

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
IZTAPALAPA

✓ CSH

✓ Lic. PSICOLOGIA SOCIAL

✓ CASA DE CULTURA "LAS BOMBAS" LUDOTECA

INVESTIGACIÓN DEL SERVICIO SOCIAL

✓ Asesor: Hra. Patricia de Leonardo Ramírez

Elaborado por:

✓ HERRERA SANDOVAL VERÓNICA E.

SÁNCHEZ BASURTO VERÓNICA

MOSQUEDA NAVA FERNANDO

✓ 1995

Vo.Bo
JX.
31/VII/95

I.-LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

1.1.- El desarrollo infantil

Desde su concepción hasta la edad adulta, el ser humano es un ser individualizado, destinado a crecer física, intelectual, afectiva y socialmente. Es en la medida en que los primeros años de vida se desarrollan en que la persona interioriza, toda una serie de valores que formarán parte integral de su formación como ser humano; es por eso, que los primeros años en la vida del individuo cobran vital importancia para lo que conformará el resto de su vida social.

Distintos desarrollos teóricos han postulado etapas de desarrollo y maduración infantil, integrando dentro de ellas toda una serie de factores que serán determinantes para que dicho desarrollo se lleve a cabo de manera eficiente y así, el niño logre una plena realización física y mental. Este desarrollo lo efectúan a través de lo que generalmente se han llamado etapas o períodos de la infancia, que son los siguientes:

- Primera infancia: el período comprendido entre el nacimiento y los dos años
- Segunda : de los 2 a los 6 años.
- Tercera : de los 6 a los 12 o 14 años en donde se inicia la pubertad.

Durante la primera etapa, el niño experimenta estados y sucesos nuevos que forman parte de sus primeras percepciones de la vida y del ambiente que lo rodea, todas estas situaciones proporciona dentro del infante, el desarrollo de conductas y respuestas para mantener un equilibrio dentro de su organismo. "los recién nacidos experimentan estados de hambre, calor, frío y dolor, de los que estaban protegidos durante el período previo al nacimiento. Estos estados son importantes psicológicamente, pues obligan al infante a hacer algo para aliviar su malestar" (Gassier, 1986); el patear, manotear y llorar, son parte de esas respuestas que el niño adopta dentro de sus conductas para conducir cambios en su medio ambiente (ya sea cuando recibe la ayuda de la madre, es cobijado ó amullado entre los brazos). De esta manera, el infante comienza a desarrollar los primeros

vínculos humanos y comienza a desarrollar aquel sistema en el que los objetos forman una parte importante de su vida (para cubrir sus necesidades), objetos que a fin de cuentas, serán importantes para aprender sus primeros valores, motivos y conductas complejas.

La llamada segunda infancia, abarca lo que concretamente se denomina la edad preescolar. Esta etapa representa un enlace entre dos etapas fundamentales en la vida del niño. Por un lado a terminado el período de lactancia y el desarrollo motor fundamentales para su desarrollo posterior, y por otro lado, no a iniciado la edad escolar en donde comienza a valerse por sí solo. Es precisamente en esta etapa intermedia en la que comienza a despertar dentro del niño los poderes creadores, en ella se entremezolan las potencialidades físicas con las adquisiciones psíquicas que van a durar toda la vida, "el niño ha adquirido en el curso de los 5 o 6 primeros años de su vida, todas las principales experiencias que determinan su personalidad psíquica; en el resto de su vida, no hará más que repetir, perfeccionar, aplicar y utilizar lo que ya había recogido antes en el campo de sus experiencias personales fundamentales " (Piaget, 1984).

Esta segunda etapa, esta representada por notables cambios en la vida del infante; en el período comprendido entre los 12 y 18 meses, el niño comienza a caminar, puede subir una escalera (ayudado de la mano de la persona) y comienza a tener contacto con objetos con los que aprenderá a desarrollar nuevas acciones, como el aventar una pelota. Poco después dentro del niño comenzará a desarrollarse la edad de la acción; el niño comienza a vivir en continuo movimiento, corre, salta, trepa, monta el triciclo, sube y baja escaleras, en esta etapa, el juego comienza a ser parte de su vida, es un juego tranquilo y egocéntrico.

Así mismo, en esta etapa, el niño comienza a hablar con frases cortas, hace preguntas sencillas y adquiere destreza en la utilización de las manos, puede hacer torres con cubos, pegar hojas de papel y dibujar. Este desarrollo de nuevas aptitudes en el niño, no depende tan sólo de su evolución neuromuscular, sino también del equilibrio emocional, requieren del contacto social.

Alrededor de los 4 años vendrá la edad de la averiguación: el por qué, expresiones que utiliza con frecuencia dentro de su lenguaje; además muestra el aumento de actividad física, le encanta escuchar cuentos y comienza a desarrollar juegos más complejos con la ayuda de la imaginación. En esta etapa los procesos psicológicos básicos (memoria) siguen desarrollándose. A los cinco años, al niño le gusta saltar, realizar actividades manuales (recortar, pegar y dibujar), empieza a sentirse más seguro de sí mismo; emprendiendo así, una gran transformación a un ser dependiente, responsable y con tendencia social.

Durante la tercera etapa de desarrollo, el niño ha adoptado gran parte de sus valores; sin embargo, comienza a vivir una etapa diferente, pero igualmente importante que lo encaminará no sólo al desarrollo intelectual, sino también al desarrollo social, ya que apartir de este momento el niño mantendrá un contacto más cercano con las demás personas que lo rodean; en esta etapa el niño experimentará cambios en su vida física, social e intelectual, le dará significado a lo que le rodea y desarrollará nuevos valores y sentimientos hacia su entorno; dependerá aún menos de la gente mayor, emprenderá nuevos horizontes conductuales, perceptuales e intelectuales y tendrá contacto con un importante lugar en el que desarrollará nuevas aptitudes: la escuela.

El analizar el desarrollo de los niños (llámese motor, sensorial, intelectual o social) ha sido una tarea ampliamente estudiada por las diferentes escuelas de pedagogía y psicología; sin embargo, lo extenso y complejo que siempre ha resultado el estudio del desarrollo del ser humano, no ha permitido generalizar de qué manera en particular se lleva acabo tal proceso de desarrollo, más sin duda alguna, todas ellas han señalado la importancia de una actividad que permitirá al niño, desde temprana edad, adoptar una nueva visión del mundo: el juego; de ahí, la importancia de las Ludotecas, como espacios enfocados al desarrollo integral de esta actividad.

1.2.- La importancia del juego dentro del desarrollo del niño

En la medida en la que el niño empieza a desarrollarse, la actividad corporal y mental le permiten accionar más allá del entorno que le rodeaba en la etapa de la primera infancia; situación que no sólo agrada su campo perceptual, sino que le permitirá tener un mayor contacto con nuevos objetos que pasarán a formar parte de su vida cotidiana.

En los primeros años de vida, el niño recibe las impresiones que más le marcarán, las aprende escuchando, mirando, alcanzando y lo que le rodea tiene una gran importancia para él, ya que constituye lo que los psicólogos denominan "aprendizaje por ósmosis". En esta edad, el niño no debe estar inactivo, debe de recibir el máximo de estimulaciones y realizar un gran número de experimentaciones y descubrimientos por sí solo.

Son los objetos, el primer gran descubrimiento que los niños hacen; al comprenderlo y dominarlo, el objeto ayuda al niño a reforzar sus conocimientos adquiridos anteriormente, ya que a partir de este dominio, el niño manipulará el objeto de tal forma que lo transformará en un objeto, en su primer juguete; sin embargo, el juguete no es sólo una especie de enriquecimiento intelectual, es también un mediador entre la complejidad de la existencia y la debilidad del niño, es decir, se convertirá en apoyo, protección y ayuda para realizar sus fines y necesidades, además de reafirmar su posición y personalidad que éste desarrolla. "la vida moderna es cada vez más difícil y el niño necesita de objetos que le permitan comprender la realidad, afirmar su personalidad y socializarse. Es el instrumento por el cual el niño seguirá una posición en el mundo" (Gassier, 1986).

El juego tiene una importancia tan grande en la vida del niño que ha sido un tema esencial dentro de los desarrollos teóricos de la llamada psicología genética (o del desarrollo), disciplina que tiene en Piaget y Vygostki a dos de sus exponentes que ponen un mayor énfasis en la importancia que esta actividad tiene para el desarrollo del infante. Por otro lado e inclusive, el mismo Freud en el psicoanálisis introduce el papel del juego como parte integral del desarrollo del niño.

La visión de Jean Piaget

Piaget ha sido uno de los máximos exponentes de la psicología infantil de todos los tiempos; desarrollando amplios estudios sobre el desarrollo infantil, Piaget postuló sus investigaciones mediante estadios de desarrollo que marcan la aparición de las estructuras principales en los niños y de los factores primordiales que intervienen dentro de los mismos, entre ellos la importancia que tiene el juego como actividad.

Piaget cree que existen cuatro principales etapas de desarrollo intelectual:

- la sensoriomotora (0 a 18 meses)
- la preoperacional (18 a 7 años)
- la de operaciones concretas (de 7 a 12 años)
- la de operaciones formales (de los 12 en adelante)

Todas estas etapas son continuas y cada una de ellas se levanta sobre las anteriores, sin que ninguna de ellas quede involucrada fuera de las demás. Sin embargo, fuera de su gran desarrollo teórico, Piaget enfatiza la importancia que tiene el juego como una actividad creadora que permite un mayor equilibrio en la medida en la que el niño lo interioriza como una forma de vida en cada una de las etapas de desarrollo.

Piaget postula que dentro del niño se pueda observar, mucho antes del lenguaje, un juego de las funciones sensoriomotrices, que es un juego caracterizado por el ejercicio, sin la intervención del pensamiento ni de la vida social, ya que pone en acción más que movimientos y percepciones (es un juego egocéntrico en donde él y el objeto con el que interacciona son los únicos participantes); en estas etapas el juego es una estructura y actividad individual dentro de la vida del infante.

En la medida en la que la vida del niño se va apropiando aún más de los objetos que le rodean, situación que le permite adoptar nuevas formas de comportamiento, y por ende, nuevas formas de juego; si embargo, éste se presenta todavía de manera egocéntrica. En los juegos de los niños de 4 a 6 años se observa que intentan

imitar los comportamientos de los mayores, observan incluso ciertas reglas que les permitan darle al juego un nuevo matiz, más colectivo, más organizado e inclusive más social; sin embargo, el niño no toma las reglas del niño de su misma edad, porque si bien interactúa con él, cada uno juega a su manera, lo que rompe de alguna manera la coordinación que se pueda tener de esta actividad.

Entre los distintos estadios, Piaget observa que existen diferentes clases de juegos basados en dos niveles: egocéntrico y social, características de la primera etapa, un juego que hace intervenir el pensamiento, pero un pensamiento individual, casi puro, con el mínimo de elementos colectivos, lo que Piaget denomina como un juego simbólico, juego de imaginación; por ejemplo: el juego de muñecas, la comida, etc., juegos que constituyen una actividad real del pensamiento, si bien esencialmente egocéntrica, su función es la de satisfacer el YO merced a una transformación de lo real en función de los deseos. Por otro lado, un juego con sentido social que se da a partir de los siete años, en él se observa un cambio en las actitudes del pequeño, se comporta como un ser más sociable, más cooperativo y coordinado con los demás niños, manifestando dentro de sí, los reglamentos que se llevan a cabo dentro de cada juego, lo que rompe con el egocentrismo que formaba parte de estas actividades anteriores.

La importancia del juego dentro del desarrollo del niño queda de manifiesto dentro de las investigaciones de Piaget en la medida en la que reconoce la importancia del simbolismo, la imitación y la imaginación como nuevas formas de comportamiento que se presentan en el pequeño a partir de su contacto con los objetos (convertidos por el niño en juego) o de juguetes, y de su incorporación de los mismos dentro de su vida cotidiana.

La visión de Vygotski

Vygotski es un psicólogo del desarrollo que igualmente incorpora en sus estudios la importancia que tiene el juego dentro del niño. Para Vygotski, esta actividad denominada juego predomina al final de la edad

preescolar, y al principio de la etapa escolar. Los juegos deportivos, no sólo los atléticos, sino también otros en los que el niño puede ganar o perder son parte de las actividades que el niño incorpora en su vida de manera más cotidiana.

En cada etapa del desarrollo del juego en el niño, éste adquiere una función primordial: "el juego completa las necesidades del niño, pues existen incentivos que los mueven a actuar, y existiendo la acción en el niño, éste va a satisfacer ciertas necesidades que surgen en cada etapa o en el paso de éstas" (Vygostki, 1979).

Según Vygostki, el juego emerge en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias y situaciones irrealizables, y es en la edad preescolar en la que aparecen los deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidables, sentimientos que se convierten en premisas dentro de la vida del niño. En la edad preescolar, la conducta del niño sufre un cambio, y para resolver esta tensión, el niño de edad preescolar tiene que entrar al mundo de lo ilusorio e imaginario para satisfacer sus necesidades; así, todos aquellos deseos irimaginables encuentran cabida en este mundo, según Vygostki, se denomina juego.

Así, el juego se convierte en la imaginación llevada a la acción, situación que no se mantendrá si no dentro de la etapa preescolar, porque en la medida en la que el niño avanza en su desarrollo, la imaginación para convertirse en un juego sin acción.

La importancia de los estudios realizados por Vygostki referentes a la importancia del juego dentro de los niños, no trascienden únicamente en el mencionar que es a través de ellos con los que los niños hacen realidad sus deseos irrealizables, si no que igualmente Vygostki reconoce que de forma paralela, el niño desarrolla con el juego situaciones imaginarias, previas de reglas de conducta, aunque estas no se formulen explícitamente, ejemplo: La niña imagina ser madre y la muñeca su hija, en consecuencia, la niña adopta los roles y comportamientos que una madre representa para con su hijo. Según Vygostki, siempre que se produzca una situación, imaginaria en el juego, habrá reglas que se desprendan de la misma situación, marcando así, el desarrollo del juego en el niño.

En el desarrollo teórico de Vygostki, el juego representa un papel muy importante para el desarrollo cognitivo; ya que a través del juego, el niño puede ver una cosa prescindiendo de la misma, el niño aprende a actuar independientemente de lo que ve, la acción por tanto, es una situación imaginaria, que enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de sus percepciones inmediatas de objetos, o por las situaciones que le afecten de manera inmediata o directa, sino también por el significado interiorizado de dichas situaciones u objetos; "En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo, de esta manera la acción está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos; en este sentido, el juego se convierte en el punto de partida para la separación de la palabra CABALLO del caballo real (objeto); el niño lo que ve en realidad, no es la palabra, sino lo que ésta designa; así pues, es a través del juego, que el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en parte integral de la cosa" (Vygostki, 1979).

Para Vygostki, el juego está relacionado con el placer, con el deseo; pero también con las reglas, con la renuncia hacia la acción impulsiva, porque éstas constituyen el camino hacia el máximo placer del juego, ya que brinda al niño una nueva forma de deseos, le enseña a desear relacionando sus deseos a un YO ficticio, a su papel en el juego y a sus reglas.

De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que el día de mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad. La acción de la imaginación, la creación de los propósitos voluntarios y la formación de los planes de vida reales e impulsos valorativos aparecen en el juego, haciendo del mismo, el punto más elevado del desarrollo de la edad preescolar y una base de lo que serán sus actividades posteriores, "el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica, y sólo en este sentido puede considerarse al juego, como una actividad conductora que determina la evolución del niño" (Vygostki, 1979).

La visión del psicoanálisis

Una escuela tan importante, como lo es el psicoanálisis, ha puesto de manifiesto la importancia del juego, esencialmente del juguete, para el desarrollo emocional del niño. Esta escuela, representada por Anna Freud, Melanie Klein y Winnicott, puso de manifiesto que es a través del juguete que el niño proyecta sus fantasmas y se libera de las angustias que lo aquejan, además de servirle como instrumento socializador y mediador con el mundo de los adultos.

De esta manera, hemos visto como tres importantes escuelas psicológicas, con teorías y formaciones divergentes, han puesto de manifiesto la importancia del juego y del juguete (como actividades lúdicas) para el desarrollo corporal, intelectual, afectivo, creativo y social del niño. Con el juego, el niño aprende y aprendemos de él; sin embargo, pocos son los adultos que ponen énfasis al juego y al juguete que le proporcionan a sus hijos para desarrollarse. El juego es un proceso, una actividad completa, que estimula la función intelectual y motora del niño, pues además de que le hace solucionar problemas, le hace estar atento de una actividad durante algún tiempo. Con los juegos los niños interaccionan y conocen los objetos que les rodean. El juego le permite al niño aprender la naturaleza de los objetos, peso, forma, tamaño, color, textura y descripción verbal de ellos. El juego le ayuda al niño a tener experiencias que después aplicará en su vida cotidiana.

Señalar la importancia del juego dentro del desarrollo de los niños queda de manifiesto en su carácter creativo, inventivo, cooperativo, expresivo, participativo y social que adquiere en la medida en la que el niño, lo interioriza y lo realiza en su vida cotidiana.

JUEGOS Y JUGUETES

Los juguetes pertenecen en gran medida al mundo del juego; siendo parte integral del desarrollo del niño, el juguete desempeña un papel importante para la vida del pequeño. "los niños que no tienen juguetes comprenden la realidad más tarde y jamás alcanzan el ideal " (Gassier, 1986).

Existen diferentes tipos de juguetes encaminados al desarrollo de determinadas aptitudes dentro del niño:

Los juguetes del desarrollo motor: Son aquellos que le sirven al niño para darle motricidad y actividad a su cuerpo, además de ayudarlo a la coordinación de los movimientos al control del equilibrio y al desarrollo de actividades manuales (pelotas, juguetes de arrastrar, engranes etc).

Juguetes para despertar el intelecto: Mediante el empleo de estos juguetes el niño aprende a analizar sus movimientos y a precisar sus acciones. Se puede dar cuenta de la organización que tiene un todo y de diferenciar sus partes que lo conforman. En esta categoría entran los juegos de ensamblamientos, mosaicos y juegos educativos en donde el niño pone en práctica sus capacidades de análisis del espacio en cuanto a su organización, coordinación y estructuración del material, en ésta entra en juego el razonamiento del niño ante la espacialidad.

Juguetes de la creatividad: En ellos el niño cubre las necesidades de expresarse con la fantasía y con sus capacidades creativas, lo que favorece al desarrollo de ciertos tipos de responsabilidad. Sin embargo, no todos los juegos son creativos, por lo que el juguete deberá tener la característica de ser manipulable y controlable por el niño, para que pueda crear.

Juguetes de símbolos : Cuando no puede acceder directamente al mundo de los adultos, se encuentra en una situación de tensión. Para resolverla no hay como la utilización de un juguete simbólico, como un oso o una muñeca, es decir, un juguete que sirva de enlace entre el mundo del pequeño y el mundo adulto; con él, el niño emitirá gestos, revivirá emociones y se identificará con las personas y personajes que le rodean. Esto le permitirá afirmarse, a las situaciones y comprenderá de mejor manera el mundo que le rodea.

Juguetes de socialización: Son los que favorecen y contribuyen a un espacio que el niño interaccione más con las personas que lo rodean y lo preparan para su integración social. Cabe decir que aunque al principio el niño juega solo, después le gusta rodearse de otros niños o personas mayores para jugar. Este tipo de juego, significa un paso más hacia la madurez, ya que este tipo de juegos y juguetes para la socialización, vienen acompañados por normas y disciplinas que el niño adopta para continuar en el grupo.

II.- LAS LUDOTECAS COMO UN ESPACIO RECREATIVO CULTURAL

2.1.- Antecedentes

Las ludotecas, como espacio de esparcimiento y juego cumplen un importante papel dentro del desarrollo de los individuos, ofreciendo dentro de ellas, una gran variedad de actividades y materiales lúdicas que desempeñan una función específica para ayudar al desarrollo psicosocial de las personas quienes asisten a ellas.

Provenientes de los vocablos LUDUS (juego) y TEKE (almacen), las ludotecas se manejan como un centro recreativo-cultural al servicio de la comunidad. Resulta difícil situar exactamente el origen de las mismas; sin embargo, éste puede vincularse con el auge que tuvieron las bibliotecas populares en la primera mitad del siglo XX. La primera LUDOTECA de la que se tuvo noticia fue fundada en 1934 en la ciudad de los Angeles California, por la señora Ifield. Sin embargo, es hasta el año de 1960, que la UNESCO lanza la idea a nivel internacional, recibiendo gran aceptación en países europeos (Gran Bretaña, Escandinavia, Francia, etc.), Americanos (Estados Unidos, Brasil, etc.) Asiáticos (India) y en Oceanía (Nueva Zelanda).

Las Ludotecas en México, aún son un tema relativamente nuevo; sin embargo, existen las bases necesarias, principalmente difundidas por medio de la UNAM desde 1989, para difundir la importancia que tienen las mismas, como un espacio alternativo pensado para que los niños y adolescentes desarrollen aptitudes a través del juego y del juguete, y no sólo eso, sino que también puedan desarrollar lo afectivo, enriqueciendo así, sus relaciones con los demás.

Objetivos de las ludotecas

Algunos de los principales objetivos de las Ludotecas son los siguientes:

1.- Contribuir al desarrollo de la personalidad y de los procesos psicológicos como la memoria, la imaginación, la percepción, etc.; permitiendo así, una mejor adaptación de las personas dentro de su entorno social.

2.- Promover el uso constructivo del tiempo libre, fomentando además un sentimiento del uso del tiempo y del espacio.

3.- Presentar juguetes en los que se involucren las personas de manera afectiva.

4.- Fomentar la práctica en el juego de grupo y la interacción entre padres e hijos.

5.- Orientar a las personas acerca de los juguetes y sus funciones.

6.- Promover el desarrollo de tareas, talleres y actividades de animación infantil en los que se involucren los juguetes de manera afectiva.

De esta manera, las ludotecas, reúnen los elementos idóneos para convertirse en un espacio de recreación "real" para los niños, jóvenes y adultos; los juguetes que se manejen dentro de ella deben ser los precursores para que el desarrollo de sus usuarios se lleve a cabo de manera adecuada; de ahí la importancia de saber la función que cada uno de los juguetes tiene (ver capítulo uno).

2.1 La importancia de las Ludotecas dentro de la sociedad

Como hemos visto, el juego es una actividad muy importante dentro del desarrollo de las personas, no sólo dentro de la etapa infantil, sino que su importancia se extiende más allá de la edad adulta e inclusive en la tercera edad.

En una sociedad como la nuestra, las ludotecas se abren como un espacio de diversión y educación para las mismas, en donde el juego se dá de manera potencial y se tiene el espacio adecuado (según sean sus objetivos) para desarrollarlo.

La existencia de las Ludotecas dentro de las sociedades se hace patente desde el momento en el que ésta se presenta como un espacio de recreación y cultura "alternativo", que a diferencia de cualquier otro espacio de esparcimiento, son sus usuarios los que participan directamente dentro de las actividades que se llevan acabo en ellas.

Uno de los programas más importantes a cubrir en este caso, es una ubicación efectiva de las ludotecas; porque si no existe difusión y conocimiento acerca de las mismas, las personas seguirán incorporando su tiempo libre hacia aquellas actividades en las que únicamente se presenten como un espectador pasivo de los acontecimientos; en una encuesta realizada entre los usuarios de ludoteca en Barcelona (ver Solé, 1984), se hizo patente esta problemática "uno de los factores de mayor importancia para poder acudir a la ludoteca es la distancia. Ludoteca hogar, es únicamente el deseo de que se abran ludotecas cerca de los domicilios. Creemos que lo ideal es potenciar las ludotecas en un lugar de paso, lo más cerca posible de donde existan niños y de manera que puedan ir solos" (Solé, 1984).

Las ludotecas juegan además, un papel importante dentro del desarrollo de las comunidades, porque a partir de ellas se crea un vínculo entre las personas, situación que puede favorecer a crear una colaboración organizativa que pueda incorporarse dentro de la comunidad talleres y actividades que enriquezcan más la función de la ludoteca.

Al hablar de ubicación, es necesario señalar que las organizaciones de Ludotecas han creado un programa en respuesta, ayudar a las poblaciones en las que no puedan realizarse un proyecto como éste: Las ludotecas, como la de la UNAM, cuenta con uno de ellos (llamado ludoteca móvil) que ha aportado apoyo, difusión y servicio comunitario en muchas zonas del D.F.; éste sistema desarrolla las mismas funciones que una ludoteca fija, llevando formación y diversión, a través del juguete, a los niños de zonas alejadas.

2.2 La estructura de las Ludotecas

La importancia del espacio de las Ludotecas es vital para un mejor desarrollo del juego dentro de sus usuarios; sin embargo, cabe señalar, que existen diferentes tipos de la misma, acorde a sus posibilidades, funciones y objetivos.

En el caso de las Ludotecas como locales, dispuestas a desarrollar dentro de ellos la actividad del juego, es importante que éste cuente con la proporción necesaria, así como con los elementos decorativos y ambientales adecuados para mantener un espacio agradable y atractivo dentro de los usuarios. Asimismo,

debe existir una buena distribución del espacio y de los materiales lúdicos que se manejan dentro de ella, para una mejor percepción del usuario, así como también para un mejor funcionamiento de la misma.

Un modelo estándar para las Ludotecas puede ser el siguiente:

a) Una primera sala que sirva como vestíbulo, provisto de:

- armario para ropa
- lavados
- mesa de recepción y recibimiento de usuarios
- una mesa en donde se manejen cuestionarios para la retroalimentación.

b) Sala de exposición de juguetes, que debe contar con las siguientes características:

- ser espaciosa para que los juguetes tengan una buena localización y puedan ser elegidos.
- debe de tener una clasificación de materiales, colocados en estanterías de diversas formas y colores.

c) Sala de prueba de juguetes:

provista de un revestimiento adecuado para que dentro de él se desarrollen actividades grupales, concursos y dinámicas.

d) Taller de reparación y fabricación de juguetes:

esta sección estará encaminada a llevar a cabo una formación educativa y formativa entre los usuarios de la Ludoteca, quienes tendrán la oportunidad de observar y manejar el uso de herramientas que les permitirán reparar algunos juguetes.

e) Un espacio al aire libre:

esta área servirá como un complemento ideal de las ludotecas, en él se desarrollan actividades que necesiten de espacios más amplios (dinámicas), además de que se podrán desarrollar dentro de él pruebas de juguetes que necesiten del exterior.

Esta organización podría ser la de una Ludoteca ideal; sin embargo, y como lo hemos señalado anteriormente, existen Ludotecas que funcionan bajo otras organizaciones, en espacios más reducidos y con escasos recursos, pero todas ellas comparten la importancia de los materiales, el trabajo, el personal y la creatividad del ludotecario encargado para llevar a cabo de manera funcional el papel de la Ludoteca.

2.3 La importancia del ambiente dentro de las Ludotecas

La ventilación, iluminación y el clima, son factores que deben de tomarse en cuenta dentro de la organización y estructuración de una Ludoteca, debido principalmente a la influencia espacial que éstos generan dentro de los usuarios; resulta evidente que un lugar oscuro, poco ventilado y frío, no puede ser apto para una Ludoteca y por lo tanto no resulta atractivo para los usuarios.

El factor de iluminación, ya sea natural o artificial, ayuda a mitigar entre muchas cosas, la mitiga visual, que puede generar estados de enojo dentro de los usuarios; de esta manera, al escogerse la iluminación es importante considerar no sólo su funcionalidad, sino su valor decorativo para el lugar.

La ventilación es un factor fundamental que debe funcionar de manera efectiva dentro de las Ludotecas: el calor produce estados de tensión (ver Leby-Leboyer, 1985), de tal manera, la existencia de ventiladores dentro de este espacio propicia un oxigenamiento constante dentro del usuario, y no solo eso, sino que también ayuda a la conservación de los juguetes que se pueden oxidar, enmohecer o degradar con la temperatura ambiente.

Por último, una buena acumulación dentro de la ludoteca es un aspecto muy importante a cubrir, ya que los efectos negativos propiciados dentro de los individuos por un clima y ambiente inapropiado, ha sido un factor considerado por la Psicología como una influencia negativa que afecta en cierto grado la acción afectiva de las personas. La temperatura media propicia para manejar dentro de las salas es de 20 a 21 C.

Otro elemento que es fundamental para generar dentro de una Ludoteca un aspecto atractivo y agradable, es la decoración y el mobiliario. En este aspecto, resulta esencial contar con amueblados, decoraciones funcionales y con colores alegres, predominando los colores cálidos en paredes, puertas y ventanas.

En cuanto a los muebles se propone que deben predominar los de madera, manejándose a través de módulos, cuadrados o triángulos, que sirvan como mesas y sillas según las necesidades del momento, además de constituirse en elementos decorativos para la Ludoteca.

Un elemento más que se debe de tomar en cuenta dentro de la Ludoteca, es el manejo de espejos decorativos; los espejos resultan ser un material lúdico de gran valor, ya que a través de ellos, los niños comprenden y aprenden la importancia de la simetría, el reconocimiento de sí mismo y del espacio; en este caso, resulta eficaz el manejar espejos en formas de figuras múltiples que permitan además crear un ambiente más agradable para los usuarios.

Es importante considerar que entre las adversidades a las que se puede enfrentar una Ludoteca, en cuanto a espacio, ambientación o recursos; existe un factor determinante que no debe de dejarse a un lado: la **imaginación**. Mediante la imaginación de los Ludotecarios, la adaptación y ambientación del espacio servirá para instalar una Ludoteca piloto, que después, a través del tiempo, se convertirá en un espacio propicio para desarrollar de manera efectiva las actividades lúdicas.

2.4 Los materiales lúdicos y su organización

El material lúdico que se maneja dentro de las ludotecas debe estar organizado por secciones bajo el sistema de clasificación siguiente:

A) HOMO LUDENS: (Hombre que se expresa a través del juego); esta sección comprende todos aquellos materiales propios para realizar la actividad del juego, como lo son las mesas para juegos, tableros, juguetes de armar, artesanales y de mesa, tales como el ajedrez, damas, dominó, memoramas, etc.

B) HOMO FONUS: (Hombre que se expresa a través del sonido); en esta sección se incorporan todas los materiales relacionados con el sonido, la música y el ritmo; tales como los instrumentos musicales, tocadiscos, cintas, etc.

C) HOMO KINESIS: (Hombre que se expresa a través del movimiento); todos los materiales que involucren la actividad y el movimiento de manera expresiva formarán parte de esta sección; entre ellos implementos para la danza, el teatro y el deporte.

D) HOMO BIBLOS : (Hombre que se expresa a través de documentos); en esta sección se incorporan todos los libros, cuentos y revistas de pasatiempos (crusigramas, busca palabras, juegos mentales), cuya lectura contribuya a mejorar el aprovechamiento del tiempo.

HOMO FABER: (El hombre que crea); esta sección contempla los materiales para la transformación, creación y aprendizaje, en los que se pongan en práctica la potencialidad constructora de los usuarios de la Ludoteca; entre ellos los materiales de modelado, papiroflexia, manualidades, etc.

Paralelamente con la clasificación de materiales lúdicos, es importante determinar algunos importantes criterios para conformar y enriquecer nuestra ludoteca; primeramente es importante determinar el tipo de usuarios de nuestro espacio: cuál es el medio socioeconómico y sociocultural que nos rodea, después para determinar qué juguetes deben ser incluidos dentro de nuestro servicio hay que considerar dos efectos principales: un Psicológico y otro técnico. El primero para determinar su impacto emocional y el segundo, para determinar su funcionalidad y resistencia además de basarse en los criterios pedagógicos, recreativos, ó psicológicos, estéticos, prácticos y de solidez; excluyéndose todos aquellos que representen peligrosidad (ya sea por su textura o por manejar clavos o tornillos), los que potencialmente fomenten la agresividad o simplemente resulten inadecuados para los usuarios.

Por otro lado, el buen funcionamiento de la Ludoteca, estará en función al lugar en donde esté situada, el tipo de usuarios, sus costumbres, ocupaciones y actividades. De esta manera, el que el ludotecario conozca las características de las personas que asistan regularmente a la ludoteca, es un aspecto importante que debe cubrirse, para que éste determine, si resulta indispensable el manejo de otros criterios que pudieran adaptarse dentro de la Ludoteca (como el manejo de cuotas, la duración del préstamo, libros de registro e inclusive el préstamo a domicilio).

2.5.- Las Ludotecas en el D.F.

Para conocer un poco más acerca del funcionamiento y la importancia de las Ludotecas dentro del área metropolitana, se llevaron a cabo visitas de reconocimiento a los siguientes lugares:

- Ludoteca : "Sindicato Nacional de Costureras-19 de Septiembre"

Ubicación: San Antonio Abad No.(151). Esta Ludoteca se encuentra dentro del Sindicato Nacional de Costureras "19 de Septiembre".

Este espacio está destinado a las actividades que puedan realizar las costureras y sus familias en sus días libres; quienes cubren, de alguna manera, sus tiempos libres realizando actividades diversas, mediante talleres de nutrición alimenticia, Pintura, o algunos otros temas de interés.

La encargada de la Ludoteca es la Sra. Alicia de la Cruz, quien nos informó acerca del origen y funcionamiento de ésta; la fecha de inauguración de la Ludoteca es el 19 de Septiembre de 1993. En un primer momento, se buscó el apoyo de otras Ludotecas, pero por tener fines lucrativos éstas, no pudieron dar apoyo a la realización de la Ludoteca de las costureras, este apoyo se obtuvo cuando se recurrió a la coordinación ludotecaria de la UNAM- Verónica Sanchez, la cuál a través de su Ludoteca móvil, pudieron dar asistencia a ésta, para su buen funcionamiento.

El apoyo de la ludoteca móvil, consistió principalmente en dar los criterios a fines para su construcción desde el concepto de Ludoteca, como su propósito para lo que fué creada (dar al tiempo libre una utilidad recreativa).

además de dar los conocimientos e indicaciones necesarias para elegir y obtener los juguetes apropiados con que debe contar este espacio.

Los juegos y juguetes incorporados dentro de este espacio, son de actividad lúdica, que despiertan la imaginación del niño mediante el juego, ya que son juguetes con características no comerciales, ni bélicas, son por el contrario, juguetes de tradición mexicana que van desde muñecas, caballitos de madera, baleros, hasta juguetes de madera armables que permiten al niño el desarrollo de sus capacidades psicomotoras, de la imaginación, creatividad, y del sentido social que adquiere esta actividad.

Cabe señalar que el espacio de la Ludoteca es pequeño; sin embargo, se destaca la buena disposición que tiene la ludotecaria para adaptarla como un espacio en servicio de las costureras, para convivir con sus hijos, ayudándolas a reestablecer y fortalecer sus relaciones familiares a través del juego, ya que la madre dirige su stress al juego en relación con su hijo.

El horario del espacio no quedo especificado, puesto que existen problemas con el predio y por el momento no se abre la Ludoteca hasta que se defina el problema (Febrero- 25-1995).

- Ludoteca: " Aerofantasia"

Ubicación: Puerta C del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México

- Horario: Lunes a Viernes de 15:00 a 21:00 hrs,
 Sabados y Domingos de 10:00 a 21:00 hrs.

Fue fundada en 1993 por la unidad de promotores voluntarios de Aeropuertos y servicios auxiliares, con el fin de satisfacer la creciente demanda de espacios recreativos alternativos en nuestro Aeropuerto.

Ellos consideran al juego como un factor esencial para el sano desarrollo de todo ser humano un derecho fundamental de todos los niños.

La Ludoteca Aerofantasia está abierta al público en general pueden entrar los niños y los Papás de los niños, el costo de la entrada es de \$N 10.00 (los Padres de familia no pagan).

El lema de esta Ludoteca es "un lugar para jugar en serio"; el espacio cuenta con toda clase de juguetes: juegos de mesa, de construcción, rompecabezas, una cocinita completamente equipada, libros, muchos juguetes de moda (que se anuncian en la TV.), una computadora, juegos aptos para niños de edad maternal (dentro de un espacio alfombrado), etc.

Algo muy importante que se considera dentro de esta Ludoteca, es que su espacio "No es una guardería, NI una Escuela, mucho menos una tienda de juguetes.", información que resulta de gran utilidad a los usuarios del lugar, para que entiendan el funcionamiento de las Ludotecas.

El funcionamiento de esta Ludoteca es diferente a las vinculadas con servicios comunitarios (como puede ser la ludoteca de las costureras); de tal manera, el espacio y el material lúdico con el que cuenta la Ludoteca de Aerofantasia es diferente a las ludotecas que ofrecen sus servicios de manera gratuita, no queriendo decir con esto, que su material resulta más provechoso para las actividades lúdicas dentro de sus usuarios.

- Ludoteca: " de la UNAM"

Responsable de Ludotecas: Verónica Sánchez

Las Ludotecas en México son institucionalmente una aportación de la UNAM, instalando la primera en el Frontón cerrado en 1989. Actualmente cuenta con 10 Ludotecas dentro de sus espacios Universitarios (7 en Ciudad Universitaria y 3 fuera de ella), además de contar con un servicio de Ludoteca Movil, que brinda servicio comunitario y de apoyo a nuevas Ludotecas que intenten promover su servicio recreativo para lo cual han sido destinadas.

Las Ludotecas de la UNAM están conformadas por cinco secciones: El juego, el sonido, el movimiento, los documentos y la creatividad; todas ellas enfocadas a ayudar al desarrollo de la personalidad del estudiante, al ejercitamiento de su coordinación, imaginación atención, memoria, auto observación del medio, adaptación, oportunidad de expresión y socialización. En sus espacios ofrecen una gran variedad de actividades realizadas por medio del préstamo de sus artículos, utilizando un procedimiento similar al de las bibliotecas (por medio de la credencial vigente del estudiante, trabajador o docente y llenando una forma en la cual se especifique el artículo que solicita el usuario).

Al no contar con el espacio ideal, las Ludotecas de la UNAM han adaptado espacios en donde se ofrece a préstamo el material lúdico a los usuarios, quienes hacen uso de él, en las zonas aledañas a la Ludoteca, mediante sillas y mesas plegables por espacio de una hora aproximadamente.

Al realizar nuestra visita por las Ludotecas de la UNAM, nos hemos dado cuenta de la importancia que tienen, dentro de la población Universitaria, no solo por el servicio que brindan, sino igualmente, por la realización de diversos talleres por ejemplo (ajedrez) que han permitido una interacción más amplia entre los estudiantes y trabajadores de la UNAM. De esta manera, este tipo de espacio sería una opción interesante a desarrollar dentro de nuestra propia Universidad.

Ludotecas: " UNAM "

Localización:	HORARIO	DIAS
1.- FRONTON CERRADO	10:00 a 18:00	Lun a Vier
2.- ALBERCA OLIMPICA	" "	" "
3.- EX - REPOSO DE ATLETAS	10:00 a 14:00	" "
4.- FACULTAD DE DERECHO	11:00 a 19:00	" "
5.- FACULTAD DE ECONOMIA	10:00 a 14:00	" "
	15:00 a 19:00	" "
6.- ESCUELA NACIONAL DE TRABAJO SOCIAL	10:00 a 18:00	" "
7.- FACULTAD DE CONTADURIA	10:00 a 18:00	" "
8.- FES ZARAGOZA	" "	" "
9.- FES CUATITLAN	" "	" "
10.- CSH NAUCALPAN	" "	" "
*** SERVICIOS LOS SABADOS DE 10:00 a 14:00		

- Ludoteca de la Delegación Benito Juárez

Ubicación : Cuauhtemoc No. 1242 Casi esquina, Av. Municipio Libre

Colonia Santa Cruz Atoyac, CP. 03310 (Canchas al aire libre del Deportivo Benito Juárez).

Nombre del ludotecario: Demetrio Viveros Vázquez

Horario: Lunes a Viernes de 10:00 a 18:00 hrs.

Bajo su lema: "Donde no reprimimos tu conducta lúdica", la Ludoteca de la delegación Benito Juárez, cuenta ya con cuatro años de dar servicio a niños, jóvenes y adultos, que asisten a ella con la finalidad de desarrollar la actividad del juego de manera afectiva e íntegra; situación que no solo les permite darle un uso adecuado a su tiempo libre, sino que igualmente, es una buena opción para convivir e interactuar con personas indistintas dentro de las diferentes actividades lúdicas que se ofrecen en este espacio.

Ubicada entre el área de canchas del deportivo Benito Juárez, la Ludoteca resulta un espacio visible para los usuarios del lugar, situación que ha resultado beneficiosa para un amplio desarrollo de la Ludoteca; por otro lado, aunque el espacio en la Ludoteca es reducido, se han logrado acondicionar entrepaños, de tal manera que los usuarios tienen a la vista gran parte del material que se ofrece en este lugar.

El material lúdico que se ofrece dentro de la Ludoteca de la Delegación Benito Juárez es variado, y en él se conjugan las cinco áreas que se integran dentro de las Ludotecas (homo ludens, homo biblos, homo kinesis, homo forus y homo faber), situación, que en palabras del ludotecario, la convierte en un espacio lúdico completo. La Ludoteca de la delegación Benito Juárez ofrece sus servicios bajo dos líneas:

A) Prestamo dentro del área de la ludoteca: para lo cual, el usuario llena una boleta de prestamo, con sus datos generales, y muestra una credencial vigente (con fotografía) para quedar registrado; mediante este proceso, el usuario tiene derecho al prestamo de juguetes, sillas y mesas (para los juegos de salón); el tiempo de prestamo es libre.

B) Prestamo a domicilio: Para lo cual es necesario llenar una solicitud de registro en la Ludoteca, en donde se especifiquen los datos generales del usuario.

La importancia para el desarrollo integro de los seres humanos y de la creatividad dentro del ludotecario, son dos pautas generales que sigue el encargado de la ludoteca de la delegación Benito Juárez (Sr. Demetrio Viveros); quien cuenta además, con la experiencia a nivel nacional e internacional dentro de esta actividad.

- Ludoteca Juegos y Juguetes (AVEC NIÑOS; UNICEF)

Ubicación.- Oaxaca 134 Col. San Jerónimo Aculco

Nombre del Ludotecario.- Arq. Concepción Laguna

Horario.- 9:00 am. - 13:00 am.

16:00 pm. - 19:00 pm.

Esta ludoteca se abre como un espacio más de recreación y juego, para los niños, jóvenes y adultos de la comunidad. Consta de dos cuartos, el primero, en donde se desarrollan las actividades con juegos de mesa, y un segundo, que se abre como un área de juego infantil, en donde se representa de manera agradable, una casita con todos los implementos básicos (cocina, comedor, etc.).

La ludoteca AVEC niños, está incorporada a organismos importantes, como la UNICEF y la UNESCO, por lo que su función específica, es la de darle a la comunidad infantil, un espacio de desarrollo, a través del juego.

Algunas de las actividades que se llevan a cabo a través de este espacio, son conferencias (encaminadas a difundir la importancia del juego), talleres de actividades manuales, excursiones y salidas, etc.

LUDOTECA

LA CASITA DEL JUEGO

Ludoteca: " La casita del Juego "

Ubicación.- Gregorio Torres Quintero y prolongación Quetzal.

Col. La Purísima Del. Iztapalapa

(ubicada dentro de la Casa de Cultura "Las Bombas")

La ludoteca "La casita del juego" es un importante espacio de recreación dentro de la comunidad de Iztapalapa, no sólo por ser el único en su especie dentro de la zona, sino también, porque cuenta con el área suficiente para que se desarrolle de manera efectiva la actividad del juego.

Esta ludoteca surgió como una iniciativa de la Rectoría de la Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa, para crear un espacio de juego dentro de la Casa de Cultura "Las Bombas"; de tal manera, el 15 de noviembre de 1993, abrió sus puertas a la comunidad, teniendo como ludotecaria a la srta. Mercedes Espinosa.

Los objetivos principales de la Ludoteca "La casita del juego" son:

- a) prestar a la comunidad un espacio para la recreación sana, principalmente a la población infantil.
- b) difundir la importancia del juego, como una actividad que permite un desarrollo integral dentro de las personas.
- c) convertirse en un espacio de convivencia familiar, dentro de la Casa de Cultura.

La importancia de la Ludoteca "La casita del Juego" se manifiesta desde el momento en el que brinda un servicio comunitario a los vecinos de la zona de Iztapalapa, resultando beneficiada principalmente la población infantil, quienes no tienen los recursos materiales, ni los espacios idóneos, para desarrollar la actividad del juego de manera efectiva; siendo así, la Ludoteca se convirtió en un espacio para cubrir esta necesidad. De igual manera, la ludoteca se ha convertido en un espacio educativo-alternativo para las escuelas que la visitan, ya que se concientiza a los niños para que jueguen juegos que les permita desarrollar de manera amplia sus actividades manuales, intelectuales, y a fin de cuentas, abriéndoles nuevas visiones que les permitan afrontar al mundo que les rodea.

Organización

La Ludoteca "La casita del juego" se abre en tres salas:

- Sala de Trabajo.- en donde se llevan a cabo los juegos de mesa y las actividades manuales que se programen. Esta consta de cubos multicolores, quienes juegan el papel de mesas y sillas para los usuarios del lugar, dándole además, un toque colorido y agradable al espacio.
- Sala de juguete tradicional.- esta sala se compone de todos aquellos juguetes creados por los artesanos mexicanos, resaltando la importancia que tienen estos, para difundir nuestra cultura popular (en esta sala se encuentran caballos de palo, mascararas y muñecas de cartón, baleros, etc.)
- Sala de juego infantil.- en esta sala se encuentran juguetes en general, un área de juego infantil y un pequeño teatro guiñol.

Otro tipo de material lúdico con el que cuenta "La casita del juego", es la existencia de papel, lápices de colores, crayolas, plastilina, tijeras, resistol, etc.; materiales para aquellos usuarios que lleguen a la ludoteca con la inquietud de realizar actividades artísticas a través del dibujo, diseño, y construcción, colage, etc.. De igual manera, la ludoteca cuenta con cassetes de musica infantil, para que los usuarios escuchen su música favorita al realizar sus actividades lúdicas.

Funcionamiento

La ludoteca "La casita del juego" es un espacio que abre sus puertas a todas aquellas personas que requieran sus servicios para realizar la actividad del juego; no se necesita realizar ningún trámite para ingresar al espacio, unicamente la disposición de las personas para jugar y cuidar del material lúdico que se les proporcione.

Mediante aportaciones de la Coordinación de Extensión Universitaria, o donaciones de organismos como el de Bibliotecas públicas, la ludoteca incorpora nuevo material lúdico, para así enriquecer el acervo; además, de manera opcional, se cobra a los usuarios, una cuota simbólica (cincuenta centavos) para los mismos fines.

Actividades

Durante el periodo de tiempo en el que la ludoteca abrió sus puertas, se han llevado a cabo diversas actividades dentro de sus espacios; algunas de ellas se han realizado con gran éxito (como el concurso de construcción de un juguete con material de desecho), y otras con poca respuesta (como la creación de un cuento infantil por los propios niños).

Hoy en día, se pretenden realizar muchas actividades que permitan ampliar el servicio que brinda "La casita del juego"; por el momento, los días sábados cuenta con lo que se ha denominado "círculos de lectura", cuya finalidad es remarcar la importancia de la lectura dentro de los niños, mediante la lectura de cuentos, de los cuales se realiza un análisis grupal, insitándoles a utilizar la imaginación mediante una manualidad vinculada con la lectura realizada.

La visita de grupos escolares a la ludoteca es otra actividad que se pretende incorporar este año, como un servicio más de la Casa de Cultura; para ello, se creará un programa de actividades piloto, para los grupos que deseen visitarla, con el objetivo de que conozcan el espacio, las actividades que se llevan a cabo dentro de la Casa de Cultura y la manera en la que pueden hacer uso de los servicios que se ofrecen a la comunidad (como lo son Biblioteca, Ludoteca, Preparatoria abierta, taller de cómputo, teatro, así mismo, de las conferencias y las obras de teatro infantiles y juveniles que se llevan a cabo de manera gratuita en el lugar.

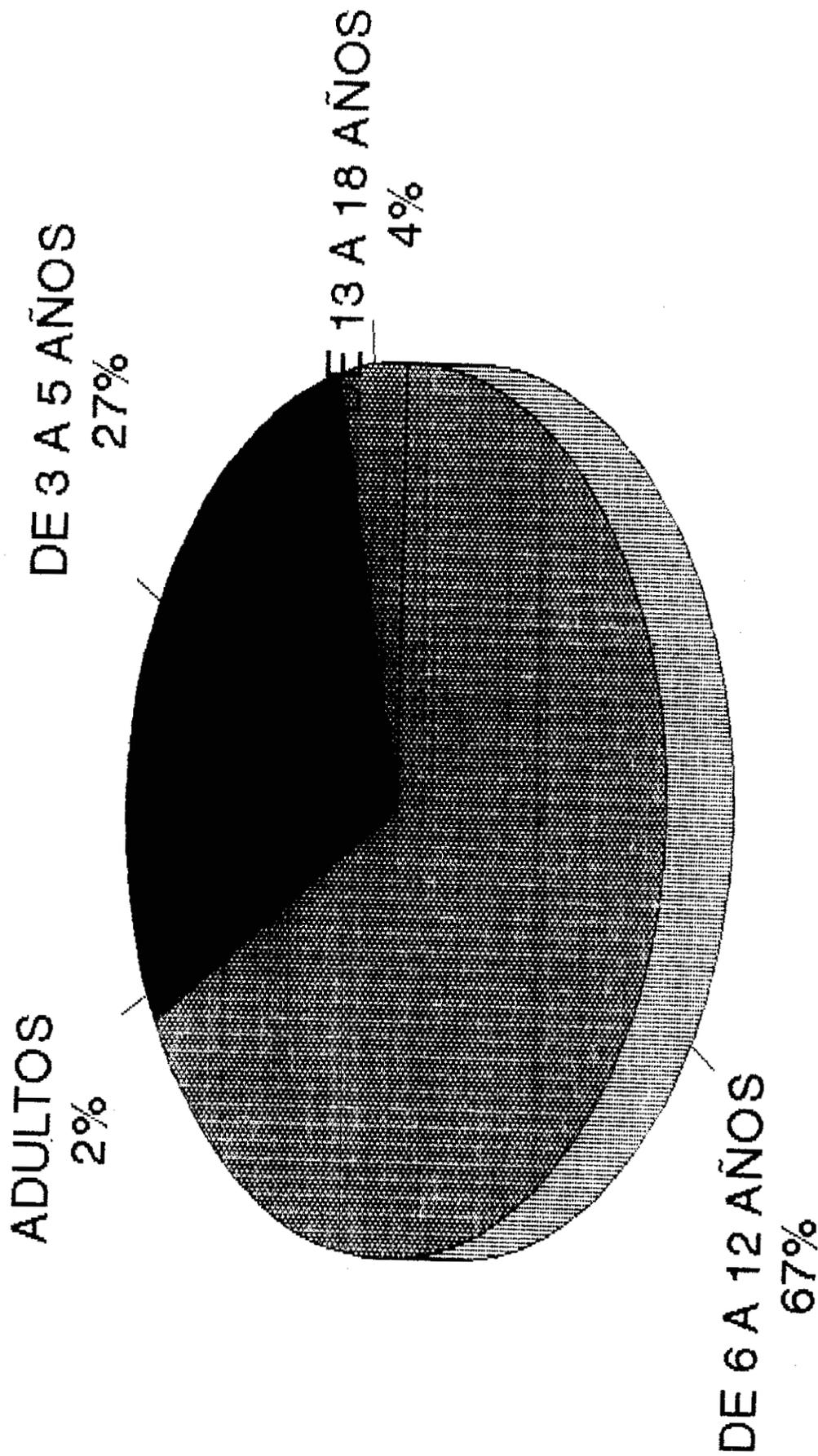
Problemas y necesidades

El principal problema que vive la ludoteca "La casita del juego" es cultural; el desconocimiento de las personas hacia estos espacios de juego, así como de su funcionamiento, y a fin de cuentas, de la importancia del juego para el desarrollo de las personas, convierten a la ludoteca, en un lugar poco visitado, por el público joven y adulto (ver gráfica).

Al no existir una cultura enfocada al "buen aprovechamiento del tiempo libre", se pierde la esencia de "La

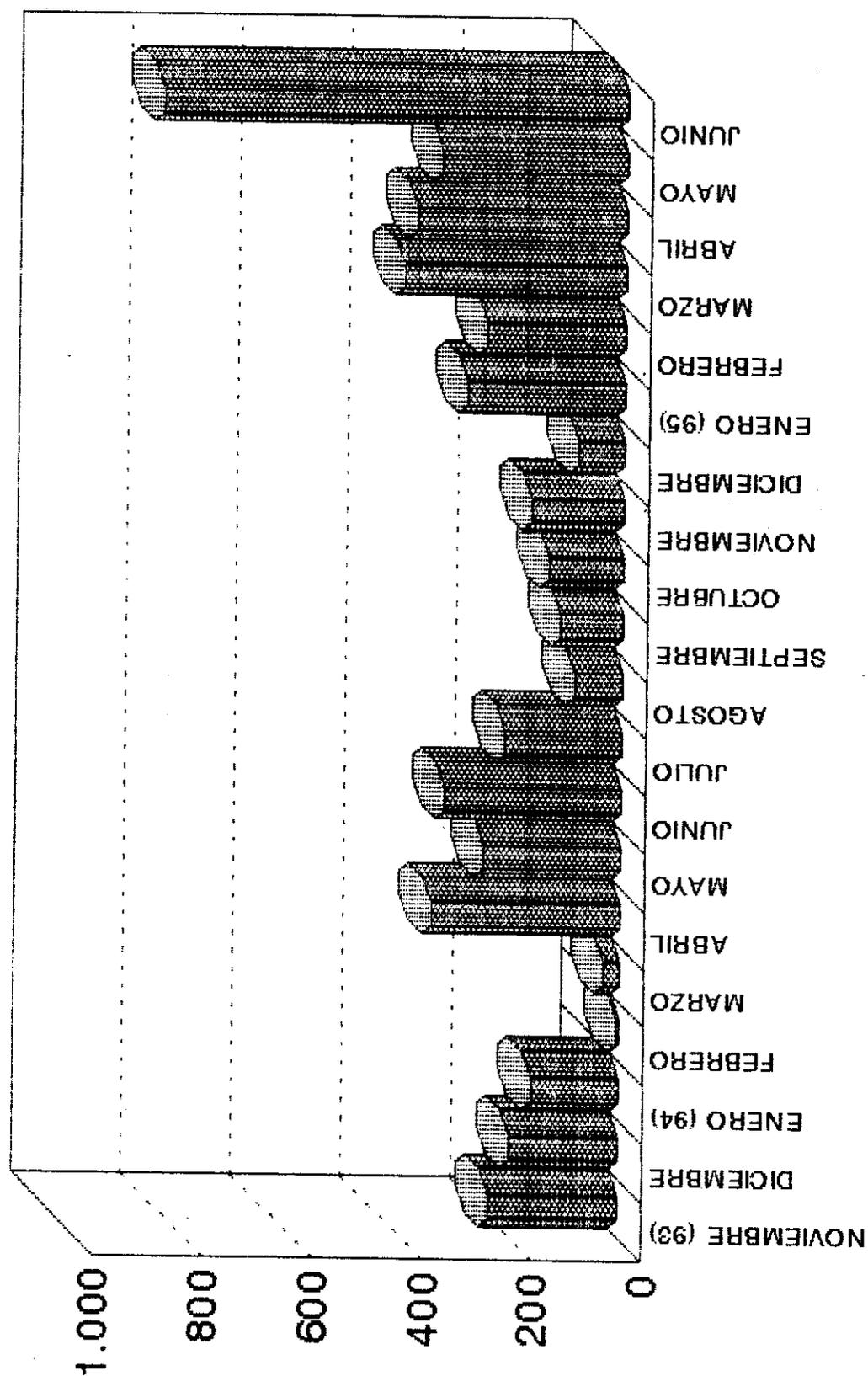
casita del juego", ya que sí bien, una gran cantidad de niños asisten a sus instalaciones, el público adulto la desconoce. En una encuesta realizada por los alumnos de Trabajo Social de la UNAM dentro de la Casa de Cultura "Las Bombas", para determinar cuál de sus espacios es el más visitado, se encontró que la ludoteca tiene un porcentaje de .4% de asistencia del total de los usuarios de todo el lugar; sin embargo, la explicación es sencilla, la encuesta fue realizada entre los padres de familia y no entre los niños que asisten a la ludoteca. De tal manera, uno de los objetivos primordiales a cubrirse en este año, es la captación de público juvenil y adulto a la ludoteca, difundiendo no solo la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral del ser humano, sino también, la importancia de esta actividad para la comunicación interpersonal, para el desarrollo de las comunidades, y por qué no pensarlo, para generar nuevas soluciones hacia los problemas que se vivan en la zona; para lo cual es importante reconocer, que **el juego no tiene edad, sexo, religión, color o posición económica.**

DISTRIBUCIÓN POR EDADES



ASISTENCIA POR MES

LUDOTECA "LA CASITA DEL JUEGO"



Conclusión

La ludoteca "La casita del juego" es una buena opción de convivencia dentro de la Casa de cultura "Las Bombas"; sin embargo, desde nuestro punto de vista, es un espacio que debe de reestructurarse; de ahí que el proyecto que proponemos, es para darle un nuevo giro, no sólo al objetivo por el que fue creado este espacio dentro de la Casa de Cultura, sino al tipo de actividades que se llevan a cabo dentro de sus instalaciones.

Al visitar otras ludotecas, nos hemos dado cuenta de la importancia que estos espacios tienen dentro de las comunidades y "La casita del juego" lo es para los niños de la colonia La Purísima; en comparación de otras ludotecas (no particulares), "La casita del juego" cuenta con las instalaciones ideales y el material básico, para que las actividades lúdicas se lleven a cabo de manera integral; sin embargo, si algo influye a que esto no suceda o no genere resultados óptimos, es la falta de una programación novedosa dentro de la misma, para observar si con estos cambios, la ludoteca atrae a más usuarios de la comunidad.

El jugar no sólo significa divertir, sino que es a través de esta actividad que los seres humanos podemos aprender, compartir, crear, socializar y por qué no, podemos generar ideas para la resolución de los problemas a los que nos enfrentamos dentro de nuestra vida cotidiana, esta premisa podría ser el objetivo básico para nuestra ludoteca: convertirse en un espacio de esparcimiento en el que se aprendan nuevas conductas que beneficien a sus usuarios.

El resultado de esta reestructuración beneficiaría por un lado, a "La casita del juego", que incorporaría dentro de sus espacios, elementos innovadores para convertirse en un espacio atractivo tanto para niños y adultos, incrementando así, su número de usuarios y la importancia que este espacio debiera tener dentro de nuestra universidad; por otro lado, la comunidad, a través de la ludoteca encontraría alternativas conductuales para el afrontamiento de sus problemáticas actuales.

Creemos factible la realización de este proyecto, para vincular las actividades que se están realizando dentro de la UAM-I (por los estudiantes de Psicología social y Biología principalmente) dentro de la Casa de Cultura, comenzando así, un contacto que nunca deberá perderse, en beneficio de ambas partes.

APOYO PRACTICO EN LA LUDOTECA

-DIFUSION: Se realizaron distintas actividades para la difusión, como la creación de carteles y el volanteo en las escuelas aledañas a la Casa de Cultura, para dar a conocer los diversos eventos y actividades que se impartirían dentro de la Casa por parte de la Ludoteca.

-SELECCION DEL MATERIAL DONADO: Con la donación de libros, se hizo una revisión del contenido de éstos y se clasificaron de acuerdo al tema; con la donación de juguetes se hizo una selección de los juguetes servibles y útiles a los propósitos de la Ludoteca.

-ELABORACION DE FICHAS: De acuerdo a la clasificación por tema de los libros donados, se elaboraron fichas de referencia de los mismos, que se utilizarían en ficheros; además de pegar en cada uno de los libros una ficha de referencia conforme a la clasificación "VALMEX".

-ELABORACION DE TIPO ANAQUELES: Se formaron dos anaqueles con cajas de madera lijadas y pintadas, para ayudar a la conservación de los libros; además de poder tener el material de las actividades manuales a la vista y al alcance del usuario.

-PROGRAMACION DE DONACIONES: Se ayudó a la difusión del proyecto de donación de juguete tradicional, dentro de la UAM-I; y a la donación de juguetes por parte de las fábricas (éste último no se realizó).

-APOYO AL CICLO DE CONFERENCIAS: Por parte de la Ludoteca, se llevó a cabo un ciclo de conferencias que resaltaban la importancia del juego y de las Ludotecas, para el desarrollo humano. De éstas, se evaluó la manera de como se desarrollarán éstas, la aceptación del público y sus respectivas temáticas (discusión con la encargada de la Ludoteca).

-VISITAS A GRUPOS ESCOLARES: Se vistó a las escuelas primarias

aledañas a la Casa de Cultura, para invitar a los niños de cada grupo a las actividades que promovió la Ludoteca en el mes de abril.

-REALIZACION DE CEDULAS: Para el montaje de la exposición del juguete tradicional, se requirió de elaborar cédulas que explicaran el material y el lugar de procedencia de los objetos. Para ésto, se hizo una revisión bibliográfica obteniendo dicha información, que se entregó a máquina y se colocó en cartulinas para la exposición.

-INVENTARIO: De los objetos que integraron la exposición del juguete tradicional, se elaboró un inventario tomando en cuenta el tamaño, la cantidad, figura y material de cada uno, para realizar sus correspondientes fichas.

-APOYO EN EL PROGRAMA DE VISITAS: Con el fin de difundir más el espacio lúdico, se promovieron visitas de grupos escolares a la Casa y a la exposición del juguete tradicional. Se trabajó con los niños empleando dinámicas de grupos, que resaltaran la función de la Ludoteca.

ACTIVIDADES VINCULADAS CON EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACION

-VISITA A BIBLIOTECAS: Se llevó a cabo una revisión bibliográfica referente al juego, los juguetes, y la utilización del tiempo libre, como sustento teórico importante para el desarrollo de la investigación (ver investigación).

-VISITA A LUDOTECAS: Fue importante visitar las Ludotecas para entablar una relación con los encargados (principalmente Ludotecarios de la UNAM y de la Delagación Benito Juárez), ya que posteriormente se nos apoyó con información teórica y con su participación en el ciclo de conferencias. Es importante señalar que se elaboró un reporte por escrito de cada una de ellas (ver investigación).

-RECONOCIMIENTO DEL FUNCIONAMIENTO DE LA LUDOTECA: Para conocer el uso que se le da a la Ludoteca "la casita del juego", por parte de los usuarios, se empleo una tarde para saber qué tipo de actividades realizan los niños, qué tipo de juguetes les gustan más y cómo se da la relación entre la ludotecaria y los usuarios, en términos de motivación, creatividad y cooperatividad (ver perfil del ludotecario en el proyecto); de igual manera se le realizó una entrevista a la encargada de la Ludoteca, con la finalidad de conocer los orígenes del lugar, necesidades y carencias, así como de saber acerca de su formación como ludotecario, sus experiencias y expectativas.

- La estructuración de toda la información que contiene la investigación se trabajó por computadoras en el centro de cómputo de la UAM-I.

PROYECTO. LUDOTECA "LA CASITA DEL JUEGO"

I.- IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

1.- NOMBRE DEL PROYECTO: Ludoteca "La casita del juego": un espacio para la educación informal.

2.- UBICACIÓN

CASA DE CULTURA "LAS BOMBAS"

Gregorio Torres Quintero y prolongación Quetzal

Col. La purísima.

LUDOTECA "LA CASITA DEL JUEGO"

3.- ORGANIZACIÓN RESPONSABLE DEL PROYECTO

UAM-I : Estudiantes de servicio social

LUDOTECA: Recursos humanos

COORDINACIÓN DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA: Recursos materiales

4.- PARTICIPACIÓN

UAM-I : Contribuyendo con los recursos humanos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

LUDOTECA: Contribuyendo con recursos humanos, así como también, con la aportación de materiales de trabajo y un espacio para las reuniones.

COORDINACIÓN DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA: Contribuyendo con recursos materiales y económicos.

5.- BENEFICIARIOS

- Niños usuarios de la Ludoteca
- Vecinos de la colonia
- Ludoteca "La casita del juego"

II.- DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.- OBJETIVOS

- Utilizar la ludoteca como un espacio de educación informal.
- Concientización de los niños (usuarios de la ludoteca) sobre las conductas alternativas ante los problemas ambientales, sociales y de la salud.
- Promover una participación comunitaria para incorporar en la vida cotidiana, las conductas alternativas aprendidas por los niños, dentro de la ludoteca.

2.- JUSTIFICACIÓN

Ante las problemáticas actuales, como la contaminación ambiental, los problemas de salud, el robo de infantes, la violencia intrafamiliar, la falta de comunicación interpersonal, etc., es necesario la creación de espacios alternativos de educación informal, para que a partir de los mismos, las personas conozcan algunas medidas para prevenir y afrontar estas situaciones, en busca de una solución.

Siendo los niños un grupo social mayoritario, resulta factible utilizarlo como un vehículo generador de nuevas conductas, que aprendidas por medio del juego, sean vertidas dentro de los demás grupos sociales; de tal manera, la ludoteca "La casita del juego", se convierte en un lugar idóneo para fomentar estas estrategias de afrontamiento y así, tratar de mejorar la calidad de vida dentro de la comunidad.

Para ello, es necesario reacondicionar y abrir nuestro espacio, incorporando imágenes, actividades al aire libre, juegos y juguetes nuevos (no queriendo decir con esto, comprarlos, sino crearlos) que no sólo fomenten al juego como una diversión, sino que a través de él, los niños se expresen libremente y

aprendan (jugando) conductas alternativas en beneficio propio, de su familia, de su escuela y su comunidad.

3.- TIPO DE ACTIVIDADES

El tipo de actividades estará vinculada con las temáticas a seguir durante el proyecto; las temáticas propuestas son las siguientes:

- Areas verdes (creación y preservación)
- Reciclaje de desechos sólidos
- Educación ambiental
- Salud pública
- Protección civil (prevención de desastres)
- Comunicación interpersonal (importancia para la relación padre-hijo, maestro-alumno, etc.)

Bibliografía

Andrade González, Mariana. Romera, Primito. Gracia, Maternal de acceso para el curso de didáctica especial y práctica. Journal México 1997.

Andrade González, Mariana. Romera, Primito. Gracia, Maternal. Algunas posibilidades educativas en la labor docente con el niño en este siglo México, 1994.

Borja Solé, Maria de. El juego infantil: organización de las ludotecas Barcelona, Oikos-Tau, 1980.

Bosch, Juan Vicente, Emilia Garcia. Biología, Fisiología y Sociología del niño en la edad preescolar. Barcelona, CEAC, 1991.

Gassier, Jacqueline. Manual del desarrollo psicomotor del niño. Barcelona, Masson, 1986.

Mussen, Henry, John Janeway, et al. El desarrollo de la personalidad del niño México, Trillas, 1984.

Piaget, Jean. "El desarrollo mental del niño," en Essai de études de psychologie. Barcelona, Sèix Barral, 1984.

Vygostki, Semionovna Le. El desarrollo de los procesos psicológicos básicos. México, siglo XXI, 1979.