



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

---

**COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**CRITERIOS DE SELECCIÓN DE  
MATERIALES INFANTILES LÚDICOS:  
LIBROS INFANTILES Y JUGUETES  
TRADICIONALES MEXICANOS**

**MODALIDAD TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

**PRESENTA:**

**ROCÍO ITZEL CALDERÓN FLORES**

**ASESOR**

**DR. JESÚS FRANCISCO GARCÍA PÉREZ**



**MÉXICO, D.F.**

**2014**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

A mi familia y amigos:

Por estar a mi lado motivándome  
para la finalización de este trabajo.

# Agradecimientos

A Dios por la vida que me dio y por la oportunidad de realizar otra etapa de mi vida.

A mis padres por la fuerza y el valor transmitidos, que me han dado la posibilidad de brillar.

A mi hermana Laura, por ser amiga, confidente y consejera.

A mis abuelos, que han sido un ejemplo y estímulo para sacarle todo el jugo a la vida.

A mis tías, tíos, primas y primos, por el cual no se ha quedado el significado de FAMILIA en siete letras, sino va más allá del apoyo y compañía.

A Emmanuel, Adriana, Rosalía, Azucena y Lizanea, por su amistad, palabras de aliento y momentos de alegría, que he necesitado para que estas páginas no estuvieran vacías.

A Estela Chávez por su amistad, los consejos y el apoyo que me ha brindado a través del recorrido profesional y personal.

Al Dr. Jesús García por la constante dedicación y apoyo para concluir esta meta importante.

A mis sinodales Miguel Amaya, Esperanza Molina, Patricia de la Rosa y Elba Fernández, por compartir sus conocimientos y su tiempo al ayudarme a completar mi proyecto de tesina.

Por último, a todos aquellos, que durante este trayecto han compartido pláticas, conocimientos y diversión. Para que sea una mejor persona y convertir este sueño en realidad.

**GRACIAS**

# Índice de contenido

Introducción.....	V
Capítulo 1. Tipología del material lúdico.....	1
1.1 Desarrollo humano.....	1
1.2. Material Infantil lúdico.....	13
1.2.1 Libros infantiles.....	13
1.2.2 Juguetes Tradicionales Mexicanos .....	31
Capítulo 2. Desarrollo de colecciones .....	43
2.1 Análisis a la comunidad.....	44
2.2 Políticas .....	46
2.3 Selección .....	47
2.4 Adquisición.....	50
2.5 Evaluación .....	51
2.6 Criterios de selección de libros infantiles.....	53
2.7 Criterios de selección de juguetes tradicionales mexicanos .....	56
Capítulo 3 Análisis y discusión de los criterios para desarrollo de colecciones infantiles: libros infantiles y juguetes tradicionales mexicanos.....	64
3.1 Selección de criterios para desarrollo de colecciones infantiles .....	65
3.2 Análisis de los criterios para el desarrollo de colecciones infantiles .....	66
3.3 Propuestas de los criterios de selección para el desarrollo de colecciones infantiles.....	68
Conclusiones.....	I
Bibliografía .....	IV
Glosario.....	XIV

## Índice de Cuadros

Cuadro 1 Desarrollo de la niñez temprana de 3 a 6 años .....	6
Cuadro 2 Fabricación de los juguetes tradicionales mexicanos en la República Mexicana .....	40
Cuadro 3 Criterios de selección para Libros Infantiles .....	55
Cuadro 4 Materiales de apoyo en el desarrollo infantil .....	56
Cuadro 5 Criterios de selección para Juguetes Tradicionales Mexicanos .....	61
Cuadro 7 Propuesta de criterios de selección para Material Infantil Lúdico .....	68

## Índice de figuras

Figura 1 Desarrollo humano infantil.....	12
Figura 2 Libros infantiles .....	30
Figura 3 Juguetes Tradicionales Mexicanos.....	42
Figura 4 Mantenimiento de la colección .....	48
Figura 5 Desarrollo de colecciones .....	52
Figura 6 Criterios de selección para el desarrollo de colecciones de Material Infantil	
Lúdico .....	63

# Introducción

El desarrollo humano está dividido en distintas etapas de crecimiento y en la presente investigación se analizará la primera infancia, como lo menciona el autor Piaget que abarca de 2 a 6 años, indicando las distintas habilidades que se van adquiriendo con el paso del tiempo.

Las habilidades en la infancia se dividen en motricidad fina y motricidad gruesa, que dependiendo de los materiales de apoyo como del ambiente donde se desenvuelva el infante, serán elementos que influirán en la rapidez en que se adquieran las conductas motoras, el lenguaje y la sensoropercepción.

Para influir positivamente en la adquisición de las habilidades infantiles, es necesario contar con los objetos adecuados, por ejemplo, libros infantiles y juguete tradicionales mexicanos.

El desarrollo de colecciones está conformado por el análisis de la comunidad, siendo el estudio de los usuarios o el público a quien va dirigido el material; las políticas, son los lineamientos para llevar a cabo el procedimiento; selección, donde se elige el material que posiblemente se adquirirá; adquisición, es la compra, donación o canje del material que conformará nuestra colección y por último la evaluación, donde se analizará si el material ha sido de utilidad para los usuarios.

En la selección es necesario ver las características de cada uno de los materiales escogidos, contraponiéndolos con las necesidades de los usuarios, que fueron obtenidas en el análisis de la comunidad. Estas características físicas del material y los criterios, serán las bases para poder adquirir de la mejor forma los materiales lúdicos.

Para poder realizar mejor la selección de materiales en una biblioteca, se debe poseer los conocimientos básicos o esenciales de las características físicas de los materiales lúdicos. Por lo que ¿los criterios para la selección de los materiales infantiles son suficientes para poder realizar un adecuado desarrollo de colecciones?

El objetivo de la presente investigación es proponer distintos criterios de selección para el desarrollo de colecciones, basándonos en las características físicas de los materiales así como de las necesidades de los infantes, con base al desarrollo humano.

En las distintas etapas del desarrollo humano se adquieren ciertas habilidades, siendo los materiales infantiles las herramientas óptimas de apoyo. Estas herramientas tienen que contar con criterios evaluadores para apoyar y no interponerse en el desarrollo.

La metodología utilizada en la investigación documental fue la revisión bibliográfica, hemerográfica y fuentes electrónicas, realizando anotaciones de las habilidades que se tienen que adquirir en cierto tiempo dependiendo en la edad que se encuentre el infante, así como las características de cada uno de los materiales lúdicos.

La presente investigación está dividida en tres capítulos, en el primer capítulo se explica el desarrollo humano, las características físicas de los materiales que se eligieron, estos son los libros y los juguetes tradicionales mexicanos, que son: muñeca, títeres y marionetas, trompo, balero, lotería, canicas, papalote, yoyo o yo-yo y rompecabezas. Para la elección de los juguetes artesanales se tomó en cuenta su fácil fabricación, adquisición y costo.

El segundo capítulo aborda el desarrollo de colecciones, conceptualizando el análisis de la comunidad, el establecimiento de políticas, así como los procedimientos de selección, adquisición y evaluación, así mismo los criterios de selección para los libros infantiles y juguetes tradicionales mexicanos.

El tercer capítulo se enfoca en la propuesta de los criterios para el desarrollo de colecciones, basándonos en las características físicas y necesidades de la comunidad, apoyándonos en distintas disciplinas para la elaboración de ellos.

Finalizando con las conclusiones, la bibliografía y el glosario

# Capítulo 1. Tipología del material lúdico

## 1.1 Desarrollo humano

El ser humano desde su nacimiento aprende a realizar cosas, procesar sucesos, para poder así empezar a desarrollar distintos aspectos de su ciclo de vida.

Kail define al desarrollo humano como el estudio multidisciplinario de lo que cambia y lo que permanece igual en las personas con el paso del tiempo (2011, pp.3).

Papalia por su parte indica que es el estudio científico de estos esquemas de cambio y estabilidad. El desarrollo es sistemático: coherente y organizado. Es adaptativo: su fin es enfrentar las condiciones internas y externas de la vida. El desarrollo sigue diversos caminos y puede o no tener una meta definitiva, pero alguna conexión hay entre los cambios a veces imperceptibles que lo componen (2010, pp.4).

Craig describe que el desarrollo está compuesto por cambios que con el tiempo se producen en la estructura, el pensamiento y la conducta de una persona como resultado de influencias biológicas y ambientales (2009, pp.6).

El diccionario de psicología y pedagogía define al desarrollo como cambio progresivo en un organismo, dirigido siempre a obtener una condición final (2004, pp.138).

Pons describe al desarrollo humano como el proceso de cambios psíquicos que afectan a la manera de sentir y pensar y también a la forma de comportarse y actuar. (2010, pp.6)

Entonces el desarrollo es un cambio en las distintas etapas de la vida, donde se adquiere un aprendizaje interno como externo y se refleja en el entorno donde interactúan.

Analizando el desarrollo desde distintas perspectivas se podrán comprender las generalidades y singularidades en ciertas conductas de una etapa definida, previniendo un comportamiento futuro para conseguir explicar una acción, un desarrollo que emite un pronóstico con la combinación de las funciones biológicas con la inteligencia infantil.

El desarrollo general (Papalia: 2010, pp. 5-6) de una etapa está compuesto por:

1. Desarrollo físico: Es el proceso de crecimiento del cuerpo y el cerebro, que incluye las pautas del cambio de las capacidades sensoriales, las habilidades motrices y de salud.
2. Desarrollo cognoscitivo: Son las etapas de evolución en los procesos mentales, como el aprendizaje, la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento y la creatividad.
3. Desarrollo psicosocial: Son las pautas de cambio de emociones, de la personalidad y de las relaciones sociales.

Para el desarrollo de las habilidades de los infantes será necesario los distintos sentidos, estos serán los medios para el aprendizaje del entorno en el que interactúan. Se creará una estimulación sensorial, es decir, "potencializar al máximo las diferentes posibilidades físicas y psíquicas infantiles, para facilitar el desarrollo y los aprendizajes futuros." (Pons: 2010, pp.24) Los sentidos que utilizan más el infante, es el tacto, la vista y el oído, éstos a su vez utilizarán ciertos objetos para su estimulación.

"El tacto proporciona información de las cualidades palpables de los objetos." (Pons: 2010, pp.16) Los materiales que se utilizarán para estimular el tacto tendrán que ser los adecuados para la comunidad destinataria, en tamaño, consistencia, forma, textura, peso, material de fabricación, temperatura, color, diseño atractivo como la fácil manipulación.

Las cualidades apreciables para el tacto son la consistencia: dura o viscosa; la dimensión: grande o pequeño; la forma: animal o humana; su humedad: seco o mojado; el material: madera, papel o tela; superficie: sólida o suave; su temperatura: caliente o frío.

El segundo sentido que utilizan los infantes es el oído por el cual "recogen las vibraciones sonoras del medio y las transforman en impulsos eléctricos que serán interpretados en la zona correspondiente en la corteza cerebral". (Pons: 2010, pp.19)

Las principales herramientas que utiliza este sentido para su estimulación serán aquellos objetos o juguetes que produzcan un sonido y en distintos materiales. Se iniciará una combinación tanto del tacto como del sonido, como son los móviles, instrumentos musicales, peluches, sonajas, cuentos sonoros, títeres, etcétera.

La estimulación visual que será el tercer sentido, “está destinado a captar la luz mediante el sistema visual.” (Pons: 2010, pp.21) Los objetos serían de distintos materiales así como de colores llamativos.

La estimulación motora esta compaginada a la sensorial, pretende apoyar el máximo de las capacidades y posibilidades. Descubriendo sensaciones nuevas agradables y desagradables. Se divide en motricidad gruesa, es decir, la posición estática, desplazamiento y manipulación gruesa de objetos, la motricidad fina, entendiéndose que son los movimientos más precisos, con mayor control del tono muscular, referidos generalmente a la mano, los dedos y la coordinación ojo-mano. (Pons: 2010, pp.74)

El desarrollo motor refinará las habilidades que se aprendieron con anterioridad, factores que influirán en el desarrollo de un niño a otro, será tanto el temperamento como el género sexual y las actividades que la sociedad dicta. Para todas las estimulaciones se emplearán distintos juguetes, como cuentos, conchas, muñecas, rompecabezas, etcétera.

El ambiente sociocultural influirá en el desarrollo de cada habilidad, apoyando así la estimulación motora y la evaluación de la inteligencia intelectual.

Se entenderá por inteligencia intelectual a la “capacidad para comprender y razonar [...] se refiere a los objetos para conocerlos, es decir, para saber cómo son y cómo es su estructura y cada individuo lo hace de acuerdo con la manera en que esté conformado su desarrollo neurofisiológico.” (Rodríguez: 2007, pp.19)

Las mentes infantiles se tienen que ir alimentando para poder elevar sus niveles de inteligencia que tendrá un efecto en su aprendizaje. Algunas formas son por medio del lenguaje, hablándoles o cantándoles y adquirir “libros plásticos flexibles y acojinados, con ilustraciones y letras especiales [...] con el fin de desarrollar el interés por la lectura.” (Rodríguez: 2007, pp.28) La lectura desarrollará la percepción, la memoria, la atención y la comprensión tanto de los lectores como de los receptores.

Con la lectura también se formará el lenguaje que será de gran ayuda para poder refinar distintas fases, algunas “recomendaciones [...] para contribuir el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 5 años, cabe destacar; enseñarle a contar historias, ayudarlo a expresar verbalmente sentimientos y pensamientos y leer cuentos juntos.” (Peñacoba: 2006, pp.72)

Dentro de los beneficios que adquirirán a través de la lectura, es que los niños tendrán mayor vocabulario que los ayudará a socializar, a crear auto concepto en las descripciones, dimensiones y contenidos.

Para analizar los nuevos descubrimientos que se van adquiriendo están: la formación de los esquemas y categorías, donde se analiza y procesa los conocimientos temáticos que se irán adquiriendo por una escena, suceso o una historia. Son también los patrones organizados de funcionamiento que se adoptan y cambian con el desarrollo mental. (Feldman: 2008, pp.149).

Peñacoba (2006, pp.70) describe los esquemas para el desarrollo de conocimientos, que utilizarán los infantes para decidirse en sus actividades que les interesen:

- Esquema de escena. Integra conocimiento sobre las propiedades físicas de los objetos y disposiciones en el espacio.
- Esquema de sucesos-guiones. Incluye acontecimientos sobre conocimientos ordenados de forma temporal; representan cuándo y cómo ocurre una determinada situación.
- Esquemas de historias. Contiene episodios de carácter narrativo conectados entre sí de forma temporal.

Las propiedades de cada uno de los objetos que empezará a manipular serán perceptibles tanto por el color, tamaño, forma, etcétera. Como se han ido desarrollando las habilidades motoras, el infante inicia con una discriminación de objetos basándose en los pocos conocimientos con los que cuenta para poder llegar a una categorización a través del proceso de inducción, facilitando con la experiencia en el lenguaje.

La percepción es el “proceso mental de separar, interpretar, analizar e integrar los estímulos de los órganos, de los sentidos y el cerebro” (Feldman: 2008, pp.138). Que son los conocimientos adquiridos por medio de los esquemas.

Un ejemplo del proceso de percepción será con el libro, ya que primero observan los infantes la dureza y textura de las pastas. Después lo verán por las letras o imágenes, contarán con la asimilación dependiendo de los nuevos detalles adquiridos y su comportamiento vaya avanzando.

El desarrollo intelectual, afectivo y de la personalidad en general, está íntimamente relacionado con la actividad lúdica. (Griffa: 2000, pp.223) La primera manera que utilizan los niños de darse a entender es el juego, que lo utilizan como un lenguaje infantil y los juguetes son las herramientas para sus fantasías inconscientes.

Las primeras relaciones del infante serán a través del juego e implicará a otras personas a formar parte de su entorno. Se iniciará una discriminación por parte de ellos, siendo que se basan, “en la apariencia de los objetos para determinar su tamaño o su forma. Estas tareas en las que se implican activamente, permite una acción, su asimilación perceptiva y posibilitan que pueda realizar [la categorización de los juguetes] visualmente a partir de los dos años y medio.” (Oñate: 2007, pp.190)

El desarrollo de la segunda infancia, que abarca de la edad de dos o tres años finalizando a los seis años, posee ciertas características, describiendo sus conductas en el desarrollo del ciclo vital. Para poder pasar de una etapa a otra es necesario que maduren distintos cambios biológicos, estos cambios variaran de una persona a otra, pero forzar dicho desarrollo es contraproducente para el infante.

Autores como Pecoña, Papalia, Oñate, Griffa, Feldman nombran al desarrollo como un área o una conducta de crecimiento. De un año a otro el niño va adquiriendo habilidades o perfeccionando las ya adquiridas. Esta adquisición es más representativa entre la edad de dos a seis años siendo que en esta etapa se interactúa con mayor número de personas sea de su edad o mayores, y también con diferentes personas ajenas a su familia.

En la siguiente cuadro se exponen las principales generalidades del desarrollo del ciclo vital en la niñez temprana mencionadas por Papalia. (2010, pp.8)

**Cuadro 1 Desarrollo de la niñez temprana de 3 a 6 años**

<b>Desarrollo físico</b>	<b>Desarrollo cognoscitivo</b>	<b>Desarrollo psicosocial</b>
<p>El crecimiento es constante; el aspecto es más esbelto y las proporciones son más parecidas a un adulto.</p> <p>Son comunes los problemas de sueño.</p> <p>Aparece la preferencia por una de las manos; aumentan las destrezas motrices gruesas y finas y la fuerza.</p>	<p>En alguna medida el razonamiento es egocéntrico, pero aumenta la comprensión del punto de vista de los demás. La inmadurez cognoscitiva produce ideas, lógicas sobre el mundo.</p> <p>Se consolida la memoria y el lenguaje.</p> <p>La inteligencia se hace más previsible.</p> <p>Se generaliza la experiencia preescolar y más aún la preprimaria.</p>	<p>El auto concepto y la comprensión de las emociones se hacen más complejos; la autoestima es más global. Aumenta la independencia, la iniciativa y el autocontrol.</p> <p>Se desarrolla la identidad sexual.</p> <p>Los juegos son más imaginativos y elaborados y por lo común más sociales.</p> <p>Son comunes el altruismo, la agresividad y la temeridad.</p> <p>La familia todavía es el centro de la vida social.</p>

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

González (2008, pp.19-27) divide al desarrollo infantil en áreas para poder conocer las características y aprendizajes que van adquiriendo en la segunda infancia

### **1. Área biológica**

Durante los dos años comienza a caminar, correr, sentarse en una silla sin apoyo, trepar las escaleras con ayuda, levantar torres de bloques, arrojar pelotas y atraparlas, saltar, empujar y jalar, colgar de una barra y deslizarse. En los tres años patear o batear una pelota, ensartar cuentas.

### **2. Área intelectual.**

Los objetivos son permanentes y tiene identidad propia y ocurre el animismo<sup>1</sup> entre los dos y tres años. La elaboración de los conceptos ocurre de los dos a los cuatro años, la capacitación de internalizar objetos y situaciones del entorno y relacionarlos por sus propiedades comunes. Depende de la percepción de la apariencia; aun no presenta el razonamiento.

De cuatro a seis años aproximadamente todas las personas tienen uno o varios superhéroes. El juego favorece el componente cognitivo de cuatro a seis años realizan los juegos sin confrontar con la realidad sus ideas formadas con ilusiones y fantasías.

De los cuatros a los siete años presentan un pensamiento egocéntrico, que se presenta como una dependencia excesiva de su punto de vista, se basan más en soluciones intuitivas de percepción de imágenes o sentimientos.

### **3. Área social.**

El aprendizaje social ocurre a través de la identificación de modelos que se imitan, inicia con el proceso de socialización en los primeros dos o tres años, se aprenden o asimilan tradiciones, creencias, valores o costumbres de los grupos a los que se pertenecen, aprendiendo los comportamientos de acuerdo con la edad y género

---

<sup>1</sup> La creencia en la existencia de seres sobre naturales cuya características fundamental es la de ser incorpóreos. Correspondería a las formas más primitivas de la religión. En pedagogía se recomienda no confundirlo con la fantasía infantil. (Diccionario de psicología y pedagogía: 2004, p.48)

#### 4. Área psicológica.

Entre los dos o tres años el niño empieza a asumir el papel que se relaciona con su género a través de un proceso que identifican de hombres o mujeres de su entorno, o con personajes de la televisión o de los cuentos. De los tres a los cinco años se da la edad de la iniciativa, posee mucha energía y se dedica a investigarlo todo.

Las educadoras dividen al desarrollo infantil por conductas motoras, sensopercepción y lenguaje que a su vez esta subdividida en distintos puntos. Siendo que en cada año de vida se desarrolla una nueva conducta. Así encontramos el siguiente listado, agrupado por edades:

##### **Dos años**

Conductas motoras.

- Cambia páginas de un libro sin ayuda.
- Coloca tres cubos uno sobre otro o en hilera.
- Retrocede cinco pasos y lanza una pelota sin perder el equilibrio.
- Empuja como un tren, una serie de cubos.

Sensopercepción<sup>2</sup>

- Coloca tres cubos en fila.
- Arma rompecabezas de dos piezas horizontales.
- Coloca un cubo a manera de chimenea sobre el tren.
- Hace parejas de cubos con base en los colores primarios.

Lenguaje.

- Mantiene la atención por periodos cortos.
- Nombra tres ilustraciones de un libro.

---

<sup>2</sup> La evolución del desarrollo de los sentidos y del proceso de percepción, que en definitiva se convierten en la primera fuente de relación del niño/a con el entorno, los objetos y con las personas. (Molina:2009)

- Le gusta escuchar cuentos y rondas.
- Asocia ideas a nivel pre verbal con juguetes.
- Limita lo que observa a su alrededor y lo integra a su aprendizaje.
- Aumenta el juego con juguetes.
- Manipula y realiza acciones y asociaciones con juguetes.

### **Tres años.**

#### Conductas motoras.

- Encaja rápidamente tres figuras planas.
- Introduce objetos de una caja con agujeros.
- Construye torres de seis a diez cubos.
- Hace trenes con seis o siete elementos.

#### Sensopercepción.

- Identifica objetos y personas en libros y revistas.
- Arma rompecabezas de tres piezas horizontales.
- Recuerda de una a tres figuras de libros o revistas.
- Hace parejas con figuras geométricas, sin variables (loterías)
- Realiza encaje plano de figuras circulares, triangulares y cuadradas.

#### Lenguaje.

- Comprende el concepto de hoy.
- Comprende situaciones simples.
- Escucha narraciones, cuentos, canciones y las comprende.
- Realiza lecturas de libros en imágenes.
- Describe objetos nombrándolos en un cuento o en una poesía.
- Reconoce tres acciones en un dibujo.
- Asocia ideas a nivel pre verbal con juguetes.
- Limita diferencialmente acciones realizadas por otros.
- Realiza construcciones libres con mecanos, bloques, etcétera.

## **Cuatro años.**

### Conductas motoras.

- Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.

### Sensopercepción

- Arma rompecabezas de cuatro piezas horizontales y de dos a tres piezas verticales.
- Memoriza hasta cuatro ilustraciones.
- Repite pequeñas canciones y versos.

### Lenguaje.

- Aumenta su comprensión de vocabulario, frases y relatos.
- Sabe algunas rimas.
- Identifica y emplea vocabulario relacionado con juguetes.
- Establece relación asociativa con juguetes
- Hace escenas y representaciones de la vida diaria con los juguetes.
- Lo que aprende, lo entiende, lo interioriza y así va formando su propio lenguaje.

## **Cinco años.**

### Conductas motoras.

- Puede recordar hasta seis ilustraciones.
- Arma rompecabezas de seis cortes horizontales, verticales.
- Realiza rimas.
- Realiza un cuento de tres a cinco ilustraciones e interpreta situaciones
- Expresa con sus palabras lo comprendido en un relato.
- Narra cuentos breves.
- Le gustan más los juguetes de mesa y/o construcción.
- Dramatiza estados de ánimo, escenifica cuentos.
- Es artístico imaginativo ya que sostiene diálogos narrando al adulto
- Indica código lecto-escritor con base al código oral.

## **Seis años.**

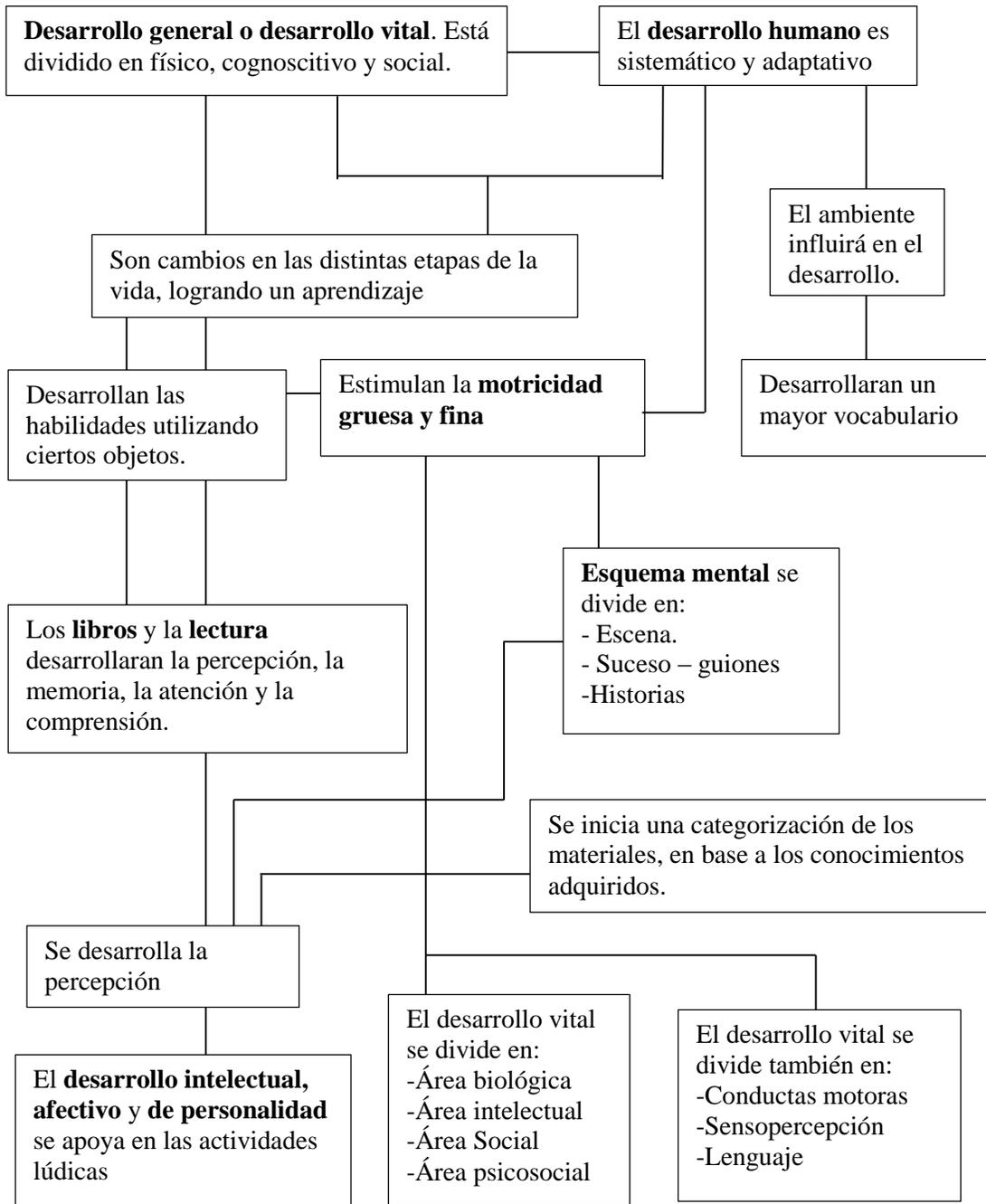
Conductas motoras.

- Coloca veinte fichas en una caja en treinta segundos.
- Mantiene la atención por cuarenta y cinco minutos.
- Arma rompecabezas de ocho o más cortes irregulares.
- Relata historias con su propio lenguaje sin variar el contenido referente a la idea central.
- Describe ilustraciones con narraciones complejas.
- Comprende un amplio vocabulario, frases completas y cuentos.

En las distintas etapas del desarrollo humano se adquieren las habilidades de la motricidad fina y gruesa. Para su estimulación es necesario contar con los materiales más adecuados para lograr así el desarrollo de un aprendizaje.

Analizando la teoría cuál indicada en el presente capítulo se elaboró el siguiente mapa conceptual, donde se podrá apreciar cómo se relacionan todas las habilidades para lograr el mejor desarrollo humano infantil.

**Figura 1 Desarrollo humano infantil**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina

## **1.2. Material Infantil Lúdico**

### **1.2.1 Libros infantiles**

Los libros a través de los tiempos se han utilizado como una herramienta para conservar y transmitir el conocimiento, por medio de los textos, la imagen y el estilo narrativo. Manifestando “la expresión cultural de una sociedad, la imagen, pensamiento y sentimiento de un momento, de un hombre, de una civilización y del mundo mismo”. (Carreño: 2008, pp.9)

También ha sido “calificado [...] como el más fecundo invento del hombre, ya que gracias a él ha podido desarrollar su capacidad intelectual e intercambiar ideas con otros hombres.” (Tagle: 2007, pp.16)

En el aspecto pedagógico el niño separará los materiales en dos, los que pueden ser para leer y directamente utilizados como un juguete. En primera instancia los pequeños escogen los libros por medio de las ilustraciones y el colorido de las encuadernaciones. Mientras que los adultos escogerán el material por el tema, si pertenecen a una colección, su autor y la editorial.

Así mismo, el libro es considerado como una herramienta para la preservación del conocimiento, dado que es una base, donde se registran distintas ideas. La evolución del libro va de la mano con el de la escritura y el perfeccionamiento de las técnicas tanto en el diseño, la tipografía, la ilustración y la encuadernación.

“El libro como se conoce en la actualidad tiene sus antecedentes iniciando con los códices de Mesoamérica que están formados por una larga tira de piel de venado o de papel de amate, doblado en forma de biombo y con dos tablas de madera que sirven de guardas o encuadernación, siendo su lectura variable pero abriéndose siempre primero de un lado de la tira y después del contrario”. (Alcina: 1992, pp.16)

Con la conquista se empezó a integrar el libro impreso, destruyendo los distintos códices e intentando mitigar su elaboración. Siendo que el libro novohispano era utilizado para la formación de los valores religiosos, inculcando así la castidad, obediencia, humildad, entre otras, edificando así la espiritualidad.

Con la evolución del libro a través del tiempo, se fueron modificando las distintas características de la tipografía de un jeroglífico a una letra gótica, una escritura cursiva, la gótica bastarda, la romana y la cancilleresca, hasta la bastarda parisina.

Es por ello que “a cada clase de obra, y de lector en consecuencia, corresponde un tipo determinado, como en la época de los manuscritos: para el eclesiástico, el universitario, libros escolásticos o de derecho canónico impresos en letras de suma; para el laico, obras narrativas, escritas comúnmente en la lengua vulgar, impresas en caracteres bastardas; para los aficionados a las bellezas del lenguaje, las ediciones de clásicos latinos y obras de las humanidades en tipos romanos.” (Febvre: 2000, pp.109)

En el siglo XVI empieza a tomar forma el libro como actualmente se conoce, con una “portada en la que se indica el autor, el título, lugar de edición, su editor y su fecha de publicación. El colofón nos brinda la información con referente al título exacto de la obra, el nombre del tipógrafo, como el lugar de la impresión. La foliación y el índice eran las guías para los artesanos y encuadernadores, ahora es para la localización de los temas que trate la obra. El tamaño de presentación cambia a uno más transportable, pensado para un mayor público, escrito a línea tirada,” (Febvre: 2000, pp.115) es decir, a todo lo ancho de la página en lugar de a columnas.

Para poder aprovechar los distintos canales de difusión que se fueron descubriendo, fue necesario crear las colecciones baratas, influenciadas por la producción del papel y la imprenta, mientras fuera mayor la tirada menor sería su precio, otro factor que influyó las limitaciones eran los consumidores, que son los lectores con sus hábitos y costumbres de lectura.

Mientras que en los libros raros y curiosos se analizará la calidad, su material, la antigüedad, el taller tipográfico, su encuadernación, las ilustraciones y sus ediciones; en el impreso será el diseño, la tipografía, las ilustraciones y la encuadernación.

## **Tipografía**

La escritura evoluciona desde la pictográfica (imágenes), la ideográfica (ideas-imágenes), la fonética (signos - palabras) y finalmente la alfabética (signos).

El antecedente del libro fue el códices, que eran textos ilustrados con símbolos pintados en grandes hojas de papel doblado, fabricado con la corteza de la higuera (Tagle: 2007, pp.27), contienen temas históricos, mitológicos, litúrgicos, se refieren a la astrología y adivinación. Los textos sagrados, himnos y leyendas fueron la base de la educación del México antiguo. (Tagle: 2007, pp.29)

La gran variedad de las tipografías tienen como finalidad una armonía estética con los demás elementos como son la ilustración, el contenido, la encuadernación, el papel, etcétera. Siendo que el libro es un producto editorial por excelencia.

Es necesario tener un equilibrio siendo que el tamaño de la letra se basa a los puntos didot, que equivalen a 0.376065 mm. Lo que realmente designa el cuerpo de la letra es el número de puntos didot<sup>3</sup> que cada línea de texto, incluyendo la altura de la letra en sí misma (el ojo) y el aire que lo rodea por encima y por debajo (hombro superior e inferior). Los cuerpos normales más frecuentes de interlineado en la edición de libros oscilan entre 9 y el 12, reservando los menores para notas o pies de ilustración y los mayores para títulos y encabezamientos. (Erasquin: 2004, pp.43-44)

En las siguientes tablas (Buen: 2000, pp.54) se muestran las equivalencias de puntos didot a milímetros:

<b>Milímetros</b>	<b>Didot</b>
<b>2,5</b>	<b>6,65</b>
<b>3</b>	<b>7,98</b>
<b>3,5</b>	<b>9,31</b>
<b>4</b>	<b>10,64</b>
<b>4,5</b>	<b>11,97</b>
<b>5</b>	<b>13,30</b>

<b>Milímetros</b>	<b>Didot</b>
<b>6</b>	<b>15,96</b>
<b>7</b>	<b>18,62</b>
<b>8</b>	<b>21,28</b>
<b>9</b>	<b>23,94</b>
<b>10</b>	<b>26,60</b>
<b>12</b>	<b>31,91</b>

---

<sup>3</sup> Creado por Francois A. Didot en 1775.

## **Ilustraciones**

Las ilustraciones juegan un papel importante en los libros como por ejemplo en los manuscritos del siglo XVI “más que reproducir una obra de arte, explica el significado del texto” (Febvre: 2000, pp.125), en la actualidad se edificó esa función principalmente para los libros destinado a los más pequeños.

Los libros ilustrados, en la antigüedad eran herramientas de apoyo en la educación para “un público extenso que frecuentemente apenas sabía leer” (Febvre: 2000, pp.133) explicando el texto por medio de las imágenes.

Sin importar la época las ilustraciones estimularán la imaginación, con el complemento de una lectura sencilla y con la temática basada en escenas cotidianas, se obtendrá un recuerdo perdurable.

Para explicar la lectura o complementar el texto, es necesario que las imágenes sean sencillas, directas y objetivas, siendo elegantes y atractivas en las páginas de los libros.

La imagen y la palabra son dos formas de lenguaje que coinciden y se diferencian, entre ellas existe una relación de identidad racional por lo que una puede ser intérprete de otras, y obligan una integración recíproca en la relación de mutua dependencia. (Tafolla: 2009, pp.48)

El elemento de las imágenes es el color, siendo que afectan psicológicamente y producen ciertas sensaciones, por eso es importante tomarlos en cuenta para las ilustraciones. Cada color ejerce una triple acción que es la de impresionar al que lo observa, una capacidad de expresión ya sea un significado provocando una reacción o emoción y por último la construcción.

Cada color varía dependiendo de los elementos que lo compone “el matiz corresponde al color propiamente dicho. La brillantez es la relación directa con la intensidad de luz y la saturación se refiere a la pureza.” (Shiffman: 2008, pp.29-292)

## **Géneros Literarios**

Desde la época virreinal se dio la separación de las lecturas, para que correspondiera a las edades, existiendo una jerarquía en las mismas, siendo que eran factores formadores de la mentalidad y del comportamiento.

La calidad literaria que se dirige a aspectos relacionados con el desarrollo de los géneros literarios, el lenguaje y vocabulario empleado correctamente. Dentro de la calidad literaria, cada obra tiene que estar escrita de acuerdo con el género al que pertenezca. (López: 2008, pp.49).

Los lectores buscan ciertas confirmaciones de acuerdo a sus ideas establecidas, por lo que los niños optan por la fantasía con una trama sencilla y un orden narrativo. Es por ello que el contenido de los materiales en la actualidad se divide en géneros y subgéneros. Que conforme ha evolucionado el tiempo han surgido nuevas tendencias y modos de narrar y escribir cuentos. Dependiendo de los diversos estratos sociales, tiempo y cultura. (Ramírez: 2004, pp.27)

Los géneros más utilizados para las narraciones de los infantes son:

El género lírico es la forma estética de expresar los sentimientos, la imaginación, y los pensamientos del autor. (Gutiérrez: 2007, pp.61) Se divide a su vez en:

- Retahílas. Son expresiones infantiles que son motivo de alegría, en ellas se destaca el ritmo que lleva la fusión y sonidos mientras se entonan con mayor velocidad. Las hay también para hacer burlas ya sea como contestación de una forma alegre pero contundente o solo por diversión. (Gutiérrez: 2007, pp.62)
- Poemas. Es la manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra en verso o en prosa (Real academia: 2001, pp.1216)
- Rimas. Son juegos de palabras y un método maravilloso y creativo de presentarles los sonidos y el habla a los niños pequeños. (Gutiérrez: 2007, pp.63)
- Trabalenguas. Son aquellos juegos de palabras con sonidos difíciles de pronunciar juntos. Regularmente se dice una oración y luego se repite en orden inverso. (Gutiérrez: 2007, pp.63)

- Canciones. Se basa en composiciones versificadas con la finalidad de ser acompañadas con música o con cualquier tipo de sonoridad rítmica (Gutiérrez: 2007, pp.64), se divide en:
  - Rondas. Se cantan en rimas haciendo círculos con movimientos tomados de las manos. (Gutiérrez: 2007, pp.64)
  - Villancicos. Son de inspiración religiosa ya que fueron creadas con la intención de recordar el nacimiento de Jesús.
  - De cuna. Primeras piezas poéticas que el niño escucha moldeando así, su sensibilidad y sin duda forman parte de la gran tradición oral. (Gutiérrez: 2007, pp.65)
  - Coplas. Narraciones simples musicalizadas, cortas, graciosas y fáciles de memorizar, algunas veces van acompañadas de un estribillo, el cual se repite después de cada copla. (Gutiérrez: 2007, pp.66)

El género narrativo, incluye el cuento popular, el cuento literario, la leyenda, la novela y los mitos.

- Cuento popular. Es considerado también como el cuento folklórico y son aquellos que basan su vida en la tradición. Son contados de padres a hijos o entre amigos. (Gutiérrez: 2007, pp.67)
- Cuento literario. Al estar fijado por escrito, el texto no sufre las modificaciones que son frecuentes en el cuento popular [...] sus narraciones recogen historias populares fusionándolas con sus ideas propias. (Gutiérrez: 2007, pp.68)
- Leyenda. Tiene como particularidad el ser de un carácter histórico o social y que siempre basan su existencia en hechos humanos posiblemente reales (Gutiérrez: 2007, pp.70) igual que el cuento tradicional se modifica con el paso del tiempo.
- Novela. Se escribe en prosa tiene un argumento más desarrollado y más extenso que el cuento [...] al lector no solo le interesa lo que le pasa al personaje principal, sino que también se ven involucrados los sentimientos y la forma de pensar de todos los protagonistas. (Gutiérrez: 2007, pp.70)
- Mitos. Son creados para dar fundamentación a sucesos pasados que no tienen explicación aparente [...], involucrando a personajes irreales en convivencia con los humanos. (Gutiérrez: 2007, pp.72)

El género didáctico plantea de manera divertida el instruir al niño “con una serie de relatos que lo ayudarán a despertar su capacidad crítica y contribuir en su formación intelectual” (Gutiérrez: 2007, pp.73). Sus subgéneros son:

- Refranes. Son dichos populares que buscan, de forma ingeniosa, aconsejar o dejar una enseñanza a quien se lo dicen. (Gutiérrez: 2007, pp.73)
- Adivinanzas. Son acertijos en los cuales el intelecto se ve desafiado. (Gutiérrez: 2007, pp.74)
- Fábulas. Son composiciones breves, sencillas y amenas, escritas en prosa o en verso, las cuales narran una historia que por lo general tienen como protagonista a humanos, animales y objetos que de una o de otra forma siempre interactúan. (Gutiérrez: 2007, pp.74)

El género dramático es una composición escrita en verso o en prosa, que tiene la facilidad de ser representada por actores en escena, el autor busca por medio del diálogo de sus personajes, el transmitir sus emociones y sentimientos al público presente (Gutiérrez: 2007, pp.75), los subgéneros:

- Teatro. Representaciones en la cual los actores hacen uso de los movimientos corporales para darle mayor realismo y emotividad. (Gutiérrez: 2007, pp.76)
- Teatro de títeres. También conocido como teatro guiñol.
- Teatro de marionetas. Tienen la virtud de ser dirigidos a distancia, ya que las articulaciones de los personajes están unidas a un control hecho de madera. (Gutiérrez: 2007, pp.77)
- Teatro de sombras. Los actores tienen que desarrollar al máximo su capacidad de movimiento tanto corporal como el manejo de muñecos. (Gutiérrez: 2007, pp.77)

Dentro de los géneros literarios existen las características que se pueden ir combinando para no perder la atención de los lectores. Principalmente en la edad de la infancia es necesario mantener el suspenso, con una buena narración e imágenes acordes con el texto.

Neveleff nos indica algunas características literarias, los cuales al combinarse se crea una narrativa:

- Realista. Ofrece un cuadro verosímil de la vida cotidiana actual, estimulando una actitud crítica con respecto a la sociedad que representa.
- Aventuras. Se describen las situaciones de riesgo deben atravesar los protagonistas, sin profundizar en las motivaciones psicológicas, históricas y sociales que los movilizan.
- Bélico. Los libros de “guerra” pueden ir desde el extremo de la simple aventura hasta el de auténtico testimonio.
- Biográfico. Mediante la narración novelada de la vida de un determinado personaje de existencia real, se construye su carácter, sus opiniones y las circunstancias, históricas, sociales, etcétera, en las que se desarrollan la vida.
- Suspenso. Se ubica a los personajes envueltos, accidentalmente o por voluntad propia en situaciones al margen de la ley.
- Alegórico. Son narraciones en las que los personajes encarnan opciones abstractas (virtud, inocencia, bondad o sus opuestos, por ejemplo) y los hechos se estructuran como parábolas, generalmente, de preceptos sobre conductas personales o enseñanzas éticas y morales.
- Fantástico. Es la existencia de un universo conocido, con leyes inmutables, las cuales son desafiadas y trasgredidas por hechos o personajes que las desobedecen.
- Fantasía. Territorio donde todo es posible. No hay leyes físicas, ni reglas universales, y los gatos hablan, las alfombras vuelan, los zapatos son de cristal y las casas de chocolate. La narrativa nos presenta mundos imaginarios, fruto exclusivo de la creatividad de los autores.
- Ciencia ficción o ficción científica. Es la extrapolación o prospección de las implicancias de un descubrimiento o teoría científica. Se exploran hasta sus últimas consecuencias los desarrollos posibles de un hecho científico.
- Terror. Se intenta impresionar o conmover al lector con la utilización de elementos sobrenaturales. El elemento fundamental que hace funcionar los mecanismos del terror, es el monstruo.

- Humorístico. Por medio de situaciones cómicas, absurdas o ridículas, se pretende lograr una actitud de distensión, bienestar o hilaridades el lector. Habitualmente en él aparecen juegos de palabras y su tono es liviano.

Las combinaciones que se pueden realizar darán como resultado un libro que llamará la atención del lector, por ejemplo un cuento con toque de suspenso y en algunas partes de la narración algo humorístico.

## **Encuadernación**

Las encuadernaciones antiguas se caracterizan por su resistencia y durabilidad. Después de la imprenta se modificó la encuadernación de una costosa a una más sencilla, “formadas con papeles viejos pegados uno sobre otro, pruebas de imprenta inservibles, libros desechos, correspondencia o cuentas de empresas y hasta archivos viejos” (Febvre: 2000, pp.145). Este tipo de encuadernación fue a causa de una gran fabricación en serie que se destinaba a una comunidad de bajos recursos. Su objetivo es la de conservar, su fácil manejo y asegurar la información del libro.

Para la preservación existen dos tipos de encuadernaciones la rústica y la de tapa dura, que serán elegidas por el tipo de documento que tendrá que resguardar.

La encuadernación rústica es la elaborada con las “cubiertas de cartulina delgada, normalmente protegida con una lámina de plástico traslúcido”. (Buen: 2000, pp.354).

Las carteras para encuadernar son “de pasta dura que suelen ser de cartón, forradas de tela (percalina), papel, plástico, etc. Hay dos tipos de cartera [...] de una pieza, la que los dobleces se marcarán a presión” (Fernández: 2002, pp.174) o la cartera de tres partes su lomo queda recto y la de la primera pieza el lomo es arqueado.

En la encuadernación existen distintos tipos por su resistencia. La encuadernación cosida, encuadernación clásica o encuadernación de tapa dura es la más resistente siendo que están unidos los cuadernillos de las hojas por hilos utilizadas en encuadernaciones de pasta dura.

La encuadernación pegada es menos resistente que la cosida, ya que si se expone a demasiada tensión o se hace vieja o rígida tiende a romperse con facilidad. El engrapado se realiza sobre el lomo del cuadernillo.

Para los materiales de uso rudo, que son en ocasiones los de enseñanza, es recomendable el engargolado de alambre wire branding o Guair, siendo esta una encuadernación económica y útil para los materiales.

## **Formatos**

La elección del formato se basa en el tipo de libro, existen con formas humanas, de animales, entre otras. Las medidas son en relación a la altura y anchura, pueden ser “vertical (por traito o forma francesa), cuadrado o apaisado (landascape o forma italiana)” (Fernández: 2002, pp.182).

Para escoger el tipo de encuadernación del libro, dependerá de qué tipo de hojas (papel) y el número de ellas. El formato es de suma importancia siendo que el lector solicita el de fácil manipulación para poder realizar una mejor lectura.

La forma francesa mide 43 x 34 cm por lo que se hace más cuadrado y por lo tanto más manuable, cuando está abierto que cuando está cerrado. La forma italiana mide de 68 x 21.5 cm por lo que al abrirse se convierte en un rectángulo desproporcionalmente largo. (Fernández: 2002, pp.194)

Algunas presentaciones de los libros infantiles que expone Berridge (2005, pp.57-60), son los libros con páginas de cartón o libros para bebe.

- Los libros con páginas de cartón. Son literalmente libros impresos en papel, están plastificados con un material duro, [...] normalmente lo suficientemente pequeños para que las pequeñas manos puedan manejarlo con facilidad. Un formato simple, a menudo las imágenes consisten en objetos cotidianos y una o dos palabras de texto por página.
- Libros de juguete. Con variedad de formatos, la ilustración contiene una pestaña pegada para que el niño la levante, revelando el dibujo que se oculta debajo.

- Los libros plegables. Sus ilustraciones se pliegan sobre sí misma para ocultar una parte del dibujo que cuando se abre, presenta una imagen cómica o absurda.
- Libros con texto mínimo al dibujo. Puede mostrar un contexto social mucho más amplio que el que comunica las palabras, permitiendo al niño relacionarse con el mundo contenido en los dibujos, examinando e implicándose en los detalles. Las palabras son pocas y sencillas, reducir el mínimo si las ilustraciones cuentan gran parte de las historia. Esto invierte el típico orden de importancia de las palabras por encima de las ilustraciones, y el texto gana una limpia claridad poética.
- Libros de ilustraciones sin palabras. Es una herramienta principalmente para los lectores siendo que “trabaja en función al conocimiento de narrativa de lector [...] proyecta una historia en secuencia de ilustraciones, o deducirá una historia de los detalles y cambios entre los dibujos”

## **Papel**

En los papeles para impresión, además del tamaño (folio), nos interesa tener en cuenta el tipo o variedad que depende de diversos factores (grosor, resistencia, opacidad, tonalidad, etcétera). (Erausquin: 2004, pp.36) El más recomendable es el de color blanco pero con un ligero grisáceo como el color ahuesado, con menos o más tonalidades amarillas, por una fácil elegancia y legibilidad.

El papel tendrá que ser color crema para una fácil lectura y no concentrarse con una mayor luminosidad, en caso de que los materiales se encontraran con regularidad cerca de alimentos o bebidas es aconsejable que sean plastificados.

Se utiliza la cartulina en libros infantiles por su resistencia, el grosor permitirá un mejor manejo siendo que en algunas ocasiones no se tienen desarrollada algunas etapas de psicomotricidad fina<sup>4</sup>. Existe una gran variedad de papeles con distintas características, Gerardo Fernández menciona algunos de ellos como son:

---

<sup>4</sup> Consultar glosario.

- Bond, es económico y ofrece una superficie mate [...] suficientemente fina para producir publicaciones de buena calidad, aunque demasiado porosa para trabajos de excelencia [...]. No es recomendable para grandes [cantidades de tinta] porque se arruga y debido a la porosidad las plastas no quedan uniformes; tampoco es bueno para medios tonos, selecciones de color o trabajos delicados donde se quiera resaltar la resolución de la tipografía y la imagen [...] Podemos adquirir papel bond de color azul, amarillo canario, rosa y verde, aunque sin duda el más común es el blanco.
- Cultural, suele ser ligeramente más absorbente, haciendo la impresión menos clara. Solo se encuentra en un color crema que le es característico. Ideal para libros con mucho texto y poca imagen.
- Couche, lustrosito o estucado. El que es color mate por las dos caras se le llama couche paloma, es ideal para portadas. El papel estucado son impecablemente lisos y su superficie carece de textura y es absorbente. Son recomendables en los libros finos y en todos los casos que sea vital para resaltar la resolución de la tipografía y de la imagen, son excelentes para trabajos de medio tono o fotografías que son el punto central de la obra.
- Kimberly classic. Es similar al bond, pero tiene una textura perfectamente definida que es muy cálida y agradable.

Para ahorrar recursos es más sencillo imprimir en pliegos, es decir, evitar los cortes al momento de manipular las hojas, cuando se doblan para ser refinados se forman los cuadernillo, es por ello que las publicaciones tienen que cerrarse a pliego, es decir que no podrá quedar una hoja suelta debido que para la formación de los cuadernillos es número par.

La influencia del papel en el aspecto final de un libro es fundamental, puesto que determina la manejabilidad, la legibilidad, la conservación y la duración del ejemplar además del mayor o menor atractivo, inmediato o futuro. (Erasquin: 2004, pp.36- 37)

### **Morfología del libro**

Para el análisis del libro es necesario conocer las partes del material y los distintos formatos. Estos conocimientos servirán para una mejor selección de los materiales. Las partes que conforman una obra son:

- Contracubierta. Imprime un texto que expone brevemente el contenido de la obra, su utilidad es la de proteger la obra selladas con plástico.
- Notas previas. Pueden ser las del autor que se ubican antes del texto o las que proporcionan otras personas. Se consideran a las notas previas al prólogo, prefacio, proemio, preámbulo, preliminar, exordio, al lector, advertencias, aclaraciones, introducción, presentación, plan de la obra, etcétera.
- Lema. Se encuentra ubicada después de la dedicatoria, el cual indica una explicación muy breve de la obra, en algunas ocasiones puede ser un poema, aforismo o pensamiento.
- Retiración de portas o segunda de forros. Suele ir en blanco, o bien, aprovecharse para anunciar otras obras del autor, los títulos de una colección, etcétera. (Merino: 2007, pp.239)
- Solapas. Son los extremos de la cubierta [...] o extensiones de las tapas. (Buen: 2000, pp.358), en ellas se pueden encontrar la información del autor.
- Páginas falsas u hoja de cortesía. Se colocará una hoja blanca que es la hoja de cortesía, se utiliza en la actualidad para completar la numeración del folio siendo los múltiplos de 16.
- Anteportada, portadilla o falsa de portada. La portadilla, falsa portada o anteportada es la página donde solamente está impreso el título, en algunos casos es el título completo de la obra. Ya que existen obras que difieren el título de la portada y el de la portadilla.
- Contraportada, frente-portadilla, portada ornada, portada ilustrada o frontispicio. Lo más común es que se quede en blanco pero algunos editores colocan las biografías del autor o alguna ilustración.
- Portada. La portada contiene el título de la obra, subtítulo si cuenta con él y todos los complementos; el número del autor, el número de la editorial, el número del tomo; el pie de editorial, el nombre de la casa editora, el símbolo o logotipo editorial, el año de la edición, ciudad donde se realizó (Buen: 2000, pp.363). El diseño de la portada, dará mayor referencia al título dándoles una tipografía más llamativa, en la parte baja se coloca todo lo referente a la editorial, el autor, lugar de edición.
- Página legal o dorso de la portada. Dentro de todas las obras existe un apartado donde podrán localizar las menciones de responsabilidad de la obra. A ese apartado es conocido como propiedad o página de derecho u hoja legal. Se

encuentra detrás de la portadilla, donde podremos encontrar el número y fecha de edición así como las fechas de las anteriores ediciones o reimpressiones. Cuando el libro es una traducción, se escribe el título original, la casa editorial del libro original, el nombre del traductor, si es un libro especializado se agregan los créditos profesionales. Los nombres de los colaboradores, que son las personas que apoyaron para la creación de la obra como el fotógrafo, ilustrador, traductor, entre otros. La reserva de derechos que son los datos de las personas que poseen los derechos de autor y notificar si la obra está permitida para su reproducción total o parcial (copyright).

- Dedicatoria. Incluye sólo el nombre o los nombres de las personas a quienes se ofrece el libro (epígrafes o lapidarias).
- Agradecimiento o reconocimiento. Es una anotación en la que el autor agradece a la(s) persona (s) o instituciones por algún servicio o colaboración, bien presentada en la redacción, recopilación de información, revisión de la obra, etcétera. No es indispensable. (Merino: 2007, pp.240)
- Índice general. Se escriben los títulos de las partes, capítulos y artículos que contiene el libro, seguidos del número de la página donde se encuentra cada uno (Bueno: 2000, pp.367). Existen otros tipos de índices como son el de nombres u onomástico, índices de materias, analítico o temático, cronológico, de fechas o de contenido. Todos ellos para facilitar la localización del apartado que necesiten, dentro de la obra.
- Partes complementarias o finales. Es la información que ayuda a entender lo descrito en el cuerpo de la obra. Estos son los anexos, que es la información como las formulas, datos estadísticos, ejemplos, etcétera, que son útiles para algunos lectores. Los apéndices que están conformados por la información no esencial, pero en algunos casos útiles para entender mejor la demás información, pero en caso de que se omita no sufrirán la comprensión o alterado grabe
- Bibliografía. Es donde se indica las obras consultadas para la realización de la obra. Para finalizar sería el glosario que es el vocabulario donde se definen ciertas palabras que se utilizan a lo largo de la redacción.
- Colofón. Es la nota final de los libros donde se indica la tirada, fecha de impresión, número de ejemplares, nombres y domicilio del taller de la tirada.

- Tercera de forros o retracción de contraportada. Por lo general va en blanco, aunque puede llevar información sobre títulos publicados por la editorial. (Merino: 2007, pp.240)
- Cuarta de forros o contraportada. Se acostumbra incluir aquí una breve presentación de la obra, el curriculum del autor o datos que aumenten el interés del posible lector. (Merino: 2007, pp.240)
- ISBN (International Standar Book Number), es una serie de 10 dígitos separados mediante guiones. El primer grupo indica el país o el área del idioma, el segundo grupo identifica el editor y el tercero grupo el título. La última parte es un solo dígito o una equis mayúscula "X" (el diez romano) y sirve para comprobar la legitimidad. Cada obra tiene su propio ISBN, como se ha mencionado con anterioridad, si la obra presente es una traducción es necesario mencionar el ISBN del libro original.
- Lomo. El paso de las hojas de izquierda a derecha o viceversa y su peso concentra como la unión de las hojas se encuentra en el lomo teniendo la función como columna. En el lomo contiene el nombre del autor, el título de la obra, el nombre de la editorial y el número del tomo. Queda opuesto al corte de las hojas cubriendo el peine de la encuadernación. (Buen: 2000, pp.355). La escritura del lomo varía dependiendo del grosor del lomo ya sea de izquierda a derecho en los materiales gruesos o de arriba hacia el pie en los materiales más delgados. Esta dirección se eligió por la colocación en la estantería o en el lugar de trabajo, siendo así más fácil la ubicación del material.
- Página. Hasta pasando el índice general no se acostumbra que haya folios. Si el índice general aparecerá al principio, no lleva folio y no figura en el propio índice, pero si aparece al final entonces generalmente si se le menciona. (Fernández, 2002, pp.176-177)
- Pestaña o reborde. Es la parte que sobresale de las tapas para protección de las hojas interiores. (Merino: 2007, pp.241)
- Sobrecubierta, fundas o camisas. Sirven para proteger las tapas siendo que envuelven al libro, elaboradas con la función de llamar la atención por medio del talento del diseñador. Están fabricadas en su mayoría por papel gramaje medio.
- Tapas. Es cada una de las cubiertas rígidas de un libro [...] normalmente se construyen con cartón grueso forrado de papel, tela o piel, o bien, con una combinación de estos materiales. La información que aparece impresa en la

- primera cubierta consiste en el título del libro, el nombre del autor y el logotipo, nombre o sello de la casa editorial.
- Tejuelo. Es un pequeño recuadro de piel, tela o papel que va sobre el lomo para colocar un rótulo. (Merino: 2007, pp.241)
  - Guardapolvo. Es una sobre cubierta que llevan algunos libros para protegerlos. (Merino: 2007, pp.241)
  - Guardas o segunda de forros son hojas del papel que se pegan en la cubierta y contra-cubierta (Buen: 2000, pp.360). Estas hojas sirven para un mayor soporte en las encuadernaciones que están unidos en la tapa y la obra como así mismo en la contracubierta. Que en ocasiones las encuadernaciones rusticas no la tienen y las encuadernaciones de pasta dura son las guardas que podrán ser de distintos diseños. Como se había mencionado anteriormente el libro cuenta con ciertas hojas que brindarán una información en concreto. En el caso de la hoja de respeto, que es la hoja blanca que se encuentra al inicio y al final para una mayor protección de la obra.
  - Cuerpo del libro. Son las hojas enumeradas, que conforman capítulos o títulos independientes. En algunas ocasiones brindan notas de pie de página, explicaciones o complementos del texto.

El libro debe hacer uso de un “lenguaje comprensible a los niños [conforme] a los intereses, necesidades e inquietudes de su naturaleza y así se obligan a que utilicen un lenguaje que pueda ser escuchado, entendido y se involucren en el relato. Se necesita aprender el lenguaje de los niños para despertar el asombro y el entusiasmo” (Tafolla: 2009, pp.45)

Un criterio de selección es la forma física que será por medio de la ilustración, tipografía, papel, formato, encuadernación, etcétera. Todos estos elementos permitirán que los libros para los más pequeños tengan que ser muy vistosos, siendo la mejor forma por medio de las ilustraciones y tendrá que poseer un equilibrio con el texto y los demás elementos. El texto es de entre 200 y mil palabras para no aburrir a los más pequeños, con la extensión entre 24 y 32 paginas en los libros ilustrados y los libros de bebés sería un total de 16 páginas.

Si en la escritura existe demasiado diálogo se hace tedioso en el momento de leer y aburrido de ilustrar porque no hay acción. Considere poner el diálogo en las posibles ilustraciones en forma de bocadillos de texto. Las diferencias culturales en ciertos detalles pueden causar problemas al ilustrador cuando se consideren coediciones o publicaciones en otros continentes. Los versos con rima, tienden a trivializar la historia haciendo que suene cómica y, de este modo, dándoles un matiz de frivolidad. (Berridge: 2005, pp.63)

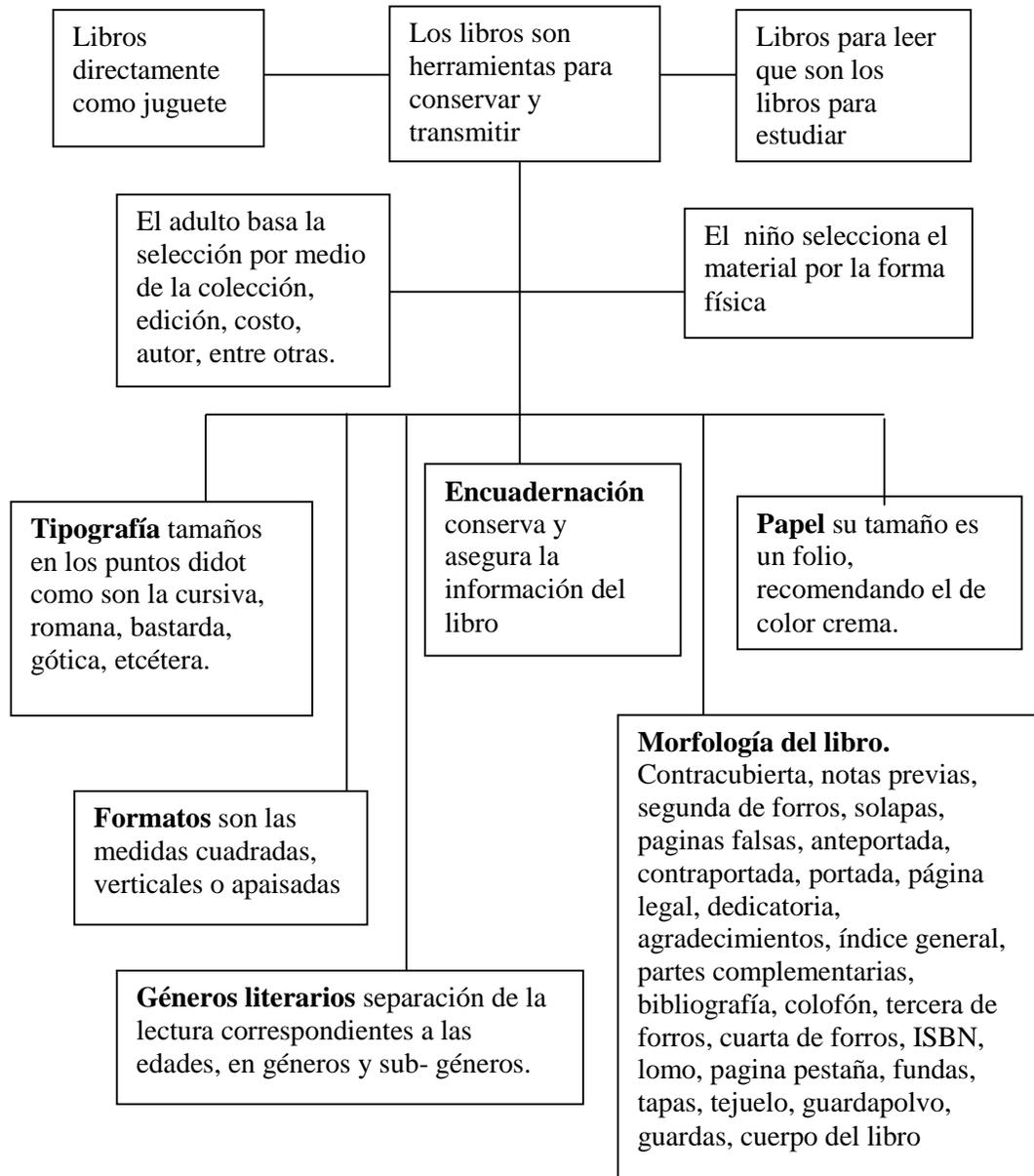
Las clasificaciones más prácticas de los libros impresos serán por edades, géneros literarios (la poesía, el teatro, la mitología, la fantasía, las fábulas, etcétera) y por último la lectura de apoyo escolar, que es la lectura de entretenimiento.

Berridge proporciona una clasificación por “de uno a tres años, de tres años a cinco y de cinco a siete años.” (2005, pp.54).

La calidad gráfica y editorial que engloban los aspectos como las ilustraciones, el formato, la encuadernación, el papel, la tipografía, entre los más importantes (López: 2008, pp.49), que se han descrito a lo largo de este apartado. Son las bases que indican a que lectores van dirigidos estos libros, así se realizará una mejor selección y adquisición de estos materiales.

Resumiendo la teoría indicada en el presente capítulo se elaboró el siguiente mapa conceptual, donde se podrá apreciar cómo se relacionan todas las características generales que componen al libro infantil.

**Figura 2 Libros infantiles**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina

## 1.2.2 Juguetes Tradicionales Mexicanos

El juego para el niño es el modo de expresarse y desarrollar sus distintas habilidades, siendo al inicio un juego individual para que posteriormente en su entorno inicie el juego grupal, en el cual podrá desarrollar sus relaciones interpersonales.

En la primera infancia los juegos permitirán un primordial espacio de intercambio y de estructuración psíquica en este momento evolutivo, estando íntimamente relacionada con la construcción de la experiencia de sí mismo, de la identidad, constituye uno de los pilares de la confianza en uno mismo y exploración de emociones. (Schejtman: 2009)

Los juguetes serán las herramientas del juego, pueden ser cualquier objeto, que con la imaginación del pequeño se transformara en algo o en alguien. Un claro ejemplo es el juguete tradicional mexicano, el cual se le nombra de distintas formas como juguete artesanal, juguete popular o como artesanías populares tradicionales.

Las características de estos juguetes infantiles son los materiales de elaboración, su forma, la simbología, el color, el ingenio de los artesanos y principalmente las influencias indígenas.

Estos juguetes son una acumulación simbólica del reflejo de la época y del contexto social. Con un “exceso de detalle acaba por dar a la figura un carácter muy especial y la hace interesante por la ingenuidad y la minuciosidad del trabajo.” (Las artes populares: 1980, pp.193)

Debido a los materiales y sus formas de uso se pueden considerar como recursos didácticos, que apoyarán el desarrollo del pequeño, como por ejemplo:

- Material de ejercicio sensorial, motrices y de observación: encaje (piezas de madera para encajar en un tablero, piezas decrecientes que encajan)
- Educación artística: construcciones de madera, muñecos y teatro guiñol.
- Madurez intelectual: rompecabezas.
- Habilidades de destreza. Trompo con mango, trompo normal,
- Clasificación lógica. Materiales de madera, goma, vidrio, etcétera.
- Manipulación, clasificación, observación y composición. Materiales de madera.

Chanan menciona dos habilidades que los infantes tendrán que desarrollar:

Habilidad física<sup>5</sup>. Los juguetes que tienen relación con el ejercicio de habilidades físicas son utilizados tan tempranamente como las muñecas. Los primeros de todos son los sonajeros. (1984, pp.64)

Habilidad mental<sup>6</sup>. Los juegos son un modo natural de aprendizaje. Juguetes tradicionales practicados tanto por adultos como por niños, pueden significar también un reto a la habilidad mental. (1984, pp.71)

Existen un sin número de juguetes tradicionales mexicanos, como los mismos pueblos indígenas de cada uno de los estados de la república, es por ello que se mencionan los más recurridos, por el tipo de material, su fácil adquisición y producción.

### **Muñeca**

El primer juguete que el pequeño toma es el de forma humana. Las muñecas serán el juguete preferido para las niñas, los materiales variarán desde la madera, cerámica, tela, etcétera.

Su función principal es la de entretener a la pequeña, pero por sus trajes ricamente decorados o el fino acabado, retoma otras funciones como la ornamental, de decoración o colección y finalmente ceremonial, elaboradas en fiestas específicas (Semana Santa, Corpus Chisrti, Todos los Santos, Día de Muertos y nacimientos del mes de diciembre).

Los muñecos fabricados por la comunidad zoque<sup>7</sup> utilizan principalmente material de origen vegetal como son las ramas de árboles, por su origen místico, en cambio las “mujeres mestizas confeccionan muñecas de trapo, aprovechando para ello retazos de género de distintos colores.” (Hernández: 1981, pp.91)

---

<sup>5</sup> Habilidad sensorial, motricidad fina, motricidad gruesa, equilibrio y coordinación

<sup>6</sup> Curiosidad, descubrimiento, imaginación, creatividad, capacidades de razonamiento y resolución de problemas.

<sup>7</sup> Etnia de los estados de Chiapas, Oaxaca y Tabasco.

Las telas que se utilizan para la fabricación de las muñecas son: “seda, algodón o lana; los cuerpos están cocidos a mano o a máquina así como la indumentaria; los vestidos llevan adornos de encajes, lentejuelas, galones y prendas tejidas a gancho. Rellenada de aserrín, algodón o sobrantes de tela; los detalles de la cara se hacían por medio del bordado de las cejas, ojos, nariz o boca; el cabello era de lana o de cualquier otro material que sirviera para formar la cabellera.” (Sánchez: 1992, pp.18)

A pesar de que este juguete está destinado a las pequeñas, la figura que representa es de una mujer adulta vestida según la entidad del pueblo.

En las figurillas de los nacimientos se podrá apreciar un gran mosaico de matices. Con la gran riqueza de las costumbres, a través de las combinaciones paganas y cristianas. Las cuales se diferencian de una región a otra por medio de la forma y el colorido.

### **Títeres y marionetas**

Los títeres, marionetas o muñecos son figurillas articulados que se mueven gracias a distintas actividades del titiritero o animador que los maneja pueden representar a seres humanos, animales, vegetales u objetos. (Pichardo: 1999, pp.90)

Su producción se realiza en toda la república, representando a personajes curiosos o extraños, que llamarán la atención por sus rasgos y coloridos. Son útiles como poderoso medio educativo, transmitiendo un mensaje que podrá estimular, instruir y ayudar a la comunicación y a la sensibilidad artística.

Mientras que las muñecas suelen ser blancas y mimosas, las marionetas están hechas para el movimiento, con frecuencia son confeccionadas por los adultos para el teatro o el espectáculo, así como para que los niños jueguen. (Chanan: 1984, pp.50)

Los títeres se dividen en dos, las marionetas de hilo y los muñecos guiñol, por sus características específicas. Pero ambas tienen los mismos objetivos: educar, informar y divertir. En ambos casos los rasgos del rostro serán exagerados para que todo el público pueda ver las expresiones desde cualquier punto del escenario.

Muñecos guiñol. También llamados muñecos de guante están formados por una cabeza de madera, de tela, de papel o de cualquier material. Tienen manos generalmente hechas del mismo material que la cabeza. Lo más característico de este títere es una funda de tela que le sirve como cuerpo y vestido; en ella metemos la mano para darle vida al muñeco. (Gómez: 1982, pp.15)

En los muñecos de guante sus materiales de elaboración son ligeros para su fácil manipulación. Su tamaño varía dependiendo de la mano del titiritero.

Marionetas o títeres de hilo. “Las marionetas de hilo son flexibles y articuladas, se manipulan con hilos o alambres atados a una cruceta por la parte superior de un escenario; la medida recomendable es de 40 a 60 centímetros de cabeza a pies.”(Pichardo: 1999, pp.91)

Tiene la cabeza, manos y pies de barro crudo o cocido y son vestidos con telas de diferentes colores, se hacen moldes tradicionales y representan personajes de tipo popular. (Scheffler: 1982, pp.27).

En arcilla y tela se pueden confeccionar los brazos y piernas por lo general son articulados en los codos y en las rodillas para darles movimiento por medio de alambres o tela. Los pies en los que se emplea un material pesado, ayuda a darle una apariencia natural cuando se mueve la figura. (Sánchez: 1992, pp.18-19)

## **Trompo**

El trompo o peonza es un juguete tanto individual como grupal, siendo principalmente utilizado por los niños. Los distintos juegos varían de una región a otra como las características mismas. Los materiales que se utilizan tendrán que ser de alta resistencia.

Para poder lograr la resistencia se elaboran de “madera de tepehuaje, se mandan a construir ex profeso a un tornero en torno de pie. Los hay de palo de naranjo, de cuerno, etcétera, pero no resisten los puntazos<sup>8</sup>. Deben tener punta de acero y también se manda hacer y colocar expresamente. Se llama punta de rajar.” (Mendoza: 1991, pp.274)

---

<sup>8</sup> Consultar glosario

Todo el proceso de elaboración es expresamente artesanal. Como se ha mencionado, dependiendo de la región será la madera que se utilizara, la cual puede ser “pioche, cedro, arquiche o naranjo, se debe dar forma de pilón (cilíndrico con un extremo más estrecho que el otro y terminado en punta) el chirrión es de ixtle.” (Juegos y deportes autóctonos de México: 2000, pp.39)

A comparación de las otras maderas, la de ciprés o mezquite es más resistente. “Tendrá la forma de una pera, su punta de acero permite que baile y baile cuando es impulsado por la cuerda tirada por el niño, que con ganas jala su brazo para verlo dar vueltas en el suelo.” (Instituto Tamaulipeco de Cultura: 1989, pp.119)

### **Balero**

El balero es un juguete que ayuda al desarrollo motriz, a consecuencia de que se necesita la atención y concentración para su equilibrio. Teniendo un conocimiento del espacio y temporalidad. Existen distintos tipos de baleros como puede ser el tradicional (forma de barril), el balero de copa, entre otros.

Se construye de diversas formas siempre de madera de naranjo, las hay de formas de barril, de olla, esféricas o torneadas, pero también se fabrican en forma de dado, suspensos por una esquina y con tres taladros por los lados opuestos al vértice de suspensión. (Mendoza: 1991, pp.278)

Por su gran uso es necesario que su elaboración sea de un material resistente por lo cual se fabrica de “madera de zapote, caoba, oyamel, pino, etcétera, y los artesanos los pintan y decoran para hacerlos atractivos. Se compone de mango, cuerda y cuerpo, existe gran variedad de tamaños pero lo más tradicional es el que tiene el mango de quince centímetros de largo aproximadamente, de forma regularmente torneada y un extremo más angosto. El cuerpo es cilíndrico de ocho centímetros de altura y seis de diámetro; la base tiene un orificio de 1.5 centímetros de diámetro por cuatro centímetros de profundidad y deberá encajar perfectamente en la parte superior del mango. La cuerda mide treinta centímetros y es atada a la parte superior, entrando por un agujero fino que previamente se hizo con una broca y se detiene con un nudo al otro extremo de la cuerda se ata al centro del mango. (Sandoval: 2004, pp.106)

Existen distintos tipos de jugadas, en las competencias es necesario determinar al inicio cómo será el puntaje que puede ser de 5, 10, 20, 50, etcétera. Dependiendo de la complejidad de la jugada es el puntaje.

Es muy común que en la temporada, de los meses de febrero a agosto según el municipio, ver a los niños cargar con un balero a donde quiera que vayan. (Instituto Tamaulipeco de Cultura: 1989, pp.83)

### **Lotería**

Al igual que el balero, la lotería es un juego para niños y adultos. Se desarrollan las capacidades motrices, siendo que el objetivo del juego es llenar la tablilla de imágenes, que se irán diciendo en voz alta, extrayéndolas de un mazo de cartas que representan el diseño gráfico popular mexicano.

Favorece la socialización, el conocimiento a las matemáticas, integración, atención y concentración. Es un juego de mesa y azar que consta de 10 tablas con 16 figuras y con 54 cartas. (Baez: Paraíso, pp.35)

Los marcadores varían pudiendo ser distintas semillas, piedritas, monedas, etcétera. Se puede considerar muy parecido al juego del Bingo,<sup>9</sup> pero la lotería tiene una peculiaridad en las imágenes siendo lo más reales posibles al folklore mexicano y sus materiales son de un cartoncillo frágil y rugoso.

Lo emocionante de la lotería es el gritón, que es la persona que dice las cartas en voz alta a través de un verso relacionado a la carta. Los jugadores tendrán que cubrir la figura si se encuentra en su tablilla, el que llene antes será el ganador.

---

<sup>9</sup> Juego de azar en el que cada participante debe tachar los números que tiene en su cartón a medida que salen de un bombo y se cantan; tiene premio quien primero consigue tachar una línea de números del cartón y quien primero consigue tacharlos todos.

Es un juego que se utiliza en la kermesse o ferias de los pueblos o colonias, pero también es muy socorrido en las reuniones y convivencia familiar. Los maestros principalmente la emplean como una herramienta pedagógica, en lugar las figuras tradicionales “ocupan y existen juegos educativos con números, letras, palabras, animales, banderas, etcétera.” (Sandoval: 2004, pp.115)

## **Canicas**

Las canicas las pueden jugar tanto las niñas como los niños, pero sin importar quien sea se empieza a adquirir ciertos vocablos que se consideraran mexicanismos, por ejemplo chiras pelas, chafleque, pinto mi raya, entre otras.

A través de la república se les llama de distinta forma, en el altiplano mexicano<sup>10</sup> como cuirias o cuicas, en Nayarit las llaman pichas. Sin importar como sean llamadas las canicas “favorece la atención, concentración, habilidad y destreza, el conocimiento a las matemáticas, espacio, tiempo y socialización y los colores. Fabricadas de barro, cemento, vidrio, balines, tejocotes verdes, bellotas.” (Baez: Paraíso, pp.73)

Las tradicionales son las de vidrio que se irán clasificando dependiendo del tamaño y color. Siendo que unas serán de un color uniforme, otras de mezclas de colores o con la apariencia de que contienen algo al centro.

Mendoza menciona algunos nombres que se le dan a estos distintos tipos de canicas, dependiendo de sus colores o decorados.

- Abodas: con vetas de colores, semejando a las gallinas de este color.
- Ágatas: vidrio del color de esta piedra.
- Aguas: de color claro y sin figuras por dentro.
- Cascajos: son aquellas canicas, grandes o chicas, que debido a los golpes recibidos en el juego están sumamente estrelladas.
- Ojos de venado: de un color semejante a la semilla cocida con este nombre en México.

---

<sup>10</sup> Territorio compuesto por Chihuahua, Coahuila, Nuevo León, Durango, Zacatecas, San Luis Potosí, Aguascalientes, Guanajuato, Querétaro, Hidalgo, Tlaxcala, Puebla, Jalisco, Michoacán y Distrito Federal.

- Ponches de un vidrio: de color lechoso, con puntitos dorados, semejante a la venturina.
- De piedra: que puede ser gris, verdoso o sepia.
- De barro: barnizadas con un pigmento oscuro desigual, que puede llegar hasta el negro.

El lugar más propicio para jugar con ellas es el piso, siendo un lugar terroso, existen varios tipos de juegos como el hoyito, la rueda o circulo, entre muchos otros.

### **Papalote**

El origen del papalote es asiático, llegando a México con los españoles tras la conquista, los nativos lo llamaron papalotl, que significa mariposa. Existen distintas formas de las más complicadas hasta las más sencillas, siendo esta de forma rómbica, teniendo en cuenta que solamente son necesarias unas varillas de madera para el cuerpo, un trozo de tela o plástico y el cordón.

Algunas formas complicadas serían los diablos, payasos, lunas, dragones. Que participan en certámenes, donde se aprecia la belleza, velocidad y coordinación.

Su fabricación es por medio de “varitas de madera seca y hueca a la que se le adhiere o amarra papel de china o plástico a manera de bastidor, se decora de variadas formas y en la parte baja una “cola” que hará las veces de timón, se le ata al centro del bastidor un hilo, el cual le servirá para sostenerlo cuando el viento lo eleve.” (Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México: 2000, pp.57)

El hilo es elaborado tradicionalmente de ixtle de maguey o lechuguilla puede tener dos, tres o hasta cuatro cuerdas (100 metros cada uno) para elevarlo, aunque se puede utilizar cualquier cordón resistente.

Las medidas varían dependiendo de la figura y forma pero comúnmente “mide de uno a dos metros de altura y es decorado con personajes de lotería pintados con acuarela. La época del papalote es el jueves y viernes santo.” (Instituto Tamaulipeco de cultura: 1989, pp.56)

## **Yoyo o yo-yo**

Creado para facilitar la tarea de los cazadores evolucionó a un juguete de malabares, en el cual se necesita una destreza para poder realizar distintos trucos como son el columpio, el perrito y todo aquel truco que le permita la imaginación.

Los materiales varían desde con luces y sonidos hasta los tradicionales elaborados de madera, con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón de algodón resistente. El cordón anudado a un dedo permite subir y bajar, por medio de distintas sacudidas. Decorado con franjas de diferentes colores o de un solo color uniforme.

## **Rompecabezas**

Los rompecabezas o puzzles son juegos de mesa para chicos y grandes, que varían tanto en el tamaño, forma, tema o figura. Dependiendo de la edad serán la cantidad de piezas que conforman el juego variando de 2, 4, 6 hasta 12,000 o más piezas.

Elaborado de madera o material resistente, los distintos pedazos o piezas planas cuentan con diferentes cortes ya sean verticales, horizontales u ondulados, que al unirlos forman una escena, figura u objeto.

Con su uso se incrementa la habilidad visual, de observación, de creatividad, entre otras, cada vez que las piezas sean más pequeñas.

Se utiliza al juego como un medio para el aprendizaje, estos materiales para lograr su objetivo es necesario que nunca se vuelvan un instrumento pasivo, pero que si integren las tradiciones del presente, pasado y creando las del futuro. Salvaguardando “nuestra cultura, nuestro espíritu creativo, de nuestra historia, nuestras costumbres y tradiciones en un palabra, un legado valiosísimo que nosotros hemos de dejar a nuestros hijos.” (Río: 1993, pp.151)

Preservando la herencia e identidad de la sociedad por los distintos grupos étnicos con los que cuenta México. En el siguiente cuadro, se muestra lugares en donde se elaboran los juguetes antes mencionados. Con este análisis se puede mostrar la gama de estados de fabricación de los distintos juguetes.

**Cuadro 2 Fabricación de los juguetes tradicionales mexicanos en la República Mexicana**

<b>Juguete</b>	<b>Estados de fabricación</b>
Muñeca	Baja California, Chiapas, Chihuahua, Distrito Federal, Durango, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Estado de México, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Sinaloa, Sonora, Tabasco, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán, Zacatecas
Títeres y marionetas	Chihuahua, Chiapas, Colima, Distrito Federal, Durango, Guerrero, Guanajuato, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Estado de México, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Quintana Roo, Querétaro, San Luis Potosí, Sonora, Tamaulipas, Veracruz, Yucatán
Trompo	Aguascalientes, Baja California, Campeche, Chihuahua, Chiapas, Coahuila, Colima, Distrito Federal, Durango, Guerrero, Guanajuato, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Nayarit, Nuevo León, Puebla, Quintana Roo, Sinaloa.
Papalote	Distrito Federal, Durango, Guanajuato, Jalisco, Estado de México, Nuevo León, San Luis Potosí, Tamaulipas, Veracruz, Yucatán
Lotería	Baja California, Baja California Sur, Campeche, Guerrero, Guanajuato, Estado de México, Morelos, Nayarit, Puebla, Quintana Roo, San Luis Potosí, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala
Canicas	Aguascalientes, Durango, Guerrero, Jalisco, Estado de México, Morelos, Nayarit, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Sinaloa, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

**Cuadro 2. Fabricación de los juguetes tradicionales mexicanos en la república mexicana (continuación)**

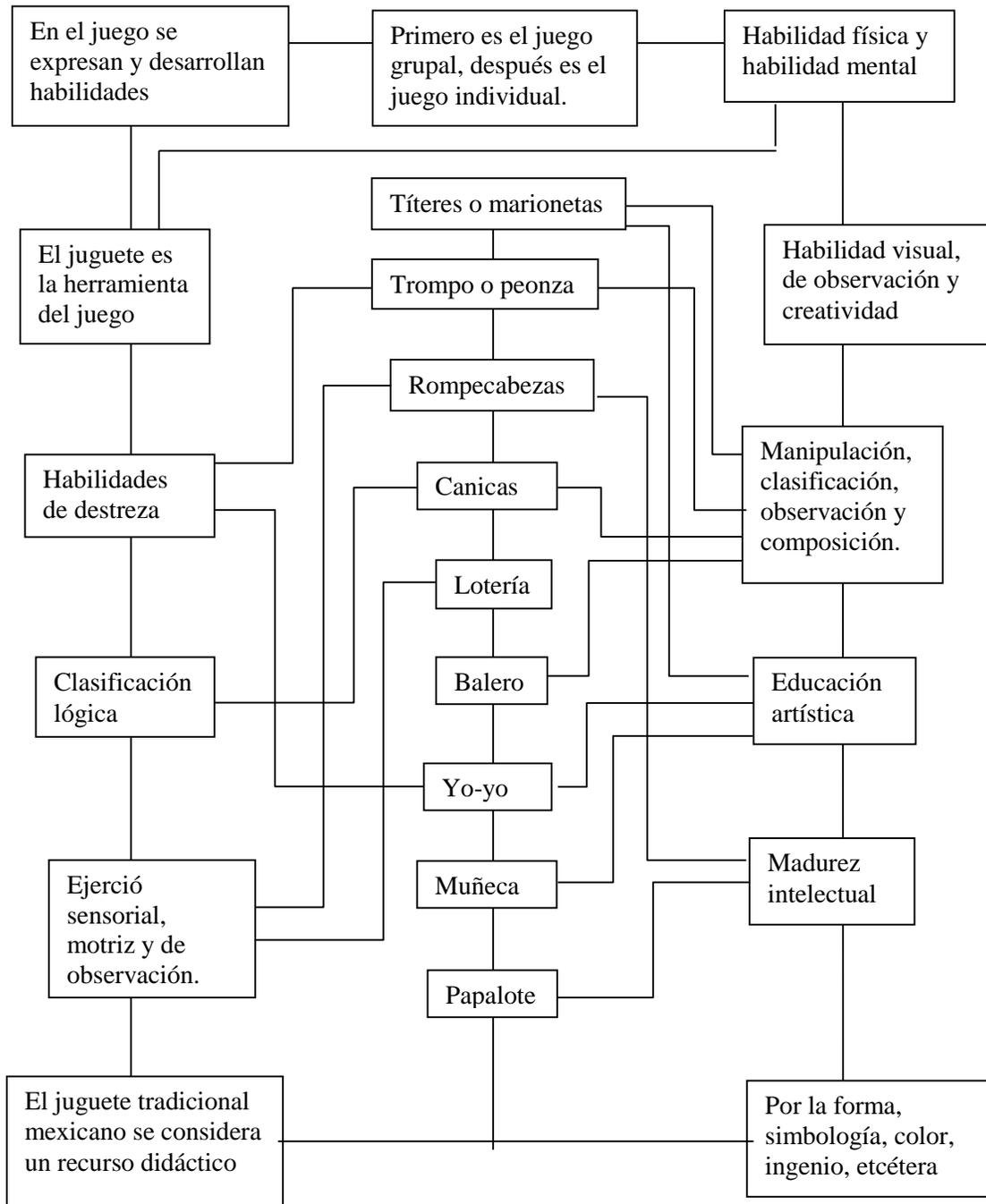
<b>Juguete</b>	<b>Estados de fabricación</b>
Balero	Aguascalientes, Baja California, Campeche, Chihuahua, Chiapas, Coahuila, Colima, Jalisco, Distrito Federal, Durango, Guerrero, Guanajuato, Hidalgo, Michoacán, Estado de México, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Quintana Roo, Querétaro, Sinaloa, San Luis Potosí, Sonora, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán, Zacatecas
Yoyo o yo – yo	Baja California, Coahuila, Jalisco, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Quintana Roo, Querétaro, Sinaloa, San Luis Potosí, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán, Zacatecas,
Rompecabezas	Aguascalientes, Campeche, Distrito Federal, Jalisco, Tabasco, Yucatán

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

Cada uno de los juguetes cuenta con funciones que serán una herramienta de apoyo en los distintos juegos, ya sea el grupal o el individual. Caracterizados por los materiales de fabricación, que dependerá de las comunidades donde se elaboren. Cada comunidad imprime sus colores o alguna característica distintiva.

Analizando la teoría indicada en el presente capítulo se elaboró el siguiente mapa conceptual donde se podrá apreciar cómo se relacionan las características generales del juguete tradicional mexicano para el apoyo del desarrollo de las distintas habilidades infantiles.

**Figura 3 Juguetes Tradicionales Mexicanos**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina.

## Capítulo 2. Desarrollo de colecciones

El desarrollo de colecciones es el “conjunto integral, que busca la construcción de una mejor colección acorde a las necesidades e intereses de una comunidad.” (Padorno: 2009, pp.18)

El conjunto de las actividades y funciones de este procedimiento, es optimizar los recursos con los que se cuenta para cubrir las demandas de la comunidad destinataria, garantizando la disponibilidad y el acceso a los distintos materiales.

El procedimiento se ve afectado por distintos factores internos, que es la misión de la biblioteca que comprenden a los objetivos institucionales tanto de la empresa o escuela, el presupuesto destinado con el que cuenta, los responsables de cada uno de las áreas y las políticas de cada uno de los departamentos. Así como factores externos, que es el estudio de la comunidad que con los resultados obtenidos facilita la toma de decisiones, la evaluación de la colección para conocer sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en la colección. La cooperación bibliotecaria, que es el apoyo de distintas organizaciones para facilitar la información a su comunidad, por último la selección y adquisición que es escoger el material adecuado y la compra del mismo.

Todo el procedimiento del desarrollo de colecciones se realiza por medio de distintas fases o actividades, las cuales se verán influenciadas por distintos factores como son: (Mesa redonda: 2003, pp.8)

1. El crecimiento exponencial de publicaciones potencialmente útiles.
2. Los limitados presupuestos y la baja capacidad adquisitiva debida al crecimiento de las publicaciones y a la variedad de costos para su adquisición.
3. Las limitaciones físicas de los espacios que ocupan las bibliotecas y la baja probabilidad de encontrar financiamiento para su ampliación.
4. La infraestructura adecuada que se requiere.
5. La necesidad expresada y la no expresada de la comunidad.

El desarrollo de colecciones es una actividad que debe enfocarse en la identificación de las necesidades de la comunidad para que se pueda responder de una forma efectiva a éstas, considerando los tipos de materiales que existen para poder incluirlos en la colección.

Es necesario que la persona encargada esté al tanto de los cambios que sufre el mercado y tener en cuenta el costo/beneficio, el costo/efectividad y la relevancia en la enseñanza-aprendizaje.

## **2.1 Análisis a la comunidad**

Para poder llevar a cabo una buena selección de los materiales, es necesario conocer a la comunidad destinataria, para ello existen distintos métodos cualitativos como cuantitativos.

El estudio de usuario o también llamada análisis de la comunidad, recolectará información detallada sobre la comunidad y sus necesidades. Los planes, la elaboración de políticas y los servicios se fundamentarán en esas necesidades. (Felice: 2006, pp.209)

Mendoza considera al análisis de la comunidad como la primera fase del desarrollo de colecciones, consiste en llevar a cabo un estudio minucioso de la comunidad de usuarios, para definir un perfil de interés. (2007, pp.82)

Estudiar a los usuarios nos permitirá conocer mejor la comunidad donde se está inmersa, por medio de distintas técnicas como la entrevista, la observación y la encuesta. Con los resultados obtenidos se logrará desarrollar los proyectos para los usuarios.

La participación de una comunidad, apoyará para una mejor decisión en el desarrollo, abarcando así el mayor número de las necesidades de cada uno de ellos, basándonos en distintos principios, como son:

- Participación y colaboración de los usuarios logrando así un mayor compromiso.
- Una retroalimentación, compartiendo recursos y conocimientos, entablando mayores canales de comunicación.

- Mayor convivencia.
- Un libre acceso, persona perteneciente de la comunidad, tendrá el acceso a la colección.

De esta manera la información se convierte en un recurso intensamente valorado y utilizado en la vida económica, social, cultural y política. No reside solo en la cantidad y el acopio elevado de datos, sino en el uso racional e inteligente que se hace de los mismos para transformarlos en desarrollo productivo y en evolución positiva. (Pinto: 2009, pp.19)

Los libros y los juguetes apoyan la alfabetización, creando así un conocimiento que será plasmado en distintas formas, contribuyendo a la globalización. Este conocimiento será un proceso interno que varía de persona a persona. A través de una percepción, un análisis y finalmente el conocimiento o el aprendizaje.

Para el apoyo en el proceso de conocimiento, es necesaria una igualdad de acceso a la información. Fuentes (2010, pp.55-56) menciona una serie de cuestiones que los usuarios conllevan como son:

- Las necesidades de considerar a fondo el uso de la colección.
- Responde a su tiempo, a las necesidades y deseos de sus usuarios.
- La necesidad de establecer decisiones acerca de las prioridades.
- Establecer prioridades, vías de acción que se estiman como más importantes que otras.
  - La necesidad de evitar la censura.
  - La necesidad de que las colecciones reflejen el amplio abanico de materiales disponibles dentro de las áreas prioritarias elegidas.

Para poder conseguir un equilibrio adecuado referente a la colección y al tipo de usuario, es a través de métodos cualitativos y cuantitativos. Analizar aspectos relevantes de estas personas o grupos, a fin de utilizar las conclusiones resultantes para la toma de diversas decisiones. (Padorno: 2009, pp.26)

Para conocer las necesidades reales y específicas de la comunidad es necesario que la elaboración de las técnicas de estudio esté dirigida hacia un público específico, comúnmente la primera división es por edades, genero, grupo étnico.

El estudio de la comunidad es con el fin de conocer los intereses, expectativas y necesidades de los usuarios, como la detección de los problemas de la colección y servicios. Se recomienda que se lleve a cabo el análisis cuando están en elaboración o actualización las políticas o en la evaluación de la colección. Lo primero a realizar es identificar a la población destinataria, después se recolectarán los datos por medio de distintas técnicas dependiendo a las características de la comunidad y por último se analizarán los datos brindados para la realización de las conclusiones.

## **2.2 Políticas**

Negrete define a las políticas, como el conjunto de procedimientos o formas de actuar de una persona. Se convierte en un plan de acción permitiendo asignar racionalmente los recursos financieros destinados a este fin. (2003, pp.21)

Fuentes por su parte, indica que son normas que tiene una gran importancia tanto para guiar el trabajo como para evaluar sus logros. No obstante hay que tener en cuenta que los criterios generales difícilmente podrán ser establecidos por la biblioteca. (2010, pp.95)

Las políticas tendrán que regir las acciones de distintos procesos como pueden ser la selección, adquisición, descarte, etcétera. Por el motivo de que estas son más flexibles que las normas y no podrán ser un procedimiento puesto que estos son pasos a seguir para llevar a cabo una labor.

En la elaboración de las políticas influirá tanto la misión, los objetivos, el conocimiento de su comunidad de usuarios y la colección con la que se cuenta. Para poder así tomar las distintas decisiones y coordinar las responsabilidades y actividades.

Es por ello que el documento de planificación estará sometido a revisiones periódicas, teniendo en cuenta que están en un cambio continuo, tanto en el mercado editorial, como en los intereses de cada comunidad.

Para su óptima elaboración (Negrete: 2003, pp.25-27) es necesario que cuenten con unos lineamientos generales como son:

1. Es indiscutible que la responsabilidad de coordinar la formulación, recae en el responsable o jefe de biblioteca.
2. Hacer explícitas ciertas consideraciones con la finalidad de que todos conozcan y entiendan las metas, objetivos y resultados.
3. Identificar a profesores reconocidos en las cátedras y usuarios asiduos a la biblioteca para contar con su opinión referente a ciertas decisiones.
4. Desarrollo de los formularios.
5. Revisar los estudios de caso obtenido las prioridades de los resultados.
6. El equipo de trabajo programará periodos y horarios para realizar las diversas actividades.
7. Asignar responsabilidades individuales o por equipo.
8. Establecerán las reuniones para ajustar el plan de acuerdos con los objetivos y el cambio de prioridad.
9. Terminado cada estudio se analizarán los datos y se procederá a preparar un borrador de la política.
10. Se revisarán el borrador de acuerdo con los comentarios vertidos.
11. Una vez aprobada deberán ser promulgadas como un documento oficial.
12. Se establecerá un calendario y un proceso de revisar y actualizar la política de manera permanente.

Las políticas serán una guía normativa compuesta por criterios que darán una uniformidad en proceso, técnica y servicios basándose en el perfil institucional, el análisis de la comunidad y la libertad intelectual.

## **2.3 Selección**

La selección es la función a través de la cual se evalúa la calidad, importancia y la utilidad del contenido de los diferentes recursos y en consecuencia se filtrarán aquellos [materiales] que respondan de manera adecuada a las necesidades y demandas de información que tiene la comunidad. (Negrete: 2003, pp.64)

Fuentes lo menciona como el proceso de decidir qué material adquirir para que formen parte de la colección. Trata de decidir sistemáticamente en términos de calidad y valor. (2010, pp.109)

Padorno indica que es el proceso intelectual en la toma de decisiones destinadas a mantener, incorporar o depurar determinados documentos, en la búsqueda de una colección determinada, tanto en calidad como en cantidad, que permita a la unidad de información cumplir con su misión. (2009, pp.45)

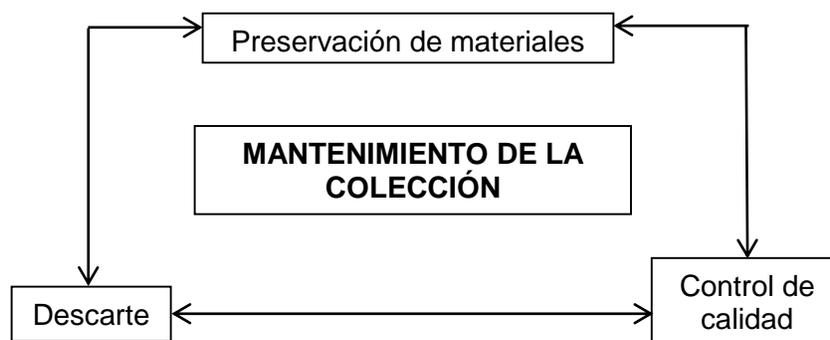
Al proceso de selección se le considerará como una respuesta a una petición anticipada, basándose en la oferta y demanda, en el análisis de la comunidad y el presupuesto destinado para ello.

Otro factor que se tendrá que tomar en cuenta para este proceso, es la colección con la que se cuenta, así se podrá administrar mejor la partida presupuestal para renovar y actualizar el fondo documental.

El proceso de selección se ve influenciado por medio de la visión, la misión, los objetivos, las necesidades, las demandas, los requerimientos de la colección, el presupuesto, las políticas y los criterios tanto de la institución como de la biblioteca o centro de información.

Todos estos factores garantizarán tanto el control de la calidad como el mantenimiento de la colección, buscando la eficiencia y eficacia de este proceso.

**Figura 4 Mantenimiento de la colección**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina

Para lograr un mantenimiento adecuado es necesaria la intervención de distintos factores como son:

- a) El conocimiento de los materiales. Conocer primero que material se posee para después saber las novedades en el mercado y así poder cubrir las lagunas que se tienen en la colección.
- b) Conocimiento de los recursos con los que se cuenta. El adecuado equilibrio de los recursos humanos para poder procesar y administrar la colección y el presupuesto para que el personal tenga las herramientas adecuadas para dar el servicio.
- c) Conocimiento de los usuarios. El estudio de la comunidad nos permitirá obtener los criterios para poder organizar y mantener la colección conforme a la tipología del usuario y sus necesidades.

Siendo que la selección es el procedimiento del control de la adquisición de los materiales, es imperioso que cuentan con distintas etapas que brindarán un respaldo para poder realizar de la mejor forma posible la actividad.

Fuentes (2010, pp.112-113) menciona cuatro etapas para ello:

1. Identificación de los materiales pertinentes. Puntos fuertes y débiles, sus huecos y lagunas, los materiales más usados por los lectores.
2. La valoración y la evaluación. Si realmente es apropiado para formar parte de la colección.
3. La decisión de adquisición.
4. La preparación de la orden de adquisición.

Al realizar con efectividad y eficacia las anteriores etapas se tendrá como resultado una colección completa, útil y actualizada. Todas estas etapas se basarán en una buena planificación, donde se fijaran las metas, respondiendo dos principales cuestiones ¿Qué queremos? y ¿A dónde vamos?

## 2.4 Adquisición

El proceso de adquisición “consiste en adquirir los materiales documentales lo más rápido posible ya sea por compra, canje o donación”. (Negrete: 2003, pp.43)

El presupuesto es el principal elemento que interviene tanto en la selección como la adquisición, siendo que se tendrá que seleccionar lo mejor posible para obtener el mayor número de títulos y ejemplares.

Existen tres formas de adquirir los materiales, primero es la compra, consiste en obtener los materiales por medio de proveedores, editoriales, librerías, etcétera, gastando una parte del presupuesto para ello.

La segunda forma es el canje, es a través de las buenas relaciones que se posea con bibliotecas, centros de información, museos, etcétera, para gestionar un intercambio de publicaciones.

Y por último es la donación que es la modalidad en donde la biblioteca recibe de manera gratuita de otra institución o de alguna persona que desee contribuir al enriquecimiento de las colecciones. (Mendoza: 2007, pp.91)

En el caso de la donación y el canje se ahorrará una partida presupuestal y se podrá rellenar las lagunas existentes en la colección, pero al igual que todos los procesos es necesario regirse por las políticas de adquisición, viendo que implicará un gasto en el proceso y en el resguardo.

Para poder adquirir los materiales en el menor tiempo posible es necesario considerar algunas actividades que menciona Muciño. (2007, pp.16)

1. Conocer los recursos existentes.
2. Conocer el mercado editorial.
3. Desarrollar una cartera de proveedores.
4. Establecer políticas, procedimientos y diseño de formularios.
5. Mantener controles contables siempre al día.
6. Mantener archivos de control y administrativos.

Todas estas actividades y en sí todo el desarrollo de colecciones, quedará a cargo del personal profesional y a los expertos en cada material.

## **2.5 Evaluación**

La evaluación es el proceso mediante el cual pueden cuantificarse los logros de una organización frente a las metas y objetivos que se han planteado (Negrete: 2003, pp.36). Es también considerado como el proceso de análisis y descripción de materiales, usando medidas cuantitativas y cualitativas. (Fuentes: 2010, pp.279)

Con esta investigación se podrá conocer las necesidades y satisfacciones de los usuarios, permitirá percatarse del FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) de la colección y permitirá el desarrollo de programas.

Para una buena estructuración es necesario conocer lo que se administraría, es por ello que es esencial la evaluación. Se comprobará si se realizó una buena selección de los materiales.

Muciño menciona que (Muciño: 2007, pp.10) dependiendo de la ubicación, la comunidad y organización interna serán la técnica de investigación que se usarán las cuales podrán ser:

1. Revisión bibliográfica.
2. Detección de lagunas temáticas.
3. Análisis de uso.
4. Opinión de expertos.

La valoración tendrá que ser periódica, basándose en distintos criterios dependiendo del material que se evaluaría, para prolongar la vida de un material o su expurgo de la colección.

Para la optimización de los recursos es necesario el desarrollo de colecciones, que se basará en las necesidades de la comunidad destinataria, es decir, los usuarios que utilizarán la colección.

El análisis de la comunidad es la forma de conocer las necesidades de los usuarios, que se verán reflejadas tanto en la selección como en la adquisición de los materiales que integrarán la colección. La evaluación se basará en los criterios con los que se escogieron los materiales en el proceso de selección.

Resumiendo la teoría indicada en el presente capítulo se elaboró el siguiente mapa conceptual donde se muestra como están relacionadas cada una de las fases que integran este procedimiento de desarrollo de colecciones.

**Figura 5 Desarrollo de colecciones**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina

## 2.6 Criterios de selección de libros infantiles

Los indicadores para seleccionar los libros infantiles se basarán en las características que se puntualizaron en el apartado 1.2. Material infantil lúdico. Estos materiales están en contacto continuo con los niños, es por ello que sus criterios se fundamentarán en tres aspectos: el físico, el gráfico y el pedagógico.

Aspecto físico.

- Resistencia.
- Tamaño apropiado para su manipulación.
- Seguridad.
- Bordes redondeados.
- Atractivos a la vista.

Aspectos gráficos.

- Impresión clara.
- Los colores deben estar claramente definidos.
- Diagramación ágil y fluida.
- Tamaño apropiado de la imagen y la tipografía.
- Las ilustraciones deben ser claramente pertinentes.

Aspectos pedagógicos.

- Pueden utilizarlos de forma autónoma.
- Compatibles con los intereses y necesidades de aprendizaje.
- Que permita activar la imaginación y creatividad.
- Fomentar el trabajo en grupo y el aprendizaje significativo.
- Estimular la observación, la experimentación, el contacto con la realidad y el desarrollo de la conciencia crítica y la actividad creadora.
- Favorecer el intercambio de experiencias.
- Propiciar la reflexión y la investigación.

Los criterios anteriores se verán influenciados por distintos factores externos, estos factores son: el autor de moda, una época determinada y las estrategias de marketing. Es necesario que existan múltiples niveles de lectura, para poder crear lectores perdurables.

Así mismo se tendrá que delimitar a la sociedad destinataria para poder iniciar la selección, dependiendo de las necesidades o de los intereses de los usuarios, es por ello que es esencial llevar a cabo un buen análisis de la comunidad.

El principal indicador que se tomará en cuenta es la narración, por medio de ella se muestra al infante como es su entorno. En los primeros años de lectura es de suma importancia un lenguaje sencillo, porque aprenderán el vocabulario para la asociación de las cosas o actividades que están llevando a cabo en su vida cotidiana. El lenguaje tendrá que ser simple para la fácil comprensión de los niños. Es recomendable que la narración se vea complementada con una imagen para la fácil asociación de palabra-objeto o frase-actividad.

Con el aspecto físico y gráfico se llama la atención del niño hacia el material, un equilibrio que se tiene entre la resistencia, el tamaño tanto de las imágenes, tipografía y su formato para la fácil manipulación de las pequeñas manos.

En los aspectos pedagógicos las historias simples tendrán como resultado una enseñanza entretenida, donde podrán poner en práctica la imaginación, la reflexión y la investigación.

Las narraciones sencillas que abarcan distintos temas, desde humor, suspenso, clásicos literarios, ya sea en una fábula, novela, cuento, etcétera. Es el enlace para el mundo real o el mundo fantástico que le brinda su imaginación.

Para conseguir un lector perdurable, es necesaria la intervención de los adultos con distintas formas de mantener la atención de los niños hacia la historia, podría ser con distintas voces para diferenciar a los personajes o pausas a través de la historia.

A continuación se muestra en el cuadro las especificaciones más a fondo referentes a los distintos criterios que nos proporcionan los autores para la selección de los libros infantiles.

**Cuadro 3 Criterios de selección para Libros Infantiles**

<b>Nahomi Trejo</b>	<b>Claudia Vázquez (2009)</b>	<b>Juana Loayza (1996)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los colores e imágenes contribuyen a resaltar el tema.</li> <li>• El tamaño favorece a una buena visualización.</li> <li>• Contener los elementos necesarios que los hacen atractivos.</li> <li>• Las imágenes tendrán que ser claramente visibles.</li> <li>• Presentan un tema específico de forma completa.</li> <li>• Las ilustraciones aclaran o complementan lo escrito.</li> <li>• El tamaño de la letra facilita la lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben contener descripciones claras, ágiles y cortas.</li> <li>• Diálogos frecuentes.</li> <li>• Acción interrumpida.</li> <li>• Toda la cantidad de imaginación posible.</li> <li>• Dosis de humor o terror.</li> <li>• Desarrollar estéticamente el lenguaje, la palabra y el ritmo.</li> <li>• Historias entretenidas y lúdicas.</li> <li>• Respetar las diferencias y las normas de comportamiento familiar y social.</li> </ul>	<p>a) De contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El material impreso debe contener información actualizada.</li> <li>• Los conceptos, datos y hechos deben ser exactos y verídicos.</li> </ul> <p>b) Sobre la didáctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El material debe estar orientado al [infante<sup>11</sup>] del currículo, en forma total o parcial.</li> <li>• Los contenidos deben estar de acuerdo al nivel de los educandos</li> </ul> <p>c) Sobre aspectos gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los gráficos e ilustraciones deben tener estrecha relación con los contenidos que desarrolla y ser clara y nítida.</li> <li>• Comprobar que la secuencia de las páginas sea la correcta.</li> </ul>

Fuentes: Elaboración de la autora de tesina.

---

<sup>11</sup> Sustitución de payo

## 2.7 Criterios de selección de juguetes tradicionales mexicanos

Tanto los juguetes tradicionales, como los libros son materiales infantiles que serán utilizados para el acercamiento de los niños a la fantasía y al conocimiento, es por ello que serán objetos transicionales<sup>12</sup>.

En el siguiente cuadro se presenta los diferentes juegos que utiliza el infante a través de las etapas de desarrollo, así mismo, se agrupan distintos juguetes que ayudarán para el mejor aprendizaje posible para los niños.

**Cuadro 4 Materiales de apoyo en el desarrollo infantil**

juegos	Material infantil
Juego Sensorio motor	Muñeca, títeres, marionetas, trompo, balero, lotería, canicas, papalote, yoyo, rompecabezas, libros.
Juego Simbólico	Muñecas,
Juego Normativo	Canicas, balero, lotería, trompo, yoyo
Juego de Construcción	Rompecabezas, papalote
Juego de expresión oral, plástica, musical y rítmica	Muñecas, títeres, libros, marionetas

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

Los distintos materiales infantiles, acompañarán cada una de las fases de desarrollo del infante, es por ello, que siguen una evolución tanto en las habilidades como en las competencias. Es importante conocer el valor psicológico y educativo de cada objeto.

---

<sup>12</sup> Transicionales. Es un objeto material en el cual un infante deposita cierto apego, tiene funciones psicológicas importantes. Permitiendo al infante construir un área intermedia entre el mismo y otra persona o entre el mismo y la realidad. El material es a la vez objeto y subjetivo, objeto por el que se constituye sobre algo real y subjetivo por que se le da y atribuyen funciones en el campo de la imaginación.

Los juguetes tradicionales mexicanos son compañeros ideales, dando lugar a estímulos asociados a momentos placenteros y gratificantes, logrando una confianza y un crecimiento individual.

También son alternativas para entretenerlos en su tiempo libre, siendo herencias de nuestra cultura transmitidas de generación en generación. Donde se representa nuestra identidad y estrechando vínculos entre las diferentes etnias de la república.

Para poder contar con una mejor clasificación los juguetes se dividirán en:

- a) **Juguetes de interés pedagógico.** Contribuyen a su formación, dependiendo a las edades.
- b) **Juguetes educativos.** Favorecen el desarrollo de sus facultades, posibilitando la participación, el descubrimiento, la estructuración, la creatividad y la socialización.
- c) **Juguetes didácticos.** Creados y orientados hacia unos objetos concretos, como determinadas disciplinas o quehaceres, así como estimular el hábito de la investigación.

Se definirá que tipo de juguete se quiere adquirir, de interés pedagógico, educativo y/o didáctico, para poder así delimitar de la gran gama de los juguetes con los que se cuenta. Otro criterio sería la edad, siendo que varía el tamaño del juguete para un niño de seis años a un niño de 4 años.

Una vez expuesta la necesidad de los niños conforme a la edad, se consideran ciertos aspectos sobre los materiales seleccionados los cuales son:

- 1) Calidad de material. Tanto en los materiales como en la confección tendrán que ser sólidos y tener ausencia de peligro y toxicidad.
- 2) Calidad formal. Con belleza, que llame la atención del niño y una simplicidad, para poder seguir motivando la imaginación.
- 3) Calidad educativa o adaptación. Necesidades del niño.

Para poder lograr ese interés del niño hacia los juguetes existen ciertos elementos generales como son: “tamaño, colorido, presentación, publicidad, la moda y el acceso en términos de factibilidad económica” (Díaz: 2004, pp.171)

En el caso de los juguetes con similitudes humanas, sus criterios de selección serán las propiedades físicas, térmicas, textura, la facilidad de emitir gran variedad de sensaciones y mayor facilidad para jugar. Son las herramientas para el juego sensorio motor, el juego simbólico y el juego de expresión oral.

Por ejemplo las muñecas de las niñas de un año, son sencillas y sumamente suaves, con vestidos muy vistosos o coloridos, un tamaño pequeño para su fácil manipulación a comparación de las niñas de cinco años, que las muñecas son más grandes, cuentan con accesorios, con distintos vestidos y diferentes zapatos para poder cambiarlas cada vez que juega.

La imaginación es el principal elemento en todos los materiales, si existe una saturación de complementos, el material infantil se volverá un objeto que el niño desechara lo más rápido posible.

Es por ello que los juguetes tradicionales evolucionan a la par del niño, por ejemplo con el yoyo, el balero, el rompecabezas, el trompo y el papalote se inicia en el juego individual cuando es pequeño, pero al momento de empezar a crecer y entablar relaciones interpersonales estos juguetes son las herramientas de un juego grupal, en el cual se inculcarán las primeras reglas sencillas, que es el juego normativo.

Para la selección del material infantil estándar son necesarios cuatro aspectos generales, los cuales son:

- Escoger teniendo en cuenta los intereses del niño.
- Pensar siempre en las capacidades que tiene.
- Tener en cuenta sus necesidades.
- Comprar siempre pensando en las normas de seguridad.

Las normas de seguridad (Norma Oficial Mexicana, 2007) que son unos de los aspectos generales para la buena selección de los materiales se refiere a:

1. No contar con piezas pequeñas, ya que los infantes podrán meterlas en sus bocas. En caso de que sean necesarias tendrán que ir recubiertas por unas piezas más grandes.
2. La pintura no tendrá una base toxica (plomo u otro químico)

3. Los juguetes elaborados con madera, no contará con partes astillables.
4. Para los juguetes destinados a los más pequeños, las extremidades de las figuras humanas no tendrán que estar elaboradas con resortes u otro material peligroso.
5. El material tendrá que ser lavable.

A diferencia de los juguetes industrializados, que es necesario muchas normas de seguridad, los juguetes tradicionales mexicanos son de fácil manejo y fácil manipulación, evitando así el mal uso de ellos.

Es por ello que las reglas de juego son flexibles o se crean un momento antes de iniciar el juego, estas normativas varían dependiendo de los integrantes, la estipulación de las reglas de juego estimula la creatividad de los niños.

Los criterios de selección para los materiales infantiles consistirán en la estimulación creativa, favoreciendo el individualismo pero también la socialización de los pequeños. Dependiendo de la edad de los niños serán los desafíos a los que se enfrenten y el material infantil será una herramienta para ello. Tanto el tamaño y la resistencia tendrán que ser los apropiados para evitar riesgo.

Los juguetes infantiles son parte de nuestros recuerdos, con los que aprendimos elementos esenciales para la adaptación, pasando de compañeros de juegos a elementos decorativos. Como en el caso de las canicas, siendo materiales resistentes y vistosos por sus distintos colores y tamaños.

Estos compañeros de juegos nos indujeron a la fantasía como es el caso de las muñecas, que pasando horas jugando a la casita, a la mamá o a la escuelita, imitando a las acciones cotidianas que están en nuestro entorno.

Con el papalote y el rompecabezas se conocerán distintos materiales, formas, colores, apoyando la creatividad en los diseños de los mismos, aprendiendo también la paciencia para armar los rompecabezas que serán al inicio un reto, por las distintas piezas que aumentaran dependiendo de la edad de los niños, así como los cortes desiguales ya sean de rectos a ondulados o con puntas.

En el caso de los títeres y las marionetas son la interface de ayuda para poder explicar algo, contar un cuento o simplemente entretener. Estos juguetes tendrán que ser elaborados con materiales resistentes comúnmente madera, de vestidos coloridos y no solamente en forma de humana.

Otra ventaja de los juguetes tradicionales, no es necesario comprarlos sino podrán elaborarlos los mismos niños, con retazos de telas o reciclado. Decorándolos con un toque de cada niño, siendo así únicos. Una muñeca de tela, con el vestidito de la elección de la niña, una marioneta con los calcetines favoritos del pequeño, el papalote de color anaranjado, la lotería de frutas o números, los rompecabezas de su animal favorito. En el caso de las canicas se podrá utilizar los huesos de ciertas frutas, como en la época prehispánica.

A través de las distintas etapas de desarrollo infantil, se inicia con la reflexión para las relaciones sociales, que al inicio es con adultos extendiéndose a los demás niños, haciéndoles partícipes en el diálogos, normativas, trabajo en equipo o para conocer las costumbres de la sociedad a la que pertenecerán.

Con el juguete industrializado, que surge del programa de televisión o película, el niño se convierte en el manipulador, basando sus juegos a los episodios del programa o la trama de la película, siendo que su costo aumenta por que se tendrán que comprar todos o una parte de los personajes para poder iniciar el juego.

En el caso del juguete tradicional mexicano, en especial los elaborados de madera que son un poco más costosos en comparación de los demás, no necesitarán de otros juguetes para iniciar el juego y son más durables que los industrializados.

La estética o la imagen es de suma importancia para captar la atención de los niños, con colores vistosos, en el caso de las niñas colores pasteles y principalmente el rosa. Mientras que para los niños ese color queda excluido de sus juguetes.

Los juguetes tradicionales mexicanos, se adaptan a las necesidades del niño, pudiendo significar distintas cosas, estas variaciones dependen de las edades y de los conocimientos previos. Por ejemplo el niño le podrá enseñar a manejar el yoyo a un adulto o a un niño más grande o más pequeño, apoyando el trabajo en equipo, la comunicación y las relaciones personales.

Este tipo de actividades de construcción de los juguetes se empieza a involucrar a los niños que existen normativas, se podrán expresar y tomar decisiones así como mostrarles el trabajo en equipo, empezando a aprender los distintos valores que serán necesarios para su integración en la sociedad.

A continuación se muestra en el cuadro las especificaciones más a fondo referentes a los distintos criterios que nos proporcionan distintos sistemas para la selección de los juguetes tradicionales mexicanos.

**Cuadro 5 Criterios de selección para Juguetes Tradicionales Mexicanos**

ESAR <sup>13</sup>	<p>Sin importar que material infantil sea, es necesario que se familiarice un objeto por otro, sus elementos sean atractivos y de fácil manipulación y las reglas de fácil comprensión.</p> <p>Este sistema está compuesto por seis fases:</p> <p><b>Primera fase.</b> Evolución de las formas fundamentales del juego.</p> <p><b>Segunda fase.</b> Complejidad mental.</p> <p><b>Tercera fase.</b> Habilidades funcionales o instrumentales.</p> <p><b>Cuarta fase.</b> Posibles formas de participación.</p> <p><b>Quinta fase.</b> Análisis de las habilidades del lenguaje.</p> <p><b>Sexta fase.</b> Análisis de las conductas afectivas.</p> <p>Al cumplir las seis fases para los materiales infantiles los niños logran alcanzar un conocimiento, despertarán su creatividad, formarán sus valores éticos, apreciarán las diferencias físicas, psicológicas y sociales.</p>
--------------------	---

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

<sup>13</sup> ESAR, anagrama basado en la teoría de Piaget, con referente a la adquisición de los materiales. Es decir, se conforma de la siguiente manera: **E** Juego de ejercicio. **S** Juego simbólico. **A** Juego para armar. **R** Juego de reglas simples. **R** Juego de reglas complejas.

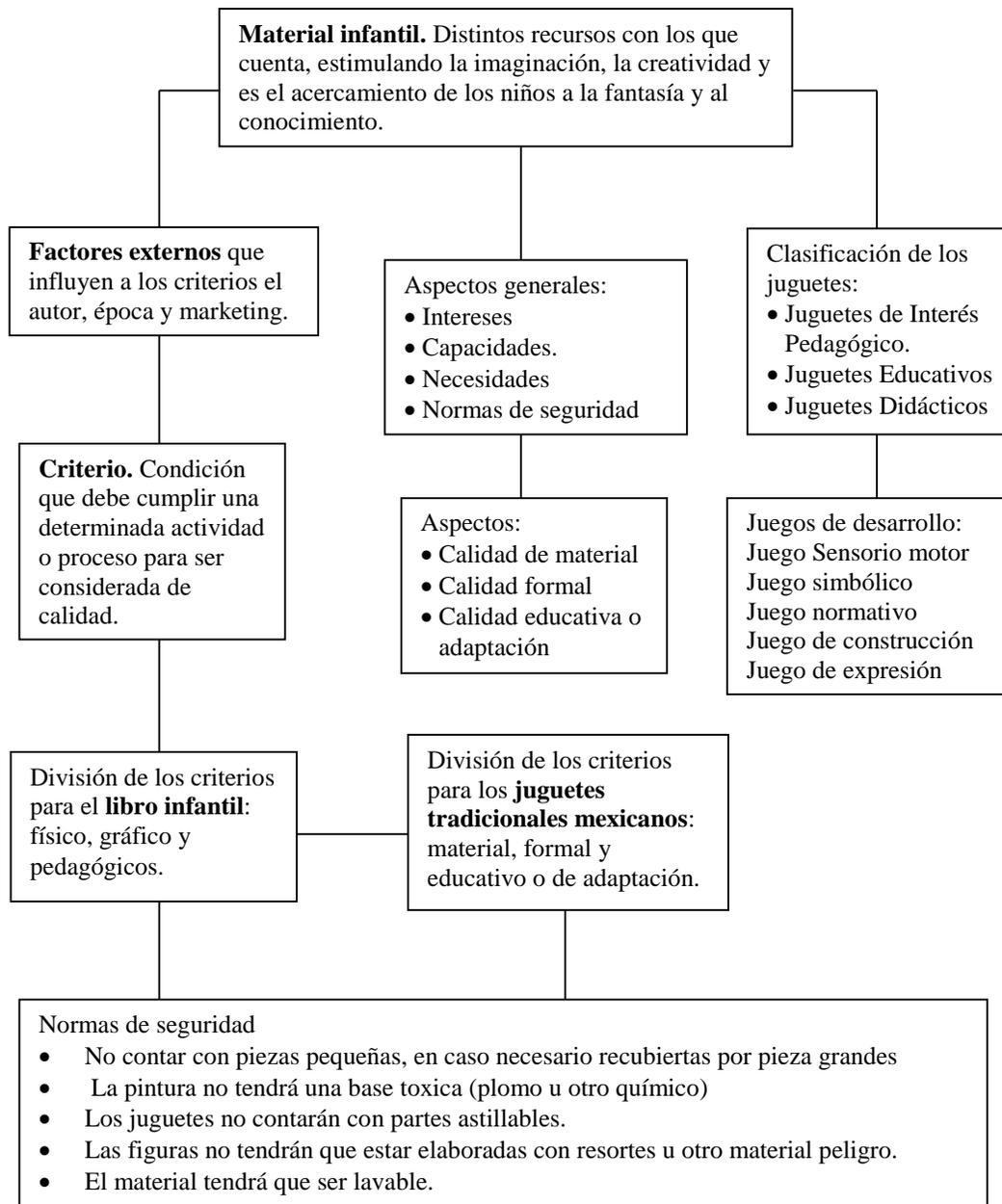
**Cuadro 5 Criterios de selección para juguetes Tradicionales Mexicanos  
(Continuación)**

<p align="center">ABACUS</p>	<p>Abacus menciona tres grupos de criterios para la selección de los juguetes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Criterios fundamentales: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los materiales con los que se ha construido</li> <li>• La solidez y durabilidad del producto.</li> <li>• La belleza estética.</li> </ul> </li> <li>2. Criterios psicopedagógicos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponiendo actividades que favorezcan el dominio de competencias físicas, intelectuales o comunicativas.</li> <li>• Actividades ni demasiado sencillas, ni excesivamente complicadas.</li> </ul> </li> <li>3. Criterios lúdicos (intereses) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dependiendo la edad.</li> <li>• Según la sensación que propone: reto, imitación, ganar o perder y vértigo (sorpresa)</li> </ul> </li> </ol>
<p>Díaz Vega, José Luis.</p>	<p>Menciona algunos criterios para la selección de los juguetes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juguete debe ser polivalente.</li> <li>• Aquel que se le refiere al tiempo que se le dedica y a la recreación que se obtiene con su uso.</li> <li>• El juguete debe formar el individualismo y la socialización.</li> <li>• Debe llevar implícitos valores para el pequeño.</li> <li>• Las edades cronológica y mental, deben provocar inquietudes y satisfacciones, no frustraciones.</li> <li>• Su resistencia estará a prueba constantemente.</li> <li>• No deben adquirirse juguetes realizados con materiales astillables o tóxicos.</li> <li>• El tamaño y forma.</li> <li>• A que sexo está dirigido o si es para ambos</li> </ul>

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

Analizando la teoría indicada en el presente capítulo se elaboró el siguiente mapa conceptual donde se muestra la relación que tiene los distintos criterios para la selección de los materiales infantiles.

**Figura 6 Criterios de selección para el desarrollo de colecciones de Material Infantil Lúdico**



Fuente: Elaboración de la autora de tesina

## **Capítulo 3 Análisis y discusión de los criterios para desarrollo de colecciones infantiles: libros infantiles y juguetes tradicionales mexicanos**

Para poder conseguir el óptimo desarrollo de las colecciones, es necesario contar con los criterios de selección, los cuales se basarán en el análisis de la comunidad y las políticas de cada una de las instituciones y/o departamentos.

José Mira define al criterio como una “condición que debe cumplir una determinada actividad o proceso para ser considerada de calidad. Normalmente los criterios se confeccionan a partir de la información que recojamos de encuestas. Por lo general parten de la combinación de las necesidades reales y de las demandas”. Será considerado un buen criterio aquel que sea expresado con claridad, sea fácilmente cuantificable y sea flexible.

Los libros y juguetes para cumplir con su función de apoyo tanto en la docencia como en el desarrollo de los niños, tendrán que contar con objetivos específicos como son:

- Ser capaces de crear situaciones atractivas de aprendizaje.
- Que faciliten al niño la apreciación del significado de sus propias acciones.
- Que los materiales dependan solamente en parte de la percepción y de las imágenes visuales.
- Que sean polivalentes, innovadoras y motivadoras

La evolución o maduración del niño se realiza por medio del aprendizaje, a través de las propias experiencias en donde se identificaran los distintos recursos con los que se cuenta, estimulando la imaginación y creatividad.

En ambos materiales se presentan tres aspectos que se basan en la selección de criterios, en el caso del libro infantil son: el aspecto físico, aspecto gráfico y el aspecto pedagógico. En cambio para los juguetes tradicionales mexicanos es el aspecto material, aspecto formal y el aspecto educativo o de adaptación.

### **3.1 Selección de criterios para desarrollo de colecciones infantiles**

Con base en la teoría expuesta en el apartado anterior 2.6 Criterios de selección de libros infantiles, se encuentra las autoras Nahomi Trejo, Claudia Vázquez y Juana Loyza, que nos proporcionan distintos criterios para el óptimo desarrollo de las colecciones referentes a los Libros Infantiles:

- Color
- Favorecer el lenguaje
- Ilustración
- Imaginación
- Letra
- Propiciar la investigación
- Resistencia
- Tamaño / dimensiones

Con respecto a los juguetes tradicionales mexicanos, los criterios seleccionados se basan por los expuestos por el sistema ESAR, ACCENT, ABACUS y el autor José Luis Díaz Vega.

- Color
- Edad cronológica
- Estimular trabajo en equipo
- Material de fabricación
- Imaginación
- Resistencia
- Seguros
- Tamaño / dimensiones
- Valores

El conjunto de estos criterios proporciona una base para la selección de los materiales que conformaran la colección infantil, algunos criterios son repetibles.

## 3.2 Análisis de los criterios para el desarrollo de colecciones infantiles

Nos basamos en las áreas de la psicología y pedagogía para la conformación del listado de los criterios que se analizan en el presente apartado. Cada uno de ellos nos proporcionara una herramienta de apoyo en el procedimiento de la selección de los materiales infantiles.

El análisis consistirá en descripción de cada uno de los criterios mencionados, teniendo en cuenta que se subdividirán en dos aspectos que son el pedagógico y el físico.

**Color.** La coloración será la más llamativa posible en las encuadernaciones, ilustraciones o en la decoración. Se atraerá la atención de los pequeños en los diversos materiales.

**Edad cronológica.** Las actividades serán las más adecuadas dependiendo en qué etapa se encuentren los niños. A modo que los juguetes y/o libros serán un reto para sus habilidades, más no una frustración, en caso de que sea así solo se conseguirá que los infantes abandonen los materiales.

**Estimular trabajo en equipo.** Compartir y organizarse para llevar a cabo un objetivo en común, respetando las ideas de los compañeros de juegos.

**Favorecer el lenguaje.** Con la narración sencilla se describirá su entorno, proporcionando los conceptos necesarios para la interrelación social y el intercambio de sus experiencias.

**Ilustración.** La dimensión del dibujo dependerá a qué edad está destinada, en el caso de edades más tempranas la ilustración abarcará la mayor proporción de la cuartilla reduciéndose con forme aumenta la edad de los lectores.

**Imaginación.** Se representara por medio de la creación de los personajes ausentes, motivando la creatividad para lograr un desarrollo individual que forjara su carácter como persona.

**Letra.** Las dimensiones de la letra ira disminuyendo conforme a la etapa de desarrollo de los lectores. En un inicio será de grandes proporciones para la fácil lectura de las vocales, las sílabas y las palabras.

**Material de fabricación.** Serán los componentes de elaboración para los juguetes y/o libros infantiles, estos serán lo más resistente posible, no sean toxicas las pinturas de coloración y las piezas sean los más grandes posibles.

**Propiciar la investigación.** A través de la lectura será necesario que el niño, siempre tenga la pregunta ¿por qué?, para lograr un niño curioso que investigara su entorno, logrando un conocimiento de él y así se integrará al mismo de la mejor forma posible

**Resistencia.** Debido que en edades tempranas los niños empiezan a medir su fuerza o son los materiales predilectos, que con el continuo uso es necesario que estén elaborados de material de aguante.

**Seguros.** Materiales no tóxicos, no incluir piezas pequeñas y fáciles de romper. Esto no provocara ningún accidente a los pequeños. Se podrán utilizar sin la asesoría de un adulto.

**Tamaño / dimensiones.** Las dimensiones de los materiales deben estar de acuerdo a las manos de los pequeños, para poder tener una fácil manipulación sea un juguete o un libro.

**Valores.** Provee al niño de los distintos valores para su desarrollo donde basaran sus acciones para la convivencia en la comunidad donde crecerán y se desarrollaran, los cuales son:

- Libertad
- Justicia
- Respeto
- Tolerancia
- Responsabilidad
- Amor
- Bondad
- Honradez

### 3.3 Propuestas de los criterios de selección para el desarrollo de colecciones infantiles

Una vez realizado el análisis de los distintos criterios para los materiales lúdicos, se proponen trece criterios. Para lograr un equilibrio entre los criterios así mismo en la colección, nos basamos en aspectos físicos y aspectos pedagógicos.

El aspecto físico consiste en la imagen y la constitución de las características somáticas, es decir, los aspectos exteriores que atraerán al niño a escogerlo. Es el primer contacto por parte de los infantes hacia los distintos materiales.

Este primer contacto es primordial, a través de él sentirá el interés por el libro o el juguete sin estar de por medio la mercadotecnia que gira a través de los productos industrializados. Que estarán acompañados de una serie televisiva o de la película del momento.

En caso los aspectos pedagógicos se refieren aquellos materiales para enseñar o educar, se logra un conocimiento por medio de la motivación intrínseca que posteriormente será también la motivación extrínseca. Así mismo proporcionan las distintas habilidades de interacción social y el desarrollo de la motricidad fina y motricidad gruesa.

**Cuadro 6 Propuesta de criterios de selección para Material Infantil Lúdico**

<b>Aspectos físicos</b>	<b>Aspectos pedagógicos</b>
Color	Edad cronológica
Ilustración	Estimular trabajo en equipo
Letra	Favorecer el lenguaje
Material de fabricación	Propiciar la investigación
Resistencia	Valores
Tamaño / dimensiones	

Fuente: Elaboración de la autora de tesina

## **Conclusiones.**

El desarrollo infantil está conformado de distintas etapas de evolución, que irán madurando o progresando dependiendo de las aptitudes de cada uno de los niños. El principal factor que influirá en el desarrollo es el ambiente donde interactúan.

Cada vez que se finalice una etapa se lograra un aprendizaje, que con el paso de las demás áreas se contaran con las habilidades necesarias para seguir estimulando la motricidad tanto gruesa como fina.

Para que se logre un buen desarrollo de sus habilidades es necesario contar con distintas herramientas de juego, en este caso, son los materiales infantiles lúdicos (libros y juguetes tradicionales mexicanos). En los distintos juegos, que es el medio por el cual se comunican los infantes, se necesitará que cada una de las herramientas sea la más óptima para poder realizar las distintas actividades.

Dependiendo de qué material sea utilizado serán las habilidades que se desarrollarán como es el caso de los libros, en ellos se manifestará la percepción, memoria y la creación de auto conceptos, que con ello aumentará su vocabulario para poder expresar sus ideas.

En su definición bibliotecológica el libro es considerado como el soporte donde se conservan y transmiten las ideas, pero en cambio para los niños será un juguete solamente, en los primeros años de vida.

Para que los niños escojan este material se verán influenciados por las características físicas; ya sea el tamaño, la tipografía, las imágenes, sus encuadernaciones, el papel, los formatos, etcétera. Estas características varían dependiendo de las edades donde están dirigidos.

Mientras que los niños seleccionan el material por las características, los adultos se inclinaran por otros factores como son el precio, ediciones o el autor, entre otros. Es necesario que en ambos estén considerando la redacción, ya que también varía en cada una de las edades.

El único elemento que no se modifica son los géneros literarios, ya que se adapta la redacción dependiendo de la edad de cada uno de los lectores. Cada obra o libro está conformado por distintos géneros para no perder el interés de los niños.

Estos podrán ser desde el terror con un toque de humorismo, una aventura bélica o una narración alegórica fantástica. El abanico de opciones es inmenso para poder llegar a cada uno de los gustos y necesidades de nuestros lectores.

Como se mencionó con anterioridad el juego es de suma importancia para el desarrollo infantil, siendo que con él se crea la identidad y es el pilar de la confianza para poder mejorar las relaciones sociales, como también un medio para la exploración de las emociones, a través de distintas herramientas.

Las herramientas de juego, podrá ser cualquier objeto ya que con la imaginación del pequeño lo transformará en lo que necesita, como por ejemplo el palo de escoba lo convertirá en un caballo, espada, etcétera.

Pero principalmente se tendrá que seleccionar el material que pueda brindar el apoyo en el desarrollo, en este caso serán los juguetes tradicionales, que se caracterizarán por los colores y materiales. Estos juguetes apoyan las distintas habilidades como es la destreza, las sensoriales, las motrices, las artísticas, entre otras.

A diferencia de los libros, que su vida de funcionalidad es corta, ya que termina cuando el niño crece. El juguete tiene una vida de utilidad más amplia, como en el caso de los juguetes de figura humana, siendo que las niñas solamente modificaran su juego en lugar del juguete.

El gran beneficio que poseen estos juguetes, es la creatividad, siendo que no son juguetes pasivos, el niño tardará en aburrirse, ya que cuentan con distintos retos como es en el caso de los rompecabezas, el yoyo, la lotería, el balero, etcétera.

Cada uno de estos materiales posee ciertas características que serán de utilidad para su selección, pero también serán necesarios los demás procedimientos del desarrollo de colecciones, los cuales son el análisis de la comunidad, las políticas, la selección, la adquisición y la evaluación.

El primer proceso es el análisis de la comunidad, en el cual nos basaremos para la toma de decisiones. Para poder conseguir los resultados es necesario llevar a cabo estudios tanto cuantitativos como cualitativos. Con ellos se podrá conocer los gustos, interés, edades, entre otras cosas de los niños.

En el caso de las políticas, será las normas para llevar a cabo las demás actividades, las cuales delimitaran el procedimiento. Para poder conseguir la mejor eficiencia y efectividad, estas normas se modificaran constantemente, ya que se verán afectadas por los distintos cambios externos, principalmente en la enseñanza-aprendizaje.

Tanto la selección y la adquisición de los materiales se verán afectadas por el presupuesto, ambas actividades son la parte central del desarrollo de colecciones. Ya que la primera es donde se decide que materiales van a formar parte de la colección y la segunda es para poder conseguir el material.

Por último es en la evaluación, donde se verá reflejado si se han elegido bien los materiales, si hace falta algún material o conseguir más en caso de que sean insuficientes.

Todas estas actividades conjuntas son principalmente para el mantenimiento de la colección y seguir teniendo una mejora continua.

Como se mencionó la selección es donde se elegirán qué materiales se comprarán, es necesario tener sumo cuidado, para ello se apoyará en los distintos criterios. Estos podrán ser de distintas áreas del conocimiento como son de pedagogía, bibliotecología, psicología, publicidad, entre otras. Así como en distintas organizaciones que abarcarán las necesidades de los niños que dependerán en qué etapa de desarrollo se encuentran.

Todas las áreas del conocimiento en los que se basarán los criterios, se fundamentarán en la comunidad y en los distintos juegos por los que evoluciona el niño, para poder así facilitar su aprendizaje.

## Bibliografía

Abacus corporativa. "Criterios de fiabilidad del juguete seguro". *Juguete seguro*. [http://www.ioquinasegura.coop/web/cas/content/01\\_02d.htm](http://www.ioquinasegura.coop/web/cas/content/01_02d.htm) (Consultado 09 de febrero de 2013)

Accent. Escuela de Animadores. "El juego como recurso educativo". En: Dossier temático. [http://www.asociacionaccent.com/informa/\\_dossiertematico/dossier\\_tematico\\_08\\_recurso\\_juego.pdf](http://www.asociacionaccent.com/informa/_dossiertematico/dossier_tematico_08_recurso_juego.pdf) (Consultado 13 de febrero de 2013)

Accent. Escuela de Animadores. "El juguete". En: Dossier temático [http://www.asociacionaccent.com/informa/\\_dossiertematico/dossier\\_tematico\\_ludoteca\\_02\\_juguete.pdf](http://www.asociacionaccent.com/informa/_dossiertematico/dossier_tematico_ludoteca_02_juguete.pdf) (Consultado 22 de noviembre de 2013)

Alcina Franch, José. Introducción a *Códices mexicanos*, 13 – 79 pp. Madrid: Mapfre, 1992.

Baez Lobato, Andrés Enrique. *Juegos y juguetes tradicionales del estado de Tlaxcala*. Tlaxcala, México: Paraíso, s/n, 120 pp.

Berridge, Celia. "Libros ilustrados". En *Como escribir e ilustrar libros infantiles: ¡y conseguir su publicación!*, editado por Pelkey Bicknell y Felicity Trotman, 54 – 67 pp. Barcelona: Aboitiz - Dalmau, 2005.

Briceño Alcaraz, Gloria E. "El juego de los niños en transición". *Estudios sobre las culturas contemporáneas* 8, no. 014 (2001) [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n1/19\\_01\\_Dalton.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n1/19_01_Dalton.pdf) (Consultado 17 de noviembre de 2012)

Buen Unna, Jorge de. "Las partes del libro". En *Manual de diseño editorial*, 351 – 376 pp. México: Santillan, 2000.

Carlón Labra, Silvia claudia. "Fusión de bibliotecas y desarrollo de colecciones en la biblioteca de Casino Español de México" Licenciatura, UNAM, 2006, 89 pp.

Carreño Velázquez, Elvia. *Las bibliotecas de las Carmelitas y Dominicas de Pueblo: y sus vínculos con la imprenta novohispana y el impreso*. México: ADABI, 2008, 31 pp.

Chanam Gabriel y Hazel, Francis. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Serbal, UNESCO, 1984, 128 pp.

Chávez Villa, Micaela. "Desarrollo de colecciones interdisciplinarias en bibliotecas académicas". *Revista puertorriqueña de bibliotecología y documentación*. 7 (2005): 11 – 22p p.

Craig, Grace J. *Desarrollo psicológico*. México: Pearson, 2009, 654 pp.

*Criterios para la selección de materiales y recursos didácticos. Incluidos los libros de texto*.

<http://ceipcostateguise.es/ct/17.criterios%20para%20seleccion%20materiales,recursos,%20libros%20ok%20doc.pdf> (consultado 11 de diciembre de 2012)

Dalton Ignacio y James F. Christie. *El juego y sus implicancias educativas en el aprendizaje de la alfabetización*.  
[http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n1/19\\_01\\_Dalton.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n1/19_01_Dalton.pdf) (consultado 19 de noviembre de 2012)

Davis, Stephen F. y Joseph J. Palladino. *Psicología*. México: Pearson, 2008, 798 pp.

Díaz Grau, Antonio y García Gómez, Francisco. "Usuario y profesionales: el lado humano de la sección local". *Desarrollo y gestión de la colección local en la biblioteca pública*, 125 – 175 pp. Buenos Aires: Alfagrama, 2005.

Díaz Vega, José Luis. "Los juguetes" En *El juego y el juguete en el desarrollo de un niño*, 167 – 202 pp. México: Trillas, 2004.

*Diccionario de las ciencias de la educación*. México: Santillana, 1981, 1528 pp.

*Diccionario de pedagogía y psicología*. España: Cultural, 2001, 376 pp.

*Diccionario de psicología y pedagogía*. Tlalnepantla Edo. México: Euroméxico, 2004, 868 pp.

*El material didáctico como objeto de estudio.*  
<http://www.materialesdidacticos.ecaths.com/archivos/materialesdidacticos/Ficha%20de%20Catedra%20Materiales%20Didacticos.pdf> (Consultado 19 de noviembre de 2012)

*Enciclopedia de la psicopedagogía: psicología y pedagogía.* España: Océano, 1998, 948 pp.

*Enciclopedia de pedagogía / psicología.* México: Sector de Orientación Pedagógica, 1997, 817 pp.

Erausquin, Manuel Alonso. "Morfología del libro". En *El libro en un libro*, 31 – 50 pp. Madrid: Ediciones de la torre, 2004.

Febvre, Lucien y Henri - Jean Martín. "La presentación del libro". *La aparición del libro*, 105 – 148 pp. México: Universidad de Guadalajara, 2000.

Federación Mexicana de juegos y deportes autóctonos y tradicionales. *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México.* México: Confederación deportiva mexicana, CONADE, 2000, 96 pp.

Feldman, Robert S., Víctor Campos Olguín Acosta, María Teresa Araiza Hoyos. *Desarrollo de la infancia.* México: Pearson, 2008, 570 pp.

Felicié, Ada Myriam. *Biblioteca pública, sociedad de la información y brecha digital.* Buenos Aires: Alfagrama, 2006, 254 pp.

Fernández del Castillo, Gerardo Kloss. *Entre el diseño y la edición: tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial.* México: UAM, 2002, 408 pp.

Fernández Ledesma, Gabriel. "Los juguetes populares mexicanos" En *Lo efímero y eterno del arte popular mexicano*, 269 – 329 pp. México: Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 1974.

Fuentes Romero, Juan José. *La colección de materiales en las bibliotecas.* Madrid: Arco libros, 2010, 310 pp.

García Aguilar, Idalia y Pedro Rueda Ramírez. *Leer en tiempos de la colonia: imprenta, biblioteca y lectores en la Nueva España*. México: UNAM, CUIB, 2010, 367 pp.

García Hol, Vistor. *Enciclopedia Técnica de la educación*. Madrid: Santillana, 1970, 2336 pp.

García M. Mirna y Nelson A. Vargas. “Conocimiento y percepción culturales de los padres sobre los juguetes apropiados para sus hijos. Encuesta en dos Consultorios de Atención Primaria de Santiago Metropolitano” *Revista chilena de pediatría* 76, no. 4 (2005) [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0370-41062005000400004&lang=pt](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062005000400004&lang=pt) (Consultado 18 de abril de 2012)

Garón, Denisse. *El sistema ESAR en ludotecas*. [http://www.asociacionaccent.com/informa/textosdeestudio/text\\_ludoteca\\_juguetes\\_es\\_esar.pdf](http://www.asociacionaccent.com/informa/textosdeestudio/text_ludoteca_juegos_juguetes_es_esar.pdf) (Consultado 26 de diciembre de 2012)

Gómez Muñoa, Francisco, Sigler Eduardo, Rábago Palafox, Gabriel. *El taller de títeres*. México: Árbol Editorial, 1982, 117 pp.

González González, Luis. *Juegos y juguetes mexicanos*. México: Dina, 1993, 158 pp.

González Rubio, Claudia Marissa. “Segunda infancia (2 a 7 años)” En *taller de desarrollo humano I*. 19 – 27 pp. México: Trillas, 2008.

Griffa, María Cristina y Moreno Juan José. “Segunda infancia: desde los 3 a los 6 años” En *Claves para la psicología del desarrollo: vida prenatal - etapas de la niñez*. 187 – 243 pp. Argentina: Lugar editorial, 2000.

Guerrero Armas, Alberto. “Los materiales didácticos en el aula” *Revista digital para profesionales de la enseñanza* no. 5 (2009) <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6415.pdf> (Consultado 23 de noviembre de 2012)

Gutiérrez Benítez, Juan José. “Fomento a la literatura en los niños: pautas para padres y profesores en su labor educativa” Licenciatura, UNAM, 2007, 134 pp.

Hernández Francisco, Javier. “La juguetería popular de Chiapas” En *Compendio cultural de Chiapas*, 87 – 92 pp. Chiapas, México: Universidad Autónoma de Chiapas, 1981.

Instituto Tamaulipeco de cultura. *Juegos y juguetes tradicionales tamaulipecos*. Tamaulipas, México: Compugráficos, 1989, 123 pp.

*Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. México: CONADE, Federación mexicana de juegos y deportes autóctonos y tradicionales, 2000, 96 pp.

*Juegos, juguetes y estímulos creativos: manual de coordinación fina para niños de 2 a 6 años, ideas y sugerencias para educadores y padres*. México: Educación Integral Popular, 1986, 9 pp.

“La Juguetería” En *Historia de las artes plásticas en la revolución mexicana*, 131 – 132 pp. México: Instituto Nacional de Estudios Históricos, 1969.

“Los Juguetes”. En *Las artes populares en México*, 187 – 200 pp. México: Instituto Nacional Indigenista, 1980.

Kail, Robert y Cavanaugh, John. *Desarrollo humano: una perspectiva del ciclo vital*. México: Cengage Learning, 2011, 737 pp.

Lavitnan, Susana y María J. Caribe de Moughty. *Inventemos juegos y juguetes*. Argentina: UNICEF, AIQUE, 1992, 112 pp.

León Otero, Luis y Martín Bris Mario. *Como organizar una biblioteca escolar: infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Escuela Española, 1998, 143 pp.

León, Imelda de. “Juguetes, cartonería y miniatura” En *Artesanías tradicionales de México*, 75 – 87 pp. México: FONART, SEP, 1984.

Lisón Tolosana, Carmeló. *Libro, mundo y rito: formas en el tiempo desde mi ventana*. Madrid: Instituto de España, 2005, 18 pp.

Loayza Gallegos, Juana Rita. *Anexo 2. Criterios para la selección, elaboración y uso de los materiales educativos*. [http://www.bvsde.paho.org/cursoa\\_edusan/modulo4/ES-M04-L02-UCatolica.pdf](http://www.bvsde.paho.org/cursoa_edusan/modulo4/ES-M04-L02-UCatolica.pdf) (Consultado 12 de noviembre de 2012)

López Aguirre, Adriana. "Los libros infantiles: una herramienta para el fomento a la lectura en niños - niñas de 3 a 6 años". Licenciatura, UNAM, 2008, 65 pp.

Maganto Mateo Carmen y Soledad Cruz Sáez. *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. [http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf) (Consultado 13 de febrero de 2012)

Méndez Garrido, Juan Manuel. *Pautas y criterios para el análisis y evaluación de materiales curriculares*.  
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3451/b15760480.pdf?sequence=1>  
(consultado 11 de diciembre de 2012)

Mendoza Banda, Rafael. "El desarrollo de colección en bibliotecas universitarias de México: panorama actual, problemática y posibles soluciones". Licenciatura, UNAM, 2007, 162 pp.

Mendoza, Vicente T. "Folklore infantil y juego" En *Folklore de la región central de Puebla*, 241 – 293 pp. México: Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información Musical "Carlos Chávez"

Merino, María Eugenia. "Estructura del libro" En *Escribir bien, corregir mejor: corrección de estilo y propiedad idiomática*, 238 – 241 pp. México: Trillas, 2007.

Mira, José Joaquín y José María Gómez. *Criterio, indicador y estándar*.  
[www.padem.org.bo/focam2/documentos/MateriaCONSULTA/Criterioscalidad.pdf](http://www.padem.org.bo/focam2/documentos/MateriaCONSULTA/Criterioscalidad.pdf)  
(Consultado el 11 de enero de 2013)

Molina Prieto, Remedios. "El desarrollo de la sensopercepción" *Innovaciones y experiencias educativas* no.15 (febrero de 2009), [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/REMEDIOS\\_MOLINA\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/REMEDIOS_MOLINA_1.pdf) (Consultado el 29 de enero de 2012)

Moreno Nájera, Andrés. *Décimas a los juegos y juguetes mexicanos*. Veracruz, México: CONACULTA, 1999, 44 pp.

Muciño Reyes, María Eustolia. "Desarrollo de colección en la biblioteca Iberoamericana de FLACSO México" Licenciatura, UNAM, 2007, 113 pp.

Muciño Reyes, María Eustolia. "Evolución" En *Gran libro de la maestra de preescolar*, 51-92 pp. Edo de México: Euromexico, 2006.

Negrete Gutiérrez, María del Carmen. *El desarrollo de colecciones y la selección de recursos en la biblioteca universitaria*. México: UNAM, CUIB, 2003, 143 pp.

Negrete Gutiérrez, María del Carmen. *Mesa redonda. Tendencias actuales del mercado editorial: productos y servicios*. México: UNAM, CUIB, 2003. [http://132.248.242.3/~publica/archivos/libros/tendencias\\_mercado.pdf](http://132.248.242.3/~publica/archivos/libros/tendencias_mercado.pdf) (Consultado el 03 de Julio de 2012)

Neveleff, Julio. "Características de cada género" En *Clasificación de los géneros literarios*, 25-74 pp. Argentina: Novedades educativas, 1997.

Oñate, María Pilar de. "Primera infancia: desarrollo psicomotriz, el lenguaje y cognitivo" En *Psicología de la educación y del desarrollo en la edad escolar*, 187 – 219 pp. España: editorial CES, 2007.

Osoro, Kepa. *Como elegir bien un libro infantil*. [http://www.plec.es/documentos.php?id\\_seccion=14&id\\_documento=68](http://www.plec.es/documentos.php?id_seccion=14&id_documento=68) (Consultado 11 de diciembre de 2012)

Padorno, Silvana. "Desarrollo de colección y bibliotecas escolares" En *Desarrollo de colecciones y bibliotecas escolares*, 13-53 pp. Buenos Aires: Alfagrama, 2009.

Papaliam Diane E., Sally Wendkos Olds, Ruth Doskin Feldman. *Desarrollo humano*. México: McGraw-Hill, 2010, 644 pp.

Peñacoba Puente, Cecilia, Elena Álvarez Lore, Lourdes Lazaro Arnal. "Desarrollo infantil de 2 a 6 años" En *Teoría y práctica de psicología del desarrollo*, 67 – 85 pp. España: Centro de Estudios Ramón Areces, 2006.

Pichardo Paredes, Juan Josafat, María del Carmen Galván Anaya, Carmen Pichardo Gálvan, Martha E. Serrano Limón. "Teatro de títeres" En *El lenguaje de las artes: expresión y apreciación artísticas teatro y poesía*, 90 – 91 pp. México: Pearson, 1999.

Pinto, María, Dora Sales, Pilar Martínez Osorio, Enriqueta Planelles. "La biblioteca pública en la actual sociedad del conocimiento: la nueva dimensión de la alfabetización múltiple" En *Alfabetización desde la biblioteca pública: experiencia y propuesta*, 13 – 48 pp. Buenos Aires: Alfagrama, 2009.

Pons Segalés, Evaristo. "Géneros literarios" En *Desarrollo cognitivo y motor*, 30 – 37 pp. España: Altamar, 2010.

Ramírez Vargas, María Ernestina. "Literatura libro infantil y libros personalizados" Licenciatura, UNAM, 2004, 112 pp.

Raya Alonso, Graciela Leticia. "Montes Graciela. El corral de la infancia". *Investigación bibliotecológica* 21 no. 42 (2007) [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2007000100012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2007000100012&script=sci_arttext) (Consultado 22 de enero de 2013)

Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. España: Mateu Cromo Artes Gráficas, 2001, 1216 pp.

Reboredo, Aída, Aracelia Espinosa. *Jugar es un acto político: el juguete, recurso de dominación*. México: Editorial nueva imagen, 1983, 2004 pp.

Rodríguez de Ibarra, Diana. *Las 3 inteligencias: intelectual, emocional y mora. Una guía para el desarrollo integral de nuestros hijos*. México: Trillas, 2007, 144 pp.

Rodríguez Montante, Saúl. *Historia en figuras y colores: códigos mesoamericanos*. México: INAH, 1993, 90 pp.

Sánchez Aviña, José Guadalupe. *El proceso de investigación de tesis: un enfoque contextual*. México: Universidad Iberoamericana Puebla, 2006, 151 pp.

Sánchez Santa Ana, María Eugenia. *Muñecas mestizas*. México: CENA, INAH, MNA, 1992, 252 pp.

Sandoval Linares, Carlos. *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*. Jalisco, México: Agata, 2004, 211 pp.

Scheffler Hudlet Liliana, Víctor Inzúa Canales. *y miniaturas populares de México: artesanías de papel y cartón*. México, FONART, SEP, 1982, 70 pp.

Schejman, Clara, Constanza Duhalde, Rosa Silver, María Pía Vernengo, Mariana Wainer, Vanina Huerin. “Los inicios del juego en la primera infancia y su relación con la regulación afectiva diática y la autorregulación de los infantes.” *Anuario de investigaciones*, vol. 16 (Enero - Diciembre de 2009) [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16862009000100063](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100063) (Consultado el 01 de febrero de 2012)

Secretaria de educación pública. “Los juguetes: apuntes sobre el desarrollo infantil. En *El niño preescolar: el juego*, 26 – 29 pp. México: SEP, 1985.

Secretaria de Gobernación. “Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007”. *Diario oficial de la federación*. [http://dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5033112&fecha=17/04/2008](http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5033112&fecha=17/04/2008) (Consultado el 12 de Febrero de 2013)

Shiffman, Harvey R. “La percepción del color.” En *La percepción sensorial*, 289 – 312 pp. México: Limusa, 2008.

Stapich Elena Elsa y Mila Alicia Cañon. “Infancia, lectura y mercado” *Revista pilquen* no. 14 (2011) [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-31232011000100016&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-31232011000100016&script=sci_arttext) (Consultado 11 de noviembre de 2012)

Tafolla Díaz, María del Lourdes. “El formato MARC en la elaboración de un manual para la descripción de libros infantiles” Licenciatura, ENBA, 2009, 138 pp.

Tagle de Cuenca, Matilde. *Historia del libro: texto e imágenes*. Argentina: Alfagrama, 2007, 324 pp.

Trejo Vázquez, Nahomi. *Pauta de evaluación de criterios generales para todo tipo de material.*

[http://sel.uady.mx/cgd/courses/PMD01/document/tema4\\_formatos\\_evaluacion.pdf](http://sel.uady.mx/cgd/courses/PMD01/document/tema4_formatos_evaluacion.pdf)

(Consultado 24 de Enero de 2013)

Turok, Martha, Cecilia Jurado y Lucina Jiménez. “Los juguetes mexicanos” En *La tradición popular*, 51 – 53 pp. México: Dirección General de Culturas Populares, 1991.

UNICEF. *El desarrollo infantil y los juegos populares: sugerencias para actividades educativas de estimulación temprana. Material de ayuda para la programación de la asistencia del UNICEF para la educación.* México: UNESCO, UNICEF, 1983, 28 pp.

Vásquez Castillo, Claudia. *Selección de materiales para bibliotecas infantiles.*

[http://www.bnp.gob.pe/portalbnp/pdf/capacitacion/programacion/Ponencia\\_Bib.ClaudiaVasquez.pdf](http://www.bnp.gob.pe/portalbnp/pdf/capacitacion/programacion/Ponencia_Bib.ClaudiaVasquez.pdf) (Consultado 11 de diciembre de 2012)

# Glosario

**Aforismo.** Es una sentencia breve y doctrinal, por lo que comparte características con otros dichos o sentencias que también pueden considerarse aforismos y que provienen de distintas épocas y culturas. Sus sinónimos serían: adagio, apotegma, máxima, proverbio, refrán, sentencia.

**Animismo.** Es una manifestación del pensamiento pre conceptual y egocéntrico.

**Desarrollo humano.** La evolución progresiva de las estructuras de un organismo, y de las funciones para ellas realizadas, hacia conductas de mayor calidad o consideradas superiores.

**Desarrollo cognoscitivo.** Crecimiento del intelecto desde la infancia hasta la edad adulta y que supone la maduración de los procesos superiores de pensamiento.

**Desarrollo físico.** Cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular.

**Desarrollo mental.** Es el estado de equilibrio entre una persona y su entorno socio – cultural, lo que garantiza su participación laboral, intelectual y de relaciones para alcanzar un bienestar y calidad de vida.

**Desarrollo psicosocial.** El proceso por el que el niño va formando las capacidades, y especialmente los conocimientos, que le convierte en un miembro adulto de su sociedad.

**Diagramación.** Llamada también maquetación, es el oficio editorial en la que se organiza los espacios, contenidos, escritos y visuales.

**Encuadernación.** Es la acción de coser o pegar varios pliegos o cuadernos de textos y ponerles cubiertas. Las encuadernaciones tiene por objeto procurar al libro: su conservación, su fácil manejo y su presentación artística.

**Folio.** Medida de una hoja del libro o cuaderno.

**Ilustración.** Es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes sobre un espacio plano, utilizada para transmitir ideas o complementar un mensaje.

**Inteligencia.** Capacidad de entender, comprender e inventar. Indica el nivel de desarrollo, autonomía y dominio del medio que va alcanzando el individuo a lo largo de la evolución.

**Juego.** Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio – motrices, intelectuales y sociales, ya en el reproducción ficticia de una situación vivida. Actividad lúdica que comparta un fin en sí misma, como independencia que en ocasiones se realizan por casualidad.

**Juego de construcción.** Es el momento en que el niño, al manejar el material, no sólo se deja influir por la forma como se siente estimulado sentimentalmente sino también por la calidad y naturaleza del material como tal. Poco a poco, el niño va distinguiendo distintos materiales, apreciando las posibilidades que cada uno de ellos le brinda. A los tres años empieza con la construcción, a los cuatro con el modelaje, a los cinco y seis con el dibujo. El juego de construcción ocupa en el niño un primer plano durante su edad escolar y desplaza cada vez más a las formas anteriores.

**Juego de función o de ejercicio.** A partir del tercer mes de vida, poco más o menos, en los movimientos del niño de cuna podemos ver algo más que los simples movimientos reflejos. El niño parece observarlos él mismo y repetirlos intencionadamente. En el curso de los dos primeros años de vida, esta forma de jugar con las posibilidades del propio cuerpo no sólo se extiende por todo el campo de los movimientos, sino también a las posibilidades de articulación de los sonidos. El juguete que damos al niño desempeña, durante mucho tiempo, solamente el papel de ser causa exterior. El niño vive pendiente del funcionamiento de sus órganos, es absorbido completamente por esta vivencia y disfruta precisamente de su existencia en este juego de función.

**Juego de expresión oral, plástica, musical y rítmica.** Es la actividad donde se manifiesta los sentimientos, ideas, emociones expresadas a través de la corporalidad y / o motricidad de los niños.

**Juego grupal.** Es la dinámica donde interactúan las relaciones personales, estimulando la emotividad, creatividad, dinamismo o tensión positiva. Brinda al pequeño la oportunidad de convivir con otros compañeros, aprender lo que es la cooperación, establecer y respetar reglas, aceptar que se puede ganar o perder, compartir con otros, etcétera.

**Juego individual.** Es el que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque estén en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo (juego motor) también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

**Juego normativo o reglas.** Este juego comienza cuando el niño empieza a jugar en compañía de otros niños, a los seis y siete años. Antes de esta edad, es raro que los niños compartan un juego común. Lo que normalmente hacen es compartir un espacio o unos juguetes, pero el juego suele ser individual y no hay interacción entre los participantes. Para que el juego de reglas pueda transcurrir con normalidad, es necesario que la compañía “recíprocamente grata” resulte perfecta o que exista una norma por la que todos se rijan. Se trata, sobre todo, de juegos que tienen una regla transmitida y absolutamente obligatoria.

**Juego Sensomotor.** El pequeño ejercita los sentidos desde los primeros días hasta los dos años, se puede dividir en cada uno de los sentidos (visuales, auditivos, táctiles, olfativos y gustativos).

**Juego simbólico.** Se inicia a los dos años y se diferencia en que ahora el estímulo para el juego viene desde el exterior. En este juego, el niño imita con su acción alguna cosa, dando una nueva interpretación arbitraria al material de juego. En esta etapa, un cubo de madera es para el niño un avión, convirtiéndose el mismo cubo, a los pocos minutos, en un tren. El niño adapta el material a sus necesidades en el juego, según su imaginación le vaya dictando. El punto culminante del juego simbólico se halla entre los tres y cuatro años. Es interesante hacer notar la importancia que tienen los juguetes, pues deben ser tales que permitan la actividad del pequeño. No deben ser demasiado precisos pues limitarían al niño a una mera observación, reduciendo su capacidad imaginativa. Así mismo, el juguete debe permitir la interacción entre iguales, por lo que serán recomendables aquellos que demanden el juego en grupo.

**Juguete.** Cualquier objeto utilizado por los niños para sus juegos.

**Juguete didáctico.** Debe estar ideado especialmente para la enseñanza de determinadas disciplinas o quehaceres, aplicando a los distintos niveles y de modo que mediante su uso el niño se ejercite en una actividad instructiva. Mediante el uso los niños pueden realizar manipulaciones, medias y trabajos prácticos que les inicien en la experimentación y estimulen en ellos el hábito de una incipiente investigación.

**Juguete educativo.** Son los que además de acomodarse y favorecer el desarrollo general del niño perfeccionan de una forma directa unas determinadas facultades. Concebidos para realizar juegos sensorio-motores que fomenten el pensamiento pre-lógico o las relaciones que se pueden establecer con las cosas, los que ayudan a identificar, complementar, asociar, analizar el espacio, a situarse en el tiempo, los que fomenten el desarrollo de la atención, memoria, imaginación, pensamiento lógico, táctico y todos que están al servicio de la inteligencia práctica en los que los sentidos son el soporte de las ideas y que estimulan al niño a poner en juego todas sus facultades.

**Lectura.** Acción de leer. Percepción visual y comprensión de signos gráficos o de otro tipo. Procesamiento visual del lenguaje.

**Leer.** Percepción visual y comprensión de signos o de otro tipo. Procesamiento visual del lenguaje.

**Lenguaje.** Capacidad de expresar el pensamiento por medio de sonidos en la producción de los cuales interviene la lengua. Por extensión, sistema o conjunto de signos, fonéticos u otros, especialmente visivos, que sirven para la expresión del pensamiento o la indicación de una conducta.

**Libro para niños.** Los libros hechos para nutrir la inteligencia de los niños, y a despertar y orientar sus sentimientos, han de cumplir determinadas condiciones, que le hagan idóneos para el fin a que están destinados.

**Motivación extrínseca** está motivada por recompensas o incentivos independientes de la propia actividad que el sujeto realiza para conseguirlos y cuyo control depende de personas o eventos externos al propio sujeto que realiza la actividad.

**Motivación intrínseca** se fundamenta en aspectos característicos de la propia actividad, motivadores por sí mismos y que caen bajo el control del propio sujeto

**Motricidad.** Propiedad del sistema nervioso de provocar contracciones musculares que posibilitan el movimiento y los desplazamientos.

**Percepción.** Proceso organizativo e interpretativo del conjunto de datos sensoriales provenientes de los sistemas visual, auditivo, somatosensorial, químico y propioceptivo, que contribuyen a la formación y desarrollo de la conciencia del yo y del entorno.

**Propioceptivo (sistema).** Es el sentido que nos informa de la posición, orientación y rotación del cuerpo en el espacio, y de la posición y los movimientos de los distintos miembros del cuerpo.

**Psicomotricidad.** Aspectos psicológicos del comportamiento motor, que constituye el primer índice del grado de maduración del niño.

**Psicomotricidad fina.** Son las actividades que requieren la coordinación ojo–mano y coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz.

**Psicomotricidad gruesa.** Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

**Sensopercepción.** Son todos aquellos estímulos que recibimos a través de los órganos y de nuestros sentidos (sensaciones) y se convierten en respuestas (percepciones) para proyectar posteriormente un conocimiento.

**Sistema ESAR:** Permite la clasificación y el análisis del material lúdico, destacando las habilidades que diferencian cada uno de los juegos y reconociendo a nivel psicológico, las aportaciones específicas de los juegos.

**Somatosensorial (sistema).** Componentes de los sistemas nerviosos centrales y periféricos que reciben e interpretan información sensorial de órganos situados en articulaciones, ligamentos y músculos.

**Tipografía.** Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. Por medio de diseños o modelos de letras.

**Transicional.** Es un objeto material en el que el pequeño deposita cierto apego, que tiene funciones psicológicas importantes. Constituye una fuente de placer y de seguridad.