses es todavía muy reducido ya que el costo de mantenimiento y adaptación del vehículo es muy elevado la remuneración del conductor-animador y el personal que se encarga de la administración.

La búsqueda de los juguetes se realiza dentro del autobús o por medio de un catalogo, esto depende en medida de cuales materiales son los más solicitados a fin de proveerse más de estos que de aquellos con uso nulo. Teniendo un buen aprovechamiento de los recursos con que se cuenta para su servicio. Lo ideal sería un convenio con las autoridades estatales u particulares ya que de esta manera, queda definida la estrategia a seguir.

Un buen acervo de juguetes – basado en las sugerencias de los usuarios - es indispensable; sobre todo en zonas rurales que se visitan (tomando en cuenta que estos son los más rezagados en cuanto a los juguetes de novedad o época) por lo que generalmente se pide un donativo los municipios que administran dicha comunidad para la adquisición de los mismos.

Ludobus es uno de los servicios del campo común, dando vuelta a los niños de 4 a .10 años y de adolescentes. Representa el potencial del persistente servicio de Ludoteca. E ' una furgoneta equipada que transporta juegos y el material del lúdico, y ésa organizarán actividades del ludotecario en los espacios públicos, los caminos, los parques. Pero es sobretodo lúdico y medios culturales para difundir una nueva forma de vida la ciudad al abierto, y llevar el juego, en el favor de todos los niños, ofreciendo ocasiones espontáneas del juego y del encuentro apenas donde los niños viven y viven .

Trata de llevar a lugares apartados juegos y juguetes. “La primera de ellas se creó en .1975 en Pinneberg, al noroeste de Hamburgo, República Federal de Alemania. Instalada en un autobús, con un gran cartel que decía “Spieliothek mobil” pasaba cada .15 días por todos los pueblos, se trataba de dar a los niños y adultos de los pueblos vecinos la oportunidad de conocer diversos juguetes y de llevárselos prestados gratuitamente para regresarlos en la siguiente visita del ludobus y pudiendo llevarse otro.

Antes de escoger el juguete que tomara prestando, el niño y sus padres podían jugar durante hora y media. Si les gustaba o satisfacía sus necesidades se lo llevaban, si no podían cambiar de juguete dentro de este lapso” Este sistema propone el préstamo de juguetes dando las mismas oportunidades de formación y diversión a través del juguete, de animaciones lúdicas y facilita la comunicación entre poblaciones poco habituadas a frecuentar sitios culturales.

En el caso de la Ludoteca móvil es necesario prever la compra de un micro ómnibus (usado) su adaptación, equipamientos combustible, material, juguetes y funcionarios.

En México, en .1987 fue como se empezó a difundir la ludoteca dentro de la UNAM y fuera de ella como los servicios que proporcionan a varios lugares. En “Bélgica existe también una ludoteca similar, que además del préstamo de juguetes, organizan exposiciones de juguetes y talleres para reparar juguetes de madera principalmente”.

- Los ludo buses más conocidos son:

El de Mâcon	que visita 350 escuelas y depende de Pupilos de educación pública (PEP) de Sône-et-Loire. Su trabajo consiste principalmente en distribuir baúles pedagógicos a las escuelas que visita. Su fondo es de 4000 juguetes aproximadamente
"La caja de juego" de Amiens	depende de la caja de ayuda de familias de Somme y realiza su trabajo gratuitamente dirigiéndose sobre todo a la animación. Su fondo es de 600 juguetes aproximadamente
"El juegobus" de Lyon	depende de la juegoteca y tiene en su acervo más de 5000 juegos. Realiza sus actividades principalmente dentro de escuela, hospitales, instituciones pedagógicas y jardines públicos.
Ludobus de la UNAM	que recorre las escuelas y facultades dentro y fuera del campus universitario instalándose un día a la semana durante cuatro horas por lo regular tratan de abarcar los dos turnos
El ludouam	Es un autobús que recorre las colonias de escasos recursos para dar servicio social, con juegos y juguetes

## 22.- De barrio

Administradas por las familias y vecinos permiten contar con un lugar donde puedan pasar un momento agradable y alegre durante su tiempo libre, además de llevar actividades en forma solidaria, estimulando el proceso de estructuración efectiva – cognoscitiva de las familias mejorando las relaciones sociales entre todos los miembros del comunidad mediante el juego. “Esta cuenta con menos juguetes, esto puede convertirle en un foco de animación de juegos de forma natural y con el conveniente contacto humano, al ludotecario puede conocer a los niños por su nombre, conocer sus gustos y dificultades, hablar con los adultos, orientarles, todo en un clima familiar” . (También es una opción distinta en la cual se puede convertir en un local de fiestas.

## 23.- Dentro de los Centros comunitarios

Centro de Servicios Comunitarios Integrados (CECOI);

Se justifican las ludotecas como instituciones educativo-recreativas necesarias para estimular el juego. Tales ejemplos muestran claramente su acción beneficiosa en estos tres ámbitos: deficiencias económicas, personales y socioculturales. Además de las ofertas habituales cada ludoteca tiene un calendario con fiestas, encuentros, deportes, etc.

Casi todos los aspectos organizativos y de infraestructura: horario de atención, espacio y fondo lúdico; de los servicios que las ludotecas ofrecen y de los espacios de juego de que disponen. Son en relación con los servicios, su tipología y frecuencia. En cuanto a los espacios de juego, es a partir de sus materiales lúdicos, su utilización, atendiendo a las variables de edad y género de los usuarios.

En México (DF.) se considera a este tipo de ludoteca como un espacio de aprendizaje integral, permitiendo que esta sea una herramienta importante para el apoyo del aprendizaje institucional, utilizándola en favor del aprendizaje de los conocimientos difíciles de percibir en la escuela, en ella se desarrollan cinco áreas principales: mental, motora, sensitiva, constructiva, imaginativa.

Este proyecto tiene un sistema de clasificación por el cual pretende desarrollar las cinco áreas mencionadas, y rescatar el aprendizaje por medio del juego mejorar la relación entre padres e hijos es un proyecto muy bueno, pero que desafortunadamente carece de capacitación suficiente para sus ludotecarios y esto desvía los objetivos del lugar, además de que no se tiene bien estructurado el sistema de préstamo y el presupuesto necesario para su conservación y mantenimiento.

#### **24.- En parque**

Administradas por las familias y vecinos utilizan libremente el espacio apto para el juego, llevándose un encuentro con los niños de todas las edades. Cuentan además con los servicios que el propio gobierno les ha suministrado como son los columpios, resbaladillas, sube y baja, volantines entre otros comprometiéndose a mantenerlos en buen estado. Este servicio es muy practicado en algunos estados del país donde los niños llevan sus juguetes personales y se los prestan entre sí la mayoría de las tardes soleadas.

#### **25.- Dentro de una plaza ó un centro comercial**

Estas ludotecas nacen con el objetivo de prestar sus servicios a las familias, madres o padres solos, que por algún motivo tienen que ir de compras, al salón de belleza, a una comida, a una junta, etc., y no tienen con quien dejar a los hijos, se ubican dentro del lugar donde se tienen que realizar las juntas de negocio o actividades, pretendiendo que con esto que el niño sienta la seguridad y el bienestar de estar bien cuidado y acompañado durante un tiempo, y los padres la tranquilidad de poder realizar sus actividades con toda calma sabiendo que su menor no corre ningún peligro, este servicio se cobra por tiempo y es un buen negocio, que surge en México a mediados de los años noventa.

#### **26.- En un restaurante bar**

Los restaurantes muchas veces tienen que preparar sus platillos al momento lo cual hace tardado el servicio y que mejor que esperarlo jugando, se puede jugar individualmente, en pareja, con los amigos o en familia. Y que tal en la noche tomarse una copita jugando un domino o una baraja, pero si se antoja cantar también está el karaoke. Este tipo de ludoteca existe en el centro de Tepic, Nay. Méx.

### **27.- En una cafetería**

Las cafeterías de la ciudad de México son un buen lugar para poder estar con uno mismo, el poder tomarse un cafecito en compañía de alguien es súper relajante y que mejor que jugar durante la espera del amigo, familiar o cliente, o cuando llegan una buena partidita de domino, parchis, un gato relajan a las personas, esto es posible en la cafetería el OCHO de la colonia condesa en el D.F. esta ludoteca cuenta con diversos juegos de mesa, y en las mesas cuenta con hojitas pequeñas que traen diversos juegos individuales o por pareja. El lugar es muy acogedor tiene cojines para el piso, butacas y un área alfombrada para diversas actividades. Otra cafetería que ofrece este servicio es "Anenci", por la Magdalena Contreras.

### **28.- Familiar**

La mayoría de las ludotecas nacen con el deseo de servir a la familia y es en México precisamente donde nace este concepto, pretendiendo que con esto que el niño como sus padres y hermanos se integren todos al momento del juego para un buen desarrollo físico, emocional y mental una sana armonía coadyuvando con esto a formar familias más sanas e integradas. Por medio del juego el padre y la madre pueden detectar las formas de expresión y comportamiento de sus hijos, además de que la comunicación se da más espontánea que en la misma casa.

La ludoteca familiar también sirve como apoyo a los padres que empiezan a quedarse solos cuando los hijos se están yendo; por estudios y sobre todo cuando se casan, el juego ahí es fundamental dado la depresión que llegan a sentir las parejas por lo que se les invita a participar activamente dentro de la ludoteca, para sacarlos de su depresión. Una persona deprimida no encuentra nada bueno en casa, al contrario prende la televisión y se llena más de angustia, por medio del juego se hace que saque su estrés y deje fluir su confianza.

Los adultos somos perezosos para el juego. No nos parece que sea una cosa que vaya con nosotros, casi se nos antoja ridículo pasar un rato jugando. ¡Con la de cosas importantes y urgentes que tenemos que hacer!. Si alguna vez jugamos, es porque tenemos un amigo, un hijo o un primo juguetón que se pone pesado y, al final, decimos sin estar convencidos! Pero, muchas veces, nos damos cuenta de que estamos disfrutando, que nos estamos riendo, que nos estamos olvidando de los problemas, que nos estamos relajando, que estamos siendo nosotros mismos, que estamos compartiendo espontaneidad y buenos momentos con nuestros seres queridos. Tú, adulto, necesitas reír, olvidarte, disfrutar, relajarte,

ser tú mismo, ser espontáneo. Acuérdate de jugar de vez en cuando. Ello te ayudará a ser un poco más feliz y a compartir esta felicidad con los tuyos.

Jugar no es acompañar, no es mirar, no es ayudar, jugar exige algo más: diversión, disfrute, participación plena. Cuando acompañamos a nuestros hijos, sobrinos o nietos durante el juego estamos actuando de la forma correcta, pero no estamos jugando “de verdad”. Estar con ellos mientras juegan o ayudarles en sus ratos de juego será inolvidable tanto para ellos como para nosotros y estaremos contribuyendo a su felicidad y su desarrollo. Pero eso no es “verdadero juego” para nosotros. Es importante acompañarlos para contribuir a su felicidad y a su desarrollo, pero no podemos olvidarnos de nuestra felicidad y nuestro desarrollo. Juega y diviértete, sus beneficios son para todos y todas.

Creando vínculos lúdicos reafirmamos a la familia como núcleo social y facilitamos nuestra convivencia. Y podemos encontrar juegos y juguetes para divertirnos juntos. La creación de vínculos familiares por medio del juego es un objetivo básico en una sociedad de futuro.

Cuando jugamos, es decir, cuando disfrutamos todos -ellos y nosotros- de una manera libre y espontánea, compartimos complicidades, reímos, nos conocemos, nos aceptamos, se afianzan entre nosotros lazos de unión y comprensión, fuertes, cálidos y entrañables y creamos vínculos afectivos y de comunicación indestructibles. Cuando jugamos mayores y pequeños, las jerarquías desaparecen, todos somos iguales ante las reglas de un juego. Los niños sienten que nos acercamos a ellos y que valoramos sus ilusiones y sus esfuerzos que disfrutamos de ellos y con ellos, se sienten, por tanto, queridos.

Jugar en familia no es dedicar un rato a jugar con los niños porque sabemos (con la cabeza) que es bueno y necesario para ellos. Jugar en familia es reír en familia, es dejar de ser un poco padres y ser un poco más niños, acalorarse, emocionarse, crear casi sin querer recuerdos positivos compartidos. En la medida en que los adultos somos capaces de divertirnos jugando, los niños son capaces de aprender a atender, a escuchar, a compartir, a esperar... a confiar en los demás y a confiar en si mismos, en la medida que se sienten valorados. No vale hacer ver que se juega... los niños nos piden sinceridad, es decir, jugar de verdad, olvidarnos, por un ratito de nuestras responsabilidades y dejar salir al niño que, por suerte, todavía somos y que nos proporciona la salud mental necesaria para ser también personas sanas con sentido del humor.

## 29.- Comunitaria

Niños, jóvenes, adultos, ancianos disfrutan en coeducación; interactúan en diversos Campos Pedagógicos de múltiples aprendizajes, donde la prioridad es jugar, gozar de la creatividad y proyectarse a través de juegos, artesanías, danzas, cantos, representaciones teatrales, musicales y otras, poblando un espacio de expresión lúdico creativa.

Las ludotecas crean un nuevo espacio social afirmando valores culturales regionales y estimulando a proyectarse en un futuro mejor para todos, estas cuentan con programas que no han sido impuestos son ellos mismos los que lo proponen y lo van renovando según vayan integrándose los demás miembros y aporten sus ideas. Hoy en día se hace indispensable la formación de ludotecarios que sabrán asumir su papel protagónico en una sociedad que presenta una violencia generalizada, mucha carencia afectiva y falta de proyectos sociales. En la actualidad en México hay mas de 55 ludotecas coordinadas por la red de ludotecas para fondos de niños.

Responde a dos aspectos:

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

Existen ludotecas en centros comunitarios y recreativos en Brasil, la existencia de varios proyectos de ludotecas comunitarias patrocinadas por la ABRINQ (con participación de la comunidad como gestora y asociaciones de barrio). Las “brinquedotecas” de la pastoral, las ludotecas implementadas en los Centros comunitarios de la LBV; experiencias de juegotecas “Barracas”, plazas de juegos en Argentina y numerosas ludotecas comunitarias creativas organizadas por la FLALU en Uruguay.

### 30.- Ludotecas interactivas

Aquí se tiene un espacio seguro para jugar, se encuentra apoyo a la fantasía, la creatividad aumenta, hay diversión, se aprovecha el tiempo libre, se pueden elegir materiales juegos y juguetes, se aprende a respetar, tolerar, y cooperar, se estrechan lazos con la familia y amigos, se experimentan hábitos de higiene y comportamiento y sobre todo, se tienen actividades de investigación, experimentación y recreación. El trinomio niño, juego, juguete constituye el conjunto de elementos fundamentales que conforman una Ludoteca, lo cual no excluye la participación de las personas que diseñan y organizan este espacio.

### 31.- En la zafra

Existen algunas experiencias recientes de ludotecas dentro de cárceles, puestos de salud, bibliotecas, (como sector de préstamo de juguetes). y últimamente en México las que se han instalado en varias regiones : Norte, Centro, Sur, Golfo y el Pacífico y estas tienen la característica de “cuidar” a los hijos de los jornaleros, cumpliendo a veces la función de aula -escuela que se dedican a parte de jugar a instruir a los niños y son atendidas por los maestros rurales, estas son ludotecas temporarias (funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación).

Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

### 32.- Circulante o itinerante

Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados. En tres ciudades del estado de San Pablo Brasil encontramos la experiencia del programa "ônibus ludicidade"; en Mendoza Argentina funciona el proyecto móvil niño; ya en Brasil este año será desarrollado el proyecto alegría de crecer - jugando y aprendiendo de la LBV, que ofrece varios ómnibus con la ludoteca y servicio médico - odontológico simultáneamente .

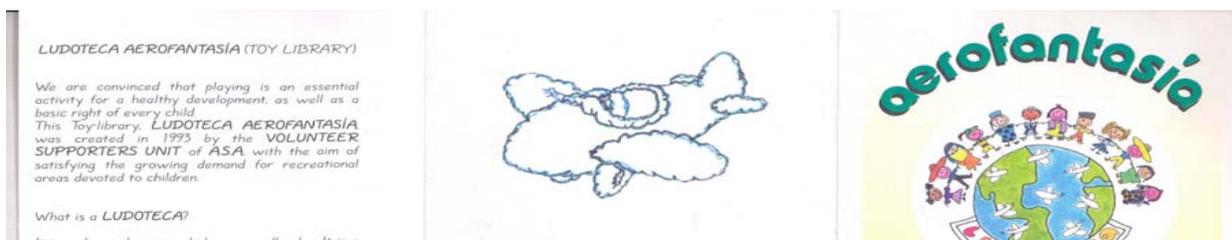
Se desplazan a zonas prioritarias definidas desde criterios de pertinencia para dinamizar procesos con las comunidades. La ludoteca itinerante realizará por lo menos una visita semanal a cada comunidad durante dos meses para estar en capacidad de dinamizar procesos con los niños y sus familias .

La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada visita varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

La creada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), mediante la utilización del ludobus, recorre las facultades de la Ciudad Universitaria para facilitar en régimen de préstamo, al estudiante, materiales lúdicos como ajedrez, dominó, material pre-deportivo.

### 33.- “Aerofantasia”

Esta ludoteca por dos años operó dentro del aeropuerto internacional “Benito Juárez” de la ciudad de México, su personal estaba poco capacitado, y por lo tanto no le pusieron muchas ganas e hicieron que los juguetes fueran quedando incompletos. Esta fue una ludoteca trilingüe atendía principalmente a turistas.



1. Con grandes estructuras “El papalote”
2. Con medianas estructuras “Piccolo mondo”
3. Con diversos juegos científicos “Universum”

#### **34.- Con mediana estructura “Piccolo mondo”**

Esta empresa italiana, llega a México en 1994, también es considerada una ludoteca, la cual consiste en un centro de diversión infantil ubicado dentro de un centro comercial, esto ha sido bien aceptado por los padres de los niños mexicanos, debido a los problemas que actualmente enfrenta nuestro país en cuestiones de seguridad. Ya no se puede pasear, ir al cine, hacer sus compras sin tener que preocuparse por sus hijos y los niños disfrutan más jugando que andar paseando en la tienda. El precio es de \$ 25.00 pesos para menores de 2 años y de \$ 45.00 pesos para los que rebasan esta edad y menores de 12 años. Precios del año 1900. No hay límite de tiempo para permanecer adentro. Los fines de semana se reciben entre 500 y 600 niños.<sup>22</sup>

#### **35.- De museo**

Son colecciones museográficas permanentes aquellas que reúnan bienes de valor histórico, artístico, científico, técnico o de cualquier otra naturaleza cultural y que, por lo reducido de sus fondos, escasez de recursos o carencia de técnico competente a su cargo, no puedan desarrollar las funciones atribuidas a los museos, siempre que sus titulares garanticen al menos la visita pública, en horario adecuado y regular, el acceso de los investigadores a sus fondos y las condiciones básicas de conservación y custodia de los mismos.

Todos sabemos que el ser humano ha jugado siempre y que en todas las culturas y civilizaciones siempre ha elaborado y utilizado objetos para jugar. Son los museos las instituciones sin finalidad de lucro, abiertas al público, cuyo objeto sea la adquisición, conservación, restauración, estudio, exposición y divulgación de conjuntos o colecciones de bienes de valor histórico, artístico, científico, técnico, etnológico o de cualquier otra naturaleza cultural con fines de investigación, disfrute y promoción científica y cultural, es un lugar dedicado a los niños y a sus familias, donde puedan encontrarse con el

pasado y el presente, a través de la experiencia del juego y el uso de diversos materiales que puedan captar la atención del niño y estimular su imaginación (papel, madera, plástico).

En todos los museos antropológicos encontramos junto con los adornos, vestidos, armas, los juguetes. También en la mayoría de los países existen museos específicos, de juegos y juguetes en donde se coleccionan los populares, normalmente frágiles y considerados de poco valor y los elaborados para el goce y disfrute de la clase privilegiada, normalmente mucho más sofisticada.

Por ejemplo tenemos la ludoteca "La Chicharra" que abre todos los sábados y domingos del mes de 11:00 a 15:00 horas. Sala de Biogeografía, del museo de historia natural de la ciudad de México.

Estos museos que en algunos casos tienen un importante fondo de juguetes y que pueden estar en grandes y lujosos edificios, no son equiparables a las bibliotecas, lugares de lectura. Son museos, lugares de exposición y de muestra de las colecciones. Nunca se han concebido como lugares de juego. El juego ha sido en la historia moderna una actividad poco valorada, con poco prestigio en el mejor de los casos, o con claro desprestigio. Durante largos decenios se le ha considerado pérdida de tiempo y ha quedado reducido a la infancia.

La cultura lúdica está desperdiciada, olvidada, y por supuesto, poco valorada dentro de la cultura de la producción, de la eficacia y de la eficiencia. Todos conocemos el nacimiento de nuestras ludotecas, su reciente historia, sus recientes edificios, sus presupuestos, todo ello con una doble lectura, la de que el juego y la cultura lúdica están ganando terreno, y la de que realmente está infravalorada, despreciada por las administraciones.

### **36.- Museográfica permanente con diversa temática "El Papalote"**

Esta no tiene el carácter de ludoteca oficialmente pero al manejar juegos y juguetes a gran escala e interactivos es considerada como tal, fue fundada el 5 de junio de 1996, tiene 6 sedes, desde su fundación y hasta el año de 1998 ha recibido un total de 731 mil 140 visitantes, patrocinado a 211 mil 484 niños; atendió a 12 grupos étnicos; recorrió 50 mil 424 Km; utilizó 2 talleres, cuenta con 140 exhibiciones y son 13 personas quienes lo operan".<sup>19</sup>

### **37.- Museográfica permanente con juegos científicos "Universum"**

Este lugar tiene más de 15 años que abrió sus puertas, tiene diversas aéreas del conocimiento, acerca a los niños y público en general con las diversas disciplinas de una manera amena y didáctica.

## ANEXO CUATRO

### Consejos sobre juguetes y sugerencias de juego.

Cuando hablamos de cualquier tipo de ludoteca, también hablamos de su acervo y de los usuarios, es necesario tener presente, algunas recomendaciones e indicaciones a tomar en consideración dentro de la ludoteca, antes de poner en circulación nuestro acervo, esto es sobre todo para las ludotecas infantiles con estantería abierta para que los niños jueguen sin peligro según las recomendaciones de la Sociedad Pediátrica de Argentina.

Al elegir un juguete, tomar en cuenta algunas consideraciones:		Considerar que los juguetes deben ser:	
Tomar en cuenta su edad	Su interés y habilidades	suaves	no inflamables
Temperamento	El espacio donde va a jugar	fáciles de agarrar	no tóxicos
Grado de maduración	La presencia de otros hermanos	livianos	irrompibles
		lavables	durables
Leer atentamente las recomendaciones y advertencias del fabricante. Pensar en que sea divertido y seguro para evitar accidente. Para todos los niños y sobre todo en los niños menores de 3 años.			

Adquisición y cuidado de los acervos (juegos y juguetes), debemos tomar en cuenta los siguientes consejos que dan los pedagogos y psicólogos Argentinos y Españoles.

#### ❖ *Para evitar asfixias, ahogamientos, estrangulamientos y atragantamientos*

Cuando se abre un juguete nuevo hay que tirar inmediatamente los envoltorios plásticos .  
Los juguetes y sus partes desarmables no deben ser pequeños.  
Los niños a esta edad suelen llevarse todo a la boca.  
Dejar fuera del alcance de los niños todos los objetos que midan menos de 5 cm.  
Comprobar que los juguetes no tengan partes que puedan desprenderse ( ojos, nariz, pilas, botones, perillas, etc) y que los niños puedan llevarse a la boca.  
No hay que dejar que los niños duerman con juguetes que funcionan con pilas o baterías.  
Hay que estar atentos a las pilas botón o baterías pequeñas que puedan escapar del juguete por caída o rotura y quedar al alcance de los niños con el riesgo de su ingestión.  
Los muñecos y animales de peluche deben poseer costuras firmes y la felpa debe ser corta.  
Las manijas deben tener un largo que no permita que le lleguen hasta la garganta o la tráquea.  
Es conveniente retirar los juguetes de la cuna o la cama cuando los niños duermen.  
Los juegos acuáticos inflables (flotadores) deben tener válvulas de seguridad de manera que si se sale la tapa el aire no se escape.  
Hay que leer atentamente las advertencias y recomendaciones para el uso de juguetes inflables.  
Nunca dejar de vigilar a un niño en el agua.  
Los silbatos y los instrumentos musicales que se coloquen en la boca no deben tener partes pequeñas que puedan desarmarse.  
Nunca dejar a un niño de cualquier edad, jugar con globos rotos o desinflados.  
No permitir que los niños se lleven globos inflados a la boca.  
Si el cajón de los juguetes tiene tapa, también tiene que tener ventilación por si el niño queda encerrado en él.  
El relleno de los juguetes no debe ser de pelotitas pequeñas, pueden quedar expuestas ante roturas del mismo.  
Las cuerdas de los colgantes para cunas o carritos no deben superar los 22 cm.

Las cuerdas de los juguetes de arrastre no deben superar los 30 cm.  
 Es necesario que enseñemos a los niños o hermanos mayores a mantener alejados los juguetes que no son seguros para los niños pequeños.  
 Cuando niños mayores, van acompañados de sus hermanos más pequeños, debemos considerar los riesgos que corren al tratar de utilizar los juguetes con piezas muy pequeñas o puntiagudas.  
 Es conveniente controlar periódicamente los juguetes en busca de roturas y peligros ocultos.  
 Hay que reparar o eliminar los juguetes rotos porque constituyen un riesgo de accidentes

### ❖ *Para evitar intoxicaciones*

La pintura de los juguetes no debe desprenderse y las tintas de colores no deben desteñir.  
 Algunos componentes de juguetes blandos pueden provocar alergias por lo que debemos leer las recomendaciones del fabricante y estar atentos a eventuales reacciones en la piel.  
 Los productos que contengan sustancias peligrosas no deben ser usados como juguetes.  
 Los juguetes que tengan sabores o perfumes no deben ser pequeños.  
 No se debe permitir que el niño juegue con soldaditos u otros juguetes de plomo.  
 Las pinturas y tintas para pintar deben tener escrito en su etiqueta que no son tóxicas.  
 Algunos juegos de química pueden causar envenenamiento por lo que hay que ser extremadamente cautelosos y vigilarlos cuando los usen. No son apropiados para niños menores de 12 años

### ❖ *Para evitar las heridas.*

Las flechas y las espadas con punta de metal no son juguetes y es muy riesgoso que las usen para jugar.  
 Las pistolas de juguete no son juguetes, promueven la violencia y es mejor que no jueguen con ellas. En el caso de que las usen, los proyectiles no deben ser poderosos, deben tener puntas redondeadas y cápsula protectora. Solo pueden hacerlo los niños mayores de 8 años y que demuestren ser cuidadosos.  
 Los juguetes de metal no deben tener ranuras ni bordes mal terminados. Tampoco deben quedar a la intemperie por que se deterioran al oxidarse.  
 Los juguetes no deben tener bordes puntiagudos, filosos o astillas .  
 Los juguetes de plástico de baja calidad suelen romperse, quedando con bordes en punta o filosos.  
 Las tijeras deben tener puntas redondeadas y no deben ser filosas.  
 Los aviones y helicópteros de juguete deben tener terminaciones blandas y redondeadas y las hélices deben estar firmes en su lugar.  
 Los juegos diseñados para subirse en ellos deben ser estables para no volcarse o romperse con facilidad.  
 Las tablas de planchar de juguete, las cunas y los carritos de muñecas deben poseer trabas que eviten que se plieguen mientras los niños juegan.  
 Los juguetes no deben tener resortes o bisagras que puedan atrapar los dedos de los niños.  
 Es recomendable andar en bicicleta a partir de los 6 años. La altura del asiento será la que le permita al niño apoyar sus pies en el piso. Siempre debe usar casco protector y circular por lugares sin tránsito vehicular.  
 Los triciclos se recomiendan a partir de los 3 años. Las ruedas grandes los hacen más estables.  
 Cuando juegan con patines o similares siempre deben usar casco y protectores de codos, rodillas y bucales.  
 Es conveniente que los juguetes sean irrompibles o durables.  
 Es necesario reparar o eliminar los juguetes rotos o sus partes dañadas.  
 Los espejos de juguete no deben ser de vidrio.  
 Si el cajón de los juguetes tiene tapa, esta no debe caer o cerrarse libremente al soltarla.  
 Un juguete no debe ser demasiado pesado para el niño.  
 Los juguetes demasiado ruidosos pueden lesionar los oídos del niño.  
 Las mascotas no son juguetes, debemos enseñarles a cuidarlas y a respetarlas  
 Enseñemos a los niños con nuestro ejemplo a guardar todos los juguetes en su lugar para evitar tropezones y caídas.  
 Para que los niños jueguen sin peligro.

❖ *Para evitar las quemaduras y electrocuciones*

Los enchufes y tomas de juguete no deben ser compatibles con los reales de electricidad.  
 Los juguetes eléctricos no son convenientes para los niños menores de 8 años.  
 La batería o transformador de los juguetes que utilizan energía no debe ser mayor de 24 voltios.  
 Los juguetes no deben estar fabricados con material fácilmente inflamable.  
 Los veladores y lámparas con motivos infantiles no son juguetes y deben extremarse las medidas de prevención como con cualquier otro artefacto eléctrico.  
 Algunos equipos de química pueden causar fuego o explosiones por lo que debemos ser en extremo cautelosos y vigilarlos cuando los usen. No son apropiados para niños menores de 12 años.  
 Los fuegos de artificio y la pirotecnia no son "para jugar". Nunca debemos dárselos a un niño.

- ❖ Consejos generales para la selección y adaptación de juguetes para personas con capacidades diferentes.

Debe ser un "diseño para todos", de forma que personas con y sin capacidades diferentes puedan utilizar los mismos juegos en similares condiciones. Así conseguimos la participación de las personas con capacidades diferentes en el juego de los que no la tienen y se reduce la diferenciación al utilizar juguetes normalizados.

Los juguetes deben ser versátiles: que permitan varias formas de interacción o que posibiliten cambiar sus reglas para facilitar la adaptación de cada juguete a cada caso.

Deben ser adecuados a la edad, aunque se encuentren en una etapa anterior de desarrollo. Por ejemplo, en un centro de actividades de manipulación para un niño de 10 años con motora adaptaremos el tamaño y la propuesta de juego, porque seguramente no le resultará interesante uno de los que habitualmente usan los bebés.

Asegurarse de que las adaptaciones respeten las normas de seguridad para la fabricación de juguetes y no introduzcan peligros. Por eso es fundamental consultar con un especialista.

En ocasiones, los niños con capacidades diferentes pueden tener ritmos de aprendizaje distintos a otros niños, por ello es importante cuestionar y adaptar las indicaciones respecto a la edad. No hay duda de que todos los niños tienen derecho al juego pero, si tenemos que regalar un juguete a un niño con capacidades diferentes, ¿nos resultará fácil encontrar juguetes con los que pueda jugar?

❖ **Juguetes para personas con discapacidad motora**

Consejos para su selección:	Sugerencias para la realización de adaptaciones
Que permitan un fácil acceso a todas sus posibilidades o funciones.	Fijar las bases de los juguetes (con velcro, imanes, gatos) para evitar movimientos no deseados durante el juego.
Que sus pulsadores o botones sean muy accesibles y fáciles de accionar.	Modificar los vestidos de las muñecas para facilitar su manipulación (con velcros en las costuras).
Que sus piezas sean fáciles de encajar.	Engrosar piezas, mangos o agarradores para facilitar su agarre y manejo.
En estructuras grandes, tipo mobiliario, que sus dimensiones permitan introducir las sillas de ruedas, o que posibiliten el desglose en módulos para poder utilizarlos desmontados sobre una superficie.	Colocar reposa-cabezas, chalecos o cinturones de sujeción para mantener la postura.
En juguetes de sobremesa, que dispongan de antideslizantes en su parte inferior.	Añadir cuerdas o varillas para facilitar el arrastre de algunos juguetes.
Que no exijan mucha rapidez de movimientos o que se puedan regular los tiempos de respuesta.	Modificar las dimensiones del juguete (altura, profundidad...) para permitir el acceso al mismo de forma frontal.
Que se manipulen mediante técnicas motrices controladas por los propios niños.	Incorporar elementos en relieve (tacos, palancas, anillas, etc.) que faciliten el giro o agarre de las piezas.
Que no obliguen a efectuar movimientos simultáneos	

(Por ejemplo, presionar dos teclas a la vez).	Adaptar el juguete para poder accionarlo a través de un pulsador externo.
---	---

❖ **Juguetes para personas con discapacidad auditiva.**

Consejos para su selección	Sugerencias para la realización de adaptaciones
<p>Los juguetes con sonido deben tener control de volumen y salida opcional de auriculares para adaptarlo a la capacidad auditiva del niño.</p> <p>Si tiene efectos sonoros, deben acompañarse de otros efectos perceptibles para estos niños (luces, imágenes, vibraciones).</p> <p>Para evitar acoplamientos es necesario consultar a un especialista que nos oriente en la selección dependiendo del tipo de audífono usado por cada niño</p>	<p>Modificar el juguete para poder usar simultáneamente auriculares y sonido por el canal habitual del juguete con el fin de posibilitar el juego compartido de niños con y sin deficiencia auditiva.</p> <p>Colocar dispositivos electrónicos que: traduzcan los efectos sonoros en otro tipo de efectos perceptibles por el niño, amplifiquen las vibraciones del juguete al producir efectos sonoros o amplifiquen efectos sonoros.</p> <p>Traducir los mensajes orales a mensajes escritos.</p>

❖ **Juguetes para personas con discapacidad visual.**

Consejos para su selección	Sugerencias para la realización de adaptaciones
<p>Que tengan un diseño sencillo, realista y fácil de identificar al tacto.</p> <p>Que incluyan objetos o complementos fáciles de manipular.</p> <p>Que incorporen efectos sonoros y distintas texturas.</p> <p>Que no incluyan muchas piezas de pequeño tamaño o que permitan una cómoda y rápida clasificación de las mismas al tacto.</p> <p>Con colores vivos y contrastados para que puedan ser percibidos por niños con resto visual.</p> <p>Que no exijan mucha rapidez de movimientos o que se puedan regular los tiempos de respuesta.</p> <p>Que sean compactos y no se desmonten fácilmente.</p>	<p>En los juegos con textos o instrucciones, traducir al lenguaje Braille o dotar de relieve las indicaciones o ilustraciones, o bien incluir grabaciones de voz que sustituyan informaciones textuales.</p> <p>Incorporar sonidos, relieves o texturas que sustituyan o acompañen al estímulo visual.</p> <p>En juegos de mesa, dotar de relieve al tablero y colocar a las fichas algún sistema de sujeción (velcros, salientes, etc.) para que no se desplacen involuntariamente.</p> <p>En estructuras para el juego simbólico que consten de varias piezas puede resultar útil pegarlas para evitar que se desmonten.</p>

Por otro lado los juego y juguetes no deber ser solamente para el recreo, también deben usarse dentro del aula escolar, es lamentable que los profesores, en su mayoría prisioneros de los programas escolares e influenciados por los padres ávidos de rentabilidad, se priven de todos los potenciales pedagógicos que tiene el juego. Es constante la voluntad de algunos inspectores de integrar el juego y el juguete dentro de las actividades escolares que en .1990 las ludotecas fueron tema de trabajo en jornadas pedagógicas. El financiamiento de estas ludotecas escolares proviene en gran parte de cajas de las cooperativas escolares, de asociaciones de padres de alumnos ó de presupuestos municipales.

A veces no es necesario contar con juguetes, si tan solo se estimulara la creatividad con problemas sencillos que pueden ser adivinanzas o colmos, se está estimulando el juego didáctico.

A continuación se exponen algunos juegos que pueden ser aplicados en el aula:

- ◆ "Urgencia en el hospital":

Un joven herido de gravedad en un accidente automovilístico, es llevado a la sala de un hospital. El médico de guardia diagnostica que es necesario efectuar una operación quirúrgica del cerebro. Por lo tanto se solicita la presencia de un doctor especializado en cirugía cerebral. El médico cuando ve al paciente exclama: ¡No puedo operar a este muchacho! ¡Es mi hijo! Así es, sólo que el cirujano no es el padre del joven.

¿Cómo explicarían ustedes esta aparente contradicción?

Es que el cirujano es la madre del muchacho. Aunque existen muy buenas cirujanas, nuestra tradición es ver a los hombres como médicos y a las mujeres como enfermeras.

◆ "El desayuno":

Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres naranjas, con la particularidad de que cada uno se comió una naranja entera. ¿Cómo se explicaría esto?

La respuesta creativa está relacionada con romper el patrón perceptual de pensar en cuatro personas sentadas a la mesa cuando en realidad son solamente tres: el abuelo, su hijo y su nieto. Tanto el abuelo como su hijo son padres, y tanto el hijo como el nieto son hijos.

◆ "Las polillas del libro":

Las polillas roen los libros hoja por hoja y de este modo se abren paso a través de los tomos. Uno de estos insectos, royendo, se abrió camino desde la primera página del primer tomo de un libro hasta la última del segundo tomo, que estaba al lado del primero. Cada tomo tiene 800 páginas. ¿cuántas páginas royó la polilla?

Las personas que tienen un fuerte pensamiento convergente responden que la polilla royó 1 600 páginas y dos tapas de encuadernación. Ahora, si pensamos de manera divergente y observamos estos dos libros: uno al derecho y otro al revés, y miramos cuantas páginas hay entre la primera del primer libro y la última del segundo, nos convenceremos de que entre ellas no hay nada más que las dos tapas. La polilla sólo estropeó, pues, las tapas de los dos libros, sin tocar sus hojas.

En las escuelas de nivel medio y superior se pueden utilizar los juegos para resolver ciertos problemas o conflictos, estos también se pueden utilizar en las empresas para alcanzar sus objetivos o para encontrar soluciones a los problemas. Se pueden trabajar los juegos de las siguientes maneras:

❖ Mesa redonda:

Objetivo que persigue. En esta técnica grupal un equipo de expertos, que sostienen puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un mismo tema, exponen ante el grupo en forma sucesiva. Se utiliza

cuando se desea dar a conocer a una clase o auditorio puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un determinado tema o cuestión.

- Participantes.

Los integrantes de la Mesa Redonda, que pueden ser de 3 a 6 miembros, deben ser elegidos sabiendo que han de sostener posiciones divergentes; han de ser buenos conocedores de la materia y hábiles para exponer y debidamente defender con argumentos sólidos su posición. Utilizable a partir de los 12 ó 13 años.

La mesa redonda para su desarrollo precisa de un coordinador y de los expertos o especialistas. El coordinador conviene que sea siempre o casi siempre el profesor. Los expertos pueden ser alumnos especialmente preparados o especialistas ajenos a la clase.

➤ Funciones del coordinador:

- ✓ Buscar o designar a los expertos y preparar el ambiente físico.
- ✓ Asesorar a los expertos, si procede, y realizar las reuniones previas.
- ✓ Ser imparcial y objetivo en sus intervenciones, resúmenes y conclusiones.
- ✓ A veces deberá desalentar polémicas estériles.
- ✓ Presentar a los expertos.

➤ Funciones de los expertos:

- ✓ Prepararse adecuadamente si es que no son especialistas.
- ✓ Respetar las reglas del juego de la mesa redonda.

En todas las asignaturas de estudio hay temas que se prestan a interpretaciones opuestas; su mejor exposición a la clase será a través de esta técnica. Es muy importante cuidar el ambiente físico, dispones si la hay de una mesa circular, estrado, etc. Es conveniente que la duración no se extienda más allá de los 50 min. para permitir luego las preguntas que desee formular el auditorio.

➤ Pasos concretos a seguir en su desarrollo:

El coordinador abre la sesión, presenta el tema, el procedimiento a seguir, presenta a los expertos, advierte al auditorio que podrán hacer preguntas al final y ofrecer la palabra al primer expositor.

Cada expositor tiene unos 10 minutos. El coordinador va cediendo la palabra alternativamente a los expertos divergentes. Si un orador se pasa del tiempo, el coordinador ha de hacérselo notar.

Una vez finalizadas las exposiciones de todos los expertos, el coordinador hace un breve resumen de las ideas principales de cada uno de ellos y destaca las diferencias más notorias que se hayan planteado. Para ello debe haber tomado nota durante las exposiciones.

Cada experto podrá después aclarar, ampliar, especificar o completar sus argumentos y rebatir los opuestos durante dos minutos. En este paso los expertos pueden dialogar, si lo desean, defendiendo sus puntos de vista.

El coordinador expone las conclusiones finales que sintetizan los puntos de confluencia que pudieran permitir un acercamiento entre los diversos enfoques y las diferencias que queden en pie después de la discusión.

Los miembros del auditorio tienen derecho a hacer una pregunta cada uno. No podrán entrar en discusión con la mesa.

Si procede, el profesor podrá indicar fecha y tipo de evaluación de los aprendizajes. Así mismo podrá da una visión de comportamiento del aula.

❖ **Panel:**

Objetivo que persigue: Esta técnica grupal consiste en la reunión de varias personas especialistas, o bien informadas, en determinado asunto, tema, o tópico, y que exponen sus saberes o experiencias a la clase de una manera informal, patrocinando "puntos de vista divergentes", pero sin actitud polémica.

Esta técnica tiene por objetivos prioritarios: cultivar y aprovechar en beneficio de la clase intereses particulares de los alumnos, enriquecimiento colectivo a la vez que desarrollo del sentimiento de ser útil al grupo y formación de un espíritu crítico que lleva al criterio propio.

- Participantes:

Necesitan para su desarrollo:

- ✓ Un coordinador.
- ✓ Los especialistas.
- ✓ El resto de la clase.

El coordinador es casi siempre el profesor, pero nada impide que pueda serlo un alumno. Los especialistas pueden ser personas ajenas o alumnos que se preparan o están ya preparados (¿se especializan?) en el tema a exponer.

➤ Funciones del coordinador:

- ✓ Coordinar los trabajos de exposición ante la clase.
- ✓ Hacer que los objetivos del panel no sean desvirtuados.
- ✓ Durante la exposición de los especialistas no debe dar sus puntos de vista.

➤ Funciones de los especialistas:

- ✓ Exponer ante la clase su visión del tema.
- ✓ Responder a las preguntas de la clase.
- Funciones del resto de la clase:
- ✓ Escuchar, tomar notas e interrogar sobre las dudas o desacuerdos.
- Preparación ambiental

Utilizable predominantemente a partir de los 11-12 años. Encerados, paneles o tableros. Una posible disposición del ambiente para el panel.

- Pasos concretos a seguir durante su desarrollo

El coordinador presenta a la clase a los especialistas; justifica la realización del tema e indica las normas a seguir en el desarrollo del tema-panel.

Seguidamente propone una de las cuestiones del tema para que cada especialista dé su punto de vista sobre ella. El coordinador sintetiza las aportaciones de los especialistas que se convierten en las conclusiones parciales de esa cuestión. En la segunda cuestión sigue el mismo proceso y así sucesivamente.

Terminadas todas las cuestiones del tema, siguiendo el proceso indicado en el paso segundo, el coordinador pide la cooperación de los demás miembros de la clase. Estos pueden preguntar, solicitar aclaraciones, rebatir argumentos, aportar nuevas experiencias, etc.

Agotado el paso tercero, el coordinador presenta de una de las conclusiones parciales que son discutidas por toda la clase hasta llegar a las conclusiones finales del panel.

El profesor dará una visión de conjunto de las conclusiones de la unidad (aprendizajes cognoscitivos) y después de la actuación o comportamiento de los alumnos (aprendizaje afectivo).

Se puede fijar fecha para la evaluación de los aprendizajes y posteriormente efectuar las indicaciones necesarias para desarrollar otro tema de la asignatura mediante la misma técnica, si procede.

❖ **Discusión:**

Objetivo que persigue: Esta técnica tiene por objetivos prioritarios: la comprensión, la crítica, la cooperación y la disciplina democrática.

- Participantes:

Necesita para su desarrollo

- ✓ Un coordinador.
- ✓ Un secretario.

El resto de los componentes de la clase.

El coordinador puede ser el profesor, o un alumno designado por el profesor, o un alumno elegido por la clase. El secretario puede ser un alumno designado por el profesor, o elegido por la clase o voluntario.

➤ Funciones del coordinador

- ✓ Preparar y proponer las cuestiones a discutir.
- ✓ Procurar que en la discusión participe toda la clase, animando a unos, frenando a otros.
- ✓ Reorientar los trabajos cuando caigan en un "punto muerto".
- ✓ No permitir que se desvirtúe la discusión y los trabajos.
- ✓ Ayudar al secretario a tomar anotaciones.

➤ Funciones del secretario:

Anotar en la pizarra o en un papel, depende, los hechos más significativos de la discusión: opiniones, puntos de vista, discordantes, conclusiones, etc.

➤ Funciones de los demás miembros de la clase:

- ✓ Tolerancia con las opiniones de los demás.
- ✓ Escuchar.
- ✓ Objetividad en lo que cada uno exponga.
- ✓ Pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.

➤ Preparación ambiental:

Esta técnica grupal consiste en orientar a la clase para que ella misma realice, en forma de cooperación intelectual, el estudio de una unidad, tema, lección o tópico eminentemente polémico, opinable. Utilizable predominantemente a partir de los 11-12 años.

➤ Pasos concretos a seguir durante su desarrollo:

El profesor indica: tema de estudio, fuentes (material, personas, bibliografía o de otro tipo) y el plazo de la realización.

Se determina quién hará de coordinador. En el caso de que el coordinador vaya a ser alumno, las cuestiones del tema para ser discutidas se preparan entre el profesor y el alumno.

Los alumnos prepararán individualmente o en equipo, dentro del horario de la clase o fuera de éste, el tema. Siempre que hubiere necesidad pueden consultar al profesor.

El día establecido el coordinador tomando como base el proyecto de cuestiones sobre el tema elaborado en el paso 2 promoverá una discusión en la clase cuestión a cuestión. Las conclusiones a que se vaya llegando son anotadas por toda la clase además del secretario.

Finalizada la discusión de todas las cuestiones, el profesor da una visión de conjunto de las conclusiones del tema (aprendizajes cognoscitivos) y de la actuación o comportamientos de los alumnos (aprendizajes afectivos). Se fija fecha para la evaluación de aprendizajes, si procede.

❖ **Debate dirigido:**

Objetivo que persigue. En esta técnica grupal, un grupo que no pase de 13 miembros, trata un tema en discusión informal con la ayuda activa y estimulante de un director. Es una de las técnicas de más fácil y provechosa aplicación en el aula. Consiste en un intercambio informal de ideas e informaciones sobre un tema, realizado por un grupo bajo la conducción estimulante y dinámica de un director, que se da siempre en la figura del profesor. Los objetivos alcanzables por esta técnica, entre otros, son: estimular el razonamiento, la capacidad de análisis crítico, la intercomunicación, el trabajo colectivo, la compensación y la tolerancia. Ayuda a superar prejuicios e ideas preconcebidas. Amplía el panorama intelectual. Logra integraciones interdisciplinarias.

- Participantes
  - Funciones del director o de los subdirectores:
    - ✓ Elegir el tema y preparar las fuentes.
    - ✓ Preparar las preguntas más adecuadas para estimular y conducir el debate siguiendo un orden lógico y orgánico: una pregunta central y varias subordinadas.
    - ✓ Controlar los, aproximadamente, 15 minutos destinados por pregunta central.
    - ✓ Preparación Ambiental

Para que haya debate y no meras respuestas formales, el tema debe ser cuestionable, posible de diversos enfoques e interpretaciones. El director debe hacer previamente un plan orgánico de preguntas que llevará escritas. Los participantes han de conocer el tema a debate con suficiente antelación como para informarse por sí mismo. El director les habrá facilitado las fuentes.

A una clase se le ha de dividir en grupos de 13 con un subdirector cada uno. Estos han de estar preparados por el profesor.

El debate dirigido puede durar entre 45 y 60 minutos. Pueden utilizarse todo tipo de recursos didácticos. Los participantes no conviene que tomen notas, sí en cambio los subdirectores, o el director o el secretario si es que conviene que tomen notas, si en cambio los subdirectores, o el secretario si es que conviene que lo haga.

➤ Pasos concretos a seguir durante su desarrollo

El director hace una breve introducción para: encuadrar el tema, dar instrucciones generales y ubicar al grupo mentalmente en el debate.

Formula la primera pregunta e invita a participar. En el caso de que nadie hable, el director o los subdirectores en su caso, pueden estimular las respuestas por medio del recurso de la "respuesta anticipada" y alternativa que provoque adhesiones.

Una vez en marcha el debate, el director o subdirectores en su caso, deben dirigir sin ejercer presiones, intimidación o sometimiento. Lo que importa más no es obtener la respuesta que se desea, sino la elaboración mental y las respuestas propias.

Si el tema lo permite puede hacerse uso de todo tipo de recursos didácticos con carácter de información, ilustración, prueba, sugerencia, motivo de nuevas preguntas.

El director prestará atención al desarrollo de los contenidos del debate y a las actitudes de los miembros del grupo. Distribuirá el uso de la palabra alentando a los tímidos o remisos. Observará las posibles inhibiciones o dificultades que se presente y, si lo cree conveniente para la marcha del debate, podrá hacer aportaciones.

El director y los subdirectores mantendrán siempre una actitud cordial, serena y segura que servirá de apoyo a los comportamientos del grupo. Admitirán todas las opiniones, ninguna será rechazada o menospreciada. Su función es la de conducir al grupo hacia ideas correctas y valiosas.

Antes de dar por terminado el debate, debe llegarse a alguna conclusión, o a un cierto acuerdo sobre todo lo discutido. No debe cortarse el debate sin antes resumir las argumentaciones y extraer lo positivo de los diversos aportes. En colaboración con el grupo el director hará una síntesis, que en ciertos casos, podrá ser anotada por los participantes.

Si procede, pueden fijarse fechas para la evaluación de los aprendizajes, o temas para nuevos debates.

Los juegos profesionales permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

⇒ Son variantes de los juegos profesionales:

- ✓ Estudio de casos.
- ✓ La simulación .

❖ Estudio de casos:

⇒ Objetivo que persigue.

Se utiliza para llegar a conclusiones o formular alternativas sobre una situación o problema determinado.

⇒ Preparación Ambiental

Para su desarrollo, el educador debe preparar un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un "caso" particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con los participantes o en grupos, si el número de estos es muy amplio. La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión, por lo que se le debe facilitar las fuentes de antemano.

⇒ Participantes:

Las personas que trabajan en la empresa o los alumnos de nivel medio o medio superior.

⇒ Necesita para su desarrollo:

Un coordinador.

Un secretario.

El resto de los componentes de la clase.

El coordinador puede ser el profesor, o un alumno designado por el profesor, o un alumno elegido por la clase. El secretario puede ser un alumno designado por el profesor, o elegido por la clase o voluntario.

➤ Funciones del coordinador:

- ✓ Preparar y proponer el "caso" a discutir.
- ✓ Procurar que en la discusión participe toda la clase, animando a unos, frenando a otros.
- ✓ No permitir que se desvirtúe la discusión del caso.
- ✓ Ayudar al secretario a tomar anotaciones.
- ✓ Hacer la conclusión final

➤ Funciones del secretario:

Anotar en la pizarra o en un papel, depende, los aportes más significativos de la discusión del caso: posibles soluciones o interpretaciones.

➤ Funciones de los demás miembros de la clase:

- ✓ Tolerancia con las opiniones de los demás.
- ✓ Escuchar.
- ✓ Objetividad en lo que cada uno exponga.
- ✓ Pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- ✓ Exponer posibles soluciones o interpretaciones del "caso".

⇒ Pasos concretos a seguir durante su desarrollo:

- ✓ El profesor expone en forma de "caso" la situación o tema a discutir.
- ✓ Se determina quién hará de coordinador. En el caso de que el coordinador vaya a ser alumno, las cuestiones del tema para ser discutidas se preparan entre el profesor y el alumno.
- ✓ Los alumnos prepararán expondrán individualmente sus soluciones o interpretaciones del "caso".
- ✓ Las conclusiones o aportes significativos a que se vaya llegando son anotadas por secretario.
- ✓ Finalizada la discusión de todas las cuestiones y según las anotaciones se realiza una síntesis ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.
- ✓ El profesor de conjunto con los participantes se llega a elegir las soluciones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la relación del "caso" y "solución" con la vida real.

### ❖ Simulación.

La simulación es el proceso en el cual se sustituyen las situaciones reales por otras creadas artificialmente, cuyo grado de objetividad varía progresivamente, y de las cuales el estudiante se entrena aprendiendo ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad en cuestión. De aquí se infiere que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad.

La simulación ofrece innumerables ventajas, entre ellas tenemos:

- ✓ Reduce el tiempo necesario para el aprendizaje de ciertas acciones.
- ✓ Elimina distracciones innecesarias.
- ✓ Ahorra peligros innecesarios.
- ✓ Permite la retroalimentación inmediata.
- ✓ Facilita encontrar la solución "óptima" a cada problema planteado.

⇒ Objetivo que persigue.

Se utiliza para crear en los estudiantes incentivos para el aprendizaje, estimular su atención y fomentar motivaciones con el objetivo de darle solución a un determinado problema planteado por el profesor.

⇒ Participantes

➤ Funciones del director: Se recomienda que el director sea el profesor.

- ✓ Elegir el tema y preparar las fuentes. Además advertirá a los estudiantes de los medios y materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la simulación.
- ✓ Preparar las preguntas más adecuadas para estimular y conducir el debate siguiendo un orden lógico y orgánico.
- ✓ Preparar los medios que se utilizarán para el desarrollo de la actividad.
- ✓ Controlar que la mayor cantidad de estudiantes participen en el desarrollo de la actividad.
- ✓ Velar porque esta se desarrolle en un tiempo no mayor de 60 min.

➤ Funciones de los miembros de la clase:

- ✓ Traer los medios que se le hayan solicitado previamente por el profesor o director.
- ✓ Tolerancia con las opiniones de los demás y dar sus puntos de vista en la solución del problema.
- ✓ Saber escuchar, pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- ✓ Objetividad en lo que cada uno exponga.
- ✓ Exponer posibles soluciones al problema planteado y a las preguntas que se le irán haciendo por parte del director o profesor para resolver tareas cada vez más complejas.

⇒ Preparación Ambiental

El profesor o director expondrá a los estudiantes las características planteadas, ya sean por medios orales o de otra complejidad. Esta explicación se pueden acompañar con el uso de diversos medios de enseñanza, en el área de salud se pueden utilizar: grabaciones con el sonido del corazón para caracterizar una arritmia, diapositivas de fondo de ojos o de diferentes enfermedades de la piel que permiten entrenar a los estudiantes en el diagnóstico, con medios tridimensionales como los maniqués especialmente preparados para que los estudiantes de medicina hagan reconocimientos específicos, entre otros.

Velará por preparar el ambiente físico necesario para el desarrollo de la actividad.

⇒ Pasos concretos a seguir durante su desarrollo:

El profesor hace una breve introducción para: encuadrar el tema, dar instrucciones generales y ubicar al grupo mentalmente en el debate.

Formula la primera pregunta e invita a participar en la búsqueda de la solución para lo cual debe ponerse en práctica lo aprendido, desarrollar una acción cualquiera o someter a prueba alguna idea diferente a la estudiada en clase.

A continuación se reiteran los pasos 1 y 2 pero con un nivel mayor de complejidad, de manera que propicie el desarrollo de habilidades más complejas y por tanto elevar el nivel de conocimientos, buscando así nuevas soluciones que demanden un mayor esfuerzo por parte de los estudiantes.

Luego se establecen las acciones esperadas o deseadas para cada una de las acciones anteriores o para un conjunto de ellas.

Y por último se transfiere lo aprendido a situaciones de la vida real, con igual eficacia. En este sentido esto se refleja en ahorro de tiempo, se evitan peligros innecesarios y menor esfuerzo psíquico.

## ANEXO CINCO

### Sistemas de clasificación

#### CLASIFICACIÓN DEWEY

De todos los sistemas existentes, el más extendido es el de DEWEY creado en .1873, por el bibliotecario Melvin Dewey (.18.15-.1931), publicado en .1876 por él mismo, en 44 páginas: .14 introductorias, .12 sumarios y esquemas; .18 de índice, como la primera edición bajo el título de “Sistema de Clasificación Decimal” incluido el índice; desarrollado y actualizado posteriormente y periódicamente de acuerdo a cada evento de trascendencia de la humanidad; hasta la fecha ha tenido .19 ediciones, esta última consta de 4 volúmenes. Este sistema tuvo un papel relevante en la organización de los acervos de las bibliotecas americanas.

El sistema de clasificación Dewey al ser la más utilizada para los libros hay quienes la aconsejan para juguetes también. Es un sistema jerárquico que aplica el principio decimal a la subdivisión de los conocimientos, desde el más amplio hasta el más restringido, divide el conocimiento en 9 clases por materia (.100-900) con una décima para obras generales (000). Cada clase se subdivide en .10 y de estos se dividen de nuevo en .10 y cada número entero en decimales para subdivisiones especiales, estas clases se dividen en .10 diferentes y cada división en .10 secciones, aunque no todos los números para las diferentes secciones han sido usados. (La palabra “clase” se usa generalmente para indicar divisiones secciones para cualquier otro nivel de la notación de la jerarquía). Esto permite a cada biblioteca clasificar tan amplia o especialmente como sus propósitos o colecciones lo requieran.

Estas clases principales a su vez se subdividen en subclases que se presentan con otra letra mayúscula más agregada a la principal. Esta subclase para poderse desarrollar se divide en .1000 partes y se representa por números arábigos que van del 0 al 9999 agregados a la subclase llamada subdivisión. Esta a su vez se parte en decimales de los números enteros y se llama subdivisión, por lo que este es un sistema alfanumérico o mixto.

La notación es un sistema de símbolos usados para representar las clases del sistema de clasificación, el DEWEY es expresado en números arábigos. Da al mismo tiempo el significado único de la clase y su relación con otra clase.

La asignatura topográfica prevé un código único que es utilizado como una “dirección” para ubicar el material en el estante y como una etiqueta para los registros de la biblioteca que están en circulación o el control del inventario.

La clave Dewey tiene dos funciones principales:

- Reflejar la clasificación temática del material. La parte numérica designa un tema general en su parte entera y algún subtema en la parte decimal. Los libros de un mismo tema reciben el mismo, o parecido, número. Los clasificadores asignan variaciones de acuerdo a su apreciación de los temas principales de los que trata el documento.
- Señalar la ubicación física del documento en la estantería. El acervo general está ordenado consecutivamente por la numeración decimal Dewey, del 0 al .1000. Las estanterías tienen unos letreros en los extremos donde se indica de que número a qué número se encuentra en una góndola particular. De esta manera, podemos ubicar una clave dentro del orden numérico, y encontrar el documento que buscamos. Cuando dos documentos reciben una misma clave numérica, los distinguimos por las tres letras derivadas del apellido del autor. Los documentos de un mismo tema quedan físicamente cercanos.

La estructura básica de la clasificación decimal de Dewey se compone de .10 grandes divisiones llamadas clases principales, es decir que DEWEY tomo el conocimiento humano y lo dividió en .10 grandes ramas, cada una de todas las partes en que divide el conocimiento las representa con números arábigos enteros y decimales. Los apartados más generales, que a su vez tienen múltiples subdivisiones, reciben las siguientes claves quedando está dividida de la siguiente manera:

000	Generalidades.	500	Ciencias naturales y matemáticas
100	Filosofía, Psicología, parapsicología y ocultismo	600	Tecnología (Ciencias aplicadas)
190	Religión	700	Bellas Artes y artes decorativas.
300	Ciencias Sociales	800	Literatura y retórica.
400	Lengua	900	Geografía e historia y disciplinas auxiliares

Cada una de estas clases las divide a su vez en otras diez, llamándolas subclases

BELLAS ARTES Y ARTES DECORATIVAS.		705	Pintura y pinturas
701	Urbanismo y arquitectura del paisaje	706	Artes gráficas, arte de grabar y grabados
702	Arquitectura del paisaje.	707	Fotografía y fotografías
703	Artes plásticas, escultura	708	Música
704	Dibujo y artes decorativas.	709	Artes recreativas y de la actuación.

De ahí nos vamos al tercer sumario que es el de generalidades y que está dividido de la siguiente manera y de nuevo solamente me voy a referir al que trata sobre el tema en cuestión. Cada subclase también las divide en otras 10 partes llamando a cada parte división:

790	ARTES RECREATIVAS Y DE LA ACTUACIÓN.	795	Juegos de suerte.
791	Representaciones públicas.	796	Deportes, juegos atléticos y al aire libre
792	Representaciones escénicas.	797	Deportes acuáticos y aéreos
793	Juegos y pasatiempos bajo techo.	798	Deportes ecuestres.
794	Juegos de destreza bajo techo	799	Pesca, caza, tiro.

Cada una de las divisiones se compone con un número variable de subdivisiones que se identifican por los dígitos que siguen al punto decimal.

797	DEPORTES Y JUEGOS AL AIRE LIBRE	797. 5	Vida al aire libre
797. 1	Juegos varios	797. 6	Ciclismo
797. 2	Juegos de movimiento que requieren equipo	797. 7	Conducción de vehículos motorizados
797. 3	Juegos con pelotas	797. 8	Deportes de lucha
797. 4	Atletismo y gimnasia	797. 9	Deportes de invierno

Y así sucesivamente hasta el infinito.

La clasificación Dewey es una combinación de números y letras que se asigna a un documento para su identificación. La parte numérica tiene una parte entera y otra decimal. Las letras asignadas se derivan del apellido del autor.

### CLASIFICACIÓN DECIMAL UNIVERSAL

La creación de la CDU fue el primer intento de normalizar los lenguajes documentales en el ámbito internacional, su antecedente está basado en el sistema decimal DEWEY, adoptada en .1876 en los Estados Unidos por la mayoría de las bibliotecas.

En Europa el Institut International de Bibliographie de Bruselas, obtuvo el DEWEY la autorización para utilizar su clasificación y adaptarla. La adaptación apareció con el nombre de "Manuel du Repertoire Bibliographique Universelle" (MRBU) en 1905. Es renovada y puesta al día, la cual se publicó en una nueva edición en .19.27 y .19.33 ya con el título de "Clasificación Decimale Universelle" (CDU). En la actualidad el IIBB fue sucedido por la Federation Internationale de Bibliographie, quien es la que se ocupa actualmente de las nuevas ediciones.

Es una clasificación sistemática que representa una sucesión de conceptos ordenados por relaciones esenciales. Se trata de un sistema mixto; enumera el conocimiento en .10 grandes grupos que llama tablas principales. Este sistema de clasificación sirve de principio decimal para su estructuración, de tal forma que al tratar los números como si fueran fracciones decimales, el sistema consigue notaciones extremadamente concisas, constituyendo una ventaja por la nubosidad absoluta de los números en

cualquier idioma. Además tiene un carácter enciclopédico, sus tablas abarcan el conjunto de saber humano, constituyendo una ventaja para las instituciones que trabajan, con materias interdisciplinarias. Da la posibilidad de crear índices compuestos en una clase, subclase, gracias a la utilización de divisiones auxiliares, analíticas, conocidas también como divisiones auxiliares especiales.(9)

En este sistema el saber humano se divide en 10 grandes clases. Señaladas por los dígitos ( 0 al 9 ), cada una de estas clases se divide en 10 grupos menores y a las cifras clasificadoras se le agrega forma, lugar, tiempo, lengua entre otros datos. Dentro de los cuales el 7 está destinado a la recreación, a su vez el 790 es el apartado para juegos y juguetes, (partiendo de que nuestro material está constituido básicamente por juegos y juguetes), es un sistema jerárquico que aplica el principio decimal a la subdivisión de los conocimientos, desde el más amplio hasta lo más restringido. Se divide en una base de diez.

La primera división es de diez clases principales que abarcan todo el conocimiento humano y el trabajo intelectual, como las enciclopedias de carácter universal, pero incluye también algunas categorías de especialización, como la de recreación. Cada una de las clases se divide en diez subclases. La primera subclase sigue siendo la categoría más general dentro de cada disciplina. Las clases siguientes pretenden agrupar obras por disciplinas todavía bastante generales quedando como sigue:

0 Generalidades	5 Ciencias naturales y matemáticas.
1 Filosofía y Psicología.	6 Tecnología (Ciencias aplicadas)
2 Religión.	7 Las artes.
3 Ciencias Sociales	8 Literatura y retórica.
4 Lenguas	9 Geografía e Historia.

La segunda división se encuentra en el segundo sumario, me avocaré a la división del 7 Bellas Artes, que es donde caería el tópico para material lúdico, juegos y juguetes, quedando de la siguiente manera:

7 ARTE, ARQUITECTURA, FOTOGRAFIA, MUSICA, JUEGOS, DEPORTES.	75 Pintura.
71 Ordenación del territorio. Planificación rural. Planificación de jardines. Urbanismo.	76 Artes graficas. Grabados
72 Arquitectura de jardines. Configuración del paisaje.	77 Fotografía.
73 Artes plásticas.	78 Música
74 Dibujo. Diseño. Artes aplicadas y artesanía.	79 Diversiones. Juegos. Deportes.

De ahí nos vamos al tercer sumario que es el de generalidades y que está dividido de la siguiente manera y de nuevo solamente me voy a referir al que trata sobre el tema en cuestión.

79 RECREACION. DIVERSIONES Y ENTRETENIMIENTOS PÚBLICOS.	795 Atletismo y deportes.
791 Teatro.	796 Deportes y juegos al aire libre.
792 Tertulias y otros entretenimientos.	797 Deportes acuáticos y aéreos.
793 Juegos de habilidad.	798 Deportes hípicas, Carreras.
794 Juegos “de cartas” de mesa.	799 Pesca, caza, tiro.

Cada una de las divisiones se compone con un número variable de subdivisiones que se identifican por los dígitos que siguen al punto decimal.

79 Diversiones. Juegos. Deportes. Espectáculos públicos.	796.3 Juegos de pelota.
791.4 Cine.	796.4 Gimnasia. Atletismo.
791.8 Circos. Zoológicos.	796.5 Excursiones. Montañismo. Camping.
791.862 Corridas de toros. Tauromaquia.	796.6 Deportes sobre ruedas. Ciclismo.
792 Teatro. Teoría y técnica teatral.	796.7 Automovilismo. Motociclismo.
793 Diversiones de sociedad. Baile.	796.8 Deportes de combate y defensa.
794 Juegos de tablero y mesa.	796.9 Deportes de invierno. Juegos sobre hielo.
794.1 Ajedrez.	797 Deportes acuáticos. Deportes aéreos.
796 Deportes. Juegos. Gimnasia. Ejercicios físicos	798 Deportes hípicas.
	799 Pesca deportiva. Caza deportiva. Tiro deportivo

### CLASIFICACIÓN L. C.

La Biblioteca del Congreso (Library of Congress) de los Estados Unidos de Norte América data desde los inicios de este siglo y fue compilada siguiendo la decisión de Herbert Putnam, después que la biblioteca se cambió a un nuevo edificio en 1897, que consistió en diseñar un esquema específico para sus colecciones. El resultado es una serie de clasificaciones especiales, cada una con su propio índice. El sistema agrupa las materias más generales por medio de 21 letras omitiendo las siguientes letras o caracteres: I, Ñ, O, W, X, Y: que se reservan para futuras ampliaciones.

El LC posee una clasificación que respondió a las necesidades de su tiempo y en la actualidad sigue haciéndolo, es uno de los sistemas también más usados dentro del país y el más específico, el más ampliamente desarrollado, también es cierto que no es un sistema perfecto. Una de sus debilidades ha sido hacia los juegos y juguetes como tal. Enfrenta el problema de que la mayoría de sus esquemas se encuentran en el idioma inglés, por lo que muchos de sus términos al traducirlos no siempre es posible encontrar su equivalente al español.

Debemos recordar que este sistema fue creado para una biblioteca con una colección especial y de acuerdo con el acervo que poseía. Las subdivisiones están redactadas desde el punto de vista norteamericano y muchos de sus tópicos tienen la referencia para los tópicos de Estados Unidos de América.

El sistema se compone de tablas con las clases principales, cada una de las cuales corresponde a una disciplina o rama de la disciplina fundamental, la clase y subclase están ordenadas basándose en disciplinas académicas. Cada clase se subdivide en los cuatro niveles de especificidad.

Cuando es necesario descender a niveles más específicos, las letras se sustituyen por números. Las tablas que componen el esquema tienen toda la independencia una de otras pudiendo considerarse como clasificaciones individuales. Cada clase principal está publicada por separado, sin seguir un plan conjunto. Dentro de cada subclase existen subdivisiones adicionales que permiten concretar aspectos

como forma, lugar, tiempo y t3pico. No existe una tabla de 3ndices auxiliares para la totalidad del sistema, excepto a las subdivisiones destinadas a las provincias canadienses, biograf3a y traducciones que se pueden aplicar a la totalidad de las materias. Cada tabla incluye un detallado 3ndice de materiales, pero no hay uno que abarque la totalidad de lo que figura en el sistema de clasificaci3n.

Tiene el esquema de la clase G, referente a la antropolog3a, geograf3a y recreaci3n. Este sistema ser3a un valioso auxiliar para los materiales l3dicos, este sistema representa un grave problema para el personal que labora en ludotecas y no est3a familiarizado con 3l, por lo que nace al uso de las tablas auxiliares, las geogr3ficas, etc. que a su vez se subdividen en pa3s o lugar por regiones que crean confusiones para las personas que no tienen conocimientos sobre el uso y manejo de todas las tablas que componen a este sistema (tabla auxiliar de forma, tabla combinada, tablas internas, etc.).

La clase G trata de las ciencias que estudian al hombre sobre la tierra, su medio ambiente, su contorno f3sico y social y el an3lisis de la cultura del hombre mismo. El ambiente terrestre dentro del cual se ubica la vida humana.

Estas clases principales a su vez se dividen en subclases que s3e representan con otra letra may3scula m3s, agregada a la letra de la clase principal, para poderse desarrollar a su vez se divide en 10,000 partes y s3e representan por n3meros ar3bigos que van del 0 a 9999 agregados a la subclase llamada divisi3n. La divisi3n tambi3n se parte en decimales de los n3meros enteros y se llama subdivisi3n. Por este hecho de utilizar letras y n3meros en su notaci3n se conoce a este sistema como mixto o alfanum3rico.

La notaci3n es alfanum3rica, no jer3rquica se compone de 1, 2 o 3 letras may3sculas con n3meros ordinales del 1 al 9999, con posibles extensiones decimales para cubrir determinadas materias complejas adem3s del numero de Cutter y el a3o de publicaci3n.

Por lo general utiliza una letra may3scula para representar las clases principales, las subclases son representadas con dos o tres letras may3sculas, las subdivisiones comprendidas dentro de cada subclase son representadas con n3meros ar3bigos del 1 al 9999 utilizado como n3meros ordinales.

Posteriormente se utilizan tablas auxiliares para cada una de estas temas, tambi3n se utilizan las tablas de subdivisiones geogr3ficas, la tabla de estados norteamericanos, la tabla de regiones norteamericanas, la lista de regiones y pa3ses en alfabeto 3nico, la tabla biogr3fica flotante, las tablas internas combinadas.

Estas clases principales a su vez se dividen en subclases que s3e representan con otra letra may3scula m3s, agregada a la letra de la clase principal, y esta para poderse desarrollar a su vez se divide en 10,000 partes y s3e representan por n3meros ar3bigos del 0 a 9999, agregados a la subclase llamada divisi3n. La divisi3n tambi3n se parte en decimales de los n3meros enteros y se llama subdivisi3n. Por

este hecho de utilizar letras y números en su notación se conoce a este sistema como mixto o alfanumérico.

Dentro del LC tenemos a la CLASE, SUBCLASE, ESQUEMAS O RAMAS DE MATERIA ESPECÍFICA. Se agrupan en .21 letras las materias más generales, tomando como base la clasificación expansiva del Cutter, estando desarrollada de la siguiente manera:

A Obras generales	L Educación
B Filosofía	M Música
C Historia (Ciencias auxiliares)	N Bellas Artes
D Historia (excluida América)	P Lengua y literatura
E América (general) y Estados Unidos general	Q Ciencia
F Estados Unidos (local) y posesiones	R Medicina
G Geografía	S Agricultura
H Ciencias sociales	T Tecnología
J Ciencias políticas	U Ciencia militar
K Legislación	V Ciencia naval
	Z Bibliotecología y Bibliografía

Quedando excluidas dentro de este sistema las letras I, Ñ, O, U, W, X, Y, que se tienen reservadas para futuras aplicaciones.

Las divisiones y subdivisiones de la subclase GV empieza con las subdivisiones en forma y elementos generales sobre recreación y descanso, complementando con algunos temas comunes sobre especialistas recreativos, centros recreativos y su dirección, la recreación entre otras clases especiales de personas.

#### SUBCLASE GV

GV 1912 – 190	Vida al aire libre.
GV 191 – 555	Educación y entretenimiento físicos.
GV 556 – 1198	Deportes.
GV 1199 – 1570	Juegos y diversiones.
GV 1580 – 1799	Danza (danza moderna).
GV 1800 – 1860	Circo, espectáculos

Como se observa la subclase GV tiene relaciones tenues con la antropología por lo que respecta al desarrollo de los temas más específicos se realizan por medio de número arábigos en forma progresiva.

**CLASIFICACIÓN VALMEX.**

Este es el sistema de clasificación es el que se utiliza en las ludotecas universitarias y en otras. Esto nos da un preámbulo de cómo los juegos y los juguetes deben ser organizados de tal forma que se les localice en cualquier ludoteca y puedan también ser localizados en la biblioteca.

RECURSO	CLAVE
<b>HOMO BIBLIOS</b>	
Libros sobre juegos	
Juegos	HB LJ
Para campo y bosque	HB CB
De patio	HB PA
Dirigidos u organizados	HB DO
De playa	HB PL
De salón	HB SA
Deportivos	HB DE
Predeportivos	HB PDE
Recreativo-competitivos	HB RCO
<b>HOMO KINESIS</b>	
Combinación de todos los recursos de las cuatro secciones anteriores para dar vida a la creatividad del hombre dentro de la ludoteca	HK
<b>HOMO PRACTICUS</b>	
<b>HOMO FABER Ó PRACTICUS</b>	
<b>Practico 1</b>	
Modelado con yeso	P YE
Plastilina	P PT
Madera	P MA
Papel	P DE
<b>Constructivos 2</b>	
Madera	HP2 MA
Cuerda	HP2 CU
Pegamento	HP2 PE
Desecho o reciclaje	HP2 DE
<b>Reconstructivos 3</b>	
Estiques	HP3 ES
Martillo	HP3 MA
Desarmador	HP3 DE
Pinzas	HP3 PI
Prensa	HP3 PR
Taladro	HP3 TA
Mesa de trabajo	HP3 ME
<b>Creativos 4</b>	
Pliegos de papel	P4 PP
Juego geométrico gigante	P4 JG
Marcadores	P4 MA
Mimeógrafo	P4 MI
<b>HOMO LUDENS</b>	
JUEGOS	HLJ
De azar	HL JA
* Competencia recreativa	HL JC

Patio	HL JP
Salón	HL JS
* Campo y bosque	HL JB
Deportivos	HL JD
Predeportivos	HL JT
Playa	HL JL
* Dirigidos y organizados	HL JO
Juegos industriales y artesanales	HLGI O G2
Con cartas	HL GC
Dados	HL GD
De armar	HL GA
Tablero	HL GT
Electrónicos	HL GE

### CLASIFICACIÓN MEXIKAYOTL

El presente sistema de clasificación se usa para administrar los recursos que ingresen a al cosmoludoteca, el cual conste de 7 secciones:

Makuilxochitl : (MX) cinco flor. Patrona de los juegos, bailes y los deportes

Xochiquetzal : (XQ) flor de quetzal, es decir, de pluma verde y preciosa, personificación de la belleza y el amor “Diosa de las flores y patrona de las labores domesticas, pero también de las cortesanas.

Ipalnemouani : (IN) aquel por quien existimos

Amoxltli : (AM) libro

Xochipilli : (XP) príncipe de las flores, patrón de los bailes de los juegos del amor y representante del verano, deidad relacionada con la tierra, la vida y la fertilidad patrona de la música y de los juegos.

Nappatecutli : (NP) “cuatro veces señor” deidad de los que fabricaban petates y otros objetos hechos con el tule de las lagunas.

Titlacauan : (TC) deidad de la danza y la música.

SECCION	RECURSOS	SIGLAS	CLAVE	NUMERO DE CONTROL	LETRA DEL RECURSO
Makuilxochitl	JUEGOS DE				
	agua y arena		MX AGA		
	armado		MX ARM		
	azar		MX AZA		
	campo y bosque		MX CAM		
	cartas		MX CAR		
	científicos		MX CIE		
	deportivos		MX DEP		
	educación especial		MX EES		
	electrónicos		MX ELE		
	esculturas		MX ESC		
	estimulación temprana		MX ETM		

GUADALUPE PALMA ANAYA

ANEXOS LUDOTECAS, JUEGOS, JUGUETES

	lenguaje	MX LEN
	patio	MX PAT
	playa	MX PLA
	pre deportivos	MX PDE
	salón	MX SAL
	tablero	MX TAB
Titlacauan	VESTUARIO.	
	bisutería	TC BIS
	disfraces	TC DIS
	maquillaje	TC MAQ
	marionetas	TC MAR
	mascaras	TCD MAS
	teatro guiñol	TE TG
	sombreros, gorros, penachos	TC SGP
	MOBILIARIO	
	cojin	TC COJ
	hamaca	TC HAM
	petate	TC PET
	tapete	TC TAP
Xochiquetzal	JUGUETES EROTICOS	
	afrodisiacos	XQ AFR
	artículos de broma	XQ BRO
	artículos de cuero	XQ CUE
	artículos para el pene	XQ PEN
	bombas de vacio	XQ BOM
	cartas	XQ CAR
	condones	XQ CON
	dildos	XQ DIL
	lenceria	XQ LEN
	lubricantes	XQ LUN
	muñecas y muñecos	XQ MUÑ
	semen artificial	XQ SEM
	tablero	XQ TAB
	tangas	XQ TNG
	vagina artificial	XQ VAG
Ipalnemouani	JUEGOS INICIATICOS	
	ajedrez	IN AJE
	damas chinas	IN DAM
	hun hun	IN HYN
	oca	IN OCA
	hombligo del mundo	IN OMB
	palo volador	IN PAL
	parchis o parkase	IN PAR
	patolli	IN PAT
	tarot	IN TAR
	tlachtli, tlachco, ulama	IN TLA
	uhajú	IN UHA
Amoxtli	LIBROS	
	agua y arena	AM AGA

	artísticos	AM SRT
	campo y bosque	AM CAN
	científicos	AM CIE
	construcción	AM CON
	deportivos	AM DEP
	desarrollo humano	AM DHU
	información lúdica	AM ILD
	organizados (juegos)	AM ORG
	patio (juegos)	AM PAT
	playa (juegos)	AM PLA
	predeportivos	AM PDE
	salón	AM SAL
	sexualidad	AM SEX
	REVISTAS	
	campismo	AM RCM
	deportes	AM RDE
	divulgación científica	AM RDC
	espectáculos	AM REP
	información lúdica	AM RIL
	música	AM RMU
	pintura	AM RPI
	sexualidad	AM RSX
	teatro	AM RTE
	turismo	AM RTU
	fotos	AM CFT
	posters	AM CPO
Xochipilli	INSTRUMENTOS	
	acordeón	XP ACO
	cascabel	XP CSC
	clave	XP CLA
	castañuelas	XP CSÑ
	contrabajo	XP CON
	güiro	XP GUR
	guitarra	XP GUI
	huehuetl	XP HUE
	maraca	XP MAR
	pandero	XP PAN
	piano	XP PIA
	tambor	XP TAM
	triángulo	XP TRI
	violín	XP VIO
	camara de video	XP CV
	equipo de sonido	XP ES
	radiograbadora	XP RG
	t.v	XP TV
	vidocasetera	XP VC
	audifonos	XP AUD
	bocina	XP BOC
	casete	XP CAS

GUADALUPE PALMA ANAYA

ANEXOS LUDOTECAS, JUEGOS, JUGUETES

	disco compacto	XP DC
	disco Lp	XP DLP
	microfono	XP MIC
Nappatecuhtli	MATERIALES	
	acuarelas	NT ACU
	barro	NT BAR
	crayolas	NT CRA
	cuerda	NT CUE
	lapices de colores	NT LC
	madera	NT MAD
	marcadores	NT MAR
	material de rehuso	NT MRE
	papel	NT PAP
	pegamento	NT PEG
	pinceles	NT PIN
	plastilina	NT PLN
	pliegos de papel	NT PPA
	plumones	NT PLU
	yeso	NT YES
	HERRAMIENTA	
	broca	NT BRO
	cautin	NT CAU
	desarmador	NT DES
	espátula	NT ESP
	estique	NT EST
	flexometro	NT FLE
	juego geometrico	NT JG
	lampara	NT LMP
	martillo	NT MRT
	navaja	NT NVJ
	pinzas	NT PNZ
	pirografo	NT PRG
	prensa	NT PRE
	segueta	NT SEG
	serrote	NT SER
	taladro	NT TAL
	tijeras	NT TIJ
	MOBILIARIO	
	banco	NT BAN
	silla	NT SLL
	mesa	NT MES
Titlacauan	VESTUARIO	
	bisuteria	TC BIS
	disfraces	TC DIS
	maquillaje	TC MAQ
	marionetas	TC MAR
	mascaras	TC MAS
	teatro guiñol	TC TG
	sombrero, gorra, penacho	TC SGP

cojin  
hamaca  
petate  
tapete

TC COJ  
TC HAM  
TC PET  
TC TAP

### CLASIFICACIÓN ESSAR

En el capítulo cuatro se explico todo lo referente al sistema de clasificación ESSAR en este apartado pongo la tabla

Se divide en 6 partes que son:

- 1.- Fascículo A.
- 2.- Fascículo B.
- 3.- Fascículo C.
- 4.- Fascículo D.
- 5.- Fascículo E.
- 6.- Fascículo F.

#### **FASCÍCULO A.**

Actividades lúdicas

##### **1. JUEGO DE EJERCICIO**

- 01 Juego sensorial sonoro.
- 02 Juego sensorial visual.
- 03 Juego sensorial táctil.
- 04 Juego sensorial olfativo.
- 05 Juego sensorial gustativo.
- 06 Juego sensorial motor.
- 07 Juego de manipulación.

##### **2.- JUEGO SIMBOLICO**

- 01 Juego de apariencia <<hacer como si>>.
- 02 Juego de roles.
- 03 Juego de representación.

##### **3.- JUEGO DE ARMAR ODE ANSAMBLAR.**

- 01 Juego de construcción.
- 02 Juego de disposición.
- 03 Juego de montaje mecánico.
- 04 Juego de montaje electrónico.

- 05 Juego de ensamble científico.
- 06 Juego de ensamble artístico.

#### **4. JUEGO DE REGLAS SIMPLES**

- 01 Juego de lotería.
- 02 Juego de domino.
- 03 Juego de secuencia.
- 04 Juego de circuito.
- 05 Juego de habilidad
- 06 Juego de deportivo elemental.
- 07 Juego de estrategia elemental.
- 08 Juego de azar.
- 09 Juego de pregunta y respuesta elemental.
- 10 Juego de vocabulario.
- 11 Juego matemático.
- 12 Juego de teatro.

#### **5. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS.**

- 01 Juego de reflexión.
- 02 Juego deportivo complejo.
- 03 Juego de estrategia compleja.
- 04 Juego de azar.
- 05 Juego de pregunta y respuesta complejo.
- 06 Juego de vocabulario complejo.
- 07 Juego de análisis matemático.
- 08 Juego de para armar complejo.
- 09 Juego de representación complejo.
- 10 Juego de escena.

#### **FASCÍCULO B.**

Conductas cognoscitivas

##### **1. CONDUCTA SENSO-MOTRIZ.**

- 01 Repetición.
- 02 Reconocimiento sensitivo-motriz.
- 03 Generalización senso-motriz.
- 04 Reconocimiento práctico.

**2. CONDUCTA SIMBÓLICA.**

- 01 Recuerdo simbólico.
- 02 Asociación imagen – palabra.
- 03 Expresión verbal.
- 04 Pensamiento representativo.

**3. CONDUCTA INTUITIVAS.**

- 01 Clasificación.
- 02 Apariencias.
- 03 Diferenciación de colores.
- 04 Diferenciación de dimensiones.
- 05 Diferenciación de formas.
- 06 Diferenciación de texturas.
- 07 Diferenciación temporal.
- 08 Diferenciación espacial.
- 09 Asociación de ideas.
- 10 Razonamiento intuitivo.

**4. CONDUCTA OPERATORIA CONCRETA.**

- 01 Clasificación.
- 02 Seriación.
- 03 Correspondencias de reagrupamiento.
- 04 Relación imagen – palabras.
- 05 Enumeración.
- 06 Operaciones numéricas.
- 07 Conservación de cantidades físicas.
- 08 Relaciones espaciales.
- 09 Relaciones temporales.
- 10 Coordenadas simples.
- 11 Razonamiento concreto.

**5. CONDUCTA OPERATORIA FORMAL.**

- 01 Razonamiento hipotético.
- 02 Razonamiento deductivo.
- 03 Razonamiento inductivo.
- 04 Razonamiento combinativo.
- 05 Sistemas de representaciones complejas.
- 06 Sistemas de coordenadas complejas.

**FASCÍCULO C.**

## Habilidades funcionales

**1. EXPLORACIÓN.**

- 01 Percepción visual.
- 02 Percepción auditiva.
- 03 Percepción táctil.
- 04 Percepción gustativa.
- 05 Percepción olfativa.
- 06 Señalización visual.
- 07 Señalización auditiva.
- 08 Prensión.
- 09 Desplazamiento.
- 10 Movimiento dinámico dentro del espacio.

**2. IMITACIÓN.**

- 01 Reproducción de acciones.
- 02 Reproducción de objetos.
- 03 Reproducción de eventos.
- 04 Reproducción de roles.
- 05 Reproducción de modelos.
- 06 Reproducción de palabras.
- 07 Reproducción de sonidos.
- 08 Aplicación de reglas.
- 09 Atención visual.
- 10 Atención auditiva.
- 11 Discriminación visual.
- 12 Discriminación auditiva
- 13 Discriminación táctil
- 14 Discriminación gustativa.
- 15 Discriminación olfativa.
- 16 Memoria visual.
- 17 Memoria auditiva.
- 18 Memoria táctil.
- 19 Memoria gustativa.
- 19 Memoria olfativa.
- 21 Coordinación ojo – mano.
- 22 Coordinación ojo – pie.
- 23 Orientación espacial.

- 24 Orientación temporal.
- 25 Organización espacial.
- 26 Organización temporal.

### **3. COMBINACIÓN DE TÉCNICAS.**

- 01 Agudeza visual.
- 02 Agudeza auditiva.
- 03 Destreza.
- 04 Flexibilidad.
- 05 Agilidad.
- 06 Resistencia.
- 07 Fuerza.
- 08 Rapidez.
- 09 Precisión.
- 10 Paciencia.
- 11 Concentración.
- 12 Memoria lógica.

### **4. CREACIÓN.**

- 01 Expresión creativa.
- 02 Creatividad productiva.
- 03 Creatividad inventiva.

## **FASCÍCULO D.**

Actividades sociales

### **1. ACTIVIDAD INDIVIDUAL.**

- 01 Actividad solitaria.
- 02 Actividad paralela.

### **2. PARTICIPACIÓN COLECTIVA.**

- 01 Actividad asociativa.
- 02 Actividad competitiva.
- 03 Actividad cooperativa.

### **3. PARTICIPACIÓN VARIABLE.**

- 01 Actividad solitaria o paralela.
- 02 Actividad solitaria o asociativa
- 03 Actividad solitaria o competitiva.

## 04 Actividad solitaria o cooperativa.

## Tipos de juguetes según el sistema "ESAR"

El sistema ESAR: Los juegos de ejercicio, son los primeros que realiza el bebé.

Aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc.

Sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, correpasillos, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas y todos aquellos juegos en los que la actividad es repetitiva y en la repetición de esta acción reside el encanto de la propia actividad.

La edad por excelencia para este tipo de juegos son los tres primeros años. En edades superiores también podemos encontrar juegos de ejercicio (bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos o peonzas, diabólos, etc.)

Los juegos de ejercicio son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Suelen fomentar la auto superación con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

El juego simbólico es el que implica la representación de un objeto por otro. Comienza sobre los 2 años. Es el tipo de juego en el que el niño atribuye toda clase de significaciones a los objetos. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.

Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros. Este tipo de juego comienza a observarse sobre los 2 años. Al principio se centra en la vida más próxima del niño/a (la familia, los animales, el colegio, la casa, los juguetes) y luego en entornos algo más alejados (las profesiones, los roles sociales, los personajes de ficción). A partir de los 8 años la importancia del juego simbólico va disminuyendo.

Algunos ejemplos de este tipo de juguetes serían los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces... y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción.

El juego de ensamblaje. Piezas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar, etc. Este juego se desarrolla cuando un niño/a se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. En los primeros años de vida, las construcciones suelen ser muy simples, con elementos simbólicos y con frecuencia requieren la ayuda del adulto.

Conforme se va aumentando en edad las construcciones empiezan a ser más elaboradas y por ello, se hace cada vez más imprescindible la secuencia de las acciones.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad lúdica se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir unos resultados. Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a:

- Aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano.
- La diferenciación de formas y colores.
- El razonamiento.
- La organización espacial.
- La atención.
- La reflexión.
- La memoria lógica.
- La concentración.
- La paciencia.
- La capacidad de interpretar unas instrucciones.
- Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

Los juegos de reglas. A los 4 años empiezan a surgir los primeros juegos de reglas. Al principio suelen ser juegos de habilidad, asociación, atención o memoria y con frecuencia requieren la participación de un adulto o de un niño/a de mayor edad. Aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto, son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. En edades superiores la variedad y complejidad de este tipo de juegos va siendo mayor, van incorporándose juegos de preguntas y respuestas, juegos de ordenador, juegos de estrategia, de deducción, etc. La mayoría son juegos de mesa o tablero pero también los que se juega en otras situaciones como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas, etc.

### CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN ROGER PINON.<sup>1</sup>

Roger Pinon agrupa las actividades lúdicas en diez apartados con las correspondientes subdivisiones, el estudio del juguete es un tema fundamental y todo esto se refleja en la agrupación de los juguetes por sector que imitan la vida del hombre en si y como ente social

#### 1.- JUGUETES QUE EXPRESAN ELEMENTALES MEDIOS DE ACCIÓN SOBRE LA MATERIA:

- *Sobre la materia sólida: utensilios;*
- *Sobre la materia líquida: molinos de agua*
- *Sobre el aire: banderas, cometas*
- *Ejercicio de fuerza y habilidad: balancín, pelota, palillos*
- *Anillos, canicas, peonzas, yoyos, diablos, cachorros, tablas, etc.*

#### 2.- JUGUETES QUE IMITAN LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

- *Transporte humano: capachos, cestas*
- *Transporte animal: serones, alforjas, caballo con ruedas, caballos de balancín;*
- *Arrastre y rodaje: trineos, carritos, bicicletas, autos;*
- *Tracción y dirección: arneses, arcos;*
- *Navegación: barcos*
- *Transportes aéreos: aviones, cohetes, cápsulas espaciales;*
- *Vías de comunicación: ferrocarriles*

### 3.- JUGUETES QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE FABRICACION

- *Sólidos aglutinantes: colores, pegamentos*
- *Sólidos ligeros: papel, cintas, paños, cuerdas, rafia, bobinas en línea*
- *Sólidos estables: mecanos, bloques o cubos*
- *Sólidos plásticos: arena, plastilina, pelotas*

### 4.- JUGUETES QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN

- *Armas y dispositivos de protección: lanzas, arcos, ballestas, hondas, flechas, cerbatanas, fusiles, revólveres, cañones*
- *La caza y la pesca: trampas, lazos, redes, animales: peces, osos, ratones, etc.*
- *La cría del ganado: animales como gatos, perros, caballos, bueyes, vacas, camellos, cerdos, conejos, patos, ocas;*
- *La agricultura: azadones, palas, rastrillos, regaderas*

### 5.- JUGUETES QUE IMITAN LAS TÉCNICAS DE CONSUMO:

#### LA ALIMENTACIÓN

- *Preparación: espumadera, tabla para picar carne, raspadores, moldes mantequilleras, cacerolas, marmitas, asador;*
- *Productos alimenticios : bombones*
- *Utensilios : platos, fuentes, cuchillos, tenedores, tazas*

#### VESTIDO Y ADORNO:

- *Sombreros, velos, zuecos, esquís, patines, sombrillas*

#### LA HABITACIÓN

- *Construcción: corrales, granjas, casas de muñecas, tiendas de campaña;*
- *Mobiliario: sillas, armarios, baúles;*
- *Iluminación: candelas, velas*
- *Calefacción: estufas*
- *Conservación: cepillos, cubos*

6.- *JUGUETES QUE IMITAN EL MEDIO AMBIENTE NATURAL*

- *Vegetal: árboles, hierbas, fibras*
- *Animal: mariposas, abejorros, animales exóticos y otros que se cazan o se aprenden en clase*
- *Humano: muñecas, vendedores, granjeros, soldados*

7.- *JUGUETES QUE IMITAN EL EJERCICIO DEL ARTE*

- *Pinturas: cuadernos para colorear*
- *Música: sonajeros, pitos, carracas*
- *Teatro: títeres, marionetas*
- *Cine y proyecciones: linterna mágica*

8.- *JUGUETES EN RELACIÓN CON UNA IMITACIÓN DE LA VIDA RELIGIOSA O DE*

*DIVERSAS CEREMONIAS:*

- *Vida religiosa: iglesias, innecesarios*
- *Vida ceremonial : caretas, árboles de Navidad*

9.- *JUGUETES QUE SE INSPIRAN EN EL MUNDO FANTÁSTICO*

- *Enanos, gigantes, brujas, diablos, cajas de sorpresas*

10.- *JUEGOS DE AZAR*

- *Dados, cartas, tablero de damas, juegos de la oca*

**CLASIFICACION DE LOS JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN VOROTOV.****1.- JUEGOS VERBALES, IMITATIVOS, MAGICOS Y DE INICIACIÓN**

JUEGOS EJECUTADOS POR LOS MAYORES PARA LOS PEQUEÑOS:

- 1) *Para divertir, para hacer reír, para hacer que se deje de llorar.*
- 2) *Para emocionar con procedimientos narrativos o dramáticos.*
- 3) *Para aprender a hablar, a caminar, etc.*
- 4) *Muecas y frases de deseo, de afecto, etc.*
- 5) *Para hacer, conocer su propio cuerpo, los seres y objetos circundantes:*  
*Juegos.*  
*Juguetes.*

PRIMERAS CREACIONES LUDICAS DEL NIÑO EN CONTACTO CON LA VIDA COTIDIANA

- 1) *Gestos y frases dirigidas a los animales. Gestos y frases imitando a los animales.*
- 2) *Gestos y frases dirigidas a las plantas, las flores, las frutas.*
- 3) *Gestos y frases dirigidas a objetos; cuando se fabrica un juguete, cuando se busca o se le encuentra, etc.*
- 4) *Gestos y frases ejecutadas en presencia de fenómenos naturales.*
- 5) *Gestos y frases ejecutadas o destinadas a irritar a los animales, a hacerles ejecutar ciertos movimientos.*
- 6) *Bromas, diputas, etc.*
  - o *Bromas sobre nombres y apellidos.*
  - o *Bromas recíprocas entre niños y niñas.*
  - o *Bromas referentes a los defectos físicos y morales o a las faltas cometidas.*
  - o *Bromas referentes a las profesiones, a las razas, religiones o sexo de personas ajenas a la comunidad infantil.*
  - o *Boicot y solicitud de reconciliación entre jugadores.*
  - o *Provocaciones de los jugadores durante el juego, dirigidas al tramposo, al torpe, etc.*

- 7) Hacer decir frases de doble sentido, frases difíciles de repetir, trabalenguas, etc.
- 8) Frases oportunas: invitación al juego, cese del mismo, etc.

#### SIMPLES DIVERSIONES INDIVIDUALES O COLECTIVAS; CREACIONES ARTÍSTICAS Y TÉCNICAS

- 1) *Monólogos o diálogos simples.*
- 2) *Interpretaciones mímicas y escenas con diálogos o recitadas*
- 3) *Otras diversiones individuales o colectivas de estructura simple*
- 4) *Creaciones plásticas: fabricaciones de figuritas, de estatuillas*
- 5) *Juguetes: instrumentos de ruido, de música, de ruedas, molino, etc. (fabricación y manipulación)*

#### JUEGOS DE SUERTE

- 1) *Procedimientos mecánicos de designación y de eliminación; por ejemplo: el que saque la paja mas corta.*
- 2) *Fórmulas de designación y de eliminación.*
- 3) *Fórmulas de designación y de eliminación que forman parte integrante del juego (juegos de desintegración y de eliminación).*

#### JUEGOS DE AZAR

- 1) *Juegos sin apuesta, con puntos.*
- 2) *Juegos donde la apuesta es al mismo tiempo un accesorio del juego.*
- 3) *Juegos donde la apuesta es otro objeto además de ser accesorio del juego.*
- 4) *Juguetes de este tipo.*

#### JUEGOS "RITUALES" Y "MÁGICOS"

- 1) *Ceremonias rituales con características de juego, relacionadas o no con las ceremonias religiosas.*
- 2) *Juegos "mágicos" ejecutados para hacer llover, para asegurar la abundancia, etc.*
- 3) *Juegos de augurio, por ejemplo "deshojar la margarita".*
- 4) *Fórmulas y juegos de adivinación: para descubrir el objeto perdido o escondido, para descubrir los defectos.*

## JUEGOS DE SIMULACIÓN

- 1) *Simulacro de actividades “institucionales”: militares, jurídicas, escolares, etc.*
- 2) *Simulacro de ceremonias matrimoniales y otras ceremonias o festividades de los adultos.*
- 3) *Simulacro de actividades domésticas “casa de muñecas”, “comiditas”, etc.*
- 4) *Simulacro de actividades económicas: profesiones diversas, transportes, etc.*

**2.- JUEGOS DE FUERZA Y HABILIDAD**

## JUEGOS DE HABILIDAD PROPIAMENTE DICHA:

- 1) *Juegos de habilidad de las manos y de los dedos.*
- 2) *Juegos de habilidad de los pies.*
- 3) *Juegos de reflejos rápidos.*
- 4) *Otros juegos de habilidad.*
- 5) *Juguetes: trompos, cometas, etc.*

## JUEGOS DE HABILIDAD CON APUESTA

- 1) *Tablas.*
- 2) *Bolas, canicas, objetos redondos.*
- 3) *Cáscaras de frutos secos.*
- 4) *Monedas.*
- 5) *Piedras, calvos y otros objetos y juguetes diversos.*

## JUEGOS GIMNÁSTICOS, ACROBÁTICOS Y RÍTMICOS

- 1) *Girar piruetas.*
- 2) *Rodar, dar volteretas.*
- 3) *Juegos de equilibrio y de acrobacia, “mandar con las manos”, “volteretas”, etc.*
- 4) *Trepar, “cucañas”.*
- 5) *Salto de cuerda.*
- 6) *Juegos de pelota con movimientos rítmicos “frontón”,*
- 7) *Otros diversos juegos de este grupo.*

*JUEGOS DE FUERZA PROPIAMENTE DICHOS*

- 1) *Levantar objetos y utensilios pesados.*
- 2) *Lanzar objetos y utensilios pesados.*
- 3) *Lucha cuerpo a cuerpo*
- 4) *Pruebas de fuerza de los brazos, de las piernas, etc.*
- 5) *Empujar y derribar: justas, torneos, etc.*
- 6) *Tracción: tirar de la cuerda.*
- 7) *Salto simple de longitud y de altura.*
- 8) *Carrera simple, con meta fija.*

*JUEGOS DE FUERZA Y HABILIDAD A UN TIEMPO*

- 1) *Juegos de lanzar*
  - *Lanzar piedras.*
  - *Lanzar maderas.*
  - *Lanzar otros objetos.*
  - *Bolas.*
  - *Bolos y bolas.*
  - *Bolas y mazos.*
  - *Pelotas lanzadas con la mano.*
  - *Pelotas lanzadas con accesorios.*
  - *Balones.*
- 2) *Lanzar y tirar*
  - *Juegos de proyectiles: honda*
  - *Tiro sencillo a blanco fijo, mano a mano, dardos, Flechitas, etc.,*
  - *Tiro con accesorios; arco, ballesta, fusil.*
- 3) *Saltar*
  - *Saltar un obstáculo por encima.*
- 4) *Subir y llevar*
  - *Juegos de subir y llevar a caballo, etc.*
- 5) *Carrera y persecución:*
  - *Carrera y persecución: meta móvil*
  - *Carrera y persecución en movimiento complejos y carreras burlescas.*
- 6) *Carreras y luchas donde el hombre no es el único ejecutante*
  - *Carreras y luchas con participación del hombre.*

- Carreras con montura animal.
- Luchas y canchases con animales.
- Carreras con medios mecánicos.
- Carreras y luchas de animales.

7) *Juegos sobre el agua, sobre la nieve, sobre el hielo y en el aire*

- Juegos náuticos, natación, navegación.
- Juegos de invierno.
- Juegos aéreos.

8) *Varios*

- *Juegos con diversas combinaciones de pruebas de fuerza y de habilidad (torneos náuticos).*

### **3.- JUEGOS INTELECTUALES**

#### *JUEGOS DE PICARESCA Y FARSA*

#### *JUEGOS DE MEMORIA, DE REFLEXIÓN RÁPIDA Y DE ADIVINAR*

- 1) Juegos de rápida reflexión, de memoria.
- 2) *Juegos de adivinación.*

#### *JUEGOS DE ESCONDER ALGO*

- 1) *Un objeto se ha escondido.*
- 2) *Los jugadores se esconden.*

#### *JUEGOS GEOMÉTRICOS*

- 1) Juegos de hilo.
- 2) Juegos de papel.
- 3) Juegos de trazado.

#### *JUEGOS DE COMBINACIÓN*

- 1) *Tres en raya, las cuatro esquinas.*
- 2) *Ajedrez.*
- 3) *Damas.*

### CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS PARA LA COMPUTADORA

Sería muy complicado realizar una clasificación de los juegos de estrategia para computadora u otras plataformas. Estas cada día van invadiendo el mercado y son muy efímeros, es decir pasan rápidamente de moda y los equipos con los cuales se pueden jugar también están a la orden del día y si no se cuenta con un equipo no se pueden jugar. de forma genérica, se habla de tiempo real y turnos y esa base nos podría servir para comenzar a desarrollar las ramas del árbol, como juego de estrategia, por el hecho de asimilar su segunda acepción (el arte para dirigir un asunto), podríamos referirnos al Monopoly, un puzzle, Tribial, Tetris o gestores de Formula 1 o de Futbol, que realmente están catalogados como tales. Por eso, no es necesaria una clasificación previa y conscientemente sesgada y subjetiva de que es un juego de estrategia.

### CLASIFICACIÓN DEL CENTRO PEDAGÓGICO DEL JUGUETE

La juegoteca del Centro Pedagógico del Juguete, establecida en Lyon, Francia tiene un funcionamiento autónomo y los responsables perciben salarios. Se trata de una ludoteca “profesional” que prueba los juguetes para los fabricantes. Sus criterios de selección son en primer orden estético, de mayor solidez, y cumpliendo con las normas de seguridad. Es un lugar de “negociación” entre fabricantes y padres por medio de los niños. Estableció una clasificación de los juguetes para ludotecas por edades, fue elaborado según las observaciones hechas por los usuarios que acuden a esta, creada por el propio centro y por los ludotecarios.<sup>(16)</sup><sup>ii</sup>

#### De 3 a 5 años:

##### **Juguetes del interior.**

- *Osos de peluche.*
- *Cubos y elementos para encajar y construir (De dimensiones y formas diversas).*
- *Muñecas y vestidos (De .30 a 40 cm.) fáciles de vestir y lavables.*
- *Cunas, camas y literas para muñecas.*
- *Bañeras y accesorios para el baño.*
- *Cazuelas y cubiertos de material resistente, de medida adoptada al niño.*
- *Coches de .10 a .13 cm para jugar a garajes.*
- *Teléfonos que suenen.*
- *Juguetes desmontables.*
- *Instrumentos para jugar a médicos.*

##### **Juguetes de exterior.**

- Pelotas de .30 cm. De diámetro.
- Bolas de .10 cm. De diámetro.
- Juguetes para la arena: Cubos, palas, rastrillos.
- Objetos para arrastrar.

De 5 a 7 años:

Los mismos del grupo anterior, más:

- Juguetes de construcción.
- Lotes de imágenes.
- Mosaicos.
- Marionetas.
- Bolos,
- Garajes.
- Cajas de herramientas sólidas, que puedan utilizarse para un trabajo.
- Bártulos de la casa en material resistente.
- Casas desmontables.
- Instrumentos de percusión.

De 7 a 9 años:

Además de las anteriores:

- Teléfonos (dos aparatos) con una longitud de hilo que permita ir de una habitación a otra.
- Juegos de sociedad:

η Juego de la oca.

η Juegos de familia.

η Juegos alfabéticos.

- Trenes mecánicos (con desviaciones).
- Circuitos automovilísticos y accesorios.
- Futbolines, billares.

**Juguetes de exterior.**

- Bicicletas.
- Cuerdas.

- *Bolos.*
- *Peonzas.*
- *Círculos.*
- *Tiendas de campaña.*
- *Arcos y flechas.*
- *Herramientas de albañil.*
- *Herramientas de jardinero.*
- *Patines.*

De 9 a 12 años:

- *Maquetas.*
- *Muñecas y accesorios.*
- *Trenes electrónicos.*
- *Juguetes de sociedad en los cuales intervenga la reflexión y el calculo.*
- *Cajas de experimentos (Lupa, microscopio, elementos de física, química).*
- *Rompecabezas.*
- *Material coleccionable (Sellos, conchas, herbarios).*

**Juguetes de exterior.**

- *Ping-pong.*
- *Talkis–walkis.*
- *Bolas.*

**CLASIFICACIÓN DE LOS JUGUETES**

Según Maria Vidal en su artículo “Juguetes tradicionales productos del mestizaje” propone una clasificación para dar un poco de orden a la información que ella analiza, una clasificación, que tal vez, para algunos, parezca un poco arbitraria. Se baso en criterios personales, más que históricas o funcionales.

Empezó tomando en cuenta el tiempo en el que se usaron (o usan) los dividió en actuales y prehispánicos, en el primer grupo se incluyó los que se siguen fabricando en nuestros días y en el segundo se ubico los que se han considerado como juegos (muy posiblemente sin serlo en el sentido estricto de la palabra) de la época anterior a la conquista. Con ello, aún conservamos algunos juguetes:

POR SU USO	DE CAMPO	DE IMITACION	OTROS
Juegos de mesa La Oca Serpientes y	(De habilidad o destreza) Trompo	Muñecas, muñecos y animales Juegos de té y cocina Muebles y casas para	La matraca El papalote Sonajas

Escaleras Lotería Coyote	Canicas Baleros Yoyo Matatena	muñecas Carros y automóviles Aviones Títeres y marionetas Trompetas, violines y otros Espadas, pistolas, rifles y otros	Acordeón escalera La pelota El rehilete La resortera Boxeadores Maromeros Carruseles
--------------------------------	--	--	---

Por su principal material de fabricación:

METAL O LAMINA	Carros, automóviles, lanchas, trompetas, carruseles, mariposas, sonajas, madera, trompo, maromeros Boxeadores, espadas, pistolas, rifles, muebles, casas para muñecas, matraca, sonajas, resortera, acordeón, escalera, carritos, violines, guitarras, baleros, yoyo
TELA, HILO, ESTAMBRE	Muñecas, Títeres y marionetas
VIDRIO, PIEDRA, PAPEL	Sonajas, juegos de té y cocina, rehilete, canicas, papalote, matatena
PREHISPÁNICOS	Patolli, juego de pelota

### PROPUESTA DE CLASIFICACION DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

(Esta propuesta está desarrollada para librerías y bibliotecas y se basa en lo desarrollado en la obra "Los colores en la Biblioteca: Sistema de Clasificación Cromática para Sectores Infantiles de Bibliotecas" de Inés Renner de Naftali y Roberto Sotelo.)

La propuesta puede aplicarse "a medida", tanto en librerías y bibliotecas como en ferias y rincones de lectura en el aula. Es una herramienta muy útil cuando se trata de organizar el espacio de los más chicos, ya que las clasificaciones por imágenes y colores son accesibles para todas las edades pero especialmente para los niños pequeños. Si participan de esta clasificación, incluso pueden mantener ordenados ellos mismos su rincón literario, sin mayor dificultad.

Propuesta de uso para librerías: Se sugiere al librero colocar en los estantes carteles indicando los géneros. Luego podrá dividir por temas los títulos dentro de cada género. Y finalmente procederá a separar los volúmenes correspondientes a cada tema por nivel lector. Para ello podrá utilizar separadores con el círculo de color correspondiente. Los libros de conocimiento e información así indicados se podrán dividir por nivel lector utilizando los separados mencionados.

Clasificados de este modo los títulos de la Sección Especializada de Literatura Infantil, el cliente, sea un niño o un adulto que adquiere literatura para niños, podrá concretar, por sí sólo, una primera aproximación a los libros ofrecidos. Luego, de esta orientación básica propuesta al cliente, el librero

Ayudemos a los niños a encontrar el libro apropiado en el momento justo. Para que leer sea un placer!

- Clasificación temática

La propuesta reside básicamente en clasificar los libros de su sección especializada en literatura infantil, primeramente por TIPO:

- 1) Libros de Conocimiento o Información.
- 2) Libros de Ficción o Imaginación.

2. A) A estos últimos podemos ordenarlos por GÉNERO:

Narrativa, Poesía, Teatro – Títeres, Historieta

2. B) TEMÁTICA: Dentro de los géneros indicados clasificaremos a los libros de ficción o imaginación en las siguientes temáticas:

amor – amistad, aventuras y viajes, ciencia ficción – fantasía, ecología, cosas de todos los días, familia y escuela, folklore, cuentos clásicos, humor, libro-juego, terror

Le deben de utilizarse logotipos como los aquí ejemplificados -puede usar diseños propios- para dividir los sectores o identificar los libros. Son muy accesibles para chicos de cualquier edad.

### CLASIFICACIÓN CROMÁTICA.

2.C) NIVEL DEL LECTOR: indicado con un color.

Edad: A partir de 8 meses.

Relación con el libro:

Familia

Escuela

Relación Texto-Imagen: Imagen.

Características del Libro: Predominio de la imagen.

Texto de temática muy sencilla o sólo explicativo de la imagen.

Narraciones en base a imágenes.

Tapa y hojas de cartón duro plastificado, tela y/o plástico.

Tipo de letra grande.

Líneas tipográficas espaciadas.

Edad: A partir de 5 años.

Relación con el libro:

Pre-Lector

Primer Lector

Relación Texto-Imagen: Equilibrio Imagen-Texto.

Características del Libro: El texto tiene valor por sí mismo.

Sencillez en la temática y en el lenguaje.

Las imágenes son de fundamental importancia.

Predomina el álbum de imágenes.

Edad: A partir de 5 años.

Relación con el libro: Lector.

Relación Texto-Imagen: Comienza el predominio del texto sobre la ilustración.

Características del Libro: El texto tiene un tratamiento más complejo: aumenta el vocabulario y el uso de recursos literarios.

Las narraciones alcanzan mayor extensión.

Inclusión de antologías de cuentos o novelas cortas de trama sencilla.

La ilustración mantiene su presencia pero ya no juega un papel decisivo.

Ilustraciones abundantes en detalles y sutilezas.

Edad: A partir de .10 años.

Relación con el libro: Lector.

Relación Texto-Imagen: Predominio del texto (Imagen= Ilustración)

Características del Libro: El texto constituye la parte esencial del libro.

Narraciones más extensas.

Temas más complejos.

Lenguaje corriente y amplio desarrollo de recursos y estilos literarios.

La ilustración cumple una función decorativa (puede no estar presente).

Edad: A partir de .13 años.

Relación con el libro: Lector.

Relación Texto-Imagen: Texto.

Características del Libro: Se intensifican las características del nivel anterior, pero los argumentos responden casi siempre a los intereses específicos del adolescente, y, lentamente, rozan con el terreno del adulto.

El lector deberá orientarse hacia el color del nivel que le corresponde, pero es conveniente que incluya en la selección los libros del nivel inferior y superior al suyo

La teoría de las inteligencias múltiples, planteada por H. Gardner, concibe a la inteligencia en términos de sus resultados y las habilidades que se requieren, por lo que la define como la capacidad de resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

Las siete inteligencias, de acuerdo con Gardner, que diferencia del talento, la aptitud o la habilidad.

Estos resultados van a estar en estrecha relación con los medios que el ambiente proporciona para su realización, y que se materializan en distintos signos, símbolos y objetos que las estimulan y propician su desarrollo. Es en ese sentido que los juguetes pasan a jugar un rol importante, por formar parte de las experiencias cristalizantes (que estimulan el desarrollo de las inteligencias) en la medida en que son bien elegidos para activar cada tipo de ellas.

Al valorarse los juguetes desde un enfoque desarrollador de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias, en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien, siendo consecuentes con Gardner y la teoría histórico-cultural, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Partiendo de esta clasificación, y del conocimiento del desarrollo y particularidades los niños en estas edades, y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, evadiéndose así una categorización cerrada por edades que anteriormente se ha planteado solo es una guía general. De esta manera, conjugando todos los parámetros al unísono se logra un enfoque más científico para la clasificación de los juguetes y sus efectos en las inteligencias. A continuación se refieren algunos juguetes apropiados para cada tipo de inteligencia, recordando que no constituyen ni por mucho, todos aquellos posibles de ser ubicados en esta clasificación.

#### ◆ **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lingüística.**

Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos, karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche,...), objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos, juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., cajas de

sorpresas, tocadiscos, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, parchís, loterías, televisor de imágenes, juegos colectivos: monopolio, damas chinas, etc., cuquitas, juegos de láminas diversas tipo tarjetero, banda elástica de bolas plásticas sonoras, espejos de juguetes, y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

◆ **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática.**

Educativos electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo, juegos de engranaje, juguetes avanzados de dibujo, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas de juguete, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños, calculadoras de juguete, juegos matemáticos de ensarte, encaje, instrumentos científicos de juguete, pirámide, cajas de formas y colores, figuras geométricas de madera y plástico, clavijeros, juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos, dominós de letras y números, juegos de arquitecto, constructores, imprentas de mano de figuras diversas, mecanos, juegos de herramientas, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

◆ **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia espacial.**

Juegos de radio control, arrastres y gateadores, juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes, mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores, laberintos, bloques, libros de imágenes, ordenadores de juguetes con actividades de dibujos, coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, plastilina, pelota, pirámides, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc., tableros excavados con figuras, moldes, juego de argollas, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, temperas y lápices de color, crayolas, marugas (sonajeros), móviles, tentempié, vídeos, juguetes lumínicos, calidoscopios, transformers, y otros más que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea.

◆ **Juguetes para la inteligencia físico-cinestésica.**

Juegos de arrastre, gateadores, pantallas de dibujo, construcciones, engranaje, carruseles, toboganes, aparatos de juego de tareas exteriores, escaleras, triciclo, carriola, miniautos, carros de tirar y empujar, plastilina, juegos de dibujo, de construcción, cubo y pala, martillo y tacos, pelotas y balones, tijeras, carretilla, caballo para montar, de plástico o de madera, juegos de lazada y acordonamiento, sonajero, juego de argollas, arco y flecha, tiro al blanco, raqueta, patines, juegos de herramientas diversas, caña de pescar, trompo, juego de pompas de jabón, moldes para juego de arena, palitos chinos, regadera,

cuerdas, bolas, aros grandes, diabólos, sacos de sorpresa, clavijeros, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

◆ **Juguetes para la inteligencia musical.**

Educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales, micrófono de juegos imitativos, reproductores de CD, radio y tocadiscos de juguete instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilófono, piano, corneta, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, maruga y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, radio y tocadiscos de juguete, marimba, castañuelas, chicharras, móviles sonoros, walkman, y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

◆ **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.**

Juegos de mesa diversos: damas, parchís, monopolio, lotería, dominós, entre otros, juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo, bus y miniautos, accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, entre otros, pelotas, balones y cestas, útiles de limpieza, juegos de peluquería, picas largas, carrusel y otros elementos de juego de áreas exteriores, retablo de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás.

◆ **Juguetes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.**

Juguetes electrónicos de manipulación individual, juguetes con formato ordenador, juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos, ..), calidoscopio, view-masters, diapositivas de animales, objetos, frutas y plantas, móviles, libros e imágenes plásticos, tarjeteros plásticos de figuras, lápices y crayolas, tempera, plastilina, ataris, vídeos, cajas de sonidos, cuquitas, juegos didácticos con autocorrección, videojuegos, y algunos otros que faciliten la concentración individual y las premisas de la autointrospección.

Como se observa, la ubicación de los juguetes responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son "multipropósito", por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo, como es, por ejemplo, el caso de la pelota, uno de los más universales, tanto por las inteligencias sobre las que actúa, como por el hecho de ser utilizada en todas las etapas del desarrollo. Incluso, hasta en la inteligencia intrapersonal, que es tan difícil de estimular en la edad preescolar por las pocas posibilidades al alcance del niño para introspeccionarse, la pelota, en el juego solitario, puede constituir un medio de auto evaluación de las propias habilidades. Por

eso es que, un juguete sabiamente seleccionado es quizás uno de los medios más afines al niño y la niña para estimular sus inteligencias.

#### CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Carlos Sandoval Linares, en “Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco”

- ◆ Los juegos y juguetes se clasifican según las etapas del desarrollo del niño de la siguiente manera:
  - Juegos de nana: a) digitales: «Niño chiquito», «Cinco pollitos», «La hormiguita» y, b) de arrullo: «Aserrín, aserrán».
  - Juegos de contar: «Pinocho», «De tin marín», «Arbolito de pirul».
  - Versos y palmadas: «Estaba la muerte», «Vicente», «Mañana domingo».
  - Rondas: «La rueda de san Miguel», «Naranja dulce», «Doña Blanca», «San Serafín del monte», «Matarilerilerón», «Arroz con leche», «El patio de mi casa».
  - Juegos cantados: «Hebritas de oro», «Acitrón», «Muñeca vestida de azul».
  - Juegos de diálogo: «Los listones», «El diablito».
  - Juegos imitativos: **a)** de canto: «Juan Pirulero», «La lluvia», «Los trabajos»; **b)** de representación: comidita, casita, médico, policías y ladrones, indios y vaqueros y **c)** imitaciones: ofrenditas a los muertos, los danzantes tastuanes, el carnaval, los luchadores.
  - Juegos con objetos: trompo, yoyo, balero, canicas, pelota, globos, resortera, pompas de jabón, muñecas, matatena, cuerda, columpio, papalote, patines, patineta, caballito mecedor, sonaja, silbato, soldaditos de plomo, dominó, palillos chinos, baraja, dados, etcétera.
  - Juguetes artesanales: pueden ser a) permanentes, es decir que se pueden conseguir durante todo el año; b) cronológicos, efímeros (de un día) o temporales y, c) miniaturas decorativas o coleccionables. Los juguetes comerciales generalmente son de fabricación industrial en serie.
  - Juegos de tablero: «La oca», «El coyote», «Lotería de cartones», «Serpientes y escaleras», «Parchís», «Ajedrez», «Damas», «Damas chinas».

- Juegos de habilidad física: «La roña» («La trais»), «Los encantados», «Las escondidillas» («Las escondidas»), «La gallina ciega», «Bebeleche» («Avión o Cielo»), «El caracol», «Carreras», «El burro 16», «La tamalada», «Las maromas».
- Juegos con trazos: «Gatos», «Cuadro» o «Coyote», «Timbiriche» o «Cuadritos», «Tripas de gato», «enigmas», «crucigramas», etcétera
- Juegos verbales: adivinanzas, trabalenguas, cuentos de nunca acabar («El barquito», «Los elefantes»).

Juegos y Juguetes tradicionales en Jalisco:

- Juegos de velorio de angelito: Tabita (como el astrágalo griego).
- Juegos y recreaciones de feria: tiro al blanco, los dardos, los aros, etc.
- Juegos educativos: diseñados con fines didácticos para desarrollar habilidades (rompecabezas, memoramas) y ludotecas, espacios con juegos de mesa para jugar en equipo.

### CLASIFICACION DE ESTRATEGIAS LUDICAS.

Clasificación según Elia Ana Bianchi de Zizzias en “Estrategias lúdicas para la alfabetización”

Crterios	Clasificaciones
Evolutivo	Según las edades Según los estadios Según el desarrollo de capacidades
Funciones básicas	Juegos sensoriales Juegos motores Juegos psíquicos: intelectuales, afectivos
Funciones especiales	Juego de lucha Juego de caza Juegos sociales Juegos familiares Juegos de imitación
Área de conocimiento	Juegos para: lengua, matemática, ciencias Expresión: corporal, plástica, música, verbal
	Juego solitario Juego paralelo

Social	Juego asociativo Juego cooperativo
Número de jugadores	Juego individual Juego grupal: grupo pequeño: dos a seis jugadores; grupo mediano: siete a doce jugadores; grupo grande: trece a treinta jugadores. Juegos colectivos: más de treinta jugadores
Espacio	Juegos de salón Juegos de patio Juegos al aire libre
Otros criterios	Juegos con o sin elementos Juegos por sexo Juegos por grupos sociales Juegos históricos o culturales Objetos de actividad lúdica Actividades de los niños

Existen clasificaciones que se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, como ya se dijo anteriormente, la edad solo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

Esto nos lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen, y así tenemos, por ejemplo:

- ✓ Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- ✓ Juguetes para la discriminación perceptual.
- ✓ Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- ✓ Juguetes para la formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.)
- ✓ Juguetes para estimular la motilidad gruesa.
- ✓ Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- ✓ Juguetes para la generalización de relaciones.
- ✓ Juguetes para la estimulación de emociones positivas.

- ✓ Juguetes para el desarrollo sensorial.
- ✓ Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos.
- ✓ Juguetes para la formación de representaciones.

Otra clasificación semejante, en la línea conceptual de H. Page, es la siguiente:

- ✓ Juguetes para el desarrollo del vigor y la destreza motriz.
- ✓ Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- ✓ Juguetes para la representación e imitación.
- ✓ Juguetes para el desenvolvimiento social.
- ✓ Juguetes para la habilidad artística: artes y manualidades.
- ✓ Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- ✓ Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.

### CLASIFICACION POR EDADES

La teorías del futuro ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que esta por llegar. El juego no es una actividad orientadas a un fin ni siquiera de forma conciente, que la percusión es algo que sigue al juego sin ser buscado los juegos son aquellos que son fáciles de elaborar por el niño ya que deben ser ellos quienes elaboren sus propios juegos aumentando la motivación para el niño

#### De 0 a 12 meses:

Sonajas grandes e irrompibles

Juguetes que suenan al apretarlos con mecanismos seguros

Muñecos de peluche bien contruidos, lavables, de material no toxico

Juguetes móviles atractivos

Pelotas con superficies agradables al tacto.

**1 a 2 años**

puede emplearse los mismos juguetes anteriores de los 0 a .12 meses.

Bloques con esquinas redondas

Libros con paginas rígidas o irrompibles

Espejos que no sean de vidrio

Juguetes desarmables de grandes piezas.

**2 a 3 años**

pizarrones con pijas o clavijas grandes

muñecos de madera

crayolas y otros artículos para colorear

caballos para mecer

pizarrón y guises lavables

instrumentos musicales simples

rompecabezas sencillos.

Dados con números y letras

Juguetes que ayuden a la identificación por colores formas y figuras

Carros, coches y vagones, los montables son para mayores de 2 años y medio.

**Prohibir** las canicas, monedas y otros juegos pequeños. Los juguetes eléctricos, aun los de baterías, los metálicos o de plomo con bordes o rebabas que puedan cortar.

**3 a 4 años.**

Teléfonos de juguete

Juegos de té de metas

Muñecos y muñecas sin accesorios pequeños ya que pueden introducirselos a al boca

Juegos de construcción con bloques grandes

Coches o juegos de fricción

Tijeras chatas

juegos de mesa sencillos

trenes eléctricos

**evitar** los disfraces altamente inflamables, juguetes de plomo eléctricos y de baterías o que disparen proyectiles dañinos a los ojos.

**4 a 6 años**

pala y cubeta de plástico

juegos para armar  
juegos de construcción más avanzados  
plastilina y barro para modelar de buena calidad no toxico  
juguetes con baterías  
papalotes  
libros de actividades para dibujar  
instrumentos musicales simples  
equipo deportivo  
juguetes de piezas pequeñas  
bicicletas de rodada .19 para niños de 4 a 7 años, con equipo de protección y ruedas de entrenamiento si el niño aun no sabe conducir o tiene poca experiencia.  
**Evitar** las pinturas de aceite o de procedencia dudosa, disfraces de material inflamables, juguetes eléctricos que no sena de barrería , dados o proyectiles con punta, triciclos y bicicletas mas balanceados o inestables, fuegos artificiales y cohetes.

### 6 a 8 años

papalotes  
juguetes de baterías  
tijeras  
rompecabezas de .100 a 500 piezas  
juegos que requieran cierta lectura  
herramientas bien construidas, son bordes cortantes  
juegos para armar  
muñecos y muñecas  
juegos con principios científicos, imanes, lupas etc.  
juegos para jugar al banco, la casita, la tienda  
bicicletas de rodada 24 para niños de 7 a los años, con equipos de protección.  
**Evitar** fuegos artificiales. Cohetes juguetes eléctricos que utilizan corriente domestica.

### 8 a 12 años

juguetes eléctricos  
bicicleta de rodada 26 para niños de 10 años o más, con equipo de protección  
patines y patinetas con equipo de protección.  
Equipo deportivo seguro  
Juegos y modelos de armar  
Juegos de química y científicos  
Juguetes para fabricar artesanías

Dardos con punta plástica

**Evitar** dardos con punta metálica, cohetes y fuegos artificiales, herramientas con bordes afilados o cortantes, rifles de municiones o diábolos salvo que el niño entienda la responsabilidad que implica tener un arma.

### CLASIFICACIÓN “CASA DEL ESCUINCLE”

Esta clasificación fue proporcionada por la sra. Ines Wesphalen, directora de la ludoteca “la casa del escuinclé” ubicada en avenida revolución, en San Angel.

1. construcciones

todos los juegos para armar

2. rompecabezas y juegos de paciencia

3. juegos de mesa y sociedad

intervienen dos o más personas

4. títeres, marionetas y mascararas

instrumentos de escenificación

5. juegos de imitación

todo lo que reproduce la vida real

6. juegos deportivos

7. juegos de didácticos

están pensados como medios para lograr fines educativos

8. juegos musicales

instrumentos musicales o que ayudan a producir música.

9. juegos y juguetes científicos.

10. Juegos artísticos y manuales

Permiten la manipulación y a la vez algún tipo de creación artística

11. Juegos electrónicos

Computadoras, nintendos, chispas.

**CLASIFICACION DE LOS JUGUETES**

Clasificación de los juguetes Ksandra´s por áreas de la ludoteca

Este sistema de clasificación está basado en el sistema ESAR por lo que tienen ciertas similitudes, es usada para venta de productos.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• AREA DE EJERCICIO</li> </ul>		
DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
	MINI -22	ABACO
	MINI - 25	PAYASO NARIGON
	MINI- 26	BALON MAGICO
	JK - 15	MINIBOLOS
	PK - MBC	MINIBOLOS X KILO
Eslabones	JK - 30	FORMAS Y COLORES
	JK – 01	ESLABON CLICK CLACK
	MK - 01	PULPITO MOVIL
	P- E	PAQUETE DE ESLABONES
	MINI - 17	TEXTURAS Y COLORES
	PK - BC	BALDOSIN X KILO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AREA DE SIMBOLISMO</li> </ul>		
DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
	JK-09	VAGONETA
	JK-22	REMOLQUE DE LOS POCHITOS
	MINI-04	TELEFONO
	MINI-06	PERRITO
	MINI-12	RELOJ
	MINI-15	TORTUGA
	MINI-21	JEEP DEL FANTASMA
	MINI-27	MAQUINA DE LOS CONEJOS
Herramientas	JK-27	MIS PRIMERAS HERRAMIENTAS
	P-H	PAQUETE DE HERRAMIENTAS
Juegos de ensarte	JK-29	COLLAR DE ENSARTE
	CP-JE	PAQUETE DE JUEGO DE ENSARTE
	JK-25	MIS PRIMERAS PUNTADAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AREA DE ARMAR</li> </ul>		
DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
Superbloques	SB-25	SUPERBLOQUES
	SB-40	SUPERBLOQUES BALDE
	SB-55	SUPERBLOQUES Caja Grande
	MINI-08	SUPERBLOQUES CON RUEDAS A

	MINI-11	SUPERBLOQUES CON RUEDAS B
	TF-30	SUPERBLOQUES
	PK-SB	SUPERBLOQUES POR KILO
	Kit-SBB	SUPERBLOQUES BANCO
Juego de cubos	JK-13	JUEGO DE CUBOS
Incluye Simbología Braille	JK-13B	JUEGO DE CUBOS
	JK-21	REMOLQUE DE LOS CUBOS
	MINI-13	MINICUBOS
	TF-10	JUEGO DE CUBOS
	PK-JC	JUEGO DE CUBOS POR KILO
Bloques creativos	JK-03	BLOQUES CREATIVOS
	MINI-09	BLOQUES CREATIVOS
	MINI-24	CARRO GEOMETRICO
	TF-19	BLOQUES CREATIVOS
	PK-BC	BLOQUES CREATIVOS X KILO
Aros	JK-26	PERRO SALCHICHA
	MINI-10	PIRAMIDE DE AROS
	MINI-14	GUSANITO DE COLORES
	P-A	PAQUETE DE AROS
Rompecabezas	JK-.05	MOTIVOS DIFERENTES
Mini bloques	MB-190	MINIBLOQUES X .24
Aptos para mayores de 4 años	MB-300	MINIBLOQUES X .32
	MB-400	MINIBLOQUES
	MB-500	MINIBLOQUES X 48
	MB-1010	MINIBLOQUES BALDE
	PM-MB	PAQUETE MIXTO MINIBLOQUES RUEDAS
Constructor	PMC#5	PAQUETE MIXTO CONSTRUCTOR
AREA DE REGLAS		
DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
	MINI-23	ABACO VERTICAL Y NÚMEROS
Bloques mágicos	JK-32	BLOQUES LOGICOS
	P-BL	PAQUETE DE BLOQUES LOGICOS
Tableros mágicos	TM-19	TABLERO MAGNETICO ABEC. MAY.
	TM-25	TABLERO MAGNETICO ABEC. MIN.
	TM-30	TABLERO MAGNETICO LOTERIA
Números	JK-06	MIS PRIMEROS NUMEROS
Incluye simbología Braille	P-N	PAQUETE DE NUMEROS

Letras	JK-23	MIS PRIMERAS VOCALES
	JK-24	ABECEDARIO
	P-V	PAQUETE DE VOCALES
	P-L	PAQUETE DE LETRAS

AREA DE COMPUTADOR

El esfuerzo conjunto de Ksandra's y Kimera desarrolló el concepto de productos "Software y Juguetes", la combinación del juguete plástico, lo concreto, con los programas de multimedia que actúan en la pantalla del computador, refuerzan la educación al combinar lo concreto con lo abstracto.

DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
	SJ-07	MI MUNDO Y YO
	SJ-08	BAÚL DE JUEGOS

Nuestros titulos Kimera, para los niveles de estudio Preescolar y Primaria.

DESCRIPCIÓN	REF.	PRODUCTO
PREESCOLAR	CD-01	BAÚL DE JUEGOS
	CD-33	VISTIENDO MUÑECAS
	CD-60	MI MUNDO Y YO
	CD-61	GARABATOS
Escuchando y cantando canciones	CD-19	Canciones infantiles tradicionales en América Latina
	CD-21	Villancicos
Cuentos para leer y colorear	CD-80	EL ARCA DE NOE
	CD-81	INCAS
	CD-82	DIOSES MAYAS
	CD-83	EL RENACUAJO
		PASEADOR
	CD-84	LOS VIAJES DE GULLIVER
PRIMARIA	CD-04	JUEGO CON LAS MATEMÁTICAS
	CD-40	MEMORIZO Y JUEGO
Cuentos para leer y escuchar	CD-10	CUENTOS DE RAFAEL POMBO
	CD-11	FABULAS DE ESOPHO
	CD-12	CUENTOS DE SIEMPRE
Hagamos Cuentos	CD-15	CUENTOS DE HADAS
	CD-16	TIO TIGRE Y TIO CONEJO
	CD-17	ALADINO Y LA LAMPARA
		MARAVILLOSA
Cuentos para leer y comprender	CD-05	DOS HISTORIAS DE ENREDOS

**ANEXO SEIS**

**GLOSARIO DE TERMINOS LUDICOS**

**A**

**ABECEDÁFIGO:** juego de palabras relacionado con el abecedario, consiste en formar una relación de palabras de dos letras como mínimo, en las que se incluyan todas las letras del abecedario.

**ABECEDARIO:** juego en que se emplean las letras del abecedario en orden.

**ABECEGRAMAS:** frases cuyas letras se disponen en orden alfabético, es decir la primera palabra de la frase comienza con A la segunda con B, la tercera con C y así sucesivamente.

**ACERTIJOS** juego de frase, verso o enunciado que encierra un enigma y que una persona propone a otra para que lo resuelva a modo de entretenimiento, a veces es una expresión difícil de entender.

**ACTIVIDAD ASOCIATIVA:** actividad en la que interviene más de un jugador, pero sin que haya una verdadera división de papeles ni una organización sistemática.

**ACTIVIDAD COOPERATIVA:** actividad en la que el jugador se compromete en un grupo organizado, con una meta colectiva. El éxito del juego necesita una división de la acción, la distribución y la coordinación de roles y la complementación de esfuerzos.

**ACTIVIDAD ESTRUCTURADA,** juego de: Consiste en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia de una situación

**ADIVINANZA** párrafo o enigma propuesto para entretenerse en acertarlo vivo.

**AFFECTIVO,** juguete: Son juguetes personales al cual el niño se aficiona sintiendo un sentimiento de seguridad, cariño o compañía (ositos de felpa, muñecas pequeñas, pequeños personajes de plástico, hasta una cobijita).

**AGILIDAD:** cualidad de ligereza y de soltura que permite producir desplazamientos con facilidad.

**AGON :** juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad como se da en los deportes y en algunos juegos de salón.

**AGRUPAMIENTO,** juego de : ( también llamado juego de representación del entorno) se agrupan

juguets significativos (casas, animales, árboles). Pueden estar o no organizados de cuerdo con la realidad. Las características esenciales son la selección, a combinación y la organización de los juguetes ya existentes.

AGUDEZA VISUAL: sensibilidad visual que permite distinguir pequeños detalles.

AHORCADO juego de adivinar palabras muy emocionante en el que hay que tener mucho cuidado al elegir las letras, ya que por cada equivocación se irán marcando líneas en una hoja.

ALEA : juegos basados en una decisión que no depende el jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino, estos pueden ser los juegos de azar como la lotería.

ANÁFORA: Figura de dicción que consiste en la repetición intencionada de una palabra o grupo de palabras al comienzo de una frase o verso para enfatizar mediante esa repetición.

ANÉCDOTA juego en donde se relata brevemente un suceso curioso o interesante sobre una persona o una situación dada

ANTONIMOS juego de palabras que tienen un significado opuesto o contrario

APAREJAMIENTO: reparto de elementos por pares, por parejas según una característica específica.

APLICACIÓN DE REGLAS: aplicación de normas o instrucciones para el juego.

ARMAR, juego de : es una actividad muy importante en la planificación escolar, favorece el desarrollo cognoscitivo, permitiendo a través del manipuleo de las distintas piezas, la adquisición de nociones tales como forma ,tamaño y color. Esta actividad creadora no solo permite la externalización y canalización de conductas, reacciones y actitudes, sino que también existe en ellas la posibilidad de brindar liberación afectiva mediante la descarga agresiva.

ARMAR, juguete para : Materiales con objetivos precisos y orientados a reproducir la realidad tal como el niño la concibe o se la representa.

ARTESANAL. juguete: material elaborado ex profeso para jugar, es necesario que los padres se sienten a jugar con los niños haciendo más atractivo el juguete y más duradero el juego.

ARTÍSTICO, juego de: montajes que se realizan con materiales brutos (madera, escayola, papel) y tiles como cola, etc.

ASOCIACIÓN DE IDEAS: capacidad de interrelacionar dos acontecimientos, objetos o acciones, a partir de características determinadas por su similitud, por su uso, etc.

ATENCIÓN VISUAL- AUDITIVA : concentración de la actividad visual o auditiva dirigida hacia un estímulo concreto.

AVIÓN juego de habilidad y equilibrio. Se dibuja en el piso y se va tirando una teja o piedra y se va saltando de cojito sin tocar el cuadro donde este la teja, solo se pueden poner los dos pies en el 4 y 5, en el 7 y 8, en el 10. Se regresa igual de a cojito y se levanta la teja, aventándose en el siguiente número consecutivo, si cae en otro o fuera pierde y continúa la otra persona.

AZAR, juego de: juego basado en una regla aleatoria que determina en los jugadores unas condiciones de igualdad, o superioridad, totalmente arbitrarias, en un momento o en otro de la actividad lúdica. Juego basado en una muestra aleatoria que determina en los jugadores unas condiciones de igualdad, inferioridad y superioridad arbitrariamente.

AZAR, juguete de: Se caracterizan por un alto grado de dependencia en la "suerte" y en factores que no tienen que ver con las habilidades o la inteligencia. Aquí tenemos la lotería, el turista, la ruleta.

## **B**

BARAJA la baraja sirve para cultivar la memoria, la inteligencia, el cálculo y el dominio de si mismo por la sencilla razón de que sea la suerte favorable o adversa. El buen jugador debe ser correcto y educado.

BARAJA AMERICANA O INGLESA consta de 52 ó con 54 cartas si trae dos comodines, dividida en 4 palos de 13 cartas cada uno con 3 figuras denominadas, rey, dama y valet. Cada palo se denomina en diamante; corazones; lanzas o picas y tréboles.

BARAJA ESPAÑOLA consta de 4 palos de 12 naipes cada uno, numerados del 1 al 12, suprimiéndose el 8 y el 9 dando un total de 48 cartas que van del as al rey. Los 4 palos se denominan oros o dinero; copas; espadas y bastos. Los 3 números mayores de ellos representan monarcas o caballeros godos y a cuyas figuras se les da el nombre de sota al que lleva el número 10; caballo el que ostenta el 11 y rey al que lleva el 12

BÉLICO, juguete: Impone y estimula la violencia sin dar margen a la creatividad del propio usuario.

BRINCO salto en el que se requiere poco esfuerzo, puede ser por medio de la utilización de un juguete o por la manifestación de un sentimiento muy intenso: susto, sorpresa, alegría.

**BRISCA** juego de cartas que se juega con baraja española y que consiste en dar 3 cartas a cada jugador, descubriéndose una que sirve para indicar el palo del triunfo, ganando el jugador que ha conseguido más puntos

**BUSCA PALABRAS** juego en donde se buscan palabras en una cuadrícula llena de letras de tal forma que estas se pueden encontrar de forma horizontal, vertical, diagonal, al derecho o al revés

## C

**CALLEJERO**, juego donde se posibilita el espacio de comunicación y participación colectiva a nivel masivo, donde se comparten ideas, sentimientos, afectos, pensamientos y acciones conjuntas, como una manera de dar posibles soluciones a necesidades colectivas sentidas; con estos juegos se convoca masivamente a las comunidades a que contribuyan a la transformación de la realidad, a tener sentido de pertenencia con el fin de rescatar y resaltar esos seres sensibles, solidarios y lúdicos capaces de potencializar sus cualidades humanas.

**CAÑA (lolomche)**, juego de: Competición que consiste en capturar peces dentro de un estanque, río o mar sin sacrificarlos. El objetivo es capturar más peces en poco tiempo.

**CAPACIDAD VISUAL** juego en donde se muestran varias imágenes muy similares y se tiene que relacionar o encontrar la que va con la primera imagen solicitada.

**CHAQUETE** juego parecido al de damas con un tablero dividido en dos compartimientos, que se juega con 30 fichas

**CHARADA** pasatiempo que consiste en adivinar una palabra a partir de su significado y de la combinación de sílabas que forman otras palabras

**CIENTIFICO**, juguete: Son lo que fomentan la curiosidad de conocer él "por que de las cosas". Aquí se incluyen juguetes de química, botánica.

**CIRCUITO**, juego de :juego de recorrida que implica trayectos e itinerarios a seguir para ir de un punto a otro

**CLASIFICACIÓN:** ordenación básica de elementos por clases o categorías, a las características del objeto.

**COLECTIVO**, juego: permite fomentar las relaciones sociales, intercambiar ideas, reconocer la diferencia, compartir, y en esta medida descubrir el derecho ajeno favoreciendo grandemente los hábitos de

sociabilidad, compañerismo, disciplina, dominio de sí, modestia de triunfos, magnanimidad en las derrotas.

COMBA juego infantil en el que hay que saltar por encima de una cuerda que se hace pasar en un movimiento giratorio continuo, por debajo de los pies y sobre la cabeza del que la salta.

COMBO cuerda que se usa para saltar

COMECOCOS juego electrónico que consiste en un laberinto cerrado por el que circula una bola con boca, manejada por el jugador que devora dibujos y ha de ir salvando obstáculos que se encuentra a su paso

COMEDIA juego en donde se representa una obra de teatral destinada a provocar la risa, mediante la descripción de costumbres, situaciones extravagantes o graciosas. Sucesos de la vida real capaz de interesar y motivar a la risa

COMERCIAL, juguete : Hechos en forma masiva casi siempre electrónicos o de cuerda que vienen a secundar una película o caricatura de moda. Se promocionan en época de Reyes, en el día del niño, o en verano principalmente. Estos desgraciadamente se encargan de hacer todo dejando al niño sin imaginación.

COMIC publicación en donde se relata una historia por medio de viñetas o recuadros con ilustraciones graficas acompañadas de un texto pequeño

COMPETICIÓN, juguete: Es una búsqueda del éxito en el motor de la actividad infantil de la reafirmación personal ante los demás. En esta categoría se pueden citar los juegos de fuerza y de habilidad: bolos, cuerdas para saltar, flechas, dardos, billar, juegos de astucia y de azar, juegos de sociedad simple y fácil (oca, lotería, parchís, etc.).

COMPETITIVO, juego: es donde se pone a prueba la habilidad de los participantes por medio de la competencia; fortalece el sentido de logro por un objetivo común, en el cual se es parte de un equipo. etc.

COMPUTADORA, juego con: El desarrollo de las niñas requiere el desarrollo de habilidades manuales, el desarrollo de las habilidades mentales abstractas y el desarrollo de la coordinación viso-motriz. Todo esto se refuerza con el concepto de software y juguete. La combinación del juguete plástico, lo concreto, con los programas de multimedia que actúan en la pantalla del computador, refuerzan la educación al combinar lo concreto con lo abstracto

**CONCATENACIONES** juego de unir o enlazar en un encadenamiento lógico que consiste en repetir la última palabra en el principio de la siguiente.

**CONCENTRACIÓN:** capacidad de aplicar a una tarea, de manera intensa y sostenida, un esfuerzo de atención y de reflexión.

**CONSERVACIÓN DE CANTIDADES PSÍQUICAS:** capacidad de concebir la conservación de un todo a pesar de las transformaciones que las cosas experimentan en su sustancia, peso, anchura, número, volumen, forma, etc.

**CONSTRUCCIÓN,** juego de: visualicen algo con sentido a partir de objetos que no lo tienen por sí mismos, encaje tridimensional de elementos o piezas: superponer, atornillar, encolar, etc. La característica esencial es el acto de unir elementos sin sentido para lograr un todo significativo.

**CONTRARIOS** juego en donde se dice una palabra y a esta se le atribuye otra o sea su contrario y el antónimo de esta.

**COORDENADAS SIMPLES:** coordenadas simples verticales y horizontales que sirven para definir la posición en el espacio y en el tiempo.

**COORDINACIÓN OJO - MANO:** capacidad de coordinar la percepción visual a un movimiento manual preciso.

**COORDINACIÓN OJO - PIE:** capacidad de coordinar la percepción visual a los movimientos de pies y piernas

**COPLA** juego de canciones populares españolas derivadas de varios géneros

**CORNAMUSA** instrumento musical de viento compuesto por un depósito de aire y 2 tubos provistos de lengüetas

**CREATIVIDAD PRODUCTORA:** tipo de creación controlada que implica obligaciones técnicas con la finalidad de obtener un producto original.

**CREATIVO:** estimula la capacidad expresiva a través de diferentes técnicas: el dibujo (lápices, rotuladores, tizas y pasteles), el recorte (tijeras de puntas redondeadas y papeles de colores) y la pintura (brochas gordas, acuarelas y caballetes). Son útiles también el moldeado con plastilina, los mosaicos y los juegos desmontables.

CRUCIGRAFO juego en donde están representaciones pictóricas que deben ser escritos dentro de un diagrama generalmente señalado por flechas.

CRUCIGRAMA juego o pasatiempo que consiste en rellenar un casillero con palabras a partir de unas definiciones dadas.

CRUCIGRAMA MATEMATICO juego de números que se ponen en un tablero cuadrulado en donde se pueden cruzar con números de otras cifras, pueden ser desde 1 hasta "n" cifras.

CUADRADO MAGICO juego de 81 cuadrados, cada uno de 9 cuadros unidos entre si por medio de números que se pueden ir cambiando mediante la combinación de los números

CRUCIGAMA MATEMATICO juego de cuadrados en donde están números colocados de tal forma que las sumas de estos números en filas, columnas y diagonales son iguales. El resultado de esto se les llama número mágico.

CRUPIER persona empleada en una casa de juego que dirige las partidas, promueve las apuestas y canta los números

CRUZ Y RAYA juego en donde se expresa el firme propósito de no volver a jugar o tratar un asunto con alguna persona

CRUZADAS juego en donde se ponen palabras de 1 hasta "n" letras dentro de un diagrama, las cuales se cruzan o encuentran con una letra de otra u otras palabras. También se juega con números de 1 hasta "x" dígitos.

## **D**

DEPORTIVO ELEMENTAL, juego: juego asociativo o cooperativo que retoma bajo una forma socializada actividades motrices globales sometiéndolas a reglas simples y concretas y a un código preciso.

DESCUBRE EL ERROR juego que consiste en imágenes o fotografías de un lugar y que tiene elementos que no deben ir ahí.

DESPLAZAMIENTO: acciones locomotoras que implican movimientos (correr, saltar, etc.).

DESTREZA: precisión y rapidez de los movimientos de la mano.

DIALOGO juego de conversación entre 2 o más personas que exponen sus opiniones alternativamente

DIBUJO OCULTO juego que consiste en rellenar o iluminar dentro de varias líneas o rallas, las marcadas para tal efecto descubriendo un dibujo. Suelen venir numeradas y cada número indica un color

DIDACTICO, juguete: Además de entretener favorece un aprendizaje concreto, su objetivo es estimular el aprendizaje del sujeto por medio del apoyo a sus habilidades físicas y mentales, desarrollando los diferentes aspectos de su personalidad su crecimiento. Tenemos por ejemplo el espirógrafo ó pantógrafo.

DIFERENCIAS juego que consiste en 2 dibujos casi idénticos, a uno de ellos se le ha suprimido ciertos elementos que hay que encontrar

DIFERENCIACIÓN DE COLORES, FORMAS Y DIMENSIONES: capacidad de distinguir y agrupar elementos diferentes en conjuntos a partir de características relacionadas con los colores, las formas y los tamaños que representan.

DIFERENCIACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL: capacidad de establecer diferencias elementales apoyadas en referencias temporales o espaciales (arriba- abajo , día- noche) de manera aislada.

DILEMA juego de situación cuando alguien tiene que decidir entre 2 cosas igualmente buenas o malas

DISCRIMINACIÓN juego en donde están una serie de palabras, objetos, imágenes y sonidos en donde se debe quitar lo que no tenga relación diferenciando lo que no pertenezca a esa secuencia.

DISCRIMINACIÓN VISUAL - AUDITIVA - GUSTATIVA : capacidad perceptiva que permite distinguir por la vista , el oído, o el gusto las múltiples características de los objetos.

DISPOSICIÓN, juego de :encaje bidimensional bajo la forma de mosaicos, rompecabezas, enhebrados, costura, etc.

DRAMÁTICO, juego: Se fundamenta como consecuencia de la improvisación, que combina un lenguaje artístico con la expresión vocal y corporal. Experimentando sin riesgos.

**E**

**EDUCATIVO, juego:** Es espontáneo y libre, tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos. Conjunto de materiales preparados para ser utilizados siguiendo unas reglas prescritas para competición intelectual.

**EDUCATIVO, juguete:** Hechos con la finalidad de que los niños despierten su creatividad, la imaginación, la capacidad de concentración, el desarrollo de conceptos por medio de diversas actividades como la capacidad motriz y la memoria. Sirve al niño para aprender, descubrir, ejercitar la coordinación motriz y ubicarse en el espacio, tiene una función muy importante en el desarrollo integral. Entre estos están: rompecabezas, cubos, juguetes armables y libros para colorear. Objeto de juego que vale para desarrollar capacidades mentales o físicos y habilidades motoras o de manipulación, además de servir como diversión y recreo.

**EJERCICIO, juego de:** estos juegos son los primeros que realiza el niño o niña, en ellos éste repite una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Estos le pueden ofrecer experiencias auditivas, visuales, táctiles, olfativas, gustativas, de movimiento o de manipulación. Son los juegos referentes al propio cuerpo (juntar y separar las manos), poco a poco se incluyen en estos juegos todos los objetos posibles (meter y sacar repetidamente un palo, un arto, meter y sacar cubos), para repetir, para ejercitarse con el objeto de obtener efectos sensoriales interesantes y por el placer de manipular y de moverse.

**ELECCIÓN:** selección de elementos de un conjunto a partir de criterios a menudo subjetivos.

**ELECCIÓN Y ENSAMBLAJE:** los juegos y juguetes de esta familia son las piezas específicas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, coser, juntar, etc. Se dan cuando el niño o niña se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas lo consigue. No se puede definir una edad específica ya que este tipo de juego aparecerá durante todo el desarrollo infantil.

**ELECTRÓNICO, juguete:** Es aquel que funciona por medio de baterías o electricidad su objetivo es entretener al niño.

**ELECTRÓNICO:** juego que aplica electrónica de forma más o menos compleja de forma tradicional

**ENCANTADOS** juego que consiste en permanecer inmóvil durante un tiempo

**ENSAMBLAJE, juego de:** los juegos y juguetes de esta familia son las piezas específicas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, coser, juntar, etc. Se dan cuando el niño o niña se fija una meta -la de

construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas lo consigue. No se puede definir una edad específica ya que este tipo de juego aparecerá durante todo el desarrollo infantil.

ENSAMBLAJE, juguete de : Permiten construir y ensamblar a partir de elementos simples, sólidos, variados y atractivos, con encajes de piezas de todo tipo cada vez los montajes más complejos.

ENSAMBLAJE ARTÍSTICO, juego de: montajes que se realizan con materiales brutos (madera, escayola, papel) y útiles como cola, etc.

ERRORES juego basado en imágenes que se deben relacionar para encontrar lo que este mal puesto

ESPEJO MAGICO juego para aprenderse los nombres de un grupo de personas que no conocemos. También es un juego que consiste en estar viendo un espejo y al mismo tiempo escribir en una hoja de papel o escribir de derecha a izquierda y utilizar este artefacto para leer lo escrito.

ESTAMPAS consiste en reunir el mayor número de tarjetas o estampas sobre diversos temas que se irán pegando sobre un libro o álbum, para compartir con algún compañero.

ESTRATEGIA ELEMENTAL, juego de: juego que combina un conjunto de acciones tácticas desplegadas según un código de reglas simples con el objetivo de vencer a uno o varios jugadores

EVOCACIÓN SIMBÓLICA: capacidad de imitar situaciones, personas u objetos ausentes.

## **F**

FANTASÍA, juego de: Ayuda a desarrollar la creatividad, el crecimiento intelectual, las habilidades sociales. Encontrándose en todas las culturas.

FAVORECEN LA ACCIÓN Y LA RESPUESTA, juguetes que: Son los primeros juegos que desarrollan contactos sociales. Lanzando una pelota al compañero, el niño toma contacto con él, aprende a cooperar y a formar parte de un grupo. Entre éstos pueden citarse la pelota, los juegos de raqueta y los juegos de habilidad con dos o más participantes.

FAVORECEN LA NECESIDAD DE COMUNICACIÓN. La comunicación es el intercambio de palabras, de ideas, de gestos con los demás. El niño intenta expresarse, pero también comprender al otro. Es decir, escucha y responde. El teléfono, el interfono, el magnetófono, el radioteléfono, la imprenta, la máquina de escribir, los títeres o el teatro, conforman algunos de los juguetes que pueden incluirse en

esta categoría. Bajo esta premisa, habría que insistir en que una de las necesidades más importantes del niño es la de jugar con otros niños y, también, con sus padres.

FLORALES, juegos: Concurso poético intuido por los trovadores en la Provenza y por D. Juan I de Aragón en Cataluña y el cual suele celebrarse en muchas partes del mundo.

FUNCION: se explora la situación lúdica a los juguetes. Pueden también manipular objetos sin parecer prestarles atención. La característica esencial es la repetición de un movimiento.

## **G**

GENERALIZACIÓN SENSORIO-MOTRIZ: capacidad de transferir experiencias sensoriales a situaciones no conocidas.

GINCANA juego con grandes recorridos por equipos a los largo de los cuales ha de realizarse diversas pruebas para avanzar sorteando obstáculos y resolviendo cuestionarios o crucigramas.

## **H**

HABILIDAD, juegos de: juego en el que deben ejecutarse tareas motrices sometidas a reglas concretas.

HABILIDAD MENTAL, juego de: son más pasivos con respecto a otros, en ellos se ejercita, la memoria, el razonamiento, la voluntad, la capacidad de imitación y representación.

HABILIDADES FISICAS, juego de : se practican las habilidades personales y naturales del cuerpo, mediante movimiento, velocidad, agilidad, coordinación, destreza etc.

## **I**

IDEOLÓGICO, juguete : Impone diferentes ideas culturales, económicas, políticas, estéticas sobre un sujeto objeto que no existe en la vida real.

ILINIX : juegos que se basan en buscar el vértigo y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lucida en una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca en estado orgánico de confusión y de desconcierto.

IMITACIÓN, juegos de : (Llamado también juego de ficción de ilusión, de fantasía o de papeles) Se imitan actividades o situaciones asignando un significado a sus gestos. Usan el juego para imitar a personas, animales, acciones, objetos reales o acontecimientos.

INFLABLES, juguete: Comprende a aquellos que para ser utilizados deben ser llenados con aire por medio de la boca o por algún otro mecanismo.

INGENIO, juegos de ejercicio del entendimiento en que por diversión se trata de resolver una cuestión propuesta.

INTEGRACIÓN, juego de: funciona para que las personas se conozcan, que se aprendan nombres y que se identifiquen a los demás jugadores

## J

JUEGO: Actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores, que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas, implica el estímulo mental o físico y a veces ambos. Ayudando a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas.

JUEGO DE CARTAS : en ellos también estarían los juegos de mesa tradicionales como son los naipes con la baraja española, americana o inglesa con sus numerosas formas de juego. Los juegos de carta coleccionables como el magig: el encuentro; YU-Gi-Oh o Mitos y Leyendas. Existen los que combinan los juegos de cartas y estrategia.

JUEGO COMERCIAL : son los juegos de mesa que ha cosechado gran popularidad durante el siglo XX, como el monopoly, la oca, el *pictionary*, el trivial *pursuit*, el *scrabble*, el *scategoris*, el adigma. En la actualidad hay un gran número de juegos comerciales nuevos debido a la gran afición por este tipo de entretenimiento ha provocado un auge en el mercado.

JUEGO DE GUERRA : también llamados wargames, el objetivo primordial de dichos juegos se centra en la búsqueda de la obtención de un poder específico, como el risk, jugado con piezas en miniatura.

JUEGO DE MESA: Son todos aquellos juegos que requieren una mesa para jugarse o algo similar, jugado generalmente por un grupo de personas, esto implica que los participantes se sientan alrededor del juego, aunque el azar es una parte importante de este tipo de juego, éste es generalmente jugado con las manos, son necesarios estrategia, razonamiento e intelecto para poder jugar activamente. Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, pero no de forma estricta.

**JUEGO DE MESA TRADICIONAL** : son los que continúan siendo muy populares y que se juegan sobre un tablero, como los juegos de familia ajedrez, damas chinas, damas inglesas, algunas requieren dados para jugar, parchis, backgamón o bien fichas marcadas dominó, oware.

**JUEGO DE ROL** : creados a mediados de la década de los años setenta, son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde los jugadores se les ponen situaciones específicas que donde deben superar pruebas para llegar a una meta.

**JUEGO DE SOCIABILIDAD** : se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos, como pueden ser las profesiones o las labores propias del hogar.

**JUGAR**: hacer algo como diversión, tomar parte de un juego organizado o determinado deporte, tomar parte en un sorteo o un juego de azar

**JUGUETE**: objeto generalmente destinado para que jueguen los niños, aunque existen juguetes para adultos o ambos. Tienen por lo general un reflejo de la vida adulta propia de la cultura.

**JUGUETE DE MADERA** : existen diversos juguetes para la gente aunque también los hay para los animales domésticos en especial para los perros y gatos, existiendo incluso una gran variedad de juguetes específicamente para ellos.

**JUGUETE PARA ADULTO** : se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual.

**JUGUETE PARA BEBE** : aunque no hay diferencia sustancial de género, a veces ni el color u otra característica los distingue, son elaborados en una sola pieza con material flexible, sirven para ayudar a desarrollar ciertas habilidades en el bebe.

**JUGUETE PARA TODAS LAS EDADES** : generalmente excluyen a los bebes, pero sirven para todas las edades y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.

**JUGUETEAR**: Juguetear entretenerse, enredar jugando.

**JUGUETERIA**: comercio de juguetes o tienda donde se venden.

**K**

**KARAOKE:** juego en donde se va siguiendo la letra de una canción en una pantalla de televisión o monitor acompañada de la música pregrabada

**L**

**LABERINTO** juego compuesta de un gran número de líneas que se entrecruzan, dispuestas de tal forma que resulta muy difícil orientarse para encontrar la salida

**LABERINTO CUADRADO** juego en donde suele tener una o varias entradas y de igual manera una o varias salidas, donde hay varios obstáculos que sortear, solamente coincide una entrada y una salida

**LÁMINAS**, juego de: Tiene la finalidad el desarrollar la atención, la percepción y la memoria de los niños. Consiste en presentar objetos durante algunos instantes

**LECTURA**, juegos de: Este trata de mejorar aspectos concretos de la lectura.

**LETRAS** : en ellas se observa la utilización del vocabulario de las personas su aplicación ante determinadas acciones

**LEYENDA** juego de narraciones o relato de sucesos fabulosos que se transmiten por la tradición oral o escrita

**LIMPIO**, juego Conducta que indica un proceder claro, de las personas dentro de los juegos, manera de obrar sin trampas ni engaños

**LINEA CONTINUA** juego que consiste en trazar una línea continua sin levantar el lápiz y sin pasar dos veces sobre el mismo lugar o línea para formar una figura.

**LOCALIZACIÓN VISUAL O AUDITIVA:** actividad visual o auditiva que permite seguir la dirección de símbolos u objetos en movimiento.

**LUDOCLUB** establecimiento o comercio dedicado a la venta, alquiler o intercambio de juguetes

**LUDICO:** Relativo al juego sus efectos sociales, psíquicos etc.

**LUDOLOGO:** Persona que estudia los diferentes tipos de juegos y juguetes sus efectos sociales, psíquicos etc.

**LUDOPATA:** Persona adicta al juego.

**LUDOTERAPIA:** Tipo moderno de terapia basada en el juego, utilizada con los niños en edad preescolar que presentan desordenes de la personalidad, utilizando muñecos, arcillas y otros juguetes para revelar y expresar sus problemas con mayor facilidad por medio de fantasía en lugar de palabras. Tiene la posibilidad de sensibilizarse de las experiencias traumáticas y de hostilidades al ventilar sus procesos mentales, mitigando sus sentimientos de culpabilidad.

**LUDOPATIA:** Afición enfermiza por los juegos de azar.

**LUDOTECA:** organismo o centro especializado en reunir una colección de material lúdico, que trata documentalmente a los juegos y juguetes a los materiales afines en cualquiera de sus posibles variantes y/o presentaciones físicas (plástico, madera, metal, a colores, en diferentes tamaños, etc.), destinadas al juego, donde los almacena, organiza y clasifica para ponerlos a disposición de los usuarios

## **M**

**MALABARES,** juego de: Ejercicios de habilidad y destreza que se practican por lo general como espectáculo. combinaciones artificiales de conceptos con que se pretende deslumbrar al público.

**MANIPULACIÓN,** juego de: el sujeto ejercita movimientos de su mano como experiencias del juego su prensión (agarrar, golpear, moldear etc.).

**MANO** cada jugada parcial de una partida en la que se gana o pierde algún tanto.

**MANO NEGRA** intervención indebida de alguien en algo en lo que no tiene derecho a participar.

**MANOS** (etsya),juego de: El de agilidad que practican los prestidigitadores.

**MATEMÁTICA (O),** juego procedimiento lúdico basado en el respeto a instrucciones simples más o menos numerosas, que tienden a orientar o controlar aprendizajes matemáticos precisos, o a utilizar los conocimientos adquiridos en este terreno. Procedimiento lúdico para controlar aprendizajes matemáticos a partir de reglas simples.

MEDITERRÁNEOS, juegos: Competición que se celebra cada cuatro años entre los países mediterráneos.

MEMORIA LÓGICA: capacidad de retener y reproducir ideas, detalles, acontecimientos, con la ayuda de la memoria asociativa y sin recurrir a la repetición sistemática anterior

MEMORIA VISUAL O AUDITIVA: capacidad de reconocer y recordar una experiencia anterior.

MESA DE CARRERA Y PERSECUCIÓN, juguete de: La oca y el parchís son los más representativos y, con ellos, los niños aprenden a competir, unas veces de buen humor y otras con rabieta final incluida. embargo, este tipo de juegos enseña más cosas de lo que pudiera parecer en un principio. Por ejemplo, que es más importante confiar en uno mismo y en las Sin propias fuerzas que no esperar a las meteduras de pata de los demás. Otra enseñanza que inculcan es la adopción de un cierto sentido de la competitividad el cual, siempre en el contexto de unas reglas y respetando los derechos y los límites de cada uno, puede ser muy útil a la hora de configurar la futura personalidad del niño.

MITO relato popular o literario en el que intervienen seres sobrenaturales y se desarrollan acciones imaginarias que trasponen acontecimientos históricos reales o ficticios, producto de la imaginación.

MOLINETE juguete que consiste en una rueda o estrella de papel, afianzada a una caña o palo con un alfiler, que gira impulsada por el viento

MONTABLE, juguete: En el que se pueden sentar los niños e impulsarse con su propia fuerza. algunos cuentan también con mecanismos como los pedales con volante fijo o móvil.

MOTORES, juegos: se ponen en práctica a todos los miembros del cuerpo humano con ejercicios y experiencias de juegos incluyen movimientos locomotores como correr, saltar, etc., repetidos por el placer de los resultados inmediatos. para desarrollar y fortificar los músculos en coordinación con los movimientos.

MOTRICIDAD conjunto de las funciones de relación aseguradas por el esqueleto y el sistema nervioso, que permiten los movimientos y el desplazamiento del ser humano y los animales.

MOVIMIENTO, juguete de: se distribuyen en dos grandes grupos: los deportivos y los practicados con vehículos. Entre los primeros se puede incluir todo tipo de actividades que requieren una prestación física, individual y colectiva, con reglas o sin ellas: atletismo, fútbol, baloncesto, tenis o, simplemente, el salto y la carrera. En el segundo grupo aparecen el ciclismo, el patinaje y el automovilismo, las motos. Naturalmente, los juegos anteriormente mencionados no son los únicos que desempeñan este papel. Los columpios, los bolos, los juguetes de puntería, las piezas de encaje, los juegos de atornillar y

las construcciones, contribuyen también a fomentar el desarrollo armonioso de la habilidad motriz de las manos y el cuerpo en general

**MOVIMIENTOS DINÁMICOS EN EL ESPACIO:** movimientos no locomotores (inclinarse, estirarse, lanzar, etc.)

**MUÑECO, juguete:** Es el que representa a la figura humana (se entiende por muñecos aquellos figurillas con forma humana hechas de diversos materiales) por lo general con caras de niños, niñas o bebés ó a animales como conejos, osos, perros, etc. Estos pueden ser rígidos o articulados, con o sin movimiento. El movimiento puede ser manual, mecánico, de cuerda o electromecánico.

**MUSCULARES, juegos:** Donde el niño – bebé – emplea casi todo su cuerpo para jugar cuando lo está descubriendo, consiguiendo con esto, una buena motricidad.

## **N**

**NEMOTECNIA** juego de ejercicio para desarrollar la memoria

**NIÑOS, juego de:** Modo de proceder sin consecuencia ni formalidad, cosa figurada que no tiene dificultad o que se hace sin darle importancia.

**NUMEROGRAMA** juego con números que se deben poner en un tablero cuadrado que al sumarlos, dividirlos, multiplicarlos o restarlos en forma vertical, horizontal o diagonal den los resultados en ambos extremos iguales y correctos

## **O**

**OLÍMPICOS, juegos :** Juegos al servicio de la supremacía individual, en el que los objetivos se limitan a agotar las posibilidades de los mecanismos anatómicos – fisiológicos, siendo una de las formas más primitivas y elementales de la manifestación embriológica de la actividad lúdica.

**OPERACIONES NUMÉRICAS:** operaciones que permiten comparar y transformar unidades con combinaciones diversas, equivalencias, inversiones, correspondencias numéricas (suma, resta, multiplicaciones, divisiones.)

**ORGANIZACIÓN ESPACIAL:** capacidad de guiarse o modificar sus movimientos y sus desplazamientos en el espacio, teniendo en cuenta a la vez los límites del mundo exterior y los de su propio campo de acción.

ORIENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL: capacidad de situarse en el espacio o en el tiempo con ayuda de referencias espaciales o temporales en función del lugar que se ocupa.

ORTOGRAFÍA, juegos de: Competición en el que la persona que se equivoca en la ortografía de una palabra queda eliminado.

## **P**

PACIENCIA: constancia y perseverancia en el cumplimiento de una actividad que exige tiempo y minuciosidad.

PALABRAGRAMAS juego que consiste en encontrar el espacio correcto para poner palabras y las cuales deben escribirse y acomodarse correctamente en un tablero cuadrulado con ciertos cuadros negros que cortan el espacio entre cada palabra, y pueden cruzarse con otras letras.

PALABRAS, juego de : El empleo de una palabra o de una frase con más de un significado; por regla general con connotaciones humorísticas en usar palabras en doble sentido o sentido equivoco en varias de sus acepciones, emplear do mas palabras que solo se diferencian de algunas de sus letras

PALABRAS ENCADENADAS juego que consiste en ir diciendo palabras que empiecen con la última sílaba de la palabra anterior sin repetirlas y sin equivocarse

PALINDROMA juego de escritura en donde la palabra o frase tiene el mismo sentido leído de izquierda a derecha que a la inversa de derecha a izquierda.

PAPIROFLEXIA juego en el que se le hacen varios dobleces sucesivos a una hoja de papel cuadrado para realizar diversas figuras.

PARACAIDISMO técnica o deporte del salto desde una altura mayor con un paracaídas

PEDAGOGICO, juguete: Estimula la imaginación respondiendo a las necesidades y posibilidades del juego.

PELOTA (pokolpok), juego de,: Juego entre dos o más personas, que consiste en arrojar una pelota con la mano, con pala o con cesta de una a otras directamente o haciéndola rebotar en una pared. Juego ritual practicado en la zona mesoamericana en tiempos precolombinos. se celebraban en unos recintos o canchas con formas de “I” o “t”. tenían un carácter ritual, simbolizando los jugadores

principios opuestos como cielo y tierra; noche y día; vida y muerte; asociados a dioses, a los planetas (sol, dios de la luz y el cielo. la luna de la tierra y la noche), el juego representaba el ritmo del universo. al final del juego, no de los jugadores era sacrificado ( equipo perdedor).

**PELUCHE:** Muñeco con pelos que representa un animal, normalmente un oso.

Los peluches son uno de los primeros juguetes de nuestra infancia y pasen los años que pasen, siempre gustan.

**PENSAMIENTO REPRESENTATIVO:** capacidad de anticipar acciones y funcionar en ausencia de modelos con ayuda de objetos, símbolos, etc

**PERCEPCIÓN AUDITIVA VISUAL Y TÁCTIL:** actividad sensorial que permite conocer objetos, símbolos, y toda realidad perceptible por los ojos, los oídos o el tacto.

**PRECISIÓN:** juego de: exactitud en la realización de acciones o tareas a partir de las condiciones dadas.

**PREDEPORTIVO, juego :** Juegos con un contenido deportivo, se parecen a un deporte como el básquetbol o fútbol, pero con reglas menos estrictas y más divertidas, estos sirven para entender como se juegan los diferentes deportes

**PREGUNTAS Y RESPUESTAS, juego de:** el jugador deberá responder a preguntas simples formuladas por la parte adversa.

**PRENSION:** movimientos coordinados de dedos, manos y brazos (coger y soltar objetos).

**PUNTERIA** juego que consiste en meter un objeto en unos recipientes pequeños, acumulando puntos, según el lugar donde caigan.

## **Q**

**QUIJONGO** instrumento de percusión, consiste en un tronco ahuecado y recubrirlo de piel en un extremo

## **R**

**RAPIDEZ:** velocidad de reacción o ejecución en movimientos, razonamientos, gestos, etc.

**RÁPIDEZ MENTAL** juego que consiste en la facilidad para relacionar ideas

**RAZONAMIENTO COMBINATORIO:** operaciones del pensamiento formal, que permiten analizar de forma metódica las posibles combinaciones de elementos o ideas para descubrir relaciones específicas.

**RAZONAMIENTO CONCRETO:** capacidad de razonamiento lógico ligada a la acción y apoyado en realidades concretas.

**RAZONAMIENTO DEDUCTIVO:** operaciones del pensamiento formal, en las que a partir de unas primeras proposiciones se obtienen unas conclusiones finales

**RAZONAMIENTO INTUITIVO :** capacidad de razonamiento pre lógico, ligada a la forma perceptible de las cosas, sometida a la percepción inmediata de una sola característica a la vez.

**RAZONAMIENTO PRACTICO:** permitirá coordinar sus acciones y aplicarlas a los objetos (agarrarlos, apilarlos, etc.)

**RECONOCIMIENTO SENSORIO-MOTOR:** capacidad de identificar unidades sensoriales (sonidos, texturas, formas, colores, etc.).

**RECREACIÓN, juego de :** Involucra a varios jugadores exigiendo que cada uno ponga en juego su imaginación, la creatividad, la estrategia en la búsqueda de soluciones en cada uno de los juegos en que participa.

**RECREATIVO, juguete:** Su objetivo es desarrollar el sistema motor y los conceptos de cuerpo y de conocimiento social en general. Entre ellos tenemos .- patines, columpios, pelotas, muñecos, carritos entre otros.

**REFLEXIÓN, juego de:** juego que implica un alto nivel de eficacia en la realización de tareas cognitivas (pensar) según unas reglas complejas.

**REFRANES:** sentencia de origen popular en el cual se expresa un pensamiento, moral un consejo o una enseñanza

**REGALDOS, juegos :** un conjunto de reglas que dicen a los jugadores lo que pueden o no hacer durante el juego. La función principal es de entretener y divertir, pero también representar un papel educativo. Puede o no incluir un juguete.

REGLAS, juego de: Son los juegos en los que existen una serie de reglas o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Aunque son considerados familiarmente como juegos de mesa, no se reducen a estos, ya que también son juegos de reglas los deportivos u otros que conllevan un cierto nivel de dificultad: de estrategia, de reflexión, etc. Estos juegos aparecen progresivamente entre los 4 y los 7 años, aunque será a partir de esta edad cuando se desarrollan mas espontáneamente espontáneo y libre.

REGLAS SIMPLES, juego de: Son juegos que implican reglas concretas fáciles de aplicar. Estas reglas pueden ser muy numerosos para memorizar, pero simples para aplicar.

RELACIÓN juego en el cual se relacionan palabras, imágenes, sonidos, etc., entre si para encontrar pares o vínculos. Correspondencia o conexión entre 2 o más cosas

RELACIONES ESPACIALES Y TEMPORALES: relaciones de posición en función del espacio y el tiempo.

RELACIONES IMÁGENES- PALABRAS: capacidad de establecer relaciones entre los objetos y los nombres que las identifican.

REPETICIÓN: acción repetida intencionadamente por el placer de ejercitarse y producir unos resultados. (llamado también juego de función) se explora la situación lúdica a los juguetes. Pueden también manipular objetos sin parecer prestarles atención. La característica esencial es la repetición de un movimiento.

REPRESENTACIÓN, juego de : actividad de dibujar moldear, pintar etc., con la intención de representar personajes, objetos imágenes, etc

REPRODUCCIÓN DE ACCIONES: imitación de acciones concretas (planchar, atornillar, etc.).

REPRODUCCIÓN DE ACONTECIMIENTOS: imitación de acontecimientos conocidos (juego de bomberos, etc.).

REPRODUCCIÓN DE MODELOS: reproducción de objetos a partir de un modelo presente o ausente, construyéndolo, dibujándolo, etc..

REPRODUCCIÓN DE OBJETOS: imitación más o menos fiel de objetos materiales, tal como son percibidos de manera inmediata o diferida (con ausencia y presencia del modelo a imitar ) para reproducirlos o evocarlos.

REPRODUCCIÓN DE ROLES: imitación de roles familiares o sociales (papá, mamá, médico, conductora, etc.).

RIMAS: dedicarse a buscar palabras que rimen entre sí al terminar dichas palabras, estas agilizan la mente

ROLES, juego de: Psicodrama, interpretación ó representación de un papel, de escenas específicas en las que intervienen personajes definidos (escenificación de historias, cuentos, etc.). donde se verifica el nivel de adaptación de un sujeto a una situación dada, tomada del mundo. Con representaciones de escenas específicas en las que intervienen personajes definidos (escenificación de historias, cuentos, etc.).

ROMPEHIELO, juego para : Son los juegos que hacen que comience la diversión; son el detonante que hace que la seriedad termine, que todos se relajen. Generalmente se dan cuando se va a comenzar una sesión de actividades.

RONDA: juego en el que los participantes se agarran de las manos formando un círculo que gira alrededor de su centro realizando algún tipo de baile

RONDAS, juego de: juegos cantados en los que el ejercicio físico es esencial para el niño en el cual ejercita algunas o todas las partes de su cuerpo.

RUGBY deporte que se practica con un balón ovoide impulsándolo con las manos y pies, en que se enfrentan 2 equipos de 15 jugadores cada uno que intentan colocar el balón detrás de la línea de la portería contraria (ensayo) o hacerlo pasar por encima de la barra transversal situada entre los postes de la portería.

RULETA juego de azar, consiste en lanzar una bola o canica sobre una rueda giratoria, dividida en casillas numeradas del 0 al 36 rojas y negras hasta que esta se detiene y cuyo ganador designado en función de la casilla en la que cae la bola.

RUMMY juego de naipes o fichas en el que se pueden jugar de 2 a 6 personas con una baraja de 52 cartas ó 108 fichas

## S

SALON, juguete de : Desarrollan la agilidad mental y fomentan un espíritu de competencia. Destacan el ajedrez, el backgammon, damas chinas.

SECUENCIA, juego de : juegos que incluye unos elementos que deben de seguirse según un orden preciso a partir de instrucciones y reglas simples.

SEGUIR LOS PUNTOS juego de unir los puntos enumerados consecutivamente

SENSORIALES, juegos: (sonoro, visual, táctil): ejercicios y experiencias de juegos que ofrecen estímulos visuales, sonoros, táctiles, repetidos por el placer de los resultados inmediatos, en estos se ejercitan y agudizan los sentidos experimentando placer al oler, probar, escuchar, ver, sentir, los elementos, que tenga la oportunidad de tocar, distinguir y agrupar en diferentes conjuntos a partir de las múltiples características de los objetos.

SER MANO ser el primero en participar en un juego

SIMBÓLICO, juego: aparece aproximadamente a la edad de dos años e implica la representación de un objeto por otros. El niño atribuyen toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios; interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de hacer como si;, de la imitación de los adultos, es el juego de papás y mamás, de tiendas, de médicos, de coches, etc. El niño repite en sus juegos las impresiones que ha vivido, las reproduce, las imita y las revive; esta imitación es actitud activa mediante la cual el niño comprende y se acomoda al mundo, necesita la ficción para liberar sus tensiones, compensar sus frustraciones , descargar sus angustias, expresa sus conflictos a través del juego con el fin de liberarse de ellos.

SIMULACIÓN O IMITACIÓN, juguete de: abarcan muchos campos: trenes y vehículos a escala, animales, deportes, instrumentos musicales y muchos otros. Los trenes y vehículos a escala fascinaron a los padres y siguen dejando atónitos a los más pequeños. Cada año aparecen nuevos modelos en miniatura y también más elementos para decorar su circuito particular. Otros vehículos a escala fáciles de encontrar son los camiones, las motos, los barcos, los aviones. No debemos olvidarnos de los animales, tanto de peluche como de goma o plástico. Algunos de ellos, como los dinosaurios, causaron furor entre los niños de todo el mundo, quienes llegaron a convertir su cuarto de juegos en una especie de parque jurásico a pequeña escala. Eso sí, menos peligroso que el de la conocida película del mismo nombre.

SOCIEDAD O MESA, juguetes de: garantizan la participación y el desarrollo de diversas cualidades intelectuales: reflejos, estrategia, sentido de anticipación, cálculo, memoria, lógica y destreza mental y no sólo entretienen y forman, sino que además inculcan en la persona el sentido del riesgo y el concepto de la responsabilidad en el cumplimiento de las reglas de comportamiento.

SOPA DE LETRAS juego que consiste en encontrar las palabras ocultas entre varias letras de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, de derecha a izquierda y de abajo hacia arriba o en diagonal, guiándose por un listado

SUCIO, juego: actuación dolosa que realizan las personas

SUERTE: aquel en el que se hacen apuestas, incluye resultados depende y casi exclusivamente de la suerte

## T

TABA juego que consiste en lanzar al aire un hueso u otra cosa y se gana o se pierde según la manera en que se caiga

TABLAS situación de un juego, especialmente el ajedrez o damas en que nadie puede ganar la partida, estando de empate entre 2 personas que compiten o se enfrentan

TABLERO tabla cuadrada o redonda de cartón plastificado o de madera con cuadritos o con otras figuras dibujadas para jugar diversos juegos de mesa y que se puede doblar en dos o mas partes.

TALA juego que consiste en elevar con un palo largo un palo puntiagudo que esta en el suelo y lanzarlo de un golpe lo más lejos posible. Palo pequeño y puntiagudo utilizado para este juego.

TALLADOR persona que reparte las cartas o lleva las cuentas en una mesa de juego

TAMBOR instrumento musical de percusión formado por una caja cilíndrica cerrada por una o por sus dos bases con una membrana cuya tensión puede regularse

TAMBORIL instrumento musical de percusión, muy ligero que se cuelga del brazo y se golpea con una pequeña baqueta.

TANTEADOR persona que tantea, especialmente en el juego

TANTEO proporción de tantos entre los distintos jugadores o competidores de un juego o una competencia

TANTO: unidad de cuenta o puntos en algunos juegos o competiciones deportivas

TARAREAR juego que consiste en cantar una canción en voz baja sin articular palabras inteligibles

TARJETA cartulina pequeña que puede estar impresa en un lado por en ambos lados con información de diversa índole desde una palabra hasta un párrafo

TAROT baraja de 78 cartas más largas que los naipes ordinarios y con figuras distintas utilizadas en juegos de adivinanzas o cartomancia

TÉCNICO, juguete: basado en imitaciones precisas de objetos pertenecientes al mundo de los adultos, proporciona al niño no sólo el placer de la posesión, sino la satisfacción adicional por el conocimiento profundo del juguete en sí mismo. La tentación de destruirlo, de desmontarlo y de rehacerlo de nuevo aparecerá casi instantáneamente, dando al niño la oportunidad de ejercitar su habilidad manual e intelectual. Dentro del grupo de juguetes técnicos destaca el modelismo. La habilidad adquirida con el ejercicio de estos juegos conducirá después al bricolaje, al que los adultos dan un contenido de utilidad y hasta de afición.

TERAPEUTICO, juguete: Hechos con la finalidad de que los niños con ciertas diferentes capacidades desarrollen diversas actividades con ellos, sobre todo las psicomotrices.

TRACIONAL, juego: Realización de Juegos de tradición que pueden ser adaptado a realidades actuales pero con su misma esencia cultural.

TRABALENGUAS juego de palabras difíciles de pronunciar rápidamente

TRACCIÓN acción de arrastrar un vehículo o de hacer que se mueva por cualquier procedimiento mecánico

TRAGAPERRAS, TRAGAMONEDAS O TRAGANIQUEL maquina de juego que funciona automáticamente, mediante la introducción de una o varias monedas, fichas de metal, que entrega premios en efectivo

TRINCA conjunto de tres naipes de la baraja

## U

UNIR LOS PUNTOS juego de unir puntos sin despegar el lápiz del papel para realizar una figura

**V**

VEHICULO, juguete de : Objetos a escala que representan algo de la vida real, con ruedas que giran libremente aunque son resistentes no son montables.

VEHÍCULO DE TRACCIÓN DELANTERA vehículo cuyas ruedas delanteras son motrices

VERSO conjunto de palabras que forman un poema provisto de un determinado ritmo y que riman en algunos de sus frases

VERTIGO, juego de: Juegos muy dinámicos con muchas personas; es donde se siente mariposas en el estomago al son de los movimientos y decisiones rápidas.

VIDEOCONSOLA aparato para reproducir juegos electrónicos, provisto de mandos de control

VIDEOJUEGO juego electrónico que se visualiza por medio de una pantalla

VIDEO JUEGO EDUCATIVO, juguete de: Ofrece varias opciones al usuario durante él juego permite pensar, reflexionar o decidir, caracterizándose por despertar en el niño él deseo de descubrir y aprender.

VILLANCICO canción popular de navidad

VINA instrumento musical de la india, provisto de 4 cuerdas

VOCABULARIO, Juego de Procedimiento lúdico basado en el respeto a instrucciones simples, más o menos numerosas, que tiende a orientar o controlar aprendizajes de letras, palabras, frases etc.; o a utilizar los conocimientos adquiridos en este terreno. Juego para construir palabras y frases con reglas simples.

---

<sup>i</sup> BOROTOV : Clasificación de los juegos y juguetes. En "El niño y sus juguetes" de Brandet Jeannet; Sarazanas, R. Ed. Narcea, Madrid, 1972 págs. 161-167

<sup>ii</sup> Pierre Noeneil. P. 62.